

# FAQ The Avengers

v1.0

Rédigée par Paul Ross et Dave DeLaney

## GENERALITES

### 1. Les cartes réservistes sont les cartes de personnage ayant le mot-clef "réserviste".

Vous pouvez recruter une carte réserviste depuis votre main comme tout autre personnage. De plus, vous pouvez recruter une carte réserviste depuis votre ligne de ressources.

Pour recruter une carte réserviste depuis votre ligne de ressources, révélez-la et mettez-la dans la chaîne. Vous pouvez si vous le souhaitez mettre une carte de votre main face verso dans votre ligne de ressources à la place de la carte réserviste. Ceci se produit lors de l'action de recrutement, et avant que vous ne receviez la priorité. Les effets d'entrée en jeu se produiront après que la nouvelle carte ait été placée dans la ligne de ressources et que le personnage réserviste ait été recruté.

Recruter une carte réserviste depuis votre ligne de ressources est en tout point identique à un recrutement normal. Par exemple, si la carte réserviste a :

- **Dissimulation**, elle arrive en jeu dans votre zone cachée.
- **Dissimulation—Facultative**, vous pouvez la faire arriver en jeu dans votre zone cachée.
- **Amplification**, vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité.
- **Loyauté**, vous ne pouvez la recruter que si elle partage une affiliation avec un personnage que vous contrôlez.
- Un coût de recrutement additionnel, vous devez payer ce coût.
- Un coût de recrutement alternatif, vous pouvez choisir de payer ou de ne pas payer ce coût.

### 2. Les cartes leader sont les cartes de personnage ayant le mot-clef "leader".

Les cartes leader ont un ou plusieurs pouvoirs de leader imprimés après le mot-clef leader ; un peu comme certains revirements qui peuvent avoir des pouvoirs après le mot clef "persistant". Lorsqu'un personnage est étourdi, il n'est plus un leader et ses pouvoirs de leader deviennent inactifs.

Les pouvoirs de leader font référence aux personnages adjacents au personnage leader. Deux personnages sont adjacents s'ils sont contrôlés par le même joueur et qu'ils sont soit dans la même colonne, soit côte à côte dans la même ligne. Un personnage caché n'est jamais adjacent à un personnage visible.

*Exemple : Helmut Zemo <> Citizen V, Tacticien a pour texte : "Leader : Les personnages disponibles adjacents à Helmut Zemo obtiennent +3 ATK." Tant qu'Helmut est face recto, chaque personnage adjacent à lui gagne +3 ATK. Son pouvoir de leader fonctionne qu'il soit disponible ou épuisé. Le bonus ne s'applique pas à Helmut lui-même, car son pouvoir n'a d'effet que sur les personnages adjacents à lui.*

### 3. "Vous ne pouvez jouer de revirement ce tour."

Quatre revirements (Les plus puissants héros de la Terre, Autre-Terre, Une deuxième chance et Avantage injuste) ont pour texte : "Si vous n'avez pas joué d'autre revirement ce tour... Vous ne pouvez pas jouer de revirement ce tour."

*Exemple: Autre-Terre a pour texte : "Si vous n'avez pas joué d'autre revirement ce tour, les personnages contrôlés par vos adversaires ne sont plus renforcés et ne peuvent plus l'être ce tour et obtiennent -2 DEF lorsqu'ils défendent ce tour. Vous ne pouvez pas jouer de revirement ce tour." Après que cet effet se soit résolu, vous ne pouvez pas jouer d'autre revirement pendant le tour où Autre-Terre a été joué. Vous pouvez jouer des revirements avant de jouer Autre-Terre et vous pouvez également jouer des revirements en réponse à Autre-Terre. Toutefois, dans les deux cas, Autre-Terre n'aura aucun effet lors de sa résolution, si ce n'est de vous empêcher de jouer de futurs revirements ce tour-ci.*

### 4. Effets de "revirements non persistants".

Trois cartes (Vision, Paul Ebersol <> Fixer et Kang, Immortus) font référence aux effets d'un "revirement non persistant". L'effet d'un revirement non persistant est l'effet généré par un revirement qui n'est pas persistant.

*Exemple : Kang, Immortus a pour texte : "Retirez de la partie Kang et deux autres cartes de votre main >>> Annulez l'effet du revirement non persistant ciblé." Votre adversaire retourne Enemi commun pour piocher une carte et joue Trahison en réponse. Vous pouvez utiliser le pouvoir de Kang pour cibler l'effet de Trahison car Trahison est un revirement non persistant. Vous ne pouvez pas cibler l'effet "piocher une carte" car Enemi commun est un revirement persistant.*

### 5. Unique

Lorsque l'effet de recrutement d'un personnage se résout, la règle sur les objets uniques met tous les objets que vous contrôlez ayant le même nom dans votre pile KO.

Certains personnages de l'extension *Avengers* ont :

- le même nom que d'autres personnages mais des identités différentes ou
- la même identité que d'autres personnages.

