

FAQ Web of Spider-Man

Généralités

Evasion est un nouveau mot-clef introduit dans l'extension Web of Spider-Man. Le paragraphe définissant ce mot-clef dans les règles complètes est le suivant :

707.6 "Evasion" est un mot-clef qui représente un pouvoir à coût de lancement sur un personnage. Ce pouvoir a pour texte : "Etourdissez ce personnage >>>> Au début de l'étape de récupération de ce tour, faites récupérer ce personnage." Etourdir un personnage de cette manière cause une perte de points d'endurance égale au coût de recrutement de ce personnage. (Voir règle 702.1a.)

Des cartes telles que Dr. Octopus, Otto Octavius font référence à des cartes étant "à découvert". Les règles définissant "à couvert" sont les suivantes. Un personnage qui n'est pas à couvert est à découvert.

701.7 "A couvert" est une caractéristique qu'un personnage dans la ligne de soutien peut avoir. Un personnage est à couvert s'il a devant lui et dans la même colonne un personnage qui n'est pas étourdi. Un personnage étourdi ne peut jamais être à couvert. Un personnage ne peut pas être à la fois à couvert et à découvert.

Des cartes telles que Rocket Racer demandent de déplacer un objet. Déplacer un objet est défini par la règle suivante :

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. 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 contrôlées par le joueur qui effectue le déplacement.

Des cartes telles que Lizard vous demandent de payer un coût. Pour payer un coût, vous devez avoir de quoi le payer. Si un effet ou un pouvoir vous demande de payer 4 points d'endurance, vous devez avoir au moins 4 points d'endurance pour pouvoir payer ce coût.

Des cartes telles que Choix Sadique utilisent l'expression "à moins que". La définition de cette expression est la suivante :

Certains modificateurs utilisent la phrase : "Faites [première action] à moins que vous ne fassiez [seconde action]. Ceci revient à dire : "Vous pouvez faire [seconde action]. Si vous ne le faites pas, faites [première action].

Certaines cartes sont déclenchées lorsqu'un joueur recrute une carte. Recruter quelque chose signifie annoncer ce recrutement et en payer les coûts. Reportez-vous aux règles 505.1a-f pour la définition des règles sur le recrutement des personnages.

Certaines cartes telles que Costume d'Araignée Blindé réduisent les coûts. Les coûts ne peuvent être réduits en dessous de zéro et donc ne peuvent pas être négatifs. Si un effet cherche à déterminer le coût d'une carte qui a été réduit, l'effet verra le coût réel de la carte.

Certaines cartes, tel Scorpion, MacDonald Gargan, vous demandent de choisir un nombre. Ce nombre peut être zéro.

Questions relatives aux cartes

Alistair Smythe, Araignée Robot Ultime

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 3

3 ATK/5 DEF

Quand Alistair Smythe arrive en jeu, choisissez un nom de personnage et un adversaire. L'adversaire choisi ne peut pas jouer de revirements ni retourner de lieux le tour durant lequel il a recruté un personnage ayant le nom choisi.

Vous ne choisissez l'adversaire et le nom de personnage que lorsque l'effet du pouvoir déclenché se résout. Vos adversaires peuvent donc répondre à cet effet en retournant des lieux ou en jouant des revirements sans que cet effet les en empêche.

Allégeance Forcée

Revirement, Seuil 2

Choisissez une équipe d'affiliation parmi les personnages que vous contrôlez.

Persistance: Les personnages ayant une équipe d'affiliation que vous contrôlez perdent toutes leurs équipes d'affiliation et gagnent l'affiliation à l'équipe choisie.

Les personnages ne perdent leurs affiliations et ne gagnent l'affiliation choisie que lorsque ce revirement se résout, car vous choisissez quelle équipe ils gagnent lors de la

résolution. Si aucun de vos personnages n'a d'affiliation, vous ne pouvez en choisir une et les personnages affiliés ne perdent pas leurs affiliations.

Allégeance Forcée n'affecte pas le modificateur "comme si" de Com-link.

Allégeance Forcée n'affecte pas les cartes dans votre main, votre pile KO ou votre deck. Par exemple, si vous avez en main un personnage Amis de Spider-Man qui a la loyauté, vous ne pouvez pas le recruter, sauf si vous avez choisi les Amis de Spider-Man pour Allégeance Forcée.

Le texte ci-dessus est différent du texte imprimé sur la carte et a valeur d'errata.

Araignées Robots

Revirement, Seuil 2

Choisissez un nom de personnage. Les personnages Sinister Syndicate que vous contrôlez obtiennent +2 ATK lorsqu'ils attaquent ce tour un personnage ayant le nom choisi.

Persistence : Au début de votre étape des ressources, vous pouvez payer 4 points d'endurance. Si vous le faites, tournez les Araignées Robots face verso.

Le nom est choisi juste avant que le modificateur ne soit appliqué. Contrairement à Kraven le Hunter, les noms choisis précédemment ne se conservent pas d'un tour sur l'autre. Vous pouvez utiliser ce revirement avant l'étape de ressources, le mettre face verso lors de cette étape et l'utiliser de nouveau ensuite pour obtenir deux fois le bonus ou le donner deux fois pour deux personnages différents. Le second pouvoir est déclenché et se déclenche au début de votre étape de ressources, vous ne pouvez donc mettre les Araignées Robots face verso qu'une fois par tour.

Archangel, Ange de la Mort

Personnage, X-Men, Recrutement 5

10 ATK/7 DEF

Les attaquants X-Men ayant le vol que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis lorsqu'ils attaquent un défenseur sans le vol ou l'attaque à distance.

Archangel fait référence à des personnages n'ayant ni le vol ni l'attaque à distance. Le pouvoir ne s'applique pas à des personnages ayant soit le vol soit l'attaque à distance.

Attrapez-le mes Petitsss

Revirement, Seuil 4

Jouez Attrapez-le mes Petitsss uniquement durant la phase de combat.

Comme coût additionnel pour jouer Attrapez-le mes Petitsss, épuisez cinq personnages Sinister Syndicate que vous contrôlez.

L'adversaire ciblé met KO un personnage non étourdi qu'il contrôle.

Ce pouvoir ne cible pas le personnage non-étourdi, mais seulement l'adversaire. Cet adversaire choisit que personnage non-étourdi il met KO.

Bamf !

Reviement, Seuil 3

Les personnages X-Men que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis lorsqu'ils attaquent ce tour.

Les personnages sous l'effet de Bamf ! ne peuvent être étourdis pendant l'attaque, que ce soit via le résultat du combat ou par tout autre effet.

Base Volcanique

Lieu, Seuil 1

Au début de la phase de récupération, si vous n'avez pas de carte en main, piochez une carte. Si vous contrôlez un personnage Brotherhood, piochez une carte additionnelle, puis défaussez une carte.

Ce pouvoir est un pouvoir déclenché avec une condition. Il ne se déclenche pas si votre main n'est pas vide au début de la phase de récupération et n'aura pas d'effet si votre main n'est pas vide lors de sa résolution. Vous pouvez vous défausser de n'importe laquelle des deux cartes piochées si la dernière phrase s'applique.

Bien Essayé !

