

Alicia Masters, Sculpteuse Aveugle

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 1

0 ATK 1 DEF

Alicia Masters arrive en jeu épuisée.

Chaque fois qu'Alicia Masters est attaquée, mettez-la en dessous de votre deck.

Activez >>> Le coût de recrutement des cartes nommées Thing et Human Torch est diminué de 1 ce tour.

- Le pouvoir d'Alicia Masters diminue le coût de toutes les cartes nommées Thing et Human Torch. Si vous recrutez les deux, vous économisez 2 ressources.

Alliés Improbables

Revirement, Seuil 2

Jouable uniquement si vous contrôlez un personnage Doom et un personnage X-Men.

Piochez une carte.

Persistance : Les cartes que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont soit Doom, soit X-Men comme équipe d'affiliation, sont considérées comme ayant les deux équipes d'affiliation.

- Voir Ennemi Commun

Annihilus, Le Destructeur de Vie

Personnage, Zone Négative, Recrutement 7

16 ATK 16 DEF

Au début de la phase de combat, si la Zone Négative n'est pas en jeu, perdez 15 points d'endurance.

Au début de votre étape d'attaque, vous pouvez étourdir le personnage ciblé en première ligne.

- Le terme "Zone Négative" dans le texte d'Annihilus fait référence à la carte La Zone Négative.

- Quel que soit le joueur qui contrôle La Zone Négative, tant qu'elle est en jeu, vous ne perdez pas 15 points d'endurance.

Ant Man, Scott Lang

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 1

2 ATK 1 DEF

Activez >>> Le personnage ciblé en première ligne n'est pas renforcé ce tour et ne peut pas l'être.

- Un personnage qui ne peut pas être renforcé peut tout de même être la cible d'effets qui tentent de le renforcer. Ces effets seront juste inefficaces. Quand un modificateur empêche quelque chose de se produire et un autre effet essaye quand même, c'est toujours l'effet de prévention qui prime.

Base de Recherche en Antarctique

Lieu, Seuil 1

Chaque fois que vous recrutez une carte équipement, si vous contrôlez un personnage Fantastic Four, piochez une carte.

- Cet effet se déclenche quand vous annoncez que vous recrutez l'équipement, pas quand celui-ci arrive en jeu.

Exemple : Vous souhaitez recruter Matériel Avancé. Vous ajoutez l'effet de recrutement à la chaîne, choisissez une cible pour le Matériel Avancé et payez 1 point de ressource. Le

pouvoir de la Base de Recherche en Antarctique se déclenche et est ajouté à la chaîne. Il se résout et vous piochez une carte avant que le Matériel Avancé arrive en jeu.

Bishop, Lucas Bishop

Personnage, X-Men, Recrutement 2
2 ATK 2 DEF

Chaque fois que Bishop attaque un personnage ayant l'attaque à distance ou est attaqué par un personnage ayant l'attaque à distance, Bishop obtient +3 ATK et +3 DEF pour cette attaque.

- Si Bishop est attaqué en équipe, il obtient +3 ATK et +3 DEF pour chaque personnage ayant l'attaque à distance qui l'attaque.

Blastaar, Roi de Baluur

Personnage, Zone Négative, Recrutement 6
12 ATK 12 DEF

Au début de la phase de combat, si la Zone Négative n'est pas en jeu, défaussez votre main. Au début de votre étape d'attaque, vous pouvez étourdir le personnage ciblé en ligne de soutien.

- Le terme "Zone Négative" dans le texte de Blastaar fait référence à la carte La Zone Négative.

- Quel que soit le joueur qui contrôle La Zone Négative, tant qu'elle est en jeu, vous ne défaussez pas votre main.

Blob, Fred Dukes

Personnage, Brotherhood, Recrutement 4
6 ATK 9 DEF

Lorsque Blob est dans votre première ligne, les personnages Brotherhood en ligne de soutien que vous contrôlez ne peuvent pas être attaqués.

- Les personnages qui peuvent habituellement attaquer la ligne de soutien (par exemple, ceux qui ont le vol) ne peuvent pas attaquer les personnages Brotherhood de votre ligne de soutien tant que Blob est en première ligne.

