

# FAQ Superman, l'Homme d'Acier

Rédigée par Chad Daniel, Dave DeLaney et Mitchell Waldbauer

## Questions d'ordre générales

### Retirer un attaquant ou un défenseur d'une attaque.

Certaines cartes, telles que Orion, Chien de guerre, peuvent retirer un attaquant ou un défenseur d'une attaque. Retirer un attaquant (ou un défenseur) d'une attaque fait perdre la caractéristique "attaquant" (et respectivement "défenseur") ou "attaquant en équipe". Lorsqu'une attaque se conclue, si un attaquant ne fait plus partie du combat, il n'est pas rendu disponible.

### Devenir un défenseur

Certaines cartes, tel que Superman, Clark Kent, rendent défenseur un personnage lors d'une attaque. Ce personnage gagne la caractéristique "défenseur". La légalité de l'attaque n'est pas re-vérifiée lorsque cela se produit.

### Retiré du jeu

Certaines cartes, tel que Eradicator, Ame de Krypton, mettent des cartes dans la zone "retiré du jeu". Cette zone est gérée par la règle suivante :

#### 212.7 Zone "retiré du jeu"

212.7a Les cartes qui ont été retirées du jeu par un effet sont placées dans la zone "retiré du jeu". Chaque joueur dispose d'une zone "retiré du jeu".

212.7b La zone "retiré du jeu" est publique.

### Substituer

Certaines cartes, tel que Perry White, utilisent la nouvelle formulation avec le mot "substituer" dans leur texte. La règle officielle est :

512.5 Certains modificateurs immédiats demandent à un joueur de substituer une ressource. Pour substituer une ressource, le joueur commence par mettre KO une ressource. Puis, si le joueur a mis KO une ressource, il met face verso la première carte de son deck dans sa ligne de ressources. Le joueur peut alors regarder cette nouvelle carte. (Voir règle 212.5f.)

**Exemple:** Perry White a pour texte : " Au début de la phase de combat, si Perry White est couvert, regardez la ressource face verso ciblée contrôlée par un adversaire. Vous pouvez substituer cette ressource." Ceci signifie que le contrôleur de la ressource peut la mettre KO. S'il le fait, il peut ensuite mettre la première carte de son deck face verso dans sa ligne de ressources.

## **Invulnérabilité**

Certaines cartes, tel que Superman, l'Homme d'Acier, ont ou peuvent donner à d'autres personnages le mot-clef invulnérabilité. La règle définissant ce mot-clef est :

707.7 "Invulnérabilité" est un mot-clef qui représente un pouvoir continu qui fonctionne dans la zone "en jeu". Les personnages ayant l'invulnérabilité ignorent les règles 702.1, 702.1a et 702.1b. Lorsque ces personnages deviennent étourdis, il ne causent pas de perte d'endurance d'étourdissement à leurs contrôleurs.

## **Cosmique**

Certaines cartes, tel que Alpha Centurion, Marcus Aelius, ont le mot-clef cosmique. Les règles définissant ce mot-clef sont :

707.8 "Cosmique" est un mot-clef de certaines cartes de personnages qui représente un pouvoir continu qui fonctionne dans la zone "en jeu" et un pouvoir immédiat qui modifie la manière dont le personnage arrive en jeu. Cosmique et les marqueurs cosmiques sont régis par des règles spécifiques qui ne s'appliquent pas aux marqueurs ayant un autre nom.

707.8a Un personnage cosmique arrive en jeu avec un marqueur cosmique.

707.8b Lorsqu'un personnage est étourdi, retirez-lui tous ses marqueurs cosmiques.

707.8c Un personnage ne peut avoir qu'un seul marqueur cosmique à la fois.

707.8d Un personnage qui n'a pas le mot-clef cosmique ne peut recevoir de marqueur cosmique.

707.8e La phrase : "Cosmique : [texte]" signifie : "Tant que ce personnage a un marqueur cosmique, il a [texte] en plus de son texte normal." Si le personnage n'a pas de marqueur cosmique, il n'a pas [texte].

Un personnage qui devient étourdi perd ses éventuels marqueurs cosmiques en même temps qu'il gagne la caractéristique "étourdi" car il perd le texte et le pouvoir "cosmique". Un personnage qui arrive en jeu étourdi n'arrive pas avec un marqueur cosmique, même s'il en aurait eu un s'il arrivait face recto, car il n'a pas le pouvoir cosmique lorsqu'il arrive en jeu. (Il n'arrive pas en jeu avec un marqueur qu'il perdrait immédiatement.)