Reviement, Seuil 2

Annulez le revirement ou l'effet à coût de lancement ciblé qui cible un personnage Amis de Spider-Man que vous contrôlez. .

Bien Essayé ! peut cibler un effet de revirement sur la chaîne, qu'il ait été joué depuis la main ou pas. Il ne peut affecter des effets ou des modificateurs non-ciblés provenant des portions persistantes d'un revirement.

Black Cat, Felicia Hardy

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 4

7 ATK/6 DEF

Chaque fois que Black Cat attaque ou est attaquée, le joueur ciblé met la carte du dessus de son deck dans sa pile KO. Si la carte a un coût impair, ce joueur défausse une carte.

Zéro est pair.

Si le deck de votre adversaire est vide, il n'a pas à se défausser.

Chameleon, Dmitri Smerdyakov

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 1

1 ATK/1 DEF

Payez 1 point d'endurance ---> Choisissez une équipe d'affiliation. Chameleon a l'affiliation à l'équipe choisie ce tour. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement et uniquement si vous contrôlez un autre personnage Sinister Syndicate. (Ceci en plus des autres équipes d'affiliation de Chameleon.)

Contrairement à Kraven le Hunter, Chameleon ne reçoit la nouvelle équipe que lorsque son effet se résout, et donc d'anciennes affiliations ne se conservent pas pour le tour suivant. Si Chameleon change de contrôleur, le pouvoir se souvient s'il a été utilisé ou pas ce tour-ci.

Choix Sadique

Revirement, Seuil 3

Jouez Choix Sadique uniquement si vous contrôlez un personnage Sinister Syndicate.

Mettez KO le personnage étourdi ciblé à moins que son contrôleur ne défausse deux cartes de sa main.

Un joueur doit défausser deux cartes pour éviter que son personnage ne soit mis KO. Voir la définition de "à moins que" dans les règles complètes.

Com-link

Équipement, Recrutement 0

Vous pouvez proposer une attaque en équipe avec le personnage équipé comme s'il avait toutes les équipes d'affiliation.

Le personnage équipé a "Activez ---> Le défenseur ciblé est renforcé pour cette attaque."

Le personnage ne gagne pas d'équipes d'affiliation supplémentaires et donc des cartes telles que Saga du Clone ne l'affectent pas (sauf si elle devraient l'affecter normalement). Le personnage peut se joindre à une attaque en équipe qu'il partage ou pas une équipe avec les autres participants à cette attaque. Si plusieurs personnages sont équipés de Com-link, ils peuvent attaquer en équipe ensemble sans se préoccuper de leurs équipes d'affiliation existantes.

Combat au Finish

Revirement, Seuil 1

Choisissez un attaquant contrôlé par un adversaire et un défenseur que vous contrôlez. Si l'attaquant choisi étourdit le défenseur choisi pendant cette attaque, mettez KO ce défenseur. Si le défenseur choisi étourdit l'attaquant choisi pendant cette attaque, mettez KO cet attaquant.

Ce revirement ne cible aucun des deux personnages. S'ils s'étourdissent mutuellement, les deux sont mis KO, mais le défenseur est mis KO avant l'attaquant en raison de l'ordre spécifié par la règle 506.3 et le fait que le joueur principal est le contrôleur de l'attaquant.

Complices Cachés

Revirement, Seuil 2

Les personnages que vous contrôlez qui sont arrivés en jeu ce tour obtiennent +1 ATK pour ce même tour.

Les personnages Sinister Syndicate que vous contrôlez qui sont arrivés en jeu ce tour obtiennent un bonus additionnel de +1 ATK pour ce même tour.

Ce revirement affecte les personnages qui n'étaient pas encore en jeu lorsqu'il s'est résolu.

Le premier pouvoir affecte tous les personnages arrivés en jeu ce tour-ci, y compris ceux dont d'autres joueurs sont propriétaires, tant que c'est vous qui les contrôlez.

Contrôle des Foules

Revirement, Seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Contrôle des Foules, défaussez une carte.

Les personnages en ligne de soutien que vous contrôlez sont renforcés ce tour.

Contrôle des Foules n'affecte que les personnages dans votre ligne de soutien lorsqu'il se résout. Déplacer des personnages vers votre ligne de soutien par la suite ne les renforcera pas et déplacer des personnages ayant bénéficié de Contrôle des Foules vers votre première ligne ne leur fera pas perdre le renforcement.

Costume d'Araignée Blindé

Équipement, Recrutement 2

Le Costume d'Araignée Blindé coûte 1 de moins pour chaque personnage Amis de Spider-Man que vous avez recruté ce tour.

Le personnage équipé obtient +2 ATK, +2 DEF et est renforcé.

Recruter quelque chose signifie annoncer ce recrutement et en payer les coûts. Reportez-vous aux règles 505.1a-f pour la définition des règles sur le recrutement des personnages.

Recruter le Costume d'Araignée Blindé ne peut coûter moins que zéro.

Le coût de recrutement n'est pas modifié, seule la quantité que vous devez payer change.

Coup Bas

Revirement, Seuil 1

Les personnages que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis lorsqu'ils attaquent des défenseurs épuisés ce tour.

Les personnages affectés par Coup Bas ne peuvent pas être étourdis lorsqu'ils attaquent un défenseur épuisé, que ce soit en raison du combat ou pour toute autre raison.

Coup Dévastateur

Revirement, Seuil 2

L'attaquant ciblé obtient +3 ATK et +3 DEF pour cette attaque lorsqu'il attaque un défenseur épuisé.

Il n'est pas nécessaire que le défenseur soit épuisé au moment où Coup Dévastateur est joué.

Coup du Destin

Revirement, Seuil 1

Comme coût additionnel pour jouer Coup du Destin, défaussez une carte personnage Amis de Spider-Man.

Révélez les quatre cartes du dessus de votre deck. Choisissez une carte personnage dans ces dernières et mettez-la dans votre main. Mettez ensuite les cartes restantes au-dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix.

S'il n'y a aucune carte de personnage parmi les cartes révélées, mettez-les toutes sous votre deck dans l'ordre de votre choix. S'il y a moins de quatre cartes dans votre deck, révélez-les toutes et poursuivez l'effet.

Dagger, Tandy Bowen

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 3

4 ATK/4 DEF

Activez ---> Le joueur ciblé perd 1 point d'endurance pour chaque carte de sa main. Utilisez ce pouvoir uniquement durant votre étape d'attaque.

Comptez les cartes lorsque ce pouvoir se résout.

Daily Buggle

Lieu, Seuil 2

Quand vous retournez Daily Buggle, nommez un personnage.

Chaque fois qu'un personnage ayant ce nom est étourdi par un personnage Amis de Spider-Man que vous contrôlez, vous pouvez tourner face verso une ressource face recto que vous contrôlez.

Daily Buggle peut se retourner lui-même avec son propre effet. Si le personnage est étourdi suite à une attaque en équipe des Amis de Spider-Man, le personnage choisi n'est étourdi qu'une seule fois et Daily Buggle ne se déclenche donc qu'une seule fois.

Le texte ci-dessus est différent du texte imprimé sur la carte et a valeur d'errata.

