

FAQ Marvel Knights

Rédigée par Chad Daniel, David DeLaney, et Paul Ross.

Zone cachée

L'extension Marvel Knights ajoute au Système Vs. une nouvelle zone : la zone cachée. Vous trouverez ci-après les règles relatives à cette nouvelle zone.

212.5a La zone "en jeu" est la portion du jeu où les joueurs peuvent placer des objets. Chaque joueur a sa propre zone visible et sa propre zone cachée dans la zone "en jeu". Déplacer des objets entre des zones de la zone "en jeu" ne les fait pas changer de zone, ni quitter le jeu ni arriver en jeu.

212.5c Chaque joueur contrôle deux zones dans la zone "en jeu" : visible et cachée. Ces deux zones sont séparées par une colonne vide ; la zone visible est à droite de cette colonne et la zone cachée est à gauche. Aucun objet ne peut être placé dans cette colonne de séparation. Un personnage dans la zone visible est "visible" (voir règle 701.18) et un personnage dans la zone cachée est "caché" (voir règle 701.17).

Note : ceci signifie que chaque joueur doit laisser un espace clair et significatif entre ses zones cachées et visibles.

212.5e Une carte devient un objet lorsqu'elle est mise dans la zone "en jeu". On appelle un tel événement un événement d'arrivée en jeu. Tous les personnages, à l'exception des personnages ayant dissimulation, arrivent en jeu dans la zone visible. Les personnages ayant la dissimulation arrivent en jeu dans la zone cachée. Les équipements arrivent en jeu attachés à des personnages dans la zone visible.

707.9 "Dissimulé" est un mot-clef qui représente un pouvoir continu sur un personnage et qui fonctionne dans toutes les zones. Le mot-clef "dissimulé" signifie : "Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée." (Voir règle 212.5e.)

701.17 "Caché" est une caractéristique que peut avoir un personnage. Un personnage a la caractéristique caché s'il se trouve dans la zone cachée. (Voir règle 212.5b.) Un objet caché ne peut être proposé comme défenseur. (Voir règle 601.3e). Un personnage ne peut être à la fois visible et caché ; il est en revanche forcément l'un des deux.

Note : il est important de remarquer qu'un personnage caché ne peut pas être attaqué (sauf si une carte le permet).

701.18 "Visible" est une caractéristique que peut avoir un personnage. Un personnage a la caractéristique visible s'il se trouve dans la zone visible. (Voir règle 212.5b.) Un personnage ne peut être à la fois visible et caché ; il est en revanche forcément l'un des deux.

405.3 Lorsqu'un joueur a réarrangé sa formation, chacun de ses personnages doit avoir une position unique. Un personnage ne peut être placé par dessus un autre. Un personnage ne peut être placé dans la colonne qui sépare la zone visible de la zone cachée. (Voir règle 706.)

405.5 Comme c'est le jeu qui demande au joueur de bouger ses personnages, le joueur ne peut les placer dans une autre zone ni dans une ligne appartenant à un adversaire ou à un partenaire ; les personnages doivent rester dans la portion de la zone "en jeu" du joueur et ne peuvent aller de la zone visible à la zone cachée ni vice versa. (Voir règle 512.3.)

Note : la règle 405.3 a trait à l'étape de formation. Lorsqu'un joueur bouge des personnages lors de cette étape, chaque personnage caché doit rester dans la zone cachée et chaque personnage visible doit rester dans la zone visible.

512.3 Certains modificateurs immédiats demandent à un joueur de déplacer un objet se trouvant dans la zone "en jeu". Le joueur prend l'objet et le place dans un emplacement vide. (Voir règle 706.) Remettre l'objet dans l'emplacement où il se trouvait déjà est autorisé, sauf mention spécifique contraire. De tels modificateurs ont souvent des restrictions quant à quels objets ils peuvent déplacer et vers quelles lignes. Ils ne peuvent déplacer un objet que vers des lignes de la même zone, visible ou cachée, et uniquement vers des lignes contrôlées par le joueur qui effectue le déplacement.

Exemple : une carte dit à un joueur "Déplacez le personnage ciblé que vous contrôlez". Le joueur ne peut le déplacer qu'à l'intérieur de la zone où il se trouve (c'est à dire que si ce personnage est visible, il peut se déplacer dans la zone visible et s'il est caché, dans la zone cachée).