Si vous recrutez un personnage (B) qui a le même nom qu'un personnage (A) que vous contrôlez, mais pas la même identité, le personnage A sera mis dans votre pile KO lorsque l'effet de recrutement du personnage B se résoudra.

Si vous recrutez un personnage (B) dont le nom est le même que l'identité d'un personnage (A) que vous contrôlez, le personnage A ne sera pas mis dans votre pile KO lorsque l'effet de recrutement du personnage B se résoudra.

*Exemple : Vous contrôlez Hank Pym <> Yellowjacket. Si vous recrutez Hank Pym <> Goliath, Hank Pym <> Yellowjacket sera mis dans votre pile KO lors de la résolution de l'effet de recrutement de Goliath. Si vous recrutez Yellowjacket, Rita DeMara au lieu de*

*Goliath, Hank Pym <> Yellowjacket ne sera pas mis dans votre pile KO, car son nom est différent de celui de Yellowjacket, Rita DeMara.*

**Exemple :** *Les personnages de cette extension ayant pour nom Kang ont pour texte : "Kang n'est pas unique." Si vous recrutez un tel personnage, les personnages ayant pour nom Kang que vous contrôlez ne seront pas mis dans votre pile KO.*

## **6. "Lorsque vous recrutez..."**

Quatre cartes de personnage (Erik Josten <> Goliath; Titania; Ultron <> Ultron 5 et Vermin) ont pour texte : "Lorsque vous recrutez [nom du personnage], [faites une action]". De tels pouvoirs se déclenchent lorsque l'effet de recrutement est joué et alors que le personnage est dans la chaîne. L'effet déclenché est ajouté à la chaîne après l'effet de recrutement et se résoudra donc avant. En d'autres termes, le pouvoir "Lorsque vous recrutez..." se produit avant que le personnage n'arrive en jeu.

**Exemple:** *Ultron <> Ultron 5 a pour texte : " Lorsque vous recrutez Ultron, gagnez 5 points de ressources." Sanction Suprême a pour texte : "Les cartes personnage révélées dans votre ligne des ressources ont le trait réserviste." Si vous contrôlez Sanction Suprême et que vous recrutez Ultron depuis votre ligne de ressources, vous devez d'abord choisir si vous placez une carte de votre main face verso à la place d'Ultron. Puis, l'effet déclenché d'Ultron ajoute un effet déclenché à la chaîne après l'effet de recrutement et enfin, vous recevez la priorité. Si tous les joueurs passent, vous recevez 5 points de ressources. Si tous les joueurs passent à nouveau, Ultron se résout et arrive en jeu.*

## **7. Personnages Squadron Supreme**

Certains personnages Squadron Supreme ont pour texte : "Si [ce personnage] devait faire une percée en attaquant un personnage, [faites une action]". De tels personnages ne font jamais de percée s'ils attaquent un personnage. Même si l'action indiquée ne peut être faite, la percée est tout de même remplacée.

**Exemple :** *Arcanna a pour texte : " Si Arcanna devait faire une percée en attaquant un personnage, le contrôleur de ce personnage étourdit un autre personnage non étourdi qu'il contrôle à la place." Lorqu'Arcanna attaque un personnage, sa percée est toujours remplacée ; même si votre adversaire ne contrôle aucun autre personnage non étourdi. Si votre adversaire contrôle au moins un autre personnage non étourdi, il doit en choisir un. Le modificateur de remplacement d'Arcanna étourdira le personnage choisi lors de la conclusion de l'attaque.*

Si deux (ou plus) modificateurs tentent de remplacer le même événement, le joueur affecté ou le contrôleur de la carte ou de l'effet affecté choisit l'ordre dans lequel s'appliquent les modificateurs de remplacement.

**Exemple :** *Reconnaissance avancée a pour texte : "Si un personnage que vous contrôlez devait faire une percée pour cette attaque, vous gagnez le double de la valeur en endurance de cette percée à la place." Vous jouez Reconnaissance avancée lors d'une attaque où Arcanna devrait faire une percée en attaquant un personnage adverse. Lors de la conclusion de l'attaque, au lieu d'effectuer la percée, vous pouvez choisir soit de gagner le double d'endurance, soit forcer votre adversaire à étourdir un autre*

*personnage non-étourdi qu'il contrôle. Chacun de ces choix remplace la percée et donc celui que vous ne choisirez pas n'aura plus rien à remplacer et ne se produira pas.*

Si un personnage a pour texte : "Si [ce personnage] devait faire une percée en attaquant un personnage, [faites une action]" mais que le personnage ne peut faire de percée pour quelque raison que ce soit, l'action indiquée ne se produit pas.

***Exemple :** Monica Rambeau <> Captain Marvel a pour texte : "Payez 3 points d'endurance >>> Rendez disponibles tous les attaquants en équipe adjacents à Monica Rambeau. Ces attaquants en équipe ne font pas de percée ce tour." Arcanna est rendue disponible par l'effet de Monica et ensuite attaque un personnage ce tour-ci. Arcanna ne peut pas faire de percée et donc son modificateur de remplacement ne peut rien remplacer. Le contrôleur du personnage défenseur n'a donc pas à étourdir un autre de ses personnages.*

## **8. Kang "au début de l'étape de récupération..."**

Deux cartes de personnage (Kang, Maître-chanteur Kang et Kang, Le Conquérant) ont pour texte : "Au début de la phase de combat, si vous contrôlez [N] ressources ou moins, déplacez Kang vers votre zone cachée... Au début de la phase de récupération, déplacez Kang vers votre zone visible." "N" représente un nombre.