Daredevil, L'Homme Sans Peur

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 5

9 ATK/8 DEF

Lorsqu'il attaque un personnage ayant un coût de 5 ou plus, Daredevil ne peut pas être étourdi.

S'il attaque un personnage ayant un coût de 5 ou plus, Daredevil ne peut pas être étourdi, que ce soit en raison de l'attaque ou par tout autre effet.

Démasqué

Revirement, Seuil 1

Les personnages ne peuvent pas être exaltés ce tour.

Persistance : Au début de votre étape des ressources, vous pouvez payer 2 points d'endurance. Si vous le faites, tournez Démasqué face verso.

Le Labo de Sciences de l'ESU et les cartes similaires ne peuvent se déclencher tant que ce modificateur fonctionne. Les joueurs peuvent défausser des cartes pour exalter leurs personnages en réponse à Démasqué s'il est joué lors d'une attaque.

Le pouvoir déclenché ne se déclenche qu'une seule fois au début de l'étape de ressources et lors de sa résolution, vous pouvez soit payer 2 points d'endurance pour mettre Démasqué face verso, soit ne rien payer. Vous ne pouvez pas payer plusieurs fois.

Dernières Nouvelles

Revirement, Seuil 0

Révéléz la carte du dessus de votre deck. Si son coût est inférieur au nombre de ressources que vous contrôlez, mettez-la dans votre main.

Si le coût est supérieur ou égal au nombre de ressources, remettez la carte sur le dessus de votre deck, face cachée.

Détournement

Revirement, Seuil 1

Choisissez : Mettez KO l'équipement ciblé qu'un adversaire contrôle ou transférez l'équipement ciblé sur le personnage Brotherhood non équipé que vous contrôlez.

Le second mode a deux cibles, mais si une seule d'entre elles devient illégale, l'effet ne se produira pas car il ne pourra pas transférer l'équipement devenu illégal ou ne pourra pas mettre l'équipement sur un personnage illégal.

Distraction Agréable

Reviement, Seuil 2

Jouez Distraction Agréable uniquement durant votre étape d'attaque.

Le personnage ciblé ne peut pas attaquer ce tour-ci.

Ne retire pas du combat un personnage qui est déjà en train d'attaquer et n'annule pas une précédente attaque. Ce pouvoir empêche juste un personnage d'être proposé comme attaquant plus tard dans le tour.

Dr. Hauptmann, Inventeur Diabolique

Personnage, Doom, Recrutement 1

1 ATK/1 DEF

Vous pouvez défausser une carte personnage Armée Doom au lieu de payer le coût de recrutement du Dr. Hauptmann.

Activez ---> L'attaquant Armée Doom ciblé que vous contrôlez obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal au coût de cet attaquant.

Ceci ne change pas le coût de recrutement, mais vous permet simplement de le payer d'une autre manière.

Dr. Octopus, Doc Ock

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 7

15 ATK/15 DEF

Les défenseurs Sinister Syndicate que vous contrôlez sont renforcés. <p> Chaque fois que Dr. Octopus étourdit un défenseur, vous pouvez étourdir un personnage ciblé en ligne de soutien.

Choisissez la cible lors de l'annonce de ce pouvoir déclenché mais décidez si le personnage est étourdi ou pas lors de la résolution.

Ecran de Fumée

Equipement, Recrutement 1

Mettez KO Ecran de Fumée ---> L'attaquant ciblé ne peut pas être étourdi pour cette attaque.

L'Ecran de Fumée peut être utilisé sur n'importe quel attaquant, y compris ceux de votre adversaire et ne se limite pas au personnage équipé par l'Ecran de Fumée.

Embarcadère n°4

Lieu, Seuil 1

Chaque personnage Fantastic Four que vous contrôlez peut être équipé avec deux équipements.

Ce pouvoir prend le dessus sur la restriction quant au nombre d'équipements pouvant équiper un personnage, les personnages affectés sont maintenant des cibles illégales pour le recrutement d'un équipement s'ils en ont déjà deux, etc.

Emma Frost, Directrice de l'Académie Xavier

Personnage, X-Men, Recrutement 6

12 ATK/10 DEF

Loyauté.

Activez ---> L'adversaire ciblé défausse une carte. Piochez une carte. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat.

Activez ---> Emma Frost obtient +3 DEF pour cette attaque.

Vous pouvez piocher même si votre adversaire n'a pas de carte à défausser. Votre adversaire doit se défausser même si vous ne pouvez pas piocher.

Expérience Dangereuse

Revirement, Seuil 4

Comme coût additionnel pour jouer Expérience Dangereuse, épuisez un personnage Sinister Syndicate que vous contrôlez.

Choisissez un nom de revirement. Révélez les cartes du dessus de votre deck jusqu'à révéler un revirement du nom choisi. Mettez ce revirement dans votre main et mélangez les cartes révélées dans votre deck. Perdez 1 point d'endurance pour chaque carte révélée de cette manière.

Cette carte peut facilement faire descendre votre endurance en dessous de zéro car vous ne payez pas de points d'endurance, vous en perdez. Si la carte choisie n'est pas dans votre deck, révélez tout votre deck, mélangez-le et perdez un nombre de points d'endurance égal au nombre de cartes dans votre deck. Vous n'êtes pas obligé de choisir un revirement qui se trouve dans votre deck, mais vous devez choisir un revirement qui existe dans le **Système Vs.**

Famille Originelle de Marvel

Revirement, Seuil 3

Si vous contrôlez Thing, les personnages que vous contrôlez obtiennent +1 ATK ce tour. Si vous contrôlez Invisible Woman, les personnages que vous contrôlez obtiennent +1 DEF ce tour. Si vous contrôlez Mr. Fantastic, renvoyez la carte équipement ciblée de

vosre pile KO dans vosre main. Si vous contrôlez Human Torch, les personnages que vous contrôlez ont le vol et l'attaque à distance ce tour.

Ce revirement met un effet dans la chaîne. Les quatre parties de cet effet sont indépendantes et chacune vérifie sa clause "si" lors de la résolution. Ce revirement a une cible, à choisir lors de l'annonce, que vous contrôlez Mr. Fantastic ou pas.

Vous devez avoir une carte d'équipement dans vosre pile KO pour pouvoir annoncer ce revirement.

Fisk Towers

Lieu, Seuil 2

Chaque fois que vous recrutez une carte personnage Sinister Syndicate ayant un coût de 4 ou plus, vous pouvez mettre une carte personnage Sinister Syndicate ayant un coût de 1 ou moins de vosre main dans vosre première ligne.

Ce pouvoir déclenché se déclenche lorsque vous annoncez une carte de personnage et que vous avez payé ses coûts et se résout avant que le personnage n'arrive en jeu.

Le second personnage n'est pas recruté et les pouvoirs dont il pourrait bénéficier lors d'un recrutement sont sans effet.

Fol Amusement

Revirement, Seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Fol Amusement, défaussez une carte personnage Amis de Spider-Man.

Persistance : Les personnages ont "Activez ---> Annulez l'effet activé ciblé contrôlé par un adversaire. "

Tous les personnages ont le pouvoir activé lorsque Fol Amusement est face recto dans vosre ligne de ressources. Ce pouvoir peut être utilisé pour annuler l'effet de ce même pouvoir par un adversaire puisque ce pouvoir est lui-même activé.