Exemple : une carte dit à un joueur "Déplacez le personnage ciblé que vous contrôlez vers votre zone cachée". Le joueur peut placer ce personnage dans sa zone cachée, quelque soit son emplacement d'origine.

302.3 Un recrutement d'équipement s'effectue en utilisant les mêmes étapes que pour jouer un effet. (Voir règle 505.) De plus, les règles ci-dessous doivent être observées :

302.3a Pour qu'un équipement puisse être recruté ou transféré (voir règle 512.4a.) vers une cible légale, il faut que cette cible :

- soit de type personnage,
- soit visible (sauf mention contraire spécifique)
- ne soit pas étourdie,
- ne soit pas déjà équipée du nombre maximum d'équipements et
- soit contrôlée par le joueur qui joue l'effet de recrutement.

Note : ceci signifie que sauf mention contraire, on ne peut recruter un équipement que sur un personnage visible.

302.9 Si un personnage équipé va de la zone cachée à la zone visible, ou vice versa, l'équipement de ce personnage est placé dans la pile KO de son propriétaire lors de ce déplacement.

Note : cela signifie que si vous déplacez un personnage équipé entre les zones visible et cachée, vous perdrez cet équipement.

512.4 Certains modificateurs immédiats permettent à un joueur de transférer un équipement. Transférer un équipement permet de l'attacher à un objet différent. Lorsqu'un équipement est transféré d'un objet à un autre, son contrôleur doit vérifier que l'équipement est bien transféré vers un objet légal. Transférer un équipement le retire du personnage qu'il équipait et l'attache au nouveau personnage, simultanément. Un équipement ne peut être transféré d'un personnage dans la zone visible vers un personnage dans la zone cachée, ou inversement.

Note : si vous tentez de transférer un équipement d'un personnage visible à un personnage caché (ou l'inverse), l'équipement restera à sa place d'origine.

601.3 Les règles ci-dessous permettent de déterminer si un défenseur est légal :

601.3e L'objet proposé comme défenseur ne doit pas avoir la caractéristique caché.

Note : ceci signifie que sauf mention contraire, un personnage caché ne peut pas défendre.

“Défend”

Certaines cartes ont pour texte : "A chaque fois que [ce personnage] défend..." Un personnage ne défend qu'une seule fois, même s'il est attaqué par une équipe. Certaines anciennes cartes ont vu leur texte modifié pour tenir compte de ce nouveau texte.

Exemple : Carrion a pour texte : " Chaque fois que Carrion défend, chacun de vos adversaires perd 2 points d'endurance et vous gagnez 2 points d'endurance." Trois personnages attaquent Carrion. Il ne défend qu'une fois et son pouvoir ne se déclenche donc qu'une fois.

Changer de défenseur

Certaines cartes retirent le défenseur d'une attaque et le remplacent par un autre personnage. Lorsque cela se produit, le jeu ne re-vérifie pas si l'attaque est toujours légale.

Exemple : Jaime Ortiz <> Damage, Dévastateur Cybernétique a pour texte : "Etourdissez un défenseur Crime Lords que vous contrôlez >>> Retirez tous les défenseurs de cette attaque. Jaime Ortiz devient le défenseur pour cette attaque." Le pouvoir de Jaime Ortiz lui permet de défendre même contre un personnage qui ne pourrait pas normalement l'attaquer. Par exemple, il peut utiliser son pouvoir et défendre bien qu'il soit caché (et ne pourrait donc normalement pas être attaqué).

“Ne peuvent attaquer ce tour”

Certaines cartes ont pour texte : "Les personnages que vous contrôlez ne peuvent attaquer ce tour." Si une attaque est en cours, un tel texte ne retirera pas les attaquants en cours de l'attaque. L'attaque en cours se conclura normalement.

“Peut attaquer les personnages cachés”

Certaines cartes ont pour texte : "... peut attaquer les personnages cachés." Normalement, si un joueur ne contrôle aucun personnage visible ou si tous ses personnages visibles sont étourdis, vous pouvez attaquer ce joueur directement. Toutefois, si vous contrôlez un personnage qui "peut attaquer les personnages cachés", alors vous ne pouvez attaquer le joueur adverse directement que s'il ne contrôle aucun personnage (visible ou caché) ou si tous ses personnages visibles ou cachés sont étourdis.

