

## Questions fréquentes sur DC Comics Origins

### Questions sur les règles de l'extension

Certains lieux de cet extension, comme le Bassin de Lazare, ne sont pas uniques. Vous n'avez cependant pas le droit d'en avoir plus de quatre exemplaire dans votre deck.

Certaines cartes, comme Trigon, L'Effroyable, vous demande de déplacer certains objets dans l'une de vos lignes. Cela vous donne le contrôle des cartes ainsi déplacées.

Certaines cartes, comme Assassin Initié, demande de payer des points de ressources pour utiliser leur pouvoir à coût de lancement. Vous pouvez uniquement utiliser ces pouvoirs durant votre étape de recrutement puisque c'est le seul moment où vous avez des points de ressources à votre disposition.

Cette extension utilise pour la première fois des coûts variables (utilisant la lettre X). La règle suivante a été modifiée pour les prendre en compte :

505.1b Si un effet est modal (il utilise les termes « choisissez un... » ou « le joueur ciblé choisi... »), le joueur qui doit choisir sélectionne le mode de cet effet. Si cet effet a des coûts supplémentaire, le joueur doit annoncer son intention de les payer. Si cet effet a un coût variable, utilisant la lettre X, le joueur doit annoncer la valeur de X.

Certaines cartes, comme Dinah Laurel Lance, font référence aux personnages à découvert. La règle suivante définit ce qu'est un personnage à découvert. Un personnage qui n'a pas la caractéristique « couvert » est considéré comme à découvert.

701.7 « Couvert » est une caractéristique que peut avoir un personnage de la ligne de soutien. Un personnage est couvert s'il y a, en première ligne, dans la même colonne, un personnage qui ne soit pas étourdi.

Une carte de cette extension demande de jouer à pile ou face. Le texte suivant a été ajouté au glossaire pour expliquer de quoi il s'agit :

#### Pile ou face

Certains effets peuvent demander de jouer à pile ou face. Dans ce cas, un joueur doit lancer une pièce tandis que l'autre choisit pile ou face. Un Lancé de dé ou tout autre méthode aléatoire peut être utilisé à la place de jouer à pile ou face.

Dans cette extension, certains personnages, comme Dick Grayson, utilisent la nomenclature suivante pour leur nom : Nom <> Identité. La règle suivante a été ajoutée sur les Identités :

201.2 Certains personnages utilisent le symbole <> après leur nom dans le nom de la carte. Ces personnage ont une Identité. La nomenclature du nom de la carte pour ces personnages est : Nom <> Identité. L'identité d'un personnage n'est pas prise en compte quand on vérifie s'il y a un seul personnage du même nom en jeu.

Amplification est une nouvelle mécanique de jeu. Elle est couverte par la règle suivante :

709.1 Amplification est un mot-clé qui correspond à un pouvoir continu actif dans toutes les zones. La phrase « Amplification [coût] » signifie « Comme coût additionnel

pour jouer cette carte, vous pouvez payer [coût]. Si vous le faites, le texte après l'amplification est actif quand cette carte devient un objet. »

Loyauté est une nouvelle mécanique de jeu. Elle est couverte par la règle suivante :

710.1 Loyauté est un mot-clé qui correspond à un pouvoir continu actif dans la zone « Main ». Le terme « Loyauté » signifie « Recruter cette carte uniquement si vous contrôlez un personnage qui partage au moins une équipe d'affiliation avec cette carte ».

Transférable est une nouvelle mécanique de jeu. Elle est couverte par la règle suivante :

711.1 Transférable est un mot-clé qui correspond à un pouvoir continu actif dans la zone « En jeu ». Le terme « Transférable » signifie « Au début de l'étape de formation, vous pouvez transférer cette carte. ».

## Questions spécifiques sur les cartes.

### **Barbara Gordon <> Oracle, Réseau d'Information**

Personnage, Gotham Knights, Recrutement 2

1 ATK 2 DEF

Comme coût additionnel pour recruter Barbara Gordon, révélez une autre carte personnage Gotham Knights de votre main.

Payez 1 point de ressource >>> Piochez une carte. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Activez >>> Piochez une carte. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de récupération.