Green Goblin, Norman Osborn

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 5

9 ATK/9 DEF

Activez, défaussez une carte personnage Sinister Syndicate ---> Mettez KO un personnage en ligne de soutien à découvert ciblé. Son contrôleur perd un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage. Utilisez ce pouvoir uniquement durant vosre étape d'attaque.

Un personnage étourdi est une cible légale s'il est dans la ligne de soutien car un personnage étourdi est toujours à découvert. Si la cible est déjà étourdie, son contrôleur perd malgré tout les points d'endurance.

Si la cible devient à couvert avant que l'effet ne se résolve, l'effet tout entier est annulé.

Hobgoblin, Roderick Kingsley

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 6
13 ATK/10 DEF

Loyauté. Quand Hobgoblin est mis dans une pile KO depuis le jeu, vous pouvez décider que chaque joueur mette KO une ressource qu'il contrôle.

Soit tous les joueurs mettent KO une ressource, soit personne ne le fait. Vous ne pouvez pas choisir individuellement pour chaque joueur.

Human Torch, Rival Amical

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 5
8 ATK/9 DEF

Chaque fois que Human Torch attaque ou est attaqué, vous pouvez payer 3 points d'endurance. Si vous le faites, Human Torch obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal au nombre d'autres personnages Amis de Spider-Man non étourdis que vous contrôlez.

Le pouvoir déclenché de Human Torch se déclenche une fois par attaquant s'il est attaqué par une équipe et les bonus sont donc cumulatifs. Vous ne pouvez payer les 3 points d'endurance qu'une fois par attaquant et chaque instance du pouvoir déclenché se résout séparément. Les paiements sont donc faits séparément et les bonus conférés les uns après les autres.

Hydro-Man, Morris Bench

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 5
7 ATK/7 DEF

Chaque fois qu'Hydro-Man est étourdi, faites-le récupérer au début de la phase de récupération.

Si Hydro-Man est étourdi plusieurs fois lors du même tour, il récupérera autant de fois que nécessaire lors de la phase de récupération. Vous pouvez aussi le faire bénéficier de la récupération "normale" durant l'aboutissement.

Ce pouvoir déclenché se produit au début de l'étape de récupération. Il ne prend pas la place de la récupération "normale" du tour.

Iceman, Caractère Froid

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 6
12/12

Au début de votre phase de récupération, chacun de vos adversaires qui a trois cartes ou plus en main défausse ses cartes jusqu'à n'avoir que deux cartes en main.

Tous vos adversaires se défaussent simultanément et aucun d'entre eux ne voit ce dont les autres vont se défausser avant la défausse.

J. Jonah Jameson, Journaliste à Sensation

Personnage, Recrutement 1
1 ATK/1 DEF

Si vous gagnez cette partie, vous choisissez qui commencera avec l'initiative lors de la prochaine partie que vous jouerez contre le (ou les) même(s) adversaire(s).

Lors d'un tournoi, le pouvoir de cette carte n'affecte pas la prochaine partie si elle se déroule contre un adversaire différent. J. Jonah Jameson doit être en jeu lorsque vous gagnez la partie pour que son pouvoir fonctionne.

Jackal, Dr. Miles Warren

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 4
6 ATK/6 DEF

Activez ---> Mettez une carte personnage Sinister Syndicate ayant un coût de 3 ou moins de votre main dans votre ligne de soutien, épuisée. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de récupération.

Le personnage n'est pas recruté, donc les pouvoirs utilisables lors d'un recrutement ne peuvent pas être utilisés. Vous pouvez utiliser ce pouvoir que vous ayez une carte adéquat en main ou pas, mais si vous en avez une lorsqu'il se résout, vous devez la mettre en jeu.

John Proudstar <> Thunderbird, Guerrier Apache

Personnage, X-Men, Recrutement 4
9 ATK/8 DEF

Chaque fois que John Proudstar est étourdi, mettez-le KO au début de la phase de récupération s'il est étourdi.

Le pouvoir déclenché de John Proudstar met en place un modificateur déclenché à retardement qui a une condition. Au début de l'étape de récupération, si Johnny Proudstar n'est plus étourdi, le modificateur déclenché à retardement ne se déclenche pas. S'il a récupéré avant que l'effet ne se résolve, l'effet est annulé par les règles lors de sa résolution.

Julia Carpenter <> Spider-Woman, Tisseuse de Toile

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 4

7 ATK/7 DEF

Evasion. Activez, défaussez deux cartes personnage Amis de Spider-Man ---> Le personnage ciblé ne peut pas attaquer ce tour, sauf s'il attaque en équipe. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de construction.

Peut cibler un personnage qui ne peut pas attaquer de toute manière, si vous le souhaitez.

Justice Rendue

Reviement, Seuil 2

Persistance : Mettez KO un personnage que vous contrôlez ---> Mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur le personnage Doom ciblé que vous contrôlez.

Vous pouvez cibler le personnage que vous allez mettre KO si vous le souhaitez, car les cibles sont choisies avant que les coûts ne soient payés, mais l'effet sera alors annulé lors de sa résolution et le marqueur n'ira nulle part.

Kaine, Clone Imparfait

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 6

12 ATK/12 DEF

Tant que vous contrôlez un autre personnage Amis de Spider-Man, Kaine a l'affiliation à l'équipe Amis de Spider-Man.

Chaque fois que Kaine étourdit un défenseur Sinister Syndicate, mettez KO ce personnage.

Kaine conserve ses autres affiliations s'il gagne l'affiliation Amis de Spider-Man.

Kingpin, Patron du Crime

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 6

7 ATK/7 DEF

Kingpin obtient +1 ATK et +1 DEF pour chaque autre personnage Sinister Syndicate que vous contrôlez.

Epousez un lieu que vous contrôlez ---> Le personnage Sinister Syndicate ciblé que vous contrôlez obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque.

Aucun de ces pouvoirs n'est une exaltation. Le second pouvoir se comporte comme une exaltation, mais n'en est pas une.

Kraven le Hunter, Sergei Kravinoff

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 4

6 ATK/6 DEF

Au début de la phase de combat, vous pouvez choisir un nom de personnage.

Kraven obtient +4 ATK lorsqu'il attaque un personnage ayant le même nom ce tour.

Vous pouvez choisir n'importe quel personnage du **Système Vs.**, même si celui-ci n'est pas en jeu.

"Le même nom" est le dernier nom choisi. Kraven conserve en mémoire le dernier nom choisi même si vous ne choisissez pas de nouveau nom. Vous ne pouvez donc pas ne pas avoir de nom choisi dès que vous avez choisi un nom au moins une fois.

L'Antre du Lion

Lieu, Seuil 2

Payez 1 point de ressource --->Le personnage Sinister Syndicate ciblé obtient +4 ATK ce tour. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que pendant l'étape de recrutement, car c'est le seul moment où vous avez des points de ressources à dépenser.

Labo de Sciences de l'ESU

Lieu, Seuil 2

Chaque fois qu'un défenseur que vous contrôlez est exalté, il est renforcé pour cette attaque.

Epuisez deux personnages Amis de Spider-Man que vous contrôlez ---> Piochez une carte.