***Exemple :** Le joueur A contrôle Luke Cage qui a pour texte : " Payez 3 points d'endurance >>> Ce tour, Luke Cage peut attaquer les personnages cachés." Le joueur B ne contrôle qu'un seul personnage et ce personnage est caché. Si le joueur A n'a pas utilisé le pouvoir de Luke Cage, alors celui-ci peut attaquer le joueur B directement. En revanche, s'il l'a utilisé, il peut attaquer le personnage caché du joueur B, mais pas directement le joueur B.*

Questions spécifiques aux cartes

Blackout, Maître des Ténèbres

Personnage, Underworld

Cou[^]t de recrutement 4

8 ATK/6 DEF

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Défaussez une carte >>> Déplacez Blackout vers votre zone cachée ou votre zone visible.

La zone dans laquelle se trouve Blackout lorsque son pouvoir se résout est sans importance – vous pouvez le déplacer vers n'importe quel emplacement libre dans l'une des deux zones (y compris le laisser à son emplacement d'origine).

Bonne Nuit, Petit Prince

Revirement

Coût de seuil 2

Jouez Bonne Nuit, Petit Prince uniquement si vous contrôlez un personnage Crime Lords.

Le contrôleur du personnage caché ciblé déplace ce personnage vers sa zone visible. Ce personnage ne peut pas être renforcé ce tour.

Ceci n'annule pas les renforcements déjà joués ce tour-ci.

Brother Voodoo, Jericho Drumm

Personnage, Marvel Knights

Coût de recrutement 3

4 ATK/4 DEF

Activez, défaussez une carte >>> Mettez le nombre de votre choix de cartes de votre main au-dessous de votre deck, puis piochez autant de cartes.

Activez, défaussez une carte >>> Défaussez le nombre de votre choix de cartes, puis piochez autant de cartes. Utilisez ce pouvoir uniquement si vous contrôlez un personnage Underworld.

Un nombre de votre choix peut être zéro. La carte défaussée pour le coût du second pouvoir n'est pas comptabilisée pour le nombre de cartes à piocher.

Cimetière

Revirement

Coût de seuil 1

Persistance : Au début de la phase de pioche, chaque joueur pioche une carte, puis défausse une carte. Chaque joueur ayant défaussé une carte personnage Underworld de cette manière gagne 1 point d'endurance.

Ce pouvoir va dans la chaîne après que la pioche normale de deux cartes y soit allé. Cela signifie que chaque joueur pioche puis se défausse pour le Cimetière avant de piocher ses deux cartes normales.

Daredevil, Matt Murdock

Personnage, Marvel Knights

Coût de recrutement 5

9 ATK/10 DEF

Loyauté.

Payez 3 points d'endurance >>> Daredevil obtient +2 ATK et peut attaquer comme s'il avait le vol ce tour. Déplacez Daredevil vers votre zone cachée. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Si Daredevil est déjà dans la zone cachée lorsque ce pouvoir se résout, vous pouvez le déplacer au sein de cette zone.

Death-Stalker, Phillip Sterling

Personnage, Crime Lords

Coût de recrutement 3

4 ATK/5 DEF

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Activez >>> Déplacez Death-Stalker vers votre zone cachée ou votre zone visible.

La zone dans laquelle se trouve Death-Stalker lorsque son pouvoir se résout est sans importance – vous pouvez le déplacer vers n'importe quel emplacement libre dans l'une des deux zones (y compris le laisser à son emplacement d'origine).

Dr. Strange, Stephen Strange

Personnage, Marvel Knights

Coût de recrutement 7

15 ATK/15 DEF

Vol, attaque à distance

Loyauté. Au début de la phase de combat, vous pouvez déplacer le nombre de votre choix de personnages vers votre zone cachée.

Amplification 1 : Au début de la phase de combat ce tour, choisissez le nombre de votre choix de personnages contrôlés par vos adversaires. Le contrôleur de chacun de ces personnages le déplace vers sa zone cachée.

Son premier pouvoir vous permet de déplacer autant de personnages que vous le souhaitez (visibles ou cachés) vers votre zone cachée. Cela signifie que si vous avez déjà des personnages dans cette zone au début de la phase de combat, vous pouvez déplacer ces personnages au sein de la zone cachée.

Le nombre de votre choix du second pouvoir peut être zéro.