**Vous pouvez uniquement utiliser les pouvoirs qui vous demande de payer des points de ressource durant votre étape de recrutement puisque c'est le seul moment où vous avez ces points à votre disposition.**

### **Bassin de Lazare**

Lieu, Seuil 1

Le Bassin de Lazare n'est pas unique.

Mettez KO le Bassin de Lazare >>> Faites récupérer le personnage Ligue des Assassins étourdi ciblé.

Activez >>> Le personnage Ligue des Assassins étourdi ciblé ne peut pas être mis KO ce tour.

**Si un personnage ne peut pas être mis KO mais ne récupère pas, il reste en jeu, étourdi.**

### **Batcave**

Lieu, Seuil 1

Retournez la Batcave uniquement si vous contrôlez un personnage Gotham Knights.

Au début de la phase de construction, vous pouvez donner le contrôle de l'initiative à l'adversaire ciblé. Si vous le faites, au début de la phase de combat, le joueur qui a commencé le tour avec l'initiative gagne le contrôle de l'initiative.

**La Batcave vous permet d'obliger votre adversaire à jouer toutes les étapes de la phase de construction avant vous.**

**Exemple :** Bruce contrôle la Batcave et à l'initiative. Au début de la phase de construction, il donne l'initiative à Alfred. Cela met en place effet déclenché à retardement qui prendra effet au début de la phase de combat. Alfred joue ses étapes de ressource, de recrutement et de formation en premier puis c'est au tour de Bruce. Au début de la phase de combat, l'effet à retardement de la batcave se résout et Bruce retrouve l'initiative.

### **Beast Boy, Garfield Logan**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 3

3 ATK 3 DEF

Chaque fois que Beast Boy attaque ou est attaqué, mettez un marqueur +1 ATK /+1 DEF sur lui.

**Le pouvoir déclenché de Beast Boy se déclenche pour chaque personnage qui l'attaque. S'il est attaqué en équipe, il gagne un marqueur +1/+1 pour chaque attaquant.**

### **Black Mask, Roman Sionis**

Personnage, , Recrutement 2

3 ATK 2 DEF

Défaussez une carte personnage sans équipe d'affiliation de votre main. >>> Exaltez Black Mask. Utilisez ce pouvoir uniquement lorsque Black Mask attaque ou défend. (Un

personnage exalté obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque.)

Ce pouvoir est identique à une exaltation normale. L'effet du T-jet est déclenché par cette exaltation.

### **Cambriolage au Musée**

Revirement, Seuil 2

Jouez Cambriolage au Musée uniquement durant la phase de récupération.

Epuisez un personnage disponible que vous contrôlez. Si vous le faites, piochez deux cartes à moins que l'adversaire ciblé ne défausse une carte de sa main.

Votre adversaire choisi de se défausser ou non une fois que vous avez décidé d'épuiser ou non un personnage disponible.

### **Cassandra Cain <> Batgirl, Spécialiste des Arts Martiaux**

Personnage, Gotham Knights, Recrutement 4

8 ATK 7 DEF

Loyauté. Défaussez une carte personnage Gotham Knights de votre main >>> Cassandra Cain obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque.

Ce pouvoir n'est pas une exaltation. L'effet du T-jet n'est pas déclenché et Lost City ne remplace pas le +1/+1 par un +3/+3.

### **Ceinture multi-usages**

Equipement, Recrutement 0

Equipez uniquement un personnage Gotham Knights.

Le personnage équipé peut attaquer comme s'il avait le vol et l'attaque à distance et a "Activez >>> Annulez l'effet du pouvoir à coût de lancement ciblé."

Un effet de pouvoir à coût de lancement est un effet généré par un pouvoir à coût de lancement. Ces pouvoirs sont reconnaissables grâce à leur flèche (>>>). Les pouvoirs activés sont une sous-catégorie des pouvoirs à coût de lancement.

### **Connor Kent <> Superboy, Télékinétique Tactile**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 6

12 ATK 10 DEF

Epuisez un personnage Teen Titans que vous contrôlez >>> Connor Kent obtient +2 DEF ce tour.

Payez 2 points d'endurance >>> Mettez KO l'équipement ciblé contrôlé par un adversaire.

Vous pouvez épuiser Connor Kent pour payer le coût de son propre pouvoir.