Il s'agit d'un seul pouvoir déclenché. Si vous déplacez Kang vers votre zone cachée au début de la phase de combat, vous devez le déplacer vers votre zone visible au début de la phase de récupération, même s'il est étourdi, car un modificateur continu existe indépendamment de sa source.

***Exemple :** Kanh, Maître-chanteur Kang a pour texte : " Au début de la phase de combat, si vous contrôlez 3 ressources ou moins, déplacez Kang vers votre zone cachée, épuisez-le et substituez la ressource ciblée. Au début de la phase de récupération, déplacez Kang vers votre zone visible." Si vous contrôlez 3 ressources ou moins au début de la phase de combat, vous devez déplacer Kang vers votre zone cachée et l'épuiser. S'il est déjà dans votre zone cachée, vous devez le déplacer au sein de votre zone cachée, vers ce même emplacement ou vers un autre. Dans tous les cas, si cet effet déclenché se résout au début de la phase de combat, vous devrez déplacer Kang vers votre zone visible au début de l'étape de récupération, même s'il est étourdi.*

***Exemple :** Kang, Maître du Temps a un effet similaire, bien que son texte soit différent. Il a pour texte : "Au début de la phase de combat, défaussez une carte. Au début de la phase de récupération, piochez deux cartes." Ces deux pouvoirs sont distincts, déclenchés et aucun d'eux n'est facultatif. Toutefois, si Kang est étourdi au début de l'étape de récupération, vous ne piocherez pas les deux cartes, car la boîte de texte d'un personnage étourdi est inactive.*

## **9. "Si vous n'avez pas de carte en main..."**

Cinq revirements ont ce texte. Deux d'entre eux (AIDA et La force prime le droit) sont expliqués plus en détail dans la section suivante.

Les trois revirements restants (Répondre à l'appel, Potion Panacea et Voie de ravitaillement) sont l'objet de ce paragraphe. Ces revirements peuvent être joués que vous ayez ou non des cartes en main. Le nombre de cartes en main n'est vérifié qu'une seule fois, lors de la résolution. Si vous avez au moins une carte en main, ces effets se résolvent sans rien faire.

***Exemple :** Voie de ravitaillement a pour texte : "L'attaquant ou le défenseur ciblé que vous contrôlez obtient +3 DEF pour cette attaque si vous n'avez pas de carte en main." Vos cartes en main sont comptées et le bonus calculé une seule fois, lors de la résolution. Si vous avez au moins une carte en main, l'effet se résout sans rien faire.*

Deux cartes de personnage (Blue Eagle et Whizzer) ont aussi ce texte.

***Exemple :** Blue Eagle a pour texte : "Chaque fois que Blue Eagle étourdit un personnage, mettez KO ce personnage si vous n'avez pas de carte en main." Son pouvoir se déclenche lorsqu'il étourdit un personnage, quel que soit la quantité de cartes que vous avez en main. Lors de la résolution de l'effet, si vous avez au moins une carte en main, rien ne se produit.*

***Exemple :** Whizzer a pour texte : 'Payez 2 points d'endurance >>> Rendez disponible Whizzer. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement et uniquement si vous n'avez pas de carte en main.' Vous ne pouvez pas jouer ce pouvoir à coût de lancement si votre main n'est pas vide. L'effet se résoudra et produira son effet que votre main soit vide ou non.*

## CARTES SPECIFIQUES

### **AIDA**

Revirement

2

Jouez AIDA uniquement durant votre étape de recrutement.

Les personnages Squadron Supreme que vous contrôlez ne peuvent pas être la cible d'effets contrôlés par vos adversaires ce tour.

Persistance : Au début de la phase de récupération, si vous n'avez pas de carte en main, tournez AIDA face verso.

Après sa résolution, vos adversaires ne peuvent plus jouer d'effets ciblant les personnages Squadron Supreme que vous contrôlez et les personnages Squadron Supreme que vous contrôlez deviennent des cibles illégales pour les effets contrôlés par vos adversaires qui sont encore dans la chaîne. Le modificateur créé par cet effet ne change pas une qualité. Donc, il affectera tous les personnages Squadron Supreme que vous contrôlez, que ceux-ci aient été des personnages Squadron Supreme que vous contrôliez ou pas lors de sa résolution. Le pouvoir persistant ne se déclenchera que si vous n'avez pas de carte en main au début de la phase de récupération et sera annulé si vous avez des cartes en main lors de sa résolution.

### **Autre-Terre**

Revirement

3

Jouez Autre-Terre uniquement si vous contrôlez un personnage Squadron Supreme.  
Si vous n'avez pas joué d'autre revirement ce tour, les personnages contrôlés par vos adversaires se sont plus renforcés et ne peuvent plus l'être ce tour et obtiennent -2 DEF lorsqu'ils défendent ce tour.