Si un joueur exalte un personnage Brotherhood alors qu'il contrôle à la fois Le Labo de Sciences de l'ESU et la Cité Perdue, la Cité Perdue remplace l'exaltation par +3/+3, ce qui n'est plus une exaltation. Le Labo de Sciences de l'ESU ne se déclenche donc pas.

Le Labo de Sciences de l'ESU se déclenchera plusieurs fois si un défenseur est exalté plusieurs fois, "être exalté" signifie recevoir le modificateur.

Lance-Flammes

Équipement, Recrutement 1

Le personnage équipé obtient +5 ATK.

Si le personnage équipé est étourdi, mettez KO le personnage équipé.

Epuisez le personnage équipé ---> Le joueur ciblé perd 5 points d'endurance. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Le dernier de ces pouvoirs est un pouvoir à coût d'activation du Lance-Flammes, pas du personnage. Si l'équipement est déplacé, transféré ou change de contrôleur, il se souviendra s'il a déjà été utilisé ce tour-ci.

Les Industries Osborn

Lieu, Seuil 1

"Activez, défaussez une carte personnage Sinister Syndicate ---> Piochez une carte.
Activez, défaussez deux cartes ---> Piochez une carte."

Vous pouvez vous défausser de deux cartes Sinister Syndicate pour jouer le second effet.

Lyja, Poings Laser

Personnage, Skrull, Recrutement 3

4 ATK/3 DEF

Tant que vous contrôlez un autre personnage Fantastic Four, Lyja a l'affiliation à l'équipe Fantastic Four.

Mettez KO Lyja ---> Faites récupérer le personnage Fantastic Four étourdi ciblé que vous contrôlez.

Lyja perd son affiliation si vous perdez le contrôle de tous vos personnages Fantastic Four. Gagner l'affiliation Fantastic Four ne lui fait pas perdre ses autres affiliations.

Madame Web, Cassandra Webb

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 3

3 ATK/1 DEF

Chaque fois qu'un personnage Amis de Spider-Man que vous contrôlez utilise un pouvoir activé, gagnez 2 points d'endurance.

Activez ---> Regardez les 2 cartes du dessus du deck du joueur ciblé. Vous pouvez mettre ces cartes dans la pile KO de ce joueur ou les renvoyer sur le dessus de son deck dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez mettre les deux cartes sur le dessus de votre deck dans l'ordre de votre choix ou vous pouvez mettre les deux cartes dans votre pile KO. Vous ne pouvez pas en mettre une sur le dessus de votre deck et l'autre dans votre pile KO.

Mark II, Numéro II, Commandant d'Unité

Personnage, Sentinelle, Recrutement 3

4 ATK/4 DEF

Les personnages Sentinelle que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis ou mis KO par des effets de revirements non persistants que vos adversaires contrôlent.

Ce pouvoir ne les empêche pas d'être étourdis ou mis KO lors d'un combat par des effets issus de personnages, d'équipements, de lieux, de revirements persistants ou par les règles.

Mary Jane Watson, MJ

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 1

1 ATK/1 DEF

Les défenseurs Amis de Spider-Man couverts que vous contrôlez sont renforcés.

Chaque fois qu'un ou plusieurs attaquant(s) en équipe Amis de Spider-Man que vous contrôlez étourdit un défenseur, piochez une carte.

Le pouvoir déclenché de Mary Jane Watson se déclenche lorsqu'un personnage est étourdi par un ou plusieurs attaquants. Il ne se déclenche qu'une seule fois par attaque, quelque soit le nombre d'attaquants.

Mattie Franklin <> Spider-Woman, Don de Puissance

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 6

11 ATK/11 DEF

Chaque fois que Mattie Franklin attaque ou est attaquée, révéléz un nombre de votre choix de ressources face verso que vous contrôlez. Mattie Franklin obtient +1 ATK et +1 DEF pour cette attaque pour chaque carte personnage Amis de Spider-Man révélée de cette manière. Mettez ensuite KO toutes les cartes personnage Amis de Spider-Man révélées et mettez la carte du dessus de votre deck dans votre ligne des ressources face verso pour chaque carte mise KO de cette manière.

Si elle est attaquée en équipe, ce pouvoir se déclenche une fois pour chaque attaquant. Ces déclenchements se résolvent séparément, les bonus sont cumulatifs, mais chaque personnage Amis de Spider-Man ne peut être révélé que pour une seule instance de ce pouvoir.

Mauvaise Publicité

Reviement, Seuil 1

Persistance : Les lieux coûtent 1 de plus à retourner pour vos adversaires. <p> Les revirements coûtent 1 de plus à jouer pour vos adversaires.

Ce pouvoir ne change pas le coût du revirement, mais seulement la valeur de ce que vous devez payer.

Menace Insignifiante

Reviement, Seuil 3

Comme coût additionnel pour jouer Menace Insignifiante, épuisez un défenseur Brotherhood que vous contrôlez.

Etourdissez l'attaquant ciblé si son coût est inférieur au coût du personnage Brotherhood que vous avez épuisé.

Choisissez la cible avant de payer les coûts. Peut cibler n'importe que attaquant. Les coûts sont comparés lors de la résolution.

Midtown High School

Lieu, Seuil 1

Chaque fois que vous recrutez un personnage non Armée Amis de Spider-Man, vous pouvez payer 1 point de ressource. Si vous le faites, piochez une carte.

Ce pouvoir se déclenche lorsque le recrutement est annoncé et se résout avant que le personnage l'ayant déclenché n'arrive en jeu. Vous ne pouvez pas payer plus de 1 point de ressources.

Mimic, Calvin Rankin

Personnage, Brotherhood, Recrutement 6

12 ATK/12 DEF

Tant qu'un autre personnage a le vol, Mimic a le vol.

Tant qu'un autre personnage a l'attaque à distance, Mimic a l'attaque à distance.

Au début de la phase de combat, Mimic gagne les pouvoirs activés du personnage ciblé ce tour. (Si l'un des pouvoirs activés utilise le nom du personnage, utilisez le nom de ce personnage à la place.)

Mimic peut gagner des pouvoirs activés donnés à des personnages par des équipements tels que Com-link ou Ceinture Multi-Usages.

Mojoverse

Lieu, Seuil 1

Les attaquants sans équipe d'affiliation obtiennent +1 ATK et +1 DEF.

Activez ---> Le personnage ciblé que vous contrôlez perd toutes ses équipes d'affiliation ce tour.

Le second pouvoir peut "effacer" des équipes gagnées par un modificateur ayant un tampon horaire antérieur. Les personnages ayant Com-link peuvent tout de même attaquer en équipe et Com-link n'empêche pas un personnage non affilié qu'il équipe de gagner le bonus de Mojoverse.

Mole Man, Chef des Moloïdes

Personnage, Recrutement 2

2 ATK/2 DEF

Mole Man obtient +1 ATK et +1 DEF pour chaque revirement Persistant que vous contrôlez.

Ceci est un pouvoir continu. Ses valeurs d'ATK et de DEF augmentent ou diminuent avec la quantité de revirements persistants que vous contrôlez. Les revirements face verso ne sont que des ressources et ne sont pas comptabilisés.