Les personnages qui ont l'invulnérabilité dans leur texte cosmique ignorent la perte d'endurance par étourdissement s'ils sont étourdis. Ces personnages perdent leur marqueur cosmique et donc le texte cosmique au même moment où ils devraient perdre leur texte en devenant étourdis. Cela se produit après qu'une éventuelle perte d'endurance par étourdissement ait été calculée.

Les personnages qui n'ont pas le pouvoir cosmique ne peuvent recevoir de marqueur cosmique de quelque manière que ce soit. Les personnages qui ont le pouvoir cosmique peuvent recevoir un marqueur cosmique via certains effets, mais uniquement s'ils n'en ont pas déjà un.

Un personnage tel que Rogue, Absorption de Pouvoir, peut copier un pouvoir cosmique, mais uniquement s'il est actif, c'est à dire si le personnage a un marqueur cosmique. Une fois le pouvoir copié, le fait que le personnage d'origine ait un marqueur cosmique ou pas n'est plus pris en compte.

### Questions spécifiques aux cartes

Alpha Centurion, Marcus Aelius  
Personnage, Team Superman, 4  
7 ATK/6 DEF  
Vol

Cosmique : Tant que vous ne contrôlez pas de personnage disponible, Alpha Centurion obtient +2 ATK et +2 DEF.

Amplification 1: Quand Alpha Centurion arrive en jeu, épuisez le nombre de votre choix de personnages que vous contrôlez. Les personnages que vous contrôlez obtiennent +3 ATK lorsqu'ils sont épuisés et qu'ils défendent ce tour.

Tous les personnages que vous contrôlez, y compris Alpha Centurion, doivent être épuisés pour bénéficier du +2 ATK et du +2 DEF. Si le coût d'amplification est payé, le bonus de +3 ATK s'applique à tous vos personnages épuisés et défenseurs, quelque soit la manière dont ils sont devenus épuisés. Alpha Centurion peut bénéficier à la fois du +3 ATK et du +2 ATK/+2 DEF si les deux pouvoirs s'appliquent.

Amazing Grace, Manipulator  
Personnage, Darkseid's Elite, 4

6 ATK/6 DEF

Activez, défaussez une carte personnage Darkseid's Elite >>> Le joueur ciblé choisit un personnage ayant un coût de 3 ou moins qu'il contrôle. Déplacez ce personnage dans votre première ligne. Ce personnage gagne l'affiliation à l'équipe Darkseid's Elite. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de récupération. (Vous contrôlez ce personnage.)

Vous pouvez vous cibler vous-même avec ce pouvoir pour déplacer un personnage dans votre première ligne et lui donner l'affiliation Darkseid's Elite.

Atomic Skull, Joe Martin

Personnage, Revenge Squad, 2

2 ATK/1 DEF

Attaque à distance

Révélez une carte personnage Revenge Squad de votre main >>> Etourdissez le personnage ciblé si son coût est inférieur au nombre de revirements persistants que vous contrôlez. Utilisez ce pouvoir uniquement durant votre étape d'attaque et une fois par tour uniquement.

Le pouvoir d'Atomic Skull compte les revirements persistants face recto dans votre ligne de ressources lorsqu'il se résout. D'autres revirements dans d'autres zones ne sont pas comptés car ce ne sont que des cartes de revirement persistants. Les ressources face verso ne sont pas comptées non plus car elles n'ont pas de type.

Bernadeth, Chef des Female Furies

Personnage, Darkseid's Elite, 4

8 ATK/6 DEF

Payez 1 point d'endurance >>> Chaque fois qu'un personnage contrôlé par un adversaire récupère lors de cette phase, son contrôleur perd un nombre de points d'endurance égal à son coût. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Si cet effet est joué lors de la phase de récupération, ce pouvoir se déclenche pour le personnage choisi lors des actions d'aboutissement. Puisque qu'aucun joueur n'a la priorité à ce moment, l'effet déclenché ne se résout que lors de la phase de pioche du tour suivant.

Big Barda, Barda Free

Personnage, New Gods, 6

12 ATK/12 DEF

Attaque à distance

Cosmique : Payez la moitié de votre endurance, arrondie au supérieur >>> Big Barda obtient +4 ATK et +4 DEF pour cette attaque. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

La moitié de zéro arrondi au supérieur est zéro. Un nombre négatif est considéré comme étant zéro. Si un joueur a une endurance négative, il peut payer zéro pour utiliser le pouvoir de Big Barda.