Vous ne pouvez pas jouer de revirement ce tour.

Le modificateur créé par cet effet modifie des qualités (le renforcement et la DEF). Il n'affecte donc que les personnages pertinents (ceux contrôlés par votre adversaire) lors de sa résolution et aucun autre personnage par la suite. Il continue à s'appliquer aux personnages même si ceux-ci cessent d'être contrôlés par votre adversaire. Notez que ces personnages ne sont plus renforcés que pour ce tour.

### **Baltag, Main du conquérant**

Personnage

Kang Council

4

7 ATK / 7 DEF

Attaque à distance

Chaque fois que Baltag renforce un personnage nommé Kang, ce personnage a l'invulnérabilité pour cette attaque tant qu'il est renforcé.

Tant que Baltag couvre un personnage nommé Kang, ce personnage a l'invulnérabilité.

Un personnage A renforce un personnage B lorsque leur contrôleur joue l'effet de renforcement défini par le jeu en ciblant B et en épuisant A en tant que coût de cet effet.

### **Batailles légendaires**

Revirement

2

Lorsqu'ils attaquent en équipe ce tour, les personnages Avengers que vous contrôlez obtiennent +1 ATK et ne peuvent pas être étourdis.

Le modificateur créé par cet effet modifie une qualité (l'ATK). Il n'affecte donc que les personnages pertinents (les Avengers que vous contrôlez) lors de sa résolution et aucun autre personnage par la suite. Il continue à s'appliquer aux personnages même si ceux-ci cessent d'être des Avengers que vous contrôlez.

### **Ceinture de champ de force**

Équipement

0

Transférable (Au début de votre étape de formation, vous pouvez transférer cet équipement à un personnage que vous contrôlez.)

Le personnage équipé obtient +1 DEF.

Payez jusqu'à 2 points de ressources >>> Mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur le personnage équipé pour chaque point de ressources payé. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Les marqueurs ne vont pas sur l'équipement, mais sur le personnage équipé. Si l'équipement est transféré ou quitte le jeu, les marqueurs restent sur le personnage. Le pouvoir à coût de lancement

ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour, même si l'équipement est transféré à une autre personnage.

### **Défaillance système**

Revirement

2

Retirez l'attaquant ciblé de cette attaque si son ATK est supérieure au double de son ATK imprimée.

Contrairement à Surcharge, vous pouvez cibler n'importe quel attaquant, quelle que soit son ATK. Lors de la résolution, si l'ATK de la cible n'est pas supérieure au double de son ATK imprimée, l'effet se résout sans rien faire.

### **Deux mondes, Alliance**

Revirement

2

Choisissez deux équipes d'affiliation différentes parmi les personnages que vous contrôlez. Si vous avez choisi Avengers et une équipe d'affiliation différente et si vous contrôlez une autre ressource face recto nommée Deux mondes, piochez une carte.

Persistance : Les personnages que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont l'affiliation à l'une ou l'autre des équipes choisies ont l'affiliation aux deux équipes.

Si vous contrôlez une autre ressource face recto ayant pour nom Deux mondes, vous piochez une carte même si vous avez joué Deux mondes depuis votre main. Vous ne piochez qu'une seule carte, même si vous contrôlez plusieurs ressources face recto ayant pour nom Deux mondes.

### **Egghead, Elihas Starr**

Personnage

Masters of Evil

3

5 ATK / 3 DEF

Attaque à distance

Leader : Les personnages adjacents à Egghead ont l'affiliation à l'équipe Masters of Evil.

Payez 1 point de ressources >>> Au début de la phase de combat, les personnages adjacents à Egghead obtiennent +2 DEF ce tour. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Le bonus de DEF est donné aux personnages adjacents à Egghead lorsque la capacité déclenchée au début de la phase de combat se résout (et pas aux personnages adjacents lorsque la capacité se déclenche ou lorsque le pouvoir est payé). Le modificateur créé par cet effet déclenché modifie une qualité (la DEF) et donc n'affecte que les personnages adjacents lors de sa résolution, pas les personnages qui deviendraient adjacents plus tard et continue de s'appliquer même si les personnages affectés ne sont plus adjacents.

### **Elaboration en son solidifié**

Elaboration

Revirement

4

Jouez Elaboration en son solidifié uniquement durant la phase de construction.

Mettez la carte personnage Masters of Evil ciblée ayant un coût de 2 ou moins de votre pile KO dans votre première ligne si vous ne contrôlez pas de personnage ayant le même nom. Mettez KO ce personnage au début de la phase de récupération ce tour.

Au début de la phase de récupération de ce tour, vous devez mettre KO le personnage même si celui-ci est étourdi ; car un effet existe indépendamment de sa source.

### **Equipe de démolition**

Revirement

2

L'attaquant Masters of Evil ciblé que vous contrôlez obtient +2 ATK pour cette attaque. Les personnages non Armée que vous contrôlez ayant le même coût ou la même version que cet attaquant et qui lui sont adjacents obtiennent +2 ATK lorsqu'ils attaquent ce tour.