Morbius, Dr. Michael Morbius

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 5

8 ATK/8 DEF

Chaque fois que Morbius étourdit un personnage, gagnez un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage.

Le joueur qui gagne l'endurance est celui qui contrôlait Morbius lorsque celui-ci a étourdi un personnage. Si Morbius étourdit plusieurs personnages simultanément, son pouvoir se déclenche pour chaque personnage étourdi et vous gagnez les points d'endurance séparément.

Murderworld

Lieu, Seuil 1

Retournez Murderworld uniquement durant la phase de construction.

Comme coût additionnel pour retourner Murderworld, défaussez une carte.

Les personnages ont "Activez, défaussez une carte --> mettez KO le personnage ayant une équipe d'affiliation étourdi ciblé".

Tous les personnages gagnent ce pouvoir, pas seulement les vôtres. Si Mimic gagne ce pouvoir alors qu'il l'a déjà, il peut utiliser l'une ou l'autre des instances de ce pouvoir, mais ne peut l'utiliser deux fois en ne l'activant qu'une fois.

Mutation Inattendue

Revirement, Seuil 1

Mettez la carte du dessus de votre deck dans votre pile KO. L'attaquant Amis de Spider-Man ciblé que vous contrôlez obtient +X ATK et -X DEF pour cette attaque, où X est égal au coût de la carte mise dans votre pile KO de cette manière.

Si votre deck est vide, vous ne pouvez pas mettre la carte du dessus de votre deck dans votre pile KO et l'ATK et la DEF de l'attaquant ne sont pas modifiées.

Mon Héros

Revirement, Seuil 3

Choisissez un personnage que vous contrôlez.

Persistance : Tant que le personnage choisi est disponible et en première ligne, les personnages Amis de Spider-Man en ligne de soutien que vous contrôlez sont couverts.

Vous ne choisissez le personnage que lorsque le revirement se résout ; vos personnages dans la ligne de soutien sont donc à découvert jusqu'à la résolution.

Nexus de Pouvoir

Revirement, Seuil 4

Comme coût additionnel pour jouer le Nexus de Pouvoir, épuisez un nombre de votre choix de personnages X-Men que vous contrôlez.

Etourdissez le personnage ciblé si son coût est inférieur au nombre de personnages X-Men épuisés de cette manière.

Nexus de Pouvoir peut cibler n'importe quel personnage. Le nombre de votre choix peut être zéro.

Nous Allons au même Endroit ?

Revirement, Seuil 3

Les personnages Amis de Spider-Man que vous contrôlez peuvent attaquer ce tour comme s'ils avaient le vol et l'attaque à distance.

Persistance : Les personnages nommés Spider-Man que vous contrôlez obtiennent +1 ATK.

Ce pouvoir ne leur donne pas le vol ou l'attaque à distance, mais leur permet d'agir ou d'attaquer comme s'ils les avaient.

Nova, Richard Rider

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 6

11/12

Chaque fois que Nova attaque, vous pouvez défausser une carte personnage Amis de Spider-Man. Si vous le faites, Nova obtient +X ATK pour cette attaque, où X est égal au coût de la carte défaussée.

Le pouvoir de Nova ne se déclenche qu'une fois par attaque. Vous ne pouvez pas vous défausser de plus d'une carte.

Pas Peur

Revirement, Seuil 1

Choisissez : L'attaquant ciblé obtient +3 ATK pour cette attaque lorsqu'il attaque un personnage ayant un coût supérieur au sien ou le défenseur ciblé obtient +3 ATK pour cette attaque lorsqu'il défend contre un personnage ayant un coût supérieur au sien.

Le défenseur ne reçoit le bonus qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'attaquants ayant un coût supérieur au sien.

Pistolet Sonique

Equipement, Recrutement 0

Chaque fois que le personnage équipé attaque un défenseur, épuisez ce défenseur.

Le personnage équipé a "Activez ---> Retirez tous les marqueurs +1 ATK / +1 DEF du personnage ciblé ."

Mimic peut voler ce pouvoir, car l'équipement le donne au personnage.

Si le défenseur est déjà épuisé, rien de plus ne se produit.

Planeur du Goblin

Equipement, Recrutement 2

Le Planeur du Goblin coûte 1 de moins pour chaque personnage Sinister Syndicate que vous avez recruté ce tour.

Le personnage équipé obtient +4 ATK, a le vol et a l'attaque à distance.

Recruter quelque chose signifie annoncer ce recrutement et en payer les coûts. Reportez-vous aux règles 505.1a-f pour la définition des règles sur le recrutement des personnages.

Recruter le Planeur du Goblin ne peut coûter moins que zéro. Le coût de recrutement n'est pas modifié, seule la quantité que vous devez payer change.

Plateforme du Temps

Equipement, Recrutement 2

Unique. Transférable. Mettez KO la Plateforme du Temps ---> Annulez l'effet du revirement non persistant ciblé.

La Plateforme du Temps ne peut annuler que les revirements n'ayant pas l'icône persistant.

Post, Kevin Tremain

Personnage, Brotherhood, Recrutement 5

10/10

Quand Post arrive en jeu, étourdissez un personnage Brotherhood que vous contrôlez.

Post obtient +2 DEF lorsqu'il défend.

Si vous ne contrôlez aucun autre personnage Brotherhood, Post devra s'étourdir lui-même.

Programme Leurre

Equipement, Recrutement 0

Unique. Équipez uniquement un personnage Armée Doom que vous contrôlez.
Le personnage équipé perd tous ses noms et gagne le nom Dr. Doom.

Ceci a pour effet de vous faire contrôler Dr. Doom et vous contrôlez donc un personnage ayant pour nom Dr. Doom. Si vous contrôlez un personnage équipé de Programme Leurre, que ce personnage n'est pas étourdi et que vous recrutez un personnage ayant pour nom Dr. Doom, le personnage équipé par Programme Leurre est mis dans votre pile KO.

Prowler, Hobie Brown

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 1
1/1

Chaque fois que Prowler fait une percée, piochez une carte, défaussez ensuite une carte.

Vous devez défausser une carte même si vous n'en piochez pas.

Purple Man, Zebediah Killgrave

Personnage, Doom, Recrutement 3
4/4

Activez ---> Mettez KO une ressource que vous contrôlez. Déplacez la ressource face verso ciblée qu'un adversaire contrôle dans votre ligne des ressources. Cet adversaire met la carte du dessus de son deck dans sa ligne des ressources.

Purple Man vérifié la validité de sa cible lors de la déclaration et lors de la résolution. La ressource doit rester face verso ou tout l'effet est annulé par les règles.

Rajeunissement

Revirement, Seuil 4

Comme coût additionnel pour jouer Rajeunissement, épuisez un personnage Sinister Syndicate que vous contrôlez.

Gagnez 1 point d'endurance pour chaque carte personnage dans la pile KO de l'adversaire ciblé.

Les cartes dans la pile KO sont comptées lors de la résolution.

Ce revirement n'est pas persistant et la quantité d'endurance gagnée ne change pas plus tard.

Rhino, Alex O'Hirn

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 3
7/4

Au début de votre étape de recrutement, payez 4 points d'endurance ou mettez Rhino KO.