Bizarro World

Lieu, 2

Retournez Bizarro World uniquement si vous contrôlez un personnage Revenge Squad.

Activez >>> Etourdissez un personnage ciblé dont la DEF est 0.

Le texte de cette carte change à chaque sortie d'une nouvelle extension et devient légal lorsque l'extension devient légale. Tant que la nouvelle extension n'est pas légale, les joueurs doivent continuer à utiliser l'ancien texte lors de tournois.

**Exemple:** Superman, l'Homme d'Acier sort le 20 novembre, mais ne devient légale que le 1<sup>er</sup> décembre. Le nouveau texte de Bizarro World est connu le 20 novembre mais ne deviendra légal que le 1<sup>er</sup> décembre.

Le plus récent texte de Bizarro World est disponible sur [bizarroworld.com](http://bizarroworld.com) ou dans la liste officielle des cartes sur [ude.com/rules](http://ude.com/rules).

Brainiac 2.5, Vrill Dox

Personnage, Revenge Squad, 5

9 ATK/8 DEF

Tant que Brainiac 2.5 est disponible, les personnages non-Revenge Squad obtiennent -1 DEF.

Tant que Brainiac 2.5 est épuisé, les personnages non-Revenge Squad obtiennent -1 ATK.

Amplification 2 : Quand Brainiac 2.5 arrive en jeu, les personnages non-Revenge Squad obtiennent -2 ATK et -2 DEF ce tour.

Un personnage sans équipe d'affiliation est un personnage "non-Revenge Squad".

Brimstone, Machine de Destruction

Personnage, Darkseid's Elite, 6

13 ATK/10 DEF

Loyauté. Payez 1 point de ressource >>> Au début de la phase de combat, mettez KO la ressource ciblée. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Vous choisissez la ressource ciblée lorsque vous utiliser le pouvoir de Brimstone. Cette ressource sera mise KO au début de la phase de combat.

### Cadmus Labs

Lieu, 1

Activez >>> Les cartes personnage nommées Superman ne sont pas uniques ce tour.

Substituez Cadmus Labs >>> Le personnage ciblé nommé Superman obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque.

Le second pouvoir peut être utilisé même si Cadmus Labs est épuisé.

Puisque la substitution fait partie du coût, Cadmus Labs est remplacé lors de l'annonce de l'effet.

### Daily Planet

Lieu, 1

Activez >>> Regardez les deux cartes du dessus du deck de l'adversaire ciblé. Choisissez l'une d'elles et mettez-la dans la pile KO de ce joueur. Mettez la carte restante au-dessus du deck de ce joueur. Utilisez ce pouvoir uniquement si vous contrôlez un personnage Team Superman.

Si le deck de l'adversaire ne contient qu'une seule carte, cette carte va dans sa pile KO. Si le deck est vide, vous pouvez utiliser ce pouvoir mais il est sans effet.

### Darkseid, Seigneur d'Apokolips

Personnage, Darkseid's Elite, 8

20 ATK/20 DEF

Attaque à distance

Comme coût additionnel pour recruter Darkseid, défaussez une carte personnage Darkseid's Elite.

Au début de la phase de récupération, mettez KO tous les autres personnages.

Le pouvoir de Darkseid's met KO tous les autres personnages aussi bien ceux que vous contrôlez que ceux contrôlés par vos adversaires.

### Le Dernier Fils de Krypton

Revirement, 8

Jouez Le Dernier Fils de Krypton uniquement durant la phase de récupération.

Choisissez un personnage nommé Superman que vous contrôlez. Chaque autre joueur choisit un personnage qu'il contrôle. Mettez KO tous les personnages autres que les personnages choisis.

Vous pouvez jouer ce revirement même si vous n'avez pas Superman en jeu. Si vous n'avez pas de personnage nommé Superman lorsque cet effet se résout, vous ne choisissez pas un personnage à sauver, mais les autres joueurs, si.

Deuce, Miss Perception

Personnage, Fearsome Five, 2

2 ATK/2 DEF

Deuce obtient +2 ATK et +2 DEF lorsqu'elle attaque un personnage ayant un coût de 2 ou lorsqu'elle défend contre un personnage ayant un coût de 2.