Cerebro

Lieu, Seuil 2

Activez >>> Révélez les deux cartes du dessus de votre deck. Mettez toutes les cartes personnages X-Men révélées dans votre main. Mettez toutes les autres cartes révélées au-dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix. Pour chaque carte mise dans votre main de cette manière, défaussez une carte de votre main.

- Vous pouvez défausser les personnages X-Men que vous venez de mettre dans votre main pour satisfaire la deuxième partie de l'effet.

Chargez !

Revirement, Seuil 1

Jouable uniquement durant votre étape d'attaque.

Déplacez tous les personnages que vous contrôlez vers votre première ligne.

Lorsqu'ils attaquent, les personnages que vous contrôlez obtiennent +1 ATK ce tour.

- Déplacez vos personnages ne les rend pas disponibles.

- Vous pouvez réorganiser vos personnages comme vous le souhaitez tant qu'ils sont tous en

première ligne.

Coup de Pied Sauté

Revirement, Seuil 1

Le personnage ciblé a le vol ce tour.

Lorsqu'il attaque, ce personnage obtient +3 ATK ce tour.

- Vous pouvez jouer le Coup de Pied Sauté à n'importe quel moment mais le personnage n'obtient le +3 ATK que lorsqu'il attaque.

- Le +3 ATK dure tout le tour. Si le personnage attaque plusieurs fois, il obtient +3 ATK à chaque fois.

Crystal, Inhumaine

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 4

7 ATK 6 DEF

Activez >>> L'adversaire ciblé déplace un personnage qu'il contrôle en ligne de soutien vers sa première ligne. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de combat.

- L'adversaire ciblé choisit la position en première ligne où il souhaite déplacer le personnage concerné.

Cyclope, Aminci

Personnage, X-Men, Recrutement 2

3 ATK 2 DEF

Lorsqu'ils participent à une attaque en équipe, vos personnages X-Men obtiennent +2 ATK et +2 DEF.

- Ce pouvoir s'applique même si Cyclope ne participe pas à l'attaque en équipe.

- Cyclope peut bénéficier de son propre pouvoir.

- Il est possible d'attaquer en équipe l'adversaire directement s'il n'a pas de personnage en jeu ou s'ils sont tous étourdis.

Cyclope, Scott Summers

Personnage, X-Men, Recrutement 5

8 ATK 8 DEF

Lorsqu'il attaque depuis la ligne de soutien, Cyclope ne peut pas être étourdi.

- Lorsqu'il attaque depuis la ligne de soutien, Cyclope ne peut pas être étourdi, même par un effet.

Déjoué

Revirement, Seuil 1

Jouable uniquement depuis votre ligne des ressources et uniquement durant la phase de combat.

Mettez KO le revirement persistant ciblé et mettez KO cette carte.

- Si la cible n'est plus en jeu lorsque l'effet se résout, Déjoué n'est pas mis KO.

- Si la cible est retournée face verso lorsque l'effet se résout, elle n'est plus considérée comme un revirement persistant. L'effet est annulé et ni Déjoué ni la cible ne sont mis KO.

- Si Déjoué est retourné face verso ou quitte le jeu avant la résolution de son effet, Déjoué

n'est plus dans votre ligne de ressources et ni Déjoué ni la cible ne sont mis KO.

Destiny, Irene Adler

Personnage, Brotherhood, Recrutement 1

0 ATK 2 DEF

Activez >>> Chaque fois que le personnage ciblé devient étourdi ce tour, son contrôleur perd 4 points d'endurance. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de construction.

- Vous pouvez utiliser ce pouvoir à n'importe quel moment pendant la phase de construction, y compris après que votre adversaire a réorganisé ses personnages pendant sa phase de formation.

Domination Globale

Revirement, Seuil 3

Annulez l'effet du lieu ciblé.

Persistance : Tant que vous contrôlez un personnage Brotherhood, les lieux que vos adversaires contrôlent ne se rendent pas disponibles durant la phase de récupération.