Faites comme si cette carte avait pour texte : "Mettez Rhino KO, sauf si vous payez 4 points d'endurance." Si vous n'avez pas 4 points d'endurance, vous devez mettre Rhino KO s'il est toujours en jeu lorsque l'effet se résout.

Rocket Racer, Robert Farrell

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 1

1/1

Evasion. Tant qu'un personnage Amis de Spider-Man couvre Rocket Racer, ce personnage est renforcé.

Payez 1 point d'endurance ---> Déplacez Rocket Racer.

Vous pouvez déplacer Rocket Racer vers n'importe quelle position libre de votre première ligne ou de votre ligne de soutien, y compris celle où il est déjà.

Si un personnage était en train de mettre Rocket Racer à couvert et que Rocket Racer est déplacé vers une autre position, le personnage qui le mettait à couvert n'est plus renforcé.

Saga du Clone

Revirement, Seuil 2

Jouez Saga du Clone uniquement si vous contrôlez un personnage Amis de Spider-Man.

Persistance : Les personnages que vous contrôlez ayant une équipe d'affiliation, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO ont Amis de Spider-Man comme équipe d'affiliation. (Ceci en plus de leurs autres équipes d'affiliation.)

Tous les personnages ayant une affiliation quelconque reçoivent la nouvelle affiliation.

Le texte ci-dessus est différent du texte imprimé sur la carte et a valeur d'errata.

Sandman, William Baker

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 6

8/8

Quand Sandman arrive en jeu, mettez six marqueurs +1 ATK / +1 DEF sur lui.

Chaque fois que Sandman est étourdi, retirez tous les marqueurs de Sandman.

Quand Sandman est étourdi, retirez tous les marqueurs de quelques types que ce soit.

Scarlet Spider, Ben Reilly

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 6

10/12

Les autres personnages Amis de Spider-Man que vous contrôlez obtiennent +2 ATK lorsqu'ils attaquent.

Révéllez Scarlet Spider à partir de votre main ---> Les cartes personnage nommées Spider-Man ne sont pas uniques ce tour. Utilisez ce pouvoir uniquement lorsque Scarlet Spider est dans votre main.

Vous pouvez utiliser le second pouvoir plusieurs fois dans un même tour puisque Scarlet Spider reste dans votre main, mais le modificateur de cet effet n'a pas de signification supplémentaire après la première fois.

Scorpion, MacDonald Gargan

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 5

9/8

Payez 2 points d'endurance ---> Les personnages épuisés que vos adversaires contrôlent perdent le renforcement ce tour.

Amplification 2: Quand Scorpion arrive en jeu, épuisez le nombre de votre choix de personnages ciblés ayant un coût combiné de 5 ou moins.

Scorpion n'empêche pas les personnages adverses d'être renforcés plus tard dans le tour via d'autres modificateurs.

Séquence Terminale

Revirement, Seuil 2

Jouez Séquence Terminale uniquement durant votre étape d'attaque.

Mettez KO un personnage Armée Sentinelle non étourdi que vous contrôlez. Si vous le faites, mettez KO le personnage ciblé si son coût est inférieur au coût du personnage Armée Sentinelle mis KO de cette manière.

Séquence Terminale peut cibler n'importe quel personnage. Vous ne choisissez un personnage Armée Sentinelle non-étourdi que lors de la résolution. Si vous n'en avez pas à ce moment, ce revirement n'a pas d'effet. Le personnage ciblé est choisi lors de l'annonce, pas lorsque vous mettez la Sentinelle KO.

Shocker, Herman Schultz

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 4

7/6

Activez ---> L'adversaire ciblé épuise un personnage en première ligne qu'il contrôle et un personnage en ligne de soutien qu'il contrôle. Utilisez ce pouvoir uniquement durant votre étape d'attaque.

Ce pouvoir ne cible aucun des deux personnages donc vous pouvez l'utiliser même si votre adversaire ne contrôle qu'un seul personnage et votre adversaire devra épuiser celui là. Votre adversaire choisit quels personnages il étourdit.

Shriek, Frances Barrison

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 2

2/1

Les autres personnages obtiennent +1 ATK.

Shriek donne le bonus de +1 ATK à tous les autres personnages que vous ou vos adversaires contrôlez.

Siège Périlleux

Lieu, Seuil 1

Chaque fois qu'un personnage X-Men que vous contrôlez récupère, mettez un marqueur Renaissance sur le Siège Périlleux.

Retirez trois marqueurs Renaissance du Siège Périlleux ---> Faites récupérer le personnage ciblé. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat.

La résolution du deuxième pouvoir déclenche le premier.

Silvermane, Silvio Manfredi

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 2

0/2

Silvermane obtient +1 ATK pour chaque ressource que vous contrôlez.

Amplification 5 : Quand Silvermane arrive en jeu, il obtient +1 ATK ce tour pour chaque ressource contrôlée par l'adversaire ciblé.

Le premier pouvoir est continu, donc l'ATK de Silvermane augmente ou diminue en fonction de vos ressources. Comptez les ressources de votre adversaire lors de la résolution du second pouvoir.

Sinister Six

Reviement, Seuil 2

Jouez Sinister Six uniquement si vous contrôlez un personnage Sinister Syndicate.

Persistance : Les personnages que vous contrôlez ayant une équipe d'affiliation, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO ont Sinister Syndicate comme équipe d'affiliation. (Ceci en plus de leurs autres équipes d'affiliation.)

Tous les personnages ayant une affiliation quelconque reçoivent la nouvelle affiliation.

Le texte ci-dessus est différent du texte imprimé sur la carte et a valeur d'errata.

Sortie du Tombeau

Reviement, Seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Sortie du Tombeau, payez 5 points d'endurance.

Faites récupérer le personnage étourdi ciblé et déplacez-le dans votre ligne de soutien. Perdez un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage.

Le personnage n'a pas besoin d'être dans votre première ligne lorsque vous jouez ce revirement et peut rester dans sa position actuelle s'il est déjà dans votre ligne de soutien.

Le texte ci-dessus est différent du texte imprimé sur la carte et a valeur d'errata.

Speed Demon, James Sanders

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 1

1/1

Evasion. Speed Demon ne peut pas être équipé.

Payez 1 point d'endurance --> Rendez disponible Speed Demon. Il ne peut pas attaquer ce tour. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

Speed Demon est une cible illégale pour le recrutement d'équipement et les équipements ne peuvent être déplacés sur lui, transférés sur lui ou mis en jeu sur lui depuis une autre zone.

Si Speed Demon est en train d'attaquer, utiliser son deuxième pouvoir ne le retire pas de l'attaque, mais l'empêche juste de prendre part à une attaque ultérieure ce tour-ci.

Spider-Man, Symbiote Etranger

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 5

9/9

Evasion. Si Spider-Man devait être exalté, vous pouvez mettre un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur lui à la place.

Chaque fois que Spider-Man est étourdi par un personnage contrôlé par un adversaire, retirez tous les marqueurs de Spider-Man.

Si vous mettez un marqueur sur lui, cela remplace l'exaltation et donc le Labo de Sciences de l'ESU ne se déclenchera pas.

Spider-Man, Spider-Man Cosmique

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 8

17/17

Les attaquants Amis de Spider-Man que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis.