Dracula, Seigneur des Damnés

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 6

11 ATK/10 DEF

Vol

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Chaque fois que Dracula étourdit un personnage, mettez deux marqueurs +1 ATK / +1 DEF sur Dracula.

Amplification 1 : Quand Dracula arrive en jeu, il obtient +2 ATK et a l'invulnérabilité ce tour.

Si Dracula étourdit un personnage et devient lui-même étourdit en même temps, il gagne malgré tout les deux marqueurs.

Dracula, Vlad Dracula

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 5

8 ATK/8 DEF

Vol

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Chaque fois que Dracula étourdit un personnage, déplacez ce personnage dans votre première ligne et faites-le récupérer (vous contrôlez ce personnage) à moins que son contrôleur paye 5 points d'endurance.

Si vous déplacez un personnage contrôlé par un adversaire vers votre première ligne ou votre ligne de soutien, vous prenez le contrôle de ce personnage.

Envoyez la Douleur

Revirement

Coût de seuil 1

Le personnage Marvel Knights ciblé obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal au coût de ce personnage. Perdez X points d'endurance.

Vous perdez de l'endurance, vous ne la payez pas. Vous pouvez donc utiliser ce revirement si vous avez une endurance de zéro ou moins. Si Envoyez la Douleur est annulé, vous ne perdez pas d'endurance.

Geraci Family Estate

Lieu

Coût de seuil 1

Au début de la phase de récupération, substituez Geraci Family Estate à moins que vous ne défaussiez une carte.

Activez >>> Le défenseur Crime Lords ciblé que vous contrôlez est renforcé pour cette attaque.

Vous pouvez choisir de ne pas défausser de carte. Geraci Family Estate sera alors substitué.

Gin Genie, Beckah Parker

Personnage, X-Statix

Coût de recrutement 2

2 ATK/2 DEF

Attaque à distance

Chaque fois que Gin Genie étourdit un personnage, vous pouvez substituer une ressource que vous contrôlez pour chaque personnage X-Statix que vous contrôlez.

Lorsque le pouvoir de Gin Genie se résout, vous pouvez soit ne rien substituer, soit substituer une ressource pour chaque personnage X-Statix que vous contrôlez, ni plus, ni moins. Par exemple, si vous contrôlez 3 personnages X-Statix, vous pouvez soit ne rien substituer, soit substituer exactement 3 ressources.

Intouchable

Revirement

Coût de seuil 2

Jouez Intouchable uniquement si vous contrôlez un personnage Crime Lords.

Persistance : Au début de la phase de combat, chaque joueur choisit un personnage. Ce tour, les personnages choisis ne peuvent pas être la cible d'effets de revirements, à coûts de lancement ou déclenchés.

Chaque joueur peut choisir n'importe quel personnage, même un qu'il ne contrôle pas.

L'Heure des Sorcières

Revirement

Coût de seuil 7

Comme coût additionnel pour jouer L'Heure des Sorcières, payez 2 points de ressources.

Choisissez un nombre de votre choix de cartes personnage Underworld ayant un coût de 2 ou moins de votre pile KO. Durant votre étape de recrutement ce tour, pour chacune de ces cartes, vous pouvez la recruter comme si elle était dans votre main et vous pouvez payer 2 points d'endurance au lieu de payer son coût de recrutement.

Une fois qu'une carte que vous avez choisie avec L'Heure des Sorcières quitte votre pile KO (par exemple si vous la recrutez), L'Heure des Sorcières perd sa trace et ne la considère plus comme

étant l'une des cartes choisies. Cela signifie que si une carte choisie quitte la pile KO puis y revient plus tard, vous ne pouvez plus la recruter grâce à L'Heure des Sorcières (à moins d'en jouer une nouvelle.)

Lilith, Fille de Dracula

Personnage

Coût de recrutement 1

0 ATK/1 DEF

Vol

Mettez KO Lilith, révélez une carte personnage Underworld de votre main. >>> Déplacez le personnage ciblé ayant un coût de 1 ou moins dans votre première ligne. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat.

Si vous déplacez un personnage contrôlé par un adversaire vers votre première ligne ou votre ligne de soutien, vous prenez le contrôle de ce personnage.

Marie Laveau, Prêtresse Vaudou

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 3

3 ATK/5 DEF

Attaque à distance

Payez 2 points d'endurance >>> Déplacez chacun de vos personnages.