### **Dick Grayson <> Nightwing, Chef des Titans**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 5

8 ATK 8 DEF

Tant que Dick Grayson est disponible, les attaquants Teen Titans que vous contrôlez obtiennent +2 ATK.

Amplification 2: Quand Dick Grayson arrive en jeu, les personnages Teen Titans que vous contrôlez obtiennent +2 ATK lorsqu'ils attaquent ce tour.

Le pouvoir continu de Dick et son Amplification se cumulent. Si vous avez payé l'amplification et qu'il est disponible, les personnages Teen Titan que vous contrôlez gagnent +4 ATK lorsqu'ils attaquent ce tour-ci.

**Dr. Light, Arthur Light**

Personnage, Fearsome Five, Recrutement 6

11 ATK 11 DEF

Activez >>> Etourdissez le personnage ciblé ayant un coût inférieur au nombre de personnages Fearsome Five que vous contrôlez.

Amplification 3: Quand Dr. Light arrive en jeu, mettez toutes les cartes personnage Fearsome Five de votre pile KO dans votre première ligne.

L'amplification de Dr. Light vous permet effectivement de contrôler deux personnages avec le même nom, voire plus.

**Dr. Tzin-Tzin, Maître Hypnotiseur**

Personnage, Ligue des Assassins, Recrutement 4

5 ATK 5 DEF

Activez, payez 1 point d'endurance >>> Rendez disponible l'attaquant ciblé. Il obtient -3 ATK ce tour.

Le personnage rendu disponible peut attaquer de nouveau.

**Elections Truquées**

Reviement, Seuil 1

Persistance: Epuisez un personnage Arkham Inmates que vous contrôlez >>> Mettez un marqueur scrutin sur les Elections Truquées. S'il y a 25 marqueurs scrutins ou plus sur les Elections Truquées, vous gagnez la partie.

Si Elections Truquées est retourné face verso, il conserve ses marqueurs.

**En Avant, Teen Titans !**

Reviement, Seuil 2

Rendez disponibles tous les personnages Teen Titans qui ont attaqué en équipe ce tour. Ces personnages ne peuvent pas faire de percée ce tour.

En avant Teen Titan ! affecte les personnages qui sont en train de faire une attaque en équipe ainsi que tout ceux qui ont attaqué en équipe ce tour-ci.

**Evaporation**

Reviement, Seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Evaporation, défaussez une carte personnage Gotham Knights de votre main.

Annulez l'effet du revirement non persistant ciblé.

Un effet de revirement non persistant est un effet généré par un revirement n'ayant pas le symbole persistant.

**Firefly, Garfield Lynns**

Personnage, Arkham Inmates, Recrutement 2

3 ATK 1 DEF

Activez, défaussez un personnage Arkham Inmates de votre main >>> Mettez KO le lieu ciblé et mettez KO une ressource que vous contrôlez. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat.

Vous choisissez la ressource que vous souhaitez mettre KO durant la résolution.

### **Huntress, Héléna Rosa Bertinelli**

Personnage, Gotham Knights, Recrutement 3

4 ATK 4 DEF

Lorsque Huntress attaque ou défend, les personnages ne peuvent pas être la cible de revirements contrôlés par vos adversaires.

Lorsque Huntress attaque ou défend, TOUS les personnages ne peuvent être la cible des revirements de votre adversaire.

### **Industries Wayne**

Lieu, Seuil 1

Retournez les Industries Wayne uniquement si vous contrôlez un personnage Gotham Knights.

Au début de votre étape de formation, vous pouvez transférer l'équipement ciblé que vous contrôlez vers un personnage non équipé ciblé que vous contrôlez.

Activez >>> Le personnage Gotham Knights équipé ciblé obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque.

Vous ne pouvez pas transférer un équipement sur ou depuis un personnage étourdi.

### **Jinx, Sorcière des Éléments**

Personnage, Fearsome Five, Recrutement 4

7 ATK 7 DEF

Épuisez un lieu que vous contrôlez >>> Chacun de vos adversaires perd 1 point d'endurance.