Le modificateur créé par cet effet modifie une qualité (l'ATK). Il n'affecte donc que les personnages pertinents (les personnages non-Armée, attaquants ou non, que vous contrôlez qui partagent un coût ou une version avec un personnage attaquant adjacent) lors de sa résolution et aucun autre personnage par la suite. Il continue à s'appliquer aux personnages même si ceux-ci cessent d'être des personnages que vous contrôlez ou cessent d'être adjacents à la cible.

### **Foxfire, Olivia Underwood**

Personnage

Squadron Supreme

2

3 ATK / 2 DEF

Activez, défaissez une carte >>>> Le joueur ciblé substitue un lieu non alliance ou un revirement persistant non alliance qu'il contrôle.

Une carte non alliance est une carte sans version ou dont la version n'est pas "Alliance". Le joueur ciblé choisit quelle ressource substituer lors de la résolution.

### **Frappe sous contrat**

Revirement

2

Étourdissez un défenseur Crime Lords que vous contrôlez. *Si vous le faites*, retirez tous les défenseurs de cette attaque *et* le personnage non défenseur ciblé que vous contrôlez devient le défenseur pour cette attaque.

Les portions en italique ci-dessus sont une mise à jour du texte imprimé sur la carte. Si vous ne contrôlez pas de personnage Crime Lords lors de la résolution, l'effet ne fera rien.

### **Hibernaculum**

Revirement

3

Comme coût additionnel pour jouer Hibernaculum, défaussez une carte personnage Squadron Supreme.

Mettez les trois cartes du dessus de votre deck dans votre pile KO. Vous pouvez renvoyer une carte personnage de votre pile KO dans votre main.

Vous pouvez jouer Hibernaculum quelque soit le nombre de cartes qui reste dans votre deck. S'il reste moins de trois cartes lors de la résolution, mettez toutes les cartes restantes dans votre pile KO. La carte de personnage que vous choisissez de renvoyer peut ne pas être l'une des trois cartes mises dans votre pile KO.

### **Jeu de la galaxie**

Reviement

2

Comme coût additionnel pour jouer Jeu de la galaxie, épuisez un personnage nommé Kang que vous contrôlez.

Chaque joueur révèle les quatre cartes du dessus de son deck. Si un joueur a révélé plus de cartes partageant un même nom que tous les autres joueurs, il met une des cartes révélées dans sa main. Chaque joueur met le reste des cartes révélées au-dessous de son deck.

Si un joueur a moins de quatre cartes dans son deck, il révèle toutes les cartes restantes. Chaque joueur calcule un score de 0, 2, 3 ou 4 en comptant le nombre de cartes ayant le même nom qu'une autre carte révélée. Un joueur qui révèle deux paires de cartes différentes a le même score (4) qu'un joueur ayant révélé quatre cartes identiques. Les cartes ne sont mises dans la main d'un joueur que si ce joueur a un score supérieur à celui de tous les autres joueurs.

### **Karla Sofen <> Meteorite, Pierres lunaires jumelles**

Personnage

Thunderbolts

8

23 ATK / 23 DEF

Vol, attaque à distance

Loyauté

Tant que vous avez une endurance de 1 ou plus, vos adversaires ne peuvent pas perdre la partie et vous ne pouvez pas gagner la partie.

Notez bien que c'est vous qui ne pouvez pas gagner et vos adversaires qui ne peuvent pas perdre, pas le contraire. Tant que vous avez au moins 1 en endurance et une Karla face recto, vous ne pouvez gagner la partie de quelque manière que ce soit (y compris grâce à Elections truquées). Un adversaire ayant zéro ou moins en endurance ne perdra pas la partie lors de l'aboutissement, à moins que vous aussi ayez moins de 1 point d'endurance et que son endurance soit inférieure à la votre.

### **La force prime le droit**

Reviement

1

Comme coût additionnel pour jouer La force prime le droit, défaussez une carte.

L'attaquant ciblé que vous contrôlez obtient +3 ATK pour cette attaque. Si vous n'avez pas de carte en main, cet attaquant obtient un +2 ATK supplémentaire pour cette attaque.

Le nombre de cartes dans votre main est vérifié lors de la résolution, après que le coût additionnel ait été payé et après que La force prime le droit ait quitté votre main pour aller dans la chaîne (si vous l'avez joué depuis votre main).

### **Magie du Chaos**

Revirement

2

Remplacez la cible d'un effet ayant une cible unique qui cible un personnage Avengers que vous contrôlez par un autre personnage que vous contrôlez.

Magie du Chaos n'est pas ciblé. Lors de la résolution, choisissez un effet ayant une cible unique qui soit un personnage Avengers que vous contrôlez. S'il n'existe aucun effet de ce type, Magie du Chaos se résout sans rien faire. S'il y a un tel effet, et que vous contrôlez plusieurs personnages qui pourraient légalement être la cible de cet effet, vous devez en choisir un en tant que nouvelle cible de l'effet. S'il n'y a pas de personnage valide, Magie du Chaos se résout sans rien faire. Notez que si la cible initiale doit être un personnage Avenger, la nouvelle cible peut être n'importe quel personnage pouvant être légalement ciblé par l'effet.