- Domination Globale peut uniquement cibler un effet. Les effets se trouvent dans la chaîne.

Exemple : Vous ne pouvez pas utiliser Domination Globale pour annuler le modificateur continu de La Salle des Dangers

Doomstadt

Lieu, Seuil 1

Considérez que vous contrôlez Dr. Doom.

Votre Dr. Doom obtient +3 DEF.

- "Considérez que vous contrôlez Dr. Doom." signifie que vous pouvez jouer des revirements ou utiliser des pouvoirs qui nécessitent que vous contrôlez Dr Doom. Les pouvoirs déclenchés ou continus qui vérifient si vous contrôlez Dr. Doom sont activés.

- "Considérez que vous contrôlez Dr. Doom." ne signifie pas que vous contrôlez un personnage. De même, cela ne signifie pas que vous contrôlez un personnage Doom.

Dr. Doom, Génie Diabolique

Personnage, Doom, Recrutement 4

7 ATK 6 DEF

Quand Dr. Doom arrive en jeu, vous pouvez tourner face verso un revirement face recto que vous contrôlez.

Tant que vous contrôlez un autre personnage Doom non-étourdi, vos adversaires ne peuvent pas jouer de revirement depuis leur main.

- Tourner face verso un revirement vous permet de le rejouer ensuite.

Dr. Doom, Seigneur de Latverie

Personnage, Doom, Recrutement 8

18 ATK 19 DEF

Quand Dr. Doom arrive en jeu, pour chaque personnage Doom que vous contrôlez, vous pouvez tourner face verso une ressource face recto.

Chaque fois que Dr. Doom attaque, vous pouvez renvoyer une carte revirement de votre pile KO dans votre main.

- Dr Doom se compte lui-même quand on détermine le nombre de ressources à retourner.

- Vous pouvez retourner n'importe quelle ressource face recto, même celles que vous ne contrôlez pas.

- Vous choisissez les ressources concernées lors de la résolution.

- Vous choisissez le revirement à renvoyer en main lors de la résolution.

Ecole Xavier pour Jeunes Surdoués

Lieu, Seuil 1

Activez >>> Rendez disponible le personnage X-Men ciblé ayant un coût de 3 ou moins que vous contrôlez. Ce personnage ne peut pas attaquer ce tour.

- Vous pouvez choisir de rendre disponible un personnage qui l'est déjà. Dans ce cas, il ne peut pas attaquer ce tour-ci.

Ennemi Commun

Revirement, Seuil 2

Jouable uniquement si vous contrôlez un personnage Doom et un personnage Fantastic Four.

Piochez une carte.

Persistance : Les cartes que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont soit Doom, soit Fantastic Four comme équipe d'affiliation, sont considérées comme ayant les deux équipes d'affiliation.

- Si vous contrôlez un seul personnage mais qu'il est affilié aux deux équipes, vous pouvez jouer cette carte.

- Si vous jouez Ennemi commun depuis votre main, vous piochez une carte.

(Ces clarifications s'appliquent également à Héros Unis, Nation Mutante et Alliés Improbables)

Esquive Acrobatique

Revirement, Seuil 1

Le défenseur ciblé que vous contrôlez obtient -3 ATK et +3 DEF pour cette attaque.

- Si l'ATK d'un personnage doit descendre en dessous de 0 à cause d'Esquive Acrobatique, faites comme si elle est égale à 0 à part pour soustraire ou ajouter à cette valeur.

Explosion Concentrée

Revirement, Seuil 1

Comme coût additionnel pour jouer Explosion Concentrée, épuisez un personnage ayant l'attaque à distance que vous contrôlez.

Le joueur ciblé perd un nombre de points d'endurance égal au coût de ce personnage.

- Si le personnage n'est plus en jeu au moment où Explosion Concentrée se résout, le joueur ciblé perd autant de point d'endurance que le coût du personnage au moment où il a quitté le jeu.

- Si le coût du personnage est modifié avant la résolution d'Explosion Concentrée, la perte d'endurance infligée correspond au nouveau coût.