Payez 1 point de ressource >>> Cherchez une carte lieu dans votre deck. Révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez votre deck. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Vous pouvez uniquement utiliser les pouvoirs qui vous demande de payer des points de ressource durant votre étape de recrutement puisque c'est le seul moment où vous avez ces points à votre disposition.

### **Le Démon , Etrigan**

Personnage, , Recrutement 8

18 ATK 18 DEF

Quand Le Démon, Etrigan, arrive en jeu, <lb> Huit points d'endurance, chaque adversaire doit payer, <lb> Chacun est libre, pour l'éviter, <lb> De toutes ses ressources, se débarrasser.

Le texte officiel de cette carte est : « Quand Le Démon arrive en jeu, chaque adversaire met KO toutes ses ressources à moins qu'il ne paye 8 points d'endurance. »

### **Le Démon , Jason Blood**

Personnage, , Recrutement 4

7 ATK 7 DEF

Chaque fois que Le Démon est étourdi, cherchez dans votre deck une version différente d'une carte nommée Le Démon. Révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez votre deck.

Payez 1 point d'endurance >>> Révélez une ressource face verso que vous contrôlez. S'il s'agit d'un revirement non persistant, tournez-le face recto et piochez une carte. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Quand vous révélez un revirement grâce au pouvoir du Démon, vous ne jouez pas ce revirement. Ce revirement n'a donc pas d'effet.

### **Le Joker , Le Prince-Clown du Crime**

Personnage, Arkham Inmates, Recrutement 7

13 ATK 13 DEF

Loyauté. Défaussez une carte personnage Arkham Inmates de votre main >>> Etourdissez le personnage ciblé si son coût est égal à celui de la carte défaussée. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement, et uniquement durant votre étape d'attaque.

Le personnage ciblé est étourdi uniquement si son coût est EGAL à celui de la carte défaussée.

### **Le Joker, Jokers en Folie**

Personnage, Arkham Inmates, Recrutement 3

3 ATK 3 DEF

Loyauté. Si vous deviez faire un mulligan et que le Joker est dans votre main, vous pouvez révéler le Joker à la place. Si vous le faites, mettez les cartes de votre main en dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix et piochez cinq cartes. Vous ne pouvez pas faire de mulligan.

Amplification 2: Quand le Joker arrive en jeu, défaussez votre main et piochez cinq cartes.

Grâce au pouvoir du Joker, à la place de faire Mulligan, vous piochez cinq cartes mais vous ne pouvez pas faire d'autre Mulligan dans cette partie. Donc, même si vous n'avez pas vraiment fait de mulligan cette partie, vous ne pouvez pas en faire.

Puisqu'elle ne fait pas partie d'un autre paragraphe, la phrase « Vous ne pouvez pas faire de mulligan. » n'est pas un pouvoir continu en soi. Cela fait partie du pouvoir continu qui remplace le mulligan. Cela ne s'applique donc que si vous choisissez de remplacer le mulligan par l'effet en entier.

Si vous avez plusieurs Joker dans votre main, vous choisissez celui qui remplace votre mulligan. De toute façon, le résultat est le même.

### **Mad Hatter, Jervis Tetch**

Personnage, Arkham Inmates, Recrutement 2

1 ATK 2 DEF

Comme coût additionnel pour recruter Mad Hatter, révélez un autre personnage Arkham Inmates de votre main.

Payez 1 point de ressource >>> Déplacez le personnage ciblé ayant un coût de 2 ou moins dans votre première ligne. Au début de la phase de récupération, déplacez ce personnage dans la première ligne de son propriétaire. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Vous pouvez uniquement utiliser les pouvoirs qui vous demande de payer des points de ressource durant votre étape de recrutement puisque c'est le seul moment où vous avez ces points à votre disposition.

### **Mirage, Miriam Delgado**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 1

1 ATK 1 DEF

Quand Mirage arrive en jeu, vous pouvez révéler une carte personnage Teen Titans de votre main. Si vous le faites, choisissez une équipe d'affiliation. Mirage a l'affiliation à l'équipe choisie. (En plus de son affiliation à l'équipe Teen Titans.)

Vous devez choisir une équipe d'affiliation qui existe dans Vs sytem.