*Exemple : Vous contrôlez Monde Mosaique (Les personnages que vous contrôlez peuvent attaquer en équipe comme s'ils avaient l'affiliation à toutes les équipes.) et trois personnages. Vous attaquez en équipe avec Quicksilver, Mutant Avenger (4 ATK / 5 DEF, Avengers) et Ogre (1 ATK / 2 DEF, Thunderbolts) contre le Quicksilver, Mutant Avenger de votre adversaire. Celui-ci cible votre Quicksilver avec l'effet de Quagmire (L'attaquant ou le défenseur ciblé obtient -2 DEF pour cette attaque tant qu'il est épuisé.) et vous jouez Magie du Chaos en réponse. Lors de sa résolution, vous pouvez choisir l'effet de Quagmire puisqu'il n'a qu'une cible et que celle-ci est un personnage Avengers que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas choisir votre troisième personnage comme nouvelle cible car celui-ci n'attaque pas ni ne défend et n'est donc pas une cible légale pour Quagmire. Vous ne pouvez pas non plus choisir le Quicksilver de votre adversaire, car Magie du Chaos ne vous permet de choisir que des personnages que vous contrôlez. Vous devez donc choisir Ogre comme nouvelle cible car c'est la seule nouvelle cible légale.*

### **Marcus Daniels <> Blackout, Générateur des ténèbres**

Personnage

Masters of Evil

3

4 ATK / 5 DEF

Réserviste, Dissimulation—Facultative (Vous pouvez faire arriver ce personnage en jeu dans la zone cachée.)

Payez 1 point de ressources >>> Les personnages Masters of Evil ayant un coût de 4 ou moins que vous contrôlez sont renforcés ce tour. Utilisez ce pouvoir uniquement si Marcus Daniels est visible.

Le modificateur créé par cet effet modifie une qualité (le renforcement). Il n'affecte donc que les personnages pertinents (les Masters of Evil ayant un coût de 4 ou moins que vous contrôlez) lors de sa résolution et aucun autre personnage par la suite. Il continue à s'appliquer aux personnages même si ceux-ci cessent d'être des Masters of Evil.

### **Melissa Gold <> Songbird, Héroïne libérée**

Personnage

Thunderbolts

6

13 ATK / 12 DEF

Vol, attaque à distance

Chaque fois que Melissa Gold attaque, vous pouvez la rendre disponible. Si vous le faites, elle ne peut pas attaquer ce tour et vous ne pouvez pas utiliser ses pouvoirs activés ce tour.

Si vous choisissez de rendre Melissa disponible lorsqu'elle attaque, elle ne sera pas retirée de l'attaque et l'attaque se conclura normalement. Toutefois, vous ne pouvez la faire attaquer une nouvelle fois ce tour-ci. Melissa n'a pas de pouvoir activé, mais si elle en obtient via d'autres cartes, il ne lui est pas possible de les utiliser après avoir attaqué. Epuiser Melissa pour renforcer un personnage adjacent est un effet du jeu, pas un pouvoir activé, donc il lui est possible de renforcer un personnage après avoir attaqué.

### **Monica Rambeau <> Captain Marvel, Dame de lumière**

Personnage

Avengers

5

9 ATK / 9 DEF

Vol, attaque à distance

Leader : Payez 3 points d'endurance >>> Rendez disponibles tous les attaquants en équipe adjacents à Monica Rambeau. Ces attaquants en équipe ne font pas de percée ce tour. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Lors de la résolution de cet effet, tous les attaquants en équipe adjacents à Monica deviennent disponibles. Une fois l'effet résolu, ces personnages ne peuvent pas faire de percée ce tour-ci, qu'ils attaquent en équipe ou pas.

### **Nighthawk, Kyle Richmond**

Personnage

Squadron Supreme

5

9 ATK / 9 DEF

Réserviste

Leader : Les personnages adjacents à Nighthawk peuvent attaquer les personnages cachés.

Les personnages équipés adjacents à Nighthawk obtiennent +1 ATK / +1 DEF.

Les personnages adjacents à Nighthawk ne peuvent pas attaquer un adversaire directement tant que cet adversaire contrôle un personnage caché non-étourdi. Les autres personnages (y compris Nighthawk) peuvent attaquer un adversaire normalement.

### **Nouvelle identité**

Reviement

2

Choisissez un personnage Thunderbolts que vous contrôlez.

Persistance : Au début de la phase de récupération, mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur le personnage choisi.

Nouvelle identité n'est pas ciblé. Lors de la résolution, choisissez un personnage Thunderbolts que vous contrôlez. Le pouvoir déclenché n'est pas optionnel. Vous devez mettre un marqueur +1 ATK/ +1 DEF sur le personnage choisi, même s'il est étourdi, sous le contrôle d'un autre joueur ou s'il n'est plus un Thunderbolts et ce tant que Nouvelle identité reste en jeu face recto. Si le personnage choisi n'est plus en jeu, l'effet se résout sans rien faire.