Forge, Shaman Cheyenne

Personnage, X-Men, Recrutement 1

1 ATK 2 DEF

Activez, défaussez une carte personnage X-Men de votre main >>> Cherchez dans votre deck une carte équipement. Révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez votre deck. Renvoyez Forge dans la main de son propriétaire.

- Forge retourne dans votre main lors de la résolution de son effet. Si vous rendez Forge disponible avant cette résolution, vous pouvez à nouveau utiliser son pouvoir avant qu'il retourne dans la main de son propriétaire.

Franklin Richards, Enfant Prodige

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 1

0 ATK 1 DEF

Franklin Richards arrive en jeu épuisé.

Chaque fois que Franklin Richards est attaqué, mettez-le en dessous de votre deck.

Activez >>> Le coût de recrutement des cartes nommées M.Fantastic et Invisible Woman est diminué de 1 ce tour.

- Le pouvoir de Franklin Richards diminue le coût de toutes les cartes nommées M.Fantastic et Invisible Woman. Si vous recrutez les deux, vous économisez 2 ressources.

- Le pouvoir de Franklin Richards est cumulatif. Si vous le rendez disponible après l'avoir utilisé et que vous activez à nouveau son pouvoir, le coût de recrutement des cartes nommées M.Fantastic et Invisible Woman est diminué de 2.

Héros Unis

Revirement, Seuil 2

Jouable uniquement si vous contrôlez un personnage Fantastic Four et un personnage X-Men.

Piochez une carte.

Persistance : Les cartes que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont soit Fantastic Four, soit X-Men comme équipe d'affiliation, sont considérées comme ayant les deux équipes d'affiliation.

- Voir Ennemi Commun

Hors de Vue

Revirement, Seuil 2

Le personnage ciblé n'est pas et ne peut pas être renforcé ce tour.

- Un personnage qui ne peut pas être renforcé peut tout de même être la cible d'effets qui tentent de le renforcer. Ces effets seront juste inefficaces. Quand un modificateur empêche quelque chose de se produire et un autre effet essaye quand même, c'est toujours l'effet de prévention qui prime.

Iceman, Bobby Drake

Personnage, X-Men, Recrutement 3

3 ATK 4 DEF

Payez 3 points d'endurance >>> L'attaquant ciblé ayant un coût de 3 ou moins n'est pas rendu disponible durant la phase de récupération ce tour. Utilisez ce pouvoir uniquement une fois par tour.

- L'effet d'Iceman ne "s'arrête pas" si le personnage ciblé est étourdi au cours du tour.

Invisible Woman, La Femme Invisible

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 1

1 ATK 1 DEF

Quand Invisible Woman arrive en jeu, mettez un marqueur invisibilité sur elle. Chaque fois que Invisible Woman est attaquée, vous pouvez lui retirer un marqueur invisibilité. Si vous faites ainsi, annulez l'effet de cette attaque. (L'attaquant n'est pas rendu disponible.)

- Lorsqu'un personnage est retiré du combat, il n'est pas rendu disponible.

- Lorsqu'une attaque se termine et qu'il n'y a pas d'attaquants, on ne compare pas les ATK et DEF.

Invisible Woman, Sue Richards

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 8

16 ATK 17 DEF

Activez, payez 6 points d'endurance >>> Les défenseurs Fantastic Four que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis ce tour.

- Même si les personnages ne peuvent pas être étourdis, les pertes d'endurance de percée sont quand même appliquées.

Jean Grey, Marvel Girl

Personnage, X-Men, Recrutement 4

6 ATK 8 DEF

Activez >>> Mettez KO une ressource que vous contrôlez. Mettez la carte du dessus de votre deck face verso dans votre ligne des ressources.

- Vous choisissez la ressource que vous souhaitez mettre KO lors de la résolution.

Jean Grey, Puissance du Phoenix

Personnage, X-Men, Recrutement 8

17 ATK 18 DEF

Recrutez Jean Grey uniquement si vous avez une carte nommée Jean Grey dans votre pile KO.

Activez, mettez KO Jean Grey >>> Renvoyez tous les personnages en jeu dans la main de leur propriétaire.