Ce pouvoir vous permet de déplacer vos personnages visibles au sein de la zone visible et vos personnages cachés au sein de la zone cachée.

Mr. Code, Mécontent Masqué

Personnage

Coût de recrutement 3

4 ATK/4 DEF

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Déplacez Mr. Code depuis votre zone cachée vers votre zone visible >>> L'adversaire ciblé déplace un personnage caché qu'il contrôle vers sa zone visible.

Pour utiliser le pouvoir de Mr. Code, vous devez le déplacer de votre zone cachée vers votre zone visible. S'il est déjà dans votre zone visible, vous ne pouvez pas utiliser son pouvoir.

Owl, Leland Owlsley

Personnage, Crime Lords

Coût de recrutement 3

5 ATK/3 DEF

Vol

Les personnages Crime Lords que vous contrôlez ont le vol.

Amplification 1 : Quand Owl arrive en jeu, déplacez le personnage ciblé ayant un coût de 1 ou moins contrôlé par un adversaire dans votre première ligne. (Vous contrôlez ce personnage.)

Si vous déplacez un personnage contrôlé par un adversaire vers votre première ligne ou votre ligne de soutien, vous prenez le contrôle de ce personnage.

Patron des Patrons

Revirement

Coût de seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Patron des Patrons, épuisez un personnage Crime Lords que vous contrôlez.

Cherchez dans votre deck une carte nommée Kingpin. Révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez votre deck.

Ce tour, les personnages que vous contrôlez peuvent attaquer les personnages cachés.

Les personnages que vous contrôlez peuvent attaquer les personnages cachés même si vous ne trouvez pas de carte nommée Kingpin dans votre deck.

Professor X, Maître du Psychisme

Personnage, X-Men

Coût de recrutement 8

18 ATK/18 DEF

Attaque à distance

Payez 1 point d'endurance >>> L'adversaire ciblé défaisse une carte. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat.

Amplification 1 : Quand Professeur X arrive en jeu, déplacez le personnage ciblé ayant un coût de 8 ou moins contrôlé par un adversaire dans votre première ligne. (Vous contrôlez ce personnage.)

Si vous déplacez un personnage contrôlé par un adversaire vers votre première ligne ou votre ligne de soutien, vous prenez le contrôle de ce personnage.

Reaper, Armagedon Vampire

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 4

12 ATK/1 DEF

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Au début de la phase de construction, mettez KO un personnage que vous contrôlez.

Si vous ne contrôlez aucun autre personnage, le pouvoir de Reaper le mettra lui-même KO.

Respect Mutuel

Revirement

Coût de seuil 2

Jouez Respect Mutuel uniquement si vous contrôlez un personnage Crime Lords et un personnage Sinister Syndicate.

Persistance : Les personnages que vous contrôlez qui ont l'affiliation à l'équipe Crime Lords ou à l'équipe Sinister Syndicate ont l'affiliation aux deux équipes.

Les personnages ayant un coût de 3 ou moins que vous contrôlez obtiennent +1 ATK.

Bien que cette carte nécessite un personnage Crime Lords et un personnage Sinister Syndicate pour être jouée, une fois jouée le bonus de +1 ATK s'applique à tous les personnages d'un coût de 3 ou moins, quelque soit leur affiliation.

Shang Chi, Maître du Kung Fu

Personnage, Marvel Knights

Coût de recrutement 2

2 ATK/1 DEF

Shang Chi obtient +2 ATK et +2 DEF lorsqu'il attaque un personnage sans le vol ni l'attaque à distance ou lorsqu'il défend contre un personnage sans le vol ni l'attaque à distance.

Si Shang Chi défend, il obtient le bonus une seule fois ou pas du tout. S'il défend contre plusieurs personnages et qu'aucun n'a le vol ou l'attaque à distance, il ne gagne que +2 ATK et +2 DEF.

Suicide, Chris Daniels

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 3

4 ATK/5 DEF

Quand Suicide est mis dans une pile KO depuis le jeu, vous pouvez défausser deux cartes personnages Underworld. Si vous le faites, mettez Suicide dans votre première ligne et Suicide ne peut pas attaquer pour cette phase.

Si Suicide est mis KO lors de l'aboutissement de la phase de récupération, son pouvoir ira dans la chaîne au début de la phase de pioche du tour suivant. Cela signifie que si vous souhaitez "ramener" suicide en jeu, vous devrez vous défausser des deux cartes avant de piocher vos deux cartes du tour.