### **Mr. Zsasz, Victor Zsasz**

Personnage, Arkham Inmates, Recrutement 2

2 ATK 2 DEF

Chaque fois que Mr. Zsasz étourdit un défenseur, mettez un marqueur +1 ATK/+1 DEF sur Mr. Zsasz.

Amplification 1: Quand Mr. Zsasz arrive en jeu, vous pouvez étourdir un personnage ciblé ayant un coût de 1. Si vous le faites, mettez un marqueur +1 ATK/+1 DEF sur Mr. Zsasz.

Vous pouvez payer l'Amplification même s'il n'y a pas de cible valable en jeu. S'il n'y a toujours pas de cible quand Mr. Zsasz arrive en jeu, son effet est annulé par les règles du jeu.

Mr. Zsasz garde ses marqueurs quand il est face verso.

### **Nature Double**

Revirement, Seuil 3

Comme coût additionnel pour jouer Nature Double, mettez un personnage Ligue des Assassins étourdi que vous contrôlez dans votre pile KO.

Choisissez une carte personnage Ligue des Assassins dans votre main ayant un coût inférieur à celui du personnage mis dans votre pile KO. Mettez la carte choisie dans votre ligne de soutien.

Nature Double vous permet effectivement de contrôler deux personnages avec le même nom. Cela s'explique parce que le personnage mis en jeu par Nature Double n'est pas recruté.

### **Omen , Lilith Clay**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 1

0 ATK 2 DEF

Épuisez un personnage Teen Titans que vous contrôlez >>> Regardez les X cartes du dessus de votre deck, où X est égal au coût du personnage épuisé. Mettez ces cartes au dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez épuiser Omen pour payer le coût de son propre pouvoir.

### **Optitron**

Lieu, Seuil 1

Payez 1 point de ressource, défaussez une carte personnage Teen Titans de votre main >>>

Cherchez dans votre deck une carte personnage Teen Titans. Révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez votre deck. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Vous pouvez uniquement utiliser les pouvoirs qui vous demande de payer des points de ressource durant votre étape de recrutement puisque c'est le seul moment où vous avez ces points à votre disposition.

### **Perfection Universelle**

Revirement, Seuil 2

Choisissez deux équipes d'affiliation différentes parmi les personnages que vous contrôlez.

Persistance: Les personnages que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont l'une ou l'autre des affiliations choisies sont considérées comme ayant les deux affiliations.

Vous pouvez choisir n'importe quelle équipe d'affiliation parmi les personnages que vous contrôlez – même des équipes Marvel.

### **Poison Ivy, Pamela Isley**

Personnage, Arkham Inmates, Recrutement 4

6 ATK 7 DEF

Chaque fois que Poison Ivy étourdit un personnage, si ce personnage devait récupérer ce tour, il ne peut pas récupérer et n'est pas mis KO durant la phase de récupération ce tour.

Traitez un personnage étourdi par Poison Ivy de manière habituelle. Cependant, si ce personnage doit récupérer ce tour-ci (même à la fin du tour), laissez le personnage étourdi mais ne le mettez pas KO pendant la phase de récupération.

### **Red Star, Leonid Kovar**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 4

7 ATK 6 DEF

Lorsque Red Star est exalté, il ne peut pas être étourdi lorsqu'il attaque ce tour.

Payez 1 point de ressource >>> Le joueur ciblé perd 5 points d'endurance. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement et uniquement si vous contrôlez un autre personnage Teen Titans.

Vous pouvez uniquement utiliser les pouvoirs qui vous demande de payer des points de ressource durant votre étape de recrutement puisque c'est le seul moment où vous avez ces points à votre disposition.

### **Roue des Fléaux**

Equipelement, Recrutement 1

Unique. Equipez uniquement un personnage Ligue des Assassins que vous contrôlez.

Au début de la phase de récupération, chaque joueur qui contrôle un ou plusieurs personnages ayant un marqueur peste défausse une carte de sa main.

Le personnage équipé a " Activez, payez 5 points d'endurance >>> Mettez un marqueur peste sur le personnage ciblé."

Le pouvoir déclenché de la Roue des Fléaux se déclenche une seule fois par joueur contrôlant un personnage avec un marqueur peste, et ce quelque soit le nombre de personnages avec un marqueur peste qu'il contrôle.