- Le pouvoir de Jean Grey retourne également les personnages que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

Juggernaut, Cain Marko

Personnage, Aucune, Recrutement 7

17 ATK 17 DEF

Lorsque Juggernaut attaque un personnage en ligne de soutien, le défenseur n'est pas et ne peut pas être renforcé.

Chaque fois que Juggernaut attaque, il n'est pas rendu disponible durant la phase de récupération ce tour.

- Un personnage qui ne peut pas être renforcé peut tout de même être la cible d'effets qui tentent de le renforcer. Ces effets seront juste inefficaces. Quand un modificateur empêche quelque chose de se produire et un autre effet essaye quand même, c'est toujours l'effet de prévention qui prime.

Ka-Boom !

Revirement, Seuil 2

Jouable uniquement depuis votre ligne des ressources et uniquement durant la phase de combat.

Mettez KO le lieu ciblé et mettez KO cette carte.

- Si la cible n'est plus en jeu lorsque l'effet se résout, Ka-Boom! n'est pas mis KO.
- Si la cible est retournée face verso lorsque l'effet se résout, elle n'est plus considérée comme un lieu. L'effet est annulé et ni Ka-Boom! ni la cible ne sont mis KO.
- Si Ka-Boom! est retourné face verso ou quitte le jeu avant la résolution de son effet, Ka-Boom! n'est plus dans votre ligne de ressources et ni Ka-Boom! ni la cible ne sont mis KO.

Kristoff Von Doom, Le Garçon qui voulait être Dr. Doom

Personnage, Doom, Recrutement 2

1 ATK 2 DEF

Considérez que vous contrôlez Dr. Doom.

Les personnages Armée Doom que vous contrôlez obtiennent +1 ATK et +1 DEF.

- "Considérez que vous contrôlez Dr. Doom." signifie que vous pouvez jouer des revirements ou utiliser des pouvoirs qui nécessitent que vous contrôliez Dr Doom. Les pouvoirs déclenchés ou continus qui vérifient si vous contrôlez Dr. Doom sont activés.
- "Considérez que vous contrôlez Dr. Doom." ne signifie pas que vous contrôlez un personnage. De même, cela ne signifie pas que vous contrôlez un personnage Doom.
- Kristoff ne compte pas comme Dr. Doom. Vous ne pouvez pas épuiser Kristoff pour payer pour des revirements ou des pouvoirs qui vous demandent d'épuiser Dr. Doom.

La Station Spatiale Avalon

Lieu, Seuil 2

Activez, défaussez une carte de votre main >>> Renvoyez la carte personnage ciblée de votre pile KO dans votre main.

Activez, défaussez une carte personnage Brotherhood de votre main >>> Renvoyez deux cartes personnage ciblées de votre pile KO dans votre main.

- Etant donné que vous devez annoncer toutes les cibles et payer tous les coûts au même moment, vous ne pouvez pas cibler la carte que vous défaussez.
- Si vous souhaitez utiliser le deuxième pouvoir de La Station Spatiale Avalon, vous devez avoir au moins deux personnages dans votre pile KO.

Le Rêve de Xavier

Revirement, Seuil 5

Persistance : Au début de la phase de récupération, s'il n'y a pas de personnage étourdi en jeu, vous pouvez défausser une carte personnage X-Men de votre main. Si vous le faites, mettez un compteur rêve sur Le Rêve de Xavier. Quand il y a trois compteurs rêve sur Le Rêve de Xavier, vous gagnez la partie.

- Le pouvoir du Rêve de Xavier se déclenche uniquement s'il n'y a pas de personnage étourdi en jeu.

Longshot, Combattant Rebel Freedom

Personnage, X-Men, Recrutement 1

2 ATK 1 DEF

Activez >>> Nommez deux cartes différentes. Révélez les quatre cartes du dessus de votre deck. Si les deux cartes nommées sont révélées, mettez toutes les copies des cartes nommées dans votre main. Mettez toutes les cartes restantes au-dessous de votre deck dans l'ordre de votre choix.

- Vous devez nommer deux cartes différentes du *Vs System*.

- Si vous nommez un personnage, vous n'avez pas à choisir une version.