The Rose, Lieutenant Mystérieux

Personnage, Crime Lords

Coût de recrutement 2

2 ATK/2 DEF

Attaque à distance

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Activez, déplacez The Rose de votre zone cachée vers votre zone visible >>> Mettez KO une ressource que vous contrôlez. Si vous le faites, cherchez dans votre deck une carte nommée Réussite Personnelle, révélez cette carte, mettez-la face verso dans votre ligne des ressources et mélangez votre deck.

Pour utiliser le pouvoir de The Rose, vous devez le déplacer de votre zone cachée vers votre zone visible. S'il est déjà dans votre zone visible, vous ne pouvez pas utiliser son pouvoir.

Valeria Richards, Fille de Doom

Personnage, Fantastic Four

Coût de recrutement 1

0 ATK/1 DEF

Payez 1 point d'endurance >>> Déplacez Valeria Richards vers votre zone cachée. Utilisez ce pouvoir uniquement si vous contrôlez Dr. Doom.

Activez >>> Piochez une carte. Utilisez ce pouvoir uniquement si Valeria Richards à l'affiliation à l'équipe Doom et uniquement si vous contrôlez Dr. Doom.

Si Valeria Richards est déjà dans la zone cachée lorsque ce pouvoir se résout, vous pouvez la déplacer au sein de cette zone.

Cartes ayant reçu des errata

Blackheart, Fils de Mephisto

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 6

14 ATK/10 DEF

Ancien texte :

Défaussez une carte personnage Underworld >>> Blackheart ne peut pas être étourdi lorsqu'il attaque un personnage ayant un coût de 4 ou moins ou lorsqu'il défend contre un personnage ayant un coût de 4 ou moins.

Nouveau texte :

Défaussez une carte personnage Underworld >>> Blackheart ne peut pas être étourdi lorsqu'il attaque un personnage ayant un coût de 4 ou moins ce tour ou lorsqu'il défend contre un personnage ayant un coût de 4 ou moins ce tour.

Daredevil, Démon Gardien

Personnage, Marvel Knights

Coût de recrutement 7

15 ATK/15 DEF

Ancien texte :

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Quand vous avez 10 points d'endurance ou moins, si Daredevil est dans votre zone cachée, déplacez-le vers votre zone visible.

Nouveau texte :

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Quand Daredevil arrive en jeu ou récupère, si vous avez 10 points d'endurance ou moins et que Daredevil est caché, déplacez-le vers votre zone visible.

Quand vous perdez de l'endurance, si vous avez 10 points d'endurance ou moins et que Daredevil est caché, déplacez-le vers votre zone visible.

Les pouvoirs déclenchés par état n'existant plus, le texte de Daredevil a été modifié et son pouvoir reformulé sous la forme de deux pouvoirs déclenchés.

Head Shot

Revirement

Coût de seuil 1

Ancien texte :

Jouez Head Shot uniquement durant votre première attaque ce tour.

L'attaquant Marvel Knights ciblé obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal au coût de ce personnage.

Nouveau texte :

Jouez Head Shot uniquement durant votre première attaque ce tour où vous contrôlez un attaquant.

L'attaquant Marvel Knights ciblé obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal au coût de ce personnage.

Ce changement rend le texte de cette carte plus compatible avec les règles.

Magie Noire

Revirement

Coût de seuil 3

Ancien texte :

Jouez Magie Noire uniquement durant votre première attaque ce tour.

Mettez une carte personnage Underworld de votre pile KO au-dessous de votre deck. Si vous le faites, l'attaquant ciblé obtient +3 ATK et +3 DEF pour cette attaque.

Nouveau texte :

Jouez Magie Noire uniquement durant votre première attaque ce tour où vous contrôlez un attaquant.

Mettez une carte personnage Underworld de votre pile KO au-dessous de votre deck. Si vous le faites, l'attaquant ciblé obtient +3 ATK et +3 DEF pour cette attaque.

Ce changement rend le texte de cette carte plus compatible avec les règles.

Mephisto, Père du Mensonge

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 8

15 ATK/20 DEF

Vol, attaque à distance

Ancien texte :

Recrutez Mephisto uniquement si vous avez trois cartes personnage Underworld ou plus dans votre pile KO.