### **Paix pour notre époque**

Revirement

2

Jouez Paix pour notre époque uniquement durant la phase de construction et uniquement si vous contrôlez un personnage Squadron Supreme.

Persistance : Au début de la phase de récupération, chaque joueur qui contrôle un ou plusieurs personnage(s) ayant fait une percée ce tour défausse une carte.

Le contrôle des personnages ayant fait une percée ce tour-ci n'est vérifié que lors de la résolution de l'effet déclenché. Si vous ne contrôlez plus aucun personnage ayant fait une percée, vous n'avez pas à vous défausser. Vous ne vous défaussez que d'une seule carte même si vous contrôlez plus d'un personnage ayant fait une percée.

### **Polaris, Lorna Dane**

Personnage

X-Men

4

7 ATK / 7 DEF

Vol, attaque à distance

Au début de votre étape d'attaque, les personnages contrôlés par vos adversaires perdent le vol et l'attaque à distance ce tour.

Le modificateur créé par cet effet modifie des qualités (le vol et l'attaque à distance). Il n'affecte donc que les personnages pertinents (ceux contrôlés par votre adversaire) lors de sa résolution et aucun autre personnage par la suite. Il continue à s'appliquer aux personnages même si ceux-ci cessent d'être contrôlés par votre adversaire.

### **Passe-murailles**

Revirement

4

Jouez Passe-murailles uniquement durant votre étape de recrutement.

Défaussez une carte. Déplacez le personnage Avengers ciblé que vous contrôlez vers votre zone cachée. Ce personnage ne peut pas être la cible d'effets contrôlés par vos adversaires ce tour. Au début de la phase de récupération ce tour, déplacez ce personnage vers votre zone visible.

Après sa résolution, vos adversaires ne peuvent plus jouer d'effets ciblant le personnage ciblé et ce personnage devient une cible illégale pour les effets contrôlés par vos adversaires qui sont encore dans la chaîne. Si vous choisissez un personnage caché, vous pouvez le déplacer vers sa

place d'origine ou vers toute autre place libre dans votre zone cachée. Au début de la phase de récupération, vous devez déplacer la cible vers votre zone visible car un modificateur continu issu d'un effet existe indépendamment de sa source.

### **Power Princess, La dernière Utopiane**

Personnage

Squadron Supreme

7

16 ATK / 15 DEF

Vol

Leader : Chaque fois qu'un personnage adjacent à Power Princess fait une percée, chaque joueur perd 2 points d'endurance pour chaque carte dans sa main.

Cette perte d'endurance est en plus de la perte d'endurance due à la percée. L'effet déclenché va dans la chaîne après la conclusion de l'attaque.

### **Power Princess, Zarda**

Personnage

Squadron Supreme

4

7 ATK / 7 DEF

Vol

Si Power Princess devait faire une percée en attaquant un personnage, le personnage de votre choix obtient +3 ATK / +3 DEF ce tour à la place.

Vous pouvez choisir Power Princess elle-même comme bénéficiaire du bonus de +3 ATK/ +3 DEF. Toutefois, la comparaison des ATK/ DEF se fait avant que la percée soit remplacée. Donc, si Power Princess fait une percée alors qu'elle attaque un défenseur avec 8 ATK / 6 DEF, elle sera étourdie lors de la conclusion de l'attaque avant de recevoir son bonus. De la même manière, si vous choisissez de donner le bonus au défenseur, celui-ci sera étourdi lors de la conclusion de l'attaque.

### **Projet Liberator**

Revirement

2

Jouez Projet Liberator uniquement durant votre étape de recrutement.

Les personnages que vous contrôlez ne peuvent pas être la cible de revirements ni d'effets à coût de lancement ce tour.

Au début de votre étape de recrutement, si le Projet Liberator est dans votre pile KO, vous pouvez défausser une carte personnage Thunderbolts. Si vous le faites, vous pouvez renvoyer le Projet Liberator dans votre main.

Après sa résolution, les joueurs ne peuvent plus jouer de revirements ou d'effets à coût de lancement ciblant des personnages que vous contrôlez et les personnages que vous contrôlez deviennent des cibles illégales pour les revirements ou les effets à coût de lancement encore dans la chaîne. Le modificateur créé par cet effet ne change pas une qualité. Donc, il affectera tous les personnages que vous contrôlez, que ceux-ci aient été sous votre contrôle ou pas lors de sa résolution.

### **Projet Utopia**

Revirement

3

Choisissez un personnage Squadron Supreme que vous contrôlez.

Persistance : Chaque fois que le personnage choisi étourdit un défenseur, le contrôleur de ce défenseur perd 4 points d'endurance.

Chaque fois que le personnage choisi fait une percée, mettez-le KO.

Cette perte d'endurance est en plus de la perte normale d'endurance due à l'étourdissement. Si le défenseur est étourdi pendant la conclusion de l'attaque, l'effet est mis dans la chaîne après la conclusion de l'attaque.