Exemple : Vous pouvez choisir Wolverine et Cyclope sans plus de précision.

- Les personnages qui ont plusieurs versions ont quand même le même nom.

Exemple : Vous ne pouvez pas nommer Wolverine, Logan et Wolverine, Rage Furieuse

Lost City

Lieu, Seuil 1

Si un personnage Brotherhood que vous contrôlez devait être exalté, ce personnage obtient +3 ATK et +3 DEF pour cette attaque à la place.

- Le pouvoir de Lost City crée un effet de remplacement. Le +3 ATK et +3 DEF remplace tout autre bonus.

Luke Cage, Héros à Louer

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 2

3 ATK 2 DEF

Défaussez une carte personnage Fantastic Four de votre main >>> Luke Cage obtient +2 ATK et +2 DEF ce tour. Utilisez ce pouvoir une fois par tour uniquement.

- Vous pouvez toujours exalter Luke Cage en défaussant une carte nommée Luke Cage de votre main.

- Vous pouvez défausser une carte nommée Luke Cage pour payer pour son pouvoir. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une exaltation.

M. Fantastic, Etirement

Personnage, Fantastic Four, Recrutement 5

7 ATK 10 DEF

Le coût de recrutement de vos cartes équipement est diminué de 1.

Payez 2 points d'endurance >>> Déplacez l'équipement ciblé que vous contrôlez sur un personnage Fantastic Four non-équipé que vous contrôlez.

- Lorsque vous déplacez un équipement, retirez-le du personnage qu'il équipe et placez-le sur un autre. Le nouveau personnage doit légalement pouvoir en être équipé.

Exemple : Vous ne pouvez pas déplacer Compresseur de Pouvoirs que sur Dr. Doom.

- Vous ne pouvez pas déplacer un équipement provenant de ou sur un personnage étourdi.

Mastermind, Jason Wyngarde

Personnage, Brotherhood, Recrutement 1

1 ATK 1 DEF

Activez >>> Le personnage ciblé ayant un coût de 3 ou moins qui attaque Mastermind ne sera pas rendu disponible durant la phase de récupération ce tour.

- L'effet de Mastermind ne "s'arrête pas" si le personnage ciblé est étourdi au cours du tour.

Micro-Sentinelles

Revirement, Seuil 3

Mettez un marqueur micro sur un maximum de X personnages ciblés qui n'ont pas de marqueur micro, où X est égal au nombre de personnages Sentinelle que vous contrôlez. Persistance : Au début de la phase de pioche, mettez KO chaque personnage ayant un nombre de marqueurs micro supérieur ou égal au coût de ce personnage. Mettez ensuite un marqueur micro sur chaque personnage ayant un marqueur micro.

- Le nombre de cibles est défini au moment où vous ajoutez Micro-Sentinelle à la chaîne. Si le nombre de Sentinelles que vous contrôlez change avant la résolution, cela n'affecte pas le nombre de cibles.

Moira MacTaggart, Généticienne de Renommée Mondiale

Personnage, X-Men, Recrutement 1

1 ATK 1 DEF

Activez >>> Faites récupérer le personnage X-Men étourdi ciblé. Mettez Moira Mac Taggart au dessous de votre deck. Utilisez ce pouvoir uniquement durant la phase de récupération.

- Moira MacTaggart est mise au dessous du deck de son propriétaire lors de la résolution. Si vous rendez Moira disponible avant cette résolution, vous pouvez à nouveau utiliser son pouvoir avant qu'elle soit mise au dessous du deck.

Mystique, Raven Darkholme

Personnage, Brotherhood, Recrutement 3

4 ATK 3 DEF

Si Mystique devait infliger une perte d'endurance de percée à un adversaire, cet adversaire perd 5 points d'endurance à la place.

- Le pouvoir de Mystique remplace la perte d'endurance de percée par 5, quelle que soit la valeur initiale (plus ou moins de 5).

Nation Mutante

Reirement, Seuil 2

Jouable uniquement si vous contrôlez un personnage Brotherhood et un personnage X-Men. Piochez une carte.