### **Roy Harper <> Arsenal, Tireur d'Elite**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 3

4 ATK 3 DEF

Epousez un personnage Teen Titans que vous contrôlez >>> Roy Harper obtient +2 ATK ce tour.

Activez, Mettez KO une ressource que vous contrôlez >>> Etourdissez le personnage ciblé ayant une ATK inférieure à celle de Roy Harper.

Vous pouvez épuiser Roy Harper pour payer le coût de son propre pouvoir.

### **Sacrifice Héroïque**

Reviement, Seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Sacrifice Héroïque, étourdissez un personnage Teen Titans non défenseur que vous contrôlez

Epousez le défenseur Teen Titans ciblé que vous contrôlez et retirez tous les attaquants de cette attaque.

Quand un attaquant est retiré d'une attaque, il n'est pas rendu disponible.

### **Talia, Fille de Tête de Démon**

Personnage, Ligue des Assassins, Recrutement 2

1 ATK 3 DEF

Activez >>> Révélez les deux cartes du dessus de votre deck. Mettez toutes les cartes lieu révélées dans votre main. Mettez les cartes restantes au dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix. Si vous avez mis au moins une carte lieu dans votre main de cette manière, défaussez une carte de votre main.

Vous défaussez une seule carte même si vous avez mis deux cartes lieu dans votre main.

### **Tim Drake <> Robin, Jeune Détective**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 2

2 ATK 3 DEF

Si un membre d'une attaque en équipe devait être étourdi, vous pouvez étourdir un autre membre que vous contrôlez de l'attaque en équipe à la place.

Amplification 2: Quand Tim Drake arrive en jeu, les personnages Teen Titans que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis lorsqu'ils attaquent ce tour.

Tim Drake affecte même les personnages attaquant en équipe qui ne sont pas Teen Titan.

### **T-Jet**

Equipement, Recrutement 1

Unique. Transférable. Les personnages que vous contrôlez ont le vol.

Chaque fois qu'un personnage Teen Titans que vous contrôlez est exalté, il obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque. (En plus des bonus de l'exaltation)

Si Lost City remplace l'exaltation par un +3/+3, le pouvoir du T-jet ne se déclenche pas.

### **Totale Anarchie**

Reviement, Seuil 1

Persistance: Chaque fois qu'un personnage ayant un coût de 3 ou moins est étourdi, mettez KO ce personnage.

Totale Anarchie affecte aussi bien vos personnages que ceux de votre adversaire.

### **Tour de Babel**

Reviement, Seuil 1

Jouez la Tour de Babel uniquement si vous contrôlez un personnage Ligue des Assassins.

Durant l'étape d'attaque de chaque joueur ce tour, les personnages de ce joueur qui n'ont pas Ligue des Assassins comme équipe d'affiliation n'ont aucune équipe d'affiliation.

Si une attaque en équipe a été annoncée et validée, la Tour de Babel n'empêchera pas l'attaque.

### **Ubu, Garde du Corps de Ra's al Ghul's**

Personnage, Ligue des Assassins, Recrutement 3

5 ATK 6 DEF

Loyauté. Les personnages couverts par Ubu ne peuvent pas être attaqués.

Les personnages avec le vol ne peuvent pas attaquer les personnages couverts par Ubu.

### **USS Argus**

Lieu, Seuil 3

Si vous devez piocher une carte durant la phase de pioche, ne le faites pas.

Activez >>> Regardez les quatre cartes du dessus de votre deck. Mettez l'une d'elles dans votre main. Mettez les autres en dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de construction et uniquement si vous contrôlez un personnage Teen Titans.

« Piochez deux cartes » signifie « piochez une carte, piochez une carte ». USS Argus empêche donc de piocher les deux cartes habituelles au début du tour.

**Vic Stone <> Cyborg, Machine Humaine**

Personnage, Teen Titans, Recrutement 4

6 ATK 6 DEF

Amplification X: Quand Vic Stone arrive en jeu, cherchez dans votre deck une carte équipement ayant un coût de X ou moins et attachez-la à Vic Stone. Mélangez votre deck.

**Vous pouvez payer 0 pour l'Amplification et aller chercher un équipement à 0.**