Ceci est un pouvoir continu conditionnel qui soit s'applique, soit ne s'applique pas. Si Deuce est attaqué en équipe par plusieurs personnages ayant tous un coût de 2, Deuce ne gagne +2 ATK/+2 DEF qu'une seule fois.

Dos à Dos

Revirement, 2

Tant que deux personnages ciblés que vous contrôlez sont sur la même colonne, ils obtiennent chacun +1 ATK et +1 DEF lorsqu'ils défendent ce tour.

L'un des personnages (ou les deux) peuvent être étourdis et le bonus s'appliquera malgré tout aux deux personnages.

Equation de Non-Vie

Revirement, 3

Jouez Equation de Non-Vie uniquement si vous contrôlez un personnage Darkseid's Elite. Persistance : Au début de la phase de récupération, en commençant par vous, chaque joueur choisit un nombre différent. Le joueur qui a choisi le nombre le plus élevé perd autant de points d'endurance. Chaque autre joueur gagne la même valeur d'endurance et étourdit un personnage non-étourdi qu'il contrôle. Play Anti-Life Equation only if you control a Darkseid's Elite character.

Vous ne pouvez pas choisir un nombre négatif.

Eradicator, Ame de Krypton

Personnage, Team Superman, 7

15 ATK/15 DEF

Vol, attaque à distance

Tant que vous contrôlez un autre personnage Team Superman, chaque fois qu'Eradicator étourdit un personnage, retirez ce personnage de la partie.

Vous n'avez pas besoin de contrôler un autre personnage Team Superman lors de la résolution de cet effet, tant que vous en contrôliez un lorsque cet pouvoir s'est déclenché. Si un effet devait faire récupérer le personnage étourdi par Eradicator, l'effet déclenché retirera tout de même le personnage du jeu lors de sa résolution.

Eradicator, Doctor David Connor

Personnage, Revenge Squad, 6  
13 ATK/12 DEF

Flight, Range

Chaque fois qu'Eradiator étourdit un défenseur, substituez le nombre de votre choix de lieux ciblés contrôlés par le contrôleur de ce défenseur.

Le nombre de votre choix peut être zéro, mais il ne peut être supérieur au nombre de lieux contrôlés par le joueur concerné. Vous ne pouvez choisir deux fois le même lieu. Pour que l'effet soit annulé, toutes ses cibles doivent être illégales. Si l'une des cibles n'est plus un lieu, l'effet s'appliquera tout de même aux cibles légales restants.

Evasion de Justesse

Revirement, 1

Épuisez le défenseur ciblé que vous contrôlez. Si vous le faites, ce défenseur obtient +2 DEF pour cette attaque.

L'effet d'Evasion de Justesse ne s'applique que si c'est Evasion de Justesse qui épuise le défenseur. Si en réponse autre chose épuise le défenseur, Evasion de Justesse se résoudra mais ne donnera pas +2 DEF.

Forever People

Revirement, 4

Comme coût additionnel pour jouer Forever People, épuisez un personnage New Gods que vous contrôlez.

Mettez la carte personnage ciblée ayant la version Forever People de votre pile KO dans votre ligne de soutien, étourdie.

Ceci ne vous donne pas un action de récupération gratuite. Vous ne pouvez toujours faire récupérer qu'un seul personnage lors des actions d'aboutissement.

Mammie vous Aime

Revirement, 2

Persistance : Au début de la phase de récupération, si vous contrôlez un personnage Darkseid's Elite, chaque joueur perd 1 point d'endurance pour chaque personnage étourdi qu'il contrôle.

Mammie vous Aime affecte tous les joueurs, y compris son contrôleur.

Massacre, Chasseur de Primes Extraterrestre

Personnage, Revenge Squad, 3

5 ATK/3 DEF

Vol

Comme coût additionnel pour recruter Massacre, révéléz une carte personnage Revenge Squad de votre main.

Chaque fois que Massacre est étourdi, mettez KO tous les personnages étourdis.

Cet effet met KO tous les personnages étourdis lorsqu'il se résout. Si un personnage récupère avant que l'effet ne se résolve, il ne sera pas mis KO.

Maxie Zeus, Complexe Divin

Personnage, Arkham Inmates, 4

6 ATK/6 DEF

Cosmique : Chaque fois qu'un personnage Arkham Inmates que vous contrôlez fait une percée sur un joueur, ce joueur défause une carte.

Si vous attaquez en équipe directement un joueur, ce pouvoir se déclenche pour chacun des attaquants.