Au début de la phase de combat, Spider-Man obtient +1 ATK et +1 DEF pour chaque personnage non étourdi que l'adversaire ciblé contrôle.

Compte les personnages non-étourdis lors de la résolution de l'effet du pouvoir déclenché. Spider-Man reçoit ce bonus avant que qui que ce soit puisse proposer une attaque.

Le texte ci-dessus est différent du texte imprimé sur la carte et a valeur d'errata.

Spider-Traceur

Revirement, Seuil 1

Jouez le Spider-traceur uniquement si vous contrôlez un personnage Amis de Spider-Man et uniquement durant la phase de construction.

Choisissez un personnage qu'un adversaire contrôle.

Persistance : Le personnage choisi ne peut pas être la cible de revirements ou d'effets à coût de lancement que son contrôleur contrôle.

Vous ne choisissez le personnage que lorsque le revirement se résout ; les personnages peuvent donc toujours être ciblés jusqu'à ce moment.

Super Reporter

Revirement, Seuil 1

Comme coût additionnel pour jouer Super Reporter, épuisez un personnage Amis de Spider-Man que vous contrôlez.

Regardez les quatre cartes du dessus du deck de l'adversaire ciblé. Mettez un nombre de votre choix de ces cartes au-dessous du deck de votre adversaire dans l'ordre de votre choix et le reste au-dessus dans l'ordre de votre choix.

Si le deck contient moins de quatre cartes, regardez les toutes et réarrangez-les comme bon vous semble.

Supernova

Revirement, Seuil 3

Comme coût additionnel pour jouer Supernova, défaussez deux cartes à moins que vous ne défaussiez une carte personnage Fantastic Four.

Le personnage ciblé que vous contrôlez obtient +6 ATK et -6 DEF et ne fait pas de percée pour cette attaque.

Vous pouvez défausser deux personnages Fantastic Four ou un personnage Fantastic Four et une autre carte si vous le souhaitez.

Suprématie Aérienne

Revirement, Seuil 1

Persistance : Les personnages avec le vol que vous contrôlez obtiennent +1 DEF lorsqu'ils défendent contre des personnages sans le vol ni l'attaque à distance.

Les personnages X-Men avec le vol que vous contrôlez obtiennent +1 DEF lorsqu'ils défendent contre des personnages sans le vol ni l'attaque à distance.

Suprématie Aérienne fait référence à des personnages n'ayant ni le vol ni l'attaque à distance. Le modificateur ne s'applique pas si un X-Men défend contre un personnage qui a soit le vol soit l'attaque à distance.

Un personnage X-Men avec le vol bénéficie des deux modificateurs de Suprématie Aérienne.

Tante May, May Parker

Personnage, Amis de Spider-Man, Recrutement 1

0 ATK/0 DEF

Vous pouvez défausser une carte personnage Amis de Spider-Man au lieu de payer le coût de recrutement de Tante May. <p> Au début de votre phase de récupération, gagnez 1 point d'endurance pour chaque personnage Amis de Spider-Man non étourdi que vous contrôlez.

Les personnages ayant 0 DEF ne sont pas automatiquement étourdis.

Lors d'une attaque, une ATK de zéro peut étourdi un personnage ayant zéro en DEF.

Terrax, Tyros

Personnage, Doom, Recrutement 8

19/19

Au début de la phase de combat, chaque joueur met KO tous les lieux qu'il contrôle. Puis, chaque joueur met la carte du dessus de son deck dans sa ligne des ressources pour chaque lieu qu'il a mis KO de cette manière. Mettez KO tous les personnages en jeu ayant un coût inférieur ou égal au nombre de lieux mis KO de cette manière.

La dernière phrase compte tous les lieux mis KO par tous les joueurs, elle ne compare pas les coûts des personnages de chaque joueur au nombre de lieux mis KO par celui-ci. Le pouvoir de Terrax n'est pas optionnel.

Tête en l'Air

Revirement, Seuil 1

Persistance : Vous piochez les cartes à partir du dessous de votre deck.

Ceci n'a pas d'influence sur la position des autres cartes. Par exemple, vous révéléz bien les quatre cartes du dessus de votre deck pour Coup du Destin ou Super Reporter, pas les quatre du dessous. Ce revirement ne modifie que d'où vous piochez vos cartes.

The Rose, Richard Fisk

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 2

2/3

Les lieux coûtent 3 de plus à retourner pour vos adversaires.

Ceci est un coût additionnel, payé après avoir révélé le lieu mais avant de le mettre face recto et que son texte soit effectif.

Tinkerer, Phineas Mason

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 1

1/1

Au début de la phase de récupération, si vous contrôlez plus de personnages non étourdis que chacun de vos adversaires, mettez un marqueur +1 ATK / +1 DEF sur le personnage ciblé que vous contrôlez.

Le pouvoir de Tinkerer est un pouvoir déclenché avec une condition. Il ne se déclenchera pas si vous ne contrôlez pas plus de personnages non-étourdis que chacun de vos adversaires au début de la phase de récupération.

Si lors de la résolution, vous ne contrôlez plus plus de personnages non-étourdis que chacun de vos adversaires, l'effet ne fait rien et aucun marqueur ne va sur le personnage ciblé.

Tombstone, Lonnie Lincoln

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 1

3/4

Au début de votre étape de recrutement, mettez Tombstone KO à moins que vous ne défaussiez une carte personnage Sinister Syndicate.

Si vous n'avez aucune carte de personnage Sinister Syndicate à défausser, vous devez mettre Tombstone KO s'il est toujours en jeu lorsque son pouvoir se résout.

Tri-Sentinelle, Super Sentinelle

Personnage, Sentinelle, Recrutement 7

13/13

Chaque fois qu'un personnage Armée Sentinelle que vous contrôlez est étourdi, l'adversaire ciblé perd un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage.

Amplification 1: Quand la Tri-Sentinelle arrive en jeu, renvoyez toutes les cartes personnage Armée Sentinelle de votre pile KO dans votre main.

Tri-Sentinelle n'est pas un personnage ni une carte Sentinelle Armée.

Lorsqu'un personnage Sentinelle Armée que vous contrôlez devient étourdi, vous devez prendre la perte d'endurance d'étourdissement avant que votre adversaire ne prenne celle due au pouvoir de Tri-Sentinelle.

Venom, Symbiote Etranger

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 4

7/7

Evasion. Quand Venom arrive en jeu, vous pouvez mettre KO un personnage Sinister Syndicate que vous contrôlez. Si vous le faites, mettez X marqueurs +1 ATK / +1 DEF sur Venom, où X est égal au coût du personnage que vous avez mis KO.

Vous pouvez mettre KO Venom lui-même, mais dans ce cas, les marqueurs ne vont nulle part.

Vulture, Adrian Toomes

Personnage, Sinister Syndicate, Recrutement 1

2/1

Comme coût additionnel pour recruter Vulture, révélez une autre carte Sinister Syndicate de votre main.

Chaque fois que Vulture fait une percée, ajoutez la valeur de percée à votre endurance.

Si Vulture participe à une attaque en équipe, la quantité d'endurance que vous gagnerez est égale à la valeur d'ATK que Vulture a ajouté à l'attaque. Voir règle 602.8c.