Vous ne pouvez pas perdre la partie.

Au début de votre étape d'attaque, mettez KO trois personnages que vous contrôlez.

Nouveau texte :

Recrutez Mephisto uniquement si vous avez trois cartes personnage Underworld ou plus dans votre pile KO.

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

Au début de votre étape d'attaque, mettez KO trois personnages que vous contrôlez.

Ce nouveau texte empêche vos adversaires de gagner la partie grâce à une condition de victoire telle que Rêves de Xavier ou Elections Truquées.

Moon Knight, Marc Spector

Personnage, Marvel Knights

Coût de recrutement 4

7 ATK/6 DEF

Ancien texte :

Moon Knight obtient +3 ATK et +1 DEF tant que vous contrôlez l'initiative.

Amplification 2 : Quand Moon Knight arrive en jeu, si vous contrôlez l'initiative, il obtient +4 ATK ce tour. Sinon, il obtient +6 ATK ce tour.

Nouveau texte :

Moon Knight obtient +3 ATK et +1 DEF tant que vous contrôlez l'initiative.

Amplification 2 : Quand Moon Knight arrive en jeu, il obtient +4 ATK ce tour si vous contrôlez l'initiative. Sinon, il obtient +6 ATK ce tour.

Ce changement rend le texte de cette carte plus compatible avec les règles.

N'abandonne Jamais !

Revirement

Coût de seuil 4

Ancien texte :

Jouez N'abandonne Jamais ! uniquement durant votre première attaque ce tour où vous contrôlez un attaquant.

Mettez KO un personnage que vous contrôlez ayant une équipe d'affiliation autre que X-Statix. Si vous le faites, rendez disponible l'attaquant X-Statix ciblé que vous contrôlez. (Le personnage mis KO peut avoir l'affiliation à l'équipe X-Statix en plus de ses autres affiliations.)

Nouveau texte :

Jouez N'abandonne Jamais ! uniquement durant votre première attaque ce tour.

Mettez KO un personnage que vous contrôlez ayant une équipe d'affiliation autre que X-Statix. Si vous le faites, rendez disponible l'attaquant X-Statix ciblé que vous contrôlez. (Le personnage mis KO peut avoir l'affiliation à l'équipe X-Statix en plus de ses autres affiliations.)

Ce changement rend le texte de cette carte plus compatible avec les règles.

Reconnaissance avancée

Revirement

Coût de seuil 1

Ancien texte :

Jouez Reconnaissance Avancée uniquement durant votre première attaque ce tour.

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.

Nouveau texte :

Jouez Reconnaissance Avancée uniquement durant la première attaque ce tour où vous contrôlez un attaquant.

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.

Ce changement rend le texte de cette carte plus compatible avec les règles.

Stilt-Man, Wilbur Day

Personnage, Crime Lords

Coût de recrutement 2

3 ATK/2 DEF

Ancien texte :

Chaque fois qu'un personnage contrôlé par un adversaire gagne un ou plusieurs marqueurs ou arrive en jeu avec un ou plusieurs marqueurs, mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur Stilt-Man.

Amplification 1 : Quand Stilt-Man arrive en jeu, mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur lui.

Nouveau texte :

Chaque fois qu'un personnage contrôlé par un adversaire gagne un ou plusieurs marqueurs ou arrive en jeu avec un ou plusieurs marqueurs, si ce personnage n'a pas pour nom Stilt-Man, mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur Stilt-Man.

Amplification 1 : Quand Stilt-Man arrive en jeu, mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur lui.

Ce changement évite une boucle infinie de se former si les deux joueurs contrôlent chacun un Stilt-Man.

Werewolf by Night, Jack Russell

Personnage, Underworld

Coût de recrutement 2

2 ATK/2 DEF

Ancien texte :

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Au début de la phase de combat, si vous contrôlez l'initiative, Werewolf by Night obtient +1 ATK et +1 DEF ce tour. Sinon, mettez la carte du dessus de votre deck dans votre pile KO.

Nouveau texte :

Dissimulation. (Ce personnage arrive en jeu dans la zone cachée.)

Au début de la phase de combat, Werewolf by Night obtient +1 ATK et +1 DEF ce tour si vous contrôlez l'initiative. Sinon, mettez la carte du dessus de votre deck dans votre pile KO.

Ce changement rend le texte de cette carte plus compatible avec les règles.