Mongal, Dirigeant d'Almerac

Personnage, Revenge Squad, 3

4 ATK/4 DEF

Chaque fois que Mongal attaque un personnage, vous pouvez déplacer ce personnage dans la ligne de soutien de son contrôleur.

Vous pouvez déplacer le personnage vers n'importe que emplacement vide de la ligne de soutien d'un adversaire. Il n'est pas nécessaire de le mettre adjacent à un autre personnage.

Mongul, Tyran de Warworld

Personnage, Revenge Squad, 5

9 ATK/8 DEF

Cosmique : Tant que vous contrôlez un autre personnage Revenge Squad, chaque fois que Mongul étourdit un personnage, le contrôleur de ce personnage perd un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage.

Amplification 2 : Quand Mongul arrive en jeu, vous pouvez étourdir le personnage ciblé ayant un coût de 4 ou moins.

Vous n'avez pas besoin de contrôler un autre personnage Revenge Squad lors de la résolution de cet effet, tant que vous en contrôliez un lorsque cet pouvoir s'est déclenché. Ceci n'est pas un pouvoir déclenché conditionnel donc rien n'est vérifié lors de sa résolution.

Le pouvoir d'amplification de Mongul peut déclencher son autre pouvoir s'il a un marqueur cosmique et que vous contrôlez un autre personnage Revenge Squad.

La perte d'endurance est en plus de la perte normale d'endurance d'étourdissement et se produit après cette dernière.

Mr. Mxyzptlk, Lutin de la Cinquième Dimension

Personnage, Revenge Squad, 2

1 ATK/1 DEF

Vol, attaque à distance

Mr. Mxyzptlk vous coûte 1 de moins à recruter pour chaque personnage Revenge Squad que vous contrôlez.

Mr. Mxyzptlk ne peut pas être étourdi.

Chaque fois que Mr. Mxyzptlk est attaqué, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Le personnage attaquant Mr. Mxyzptlk sera le plus souvent disponible. Mr. Mxyzptlk ne peut jamais être étourdi, que ce soit par un effet provenant de quelque source que ce soit ou par les règles.

Le coût de Mr. Mxyzptlk ne peut jamais être inférieur à zéro.

Vous ne pouvez pas payer un coût vous demandant d'étourdir un personnage en tentant d'étourdir Mr. Mxyzptlk.

Pacte de Vengeance

Revirement, 3

Persistance : Payez 3 points d'endurance, défaussez une carte >>> Révélez les 5 cartes du dessus de votre deck. Choisissez une carte personnage Revenge Squad parmi elles et mettez-la dans votre main. Mettez les cartes restantes au-dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Si vous avez plusieurs exemplaires de Pacte de Vengeance en jeu, chacun peut être utilisé une fois par tour.

Parasite, Rudy Jones

Personnage, Revenge Squad, 4

6 ATK/6 DEF

Parasite arrive en jeu sans marqueur cosmique.

Chaque fois que Parasite étourdit un personnage, mettez un marqueur cosmique sur Parasite.

Cosmique : Parasite obtient +4 ATK et +4 DEF.

Si Parasite a déjà un marqueur cosmique, son pouvoir se déclenche mais les règles l'empêchent de recevoir le marqueur lorsque l'effet se résout.

Perry White, Chef  
Personnage, Team Superman, 1  
1 ATK/1 DEF

Au début de la phase de combat, si Perry White est couvert, regardez la ressource face verso ciblée contrôlée par un adversaire. Vous pouvez substituer cette ressource.

Si lors de la résolution de cet effet déclenché, Perry White n'est plus protégé et/ou la ressource ciblées est face recto, l'effet est annulé par les règles.

La Prophétie Accomplie

Revirement, 4

Jouez La Prophétie Accomplie uniquement durant la phase de construction.

Persistance : Au début de la phase de récupération, si vous contrôlez un personnage New Gods non-étourdi, chacun de vos adversaires dont l'endurance est de 0 ou moins perd la partie.

La Prophétie Accomplie se déclenche au début de la phase de récupération, avant de vérifier si un joueur est retiré du jeu lors de l'aboutissement.

Si les conditions sont remplies et que les deux joueurs ont une endurance inférieure à zéro, votre adversaire perd la partie même si votre endurance est inférieure à la sienne.

Robots Superman, Armée  
Personnage, Team Superman, 3  
4 ATK/4 DEF

Vol, attaque à distance

Les ressources que vous contrôlez ne peuvent pas être la cible de revirements contrôlés par vos adversaires.