### **Puissance d'Eldritch**

Revirement

1

Le personnage Squadron Supreme ciblé que vous contrôlez obtient +3 ATK ce tour. Chaque fois que ce personnage fait une percée sur un joueur ce tour, ce joueur gagne 3 points d'endurance.

Ce bonus d'endurance est en plus de la perte d'endurance due à la percée. L'effet déclenché va dans la chaîne après la conclusion de l'attaque.

### **Quicksilver, Vengeur mutant**

Personnage

Avengers

3

4 ATK / 5 DEF

Réserviste (Vous pouvez recruter cette carte à partir de votre ligne des ressources. Si vous le faites, vous pouvez mettre une carte de votre main face verso dans votre ligne des ressources.)

Chaque fois qu'un défenseur est étourdi par un ou plusieurs attaquant(s) en équipe que vous contrôlez, rendez disponible Quicksilver.

Le pouvoir de Quicksilver se déclenche qu'il fasse partie ou non de l'équipe attaquante. Il se déclenche une seule fois par défenseur étourdi, pas une fois par attaquant dans l'équipe.

### **Repousser l'attaque**

Revirement

1

Le défenseur leader ciblé que vous contrôlez obtient +1 DEF pour cette attaque pour chaque personnage non étourdi adjacent à lui. Si ce défenseur a l'affiliation à l'équipe Avengers, il est renforcé pour cette attaque.

L'affiliation, le nombre de personnages adjacents et le bonus sont tous vérifiés et calculés lors de la résolution. Après cette résolution, le bonus ne change pas même si le personnage est déplacé, récupère ou devient étourdi.

## **Sanction Suprême**

Alliance

Revirement

2

Jouez Sanction Suprême uniquement si vous contrôlez un personnage Avengers et un personnage Squadron Supreme.

Persistance : Les personnages que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont l'affiliation à l'équipe Avengers ou à l'équipe Squadron Supreme ont l'affiliation aux deux équipes.

Les cartes personnage révélées dans votre ligne des ressources ont le trait réserviste.

Vous pouvez révéler une carte face verso dans votre ligne de ressources à tout moment où vous avez la priorité. Ceci ne passe pas par la chaîne et la ressource sera de nouveau retournée face verso par la suite si rien ne se produit. Sanction Suprême vous permet donc de recruter n'importe quel personnage se trouvant dans votre ligne de ressources si vous avez assez de points de ressource.

## **Spider-Man, Peter Parker**

Personnage

Amis de Spider-Man

4

7 ATK / 7 DEF

Évasion

Payez 1 point d'endurance >>> Les personnages Amis de Spider-Man étourdis que vous contrôlez ne peuvent pas être la cible d'effets contrôlés par vos adversaires ce tour.

Les personnages ayant l'évasion que vous contrôlez obtiennent +1 DEF tant qu'ils attaquent et +1 ATK tant qu'ils défendent.

Le modificateur créé par cet effet ne modifie pas une qualité. Il affecte donc tous les personnages Amis de Spider-Man étourdis que vous contrôlez ce tour-ci, même s'ils n'étaient pas étourdis, pas sous votre contrôle ou d'une autre équipe lorsque cet effet s'est résolu.

## **The Wrecker, Equipe de démolition**

Personnage

Masters of Evil

6

13 ATK / 12 DEF

Réserviste

Les autres personnages Équipe de démolition que vous contrôlez obtiennent +1 ATK / +1 DEF.

Payez 1 point de ressources >>> Ce tour, les personnages Équipe de démolition que vous contrôlez obtiennent +2 ATK et peuvent attaquer les personnages cachés. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Le modificateur créé par cet effet modifie une qualité (l'ATK). Il n'affecte donc que les personnages pertinents (les personnages Wrecking Crew que vous contrôlez) lors de sa résolution et aucun autre personnage par la suite. Il continue à s'appliquer aux personnages même si ceux-ci cessent d'être des personnages Wrecking Crew que vous contrôlez.

### **Thor, Fils d'Odin**

Personnage

Avengers

4

8 ATK / 7 DEF

Vol, attaque à distance

Comme coût additionnel pour recruter Thor, révélez une carte personnage Avengers de votre main ou de votre ligne des ressources. <p> Chaque fois que Thor fait une percée sur un joueur, mettez la carte du dessus de votre deck dans votre pile KO. Ce joueur perd un nombre de points d'endurance égal au coût de cette carte.

Cette perte d'endurance est en plus de la perte normale d'endurance due à la percée. L'effet est mis dans la chaîne après la conclusion de l'attaque.

### **Vent tempétueux**

Revirement

2

Le personnage ciblé ayant un coût de 2 ou plus que vous contrôlez a le vol ce tour. Ce personnage obtient +2 ATK lorsqu'il attaque ce tour et un +2 ATK supplémentaire lorsqu'il attaque ce tour si vous contrôlez un autre personnage ayant le même coût que ce personnage.

Vous vérifiez que les personnages ont le même coût et calculez le bonus d'ATK une seule fois, lors de la résolution.