Amplification 1 : Lorsque les Robots Superman arrivent en jeu, les personnages nommés Robots Superman obtiennent +1 ATK et +1 DEF ce tour pour chaque personnage nommé Robots Superman que vous contrôlez.

Les lieux et les revirements dans la ligne de ressource sont toujours des ressources même s'ils sont face recto. Votre adversaire ne peut donc pas cibler vos lieux et revirements face recto dans votre ligne de ressources avec ses propres revirements.

Satanus, Le Mal Incarné  
Personnage, Revenge Squad, 6  
6 ATK/6 DEF

Attaque à distance

Chaque fois que Satanus étourdit un défenseur, faites récupérer ce défenseur et déplacez-le dans votre ligne de soutien. Ce personnage gagne l'affiliation à l'équipe Revenge Squad. *(Vous contrôlez ce personnage.)*

Le personnage étourdi par Satanus conserve ses autres affiliations.

Les personnages qui récupèrent sont épuisés, et le resteront après avoir été placés dans votre ligne de soutien.

La Source

Lieu, 3

Substituez La Source >>> Substituez le revirement ciblé contrôlé par un adversaire. Cherchez dans le deck, la main et la pile KO de cet adversaire toutes les cartes ayant le même nom que ce revirement et retirez-les de la partie. Cet adversaire mélange son deck. Utilisez ce pouvoir uniquement si vous contrôlez un personnage New Gods.

Si la cible n'est plus un revirement lors de la résolution (par exemple, si elle a été remplacée par un autre effet ou mise face verso), l'effet est annulé par les règles. Si vous substituez le revirement, vous ne voyez pas quelle carte est mise à sa place. Le revirement ciblé est dans la pile KO lorsque vous effectuez la recherche. Si vous remplacez le revirement Forever People, vous ne pouvez pas retirer des personnages qui ont pour version Forever People.

Superman, Bleu

Personnage, Team Superman, 5

9 ATK/8 DEF

Vol, attaque à distance

Cosmique : Activez, retirez un marqueur cosmique de Superman >>> Etourdissez le personnage ciblé si son coût est inférieur ou égal au nombre de personnages Team Superman ayant le trait cosmique que vous contrôlez.

L'effet compte tous les personnages Team Superman que vous contrôlez ayant le trait cosmique, même s'ils n'ont pas de marqueur cosmique.

Superman, Clark Kent

Personnage, Team Superman, 4

7 ATK/7 DEF

Vol, attaque à distance

Cosmique : Activez >>> Retirez le défenseur Team Superman ciblé que vous contrôlez de cette attaque. Superman devient le défenseur pour cette attaque.

Le défenseur Team Superman ciblé perd la caractéristique défenseur et Superman, Clark Kent la gagne. Le jeu ne vérifie pas de nouveau si l'attaque est légale. Par exemple, si un personnage sans le vol attaque un personnage à découvert et qu'ensuite, le pouvoir de Superman, Clark Kent est utilisé, l'attaque se poursuit même si Superman, Clark Kent était à couvert.

The Joker, Empereur Joker

Personnage, Arkham Inmates, 8

17 ATK/17 DEF

Loyauté. Lorsqu'un adversaire n'a plus de carte dans son deck, il perd la partie.

Payez 1 point d'endurance >>> Si un adversaire devait perdre des points d'endurance ce tour, cet adversaire retire de la partie à la place autant de cartes du dessus de son deck.

Si le pouvoir à coût de lancement de The Joker, Emperor Joker est utilisé et qu'ensuite lui et un autre personnage s'étourdissent simultanément, l'effet du pouvoir remplace la perte d'endurance d'étourdissement pour cet adversaire. Toutefois, si cela vide le deck du joueur, son pouvoir déclenché ne se déclenche pas car The Joker est étourdi et que donc ses pouvoirs sont inactifs.

Vision Calorifique

Revirement, 1

Épuisez le défenseur ciblé que vous contrôlez. Si vous le faites, ce défenseur obtient +3 ATK pour cette attaque et chaque fois que ce défenseur étourdit un attaquant lors de cette attaque, le contrôleur de cet attaquant perd 3 points d'endurance.

L'effet de Vision Calorifique ne s'applique que si c'est Vision Calorifique qui épuise le défenseur. Si en réponse autre chose épuise le défenseur, Vision Calorifique se résoudra mais aucun de ses modificateurs ne se produiront.