Persistance : Les cartes que vous contrôlez, ainsi que les cartes dans votre main, votre deck et votre pile KO qui ont soit Brotherhood, soit X-Men comme équipe d'affiliation, sont considérées comme ayant les deux équipes d'affiliation.

- Voir Ennemi Commun

Nightcrawler, Kurt Wagner

Personnage, X-Men, Recrutement 2

3 ATK 2 DEF

Nightcrawler peut attaquer comme s'il avait le vol et l'attaque à distance.

Lorsque Nightcrawler attaque, il ne peut pas être étourdi.

- Un personnage qui peut attaquer "comme s'il avait le vol et l'attaque à distance" ne les a pas vraiment. Les cartes qui vérifient si un personnage possède l'un de ces pouvoirs, comme Tir de Couverture, ne seront pas efficaces.

Nimrod, Chasseur de Mutant

Personnage, Sentinelle, Recrutement 5

9 ATK 9 DEF

Quand Nimrod arrive en jeu, si vous contrôlez un autre personnage Sentinelle, mettez un marqueur réparation sur Nimrod.

Si Nimrod devait être étourdi, retirez-lui un marqueur réparation à la place. Si vous faites ainsi, épuisez Nimrod et il n'est pas étourdi.

- Si Nimrod a un marqueur réparation et doit être étourdi, vous êtes obligé de retirer le marqueur.

- Si Nimrod n'a pas de compteur et doit être étourdi, vous ne pouvez pas retirer de compteur et Nimrod est étourdi.

On se replie

Revirement, Seuil 1

Jouable uniquement durant l'étape d'attaque d'un adversaire.

Déplacez tous les personnages que vous contrôlez vers votre ligne de soutien.

Lorsqu'ils défendent, les personnages que vous contrôlez obtiennent +1 DEF ce tour.

- Déplacez vos personnages ne les rend pas disponibles.

- Vous pouvez réorganiser vos personnages comme vous le souhaitez tant qu'ils sont tous en ligne de soutien.

Pas si Vite !

Revirement, Seuil 2

Comme coût additionnel pour jouer Pas si Vite !, défaussez une carte.

Annulez l'effet du revirement non-persistant ciblé ayant un coût de 1 ou moins.

- Pas si Vite ! ne peut pas cibler un effet qui a été créé par un revirement persistant.

Professeur X, Le Plus Puissant Télépathe au Monde

Personnage, X-Men, Recrutement 7

16 ATK 14 DEF

Recrutez Professeur X uniquement si vous contrôlez un autre personnage X-Men.

Activez >>> Epuisez un personnage ciblé ayant un coût de 5 ou moins. Le contrôleur de ce personnage perd un nombre de points d'endurance égal à l'ATK du personnage ciblé.

- Le pouvoir du Professeur X peut cibler un personnage déjà épuisé. Le contrôleur de ce personnage perd un nombre de points d'endurance égal à l'ATK de ce personnage.

Radiations Cosmiques

Revirement, Seuil 3

Rendez disponibles le nombre de votre choix de personnages Fantastic Four que vous contrôlez. Ces personnages ne peuvent pas attaquer ce tour.

- Vous choisissez les personnages que vous souhaitez rendre disponible lors de la résolution.

- Vous pouvez choisir de rendre disponible un personnage qui l'est déjà. Dans ce cas, il ne peut pas attaquer ce tour-ci.

Retour de Flamme

Revirement, Seuil 3

Le personnage ciblé obtient -1 DEF ce tour. Mettez KO tous les équipements attachés à ce personnage.

- Vous pouvez cibler un personnage qui n'est pas équipé.

Rivaux Amers

Revirement, Seuil 4

Nommez un personnage.

Persistence : Chaque fois que votre Dr. Doom attaque le personnage nommé ou est attaqué par lui votre Dr. Doom obtient +3 ATK pour cette attaque.

- Si vous jouez Rivaux Amers depuis votre main, vous devez quand même nommer un personnage.

- Vous n'êtes pas obligé de nommer un personnage en jeu.

- Si un Dr. Doom que vous contrôlez est attaqué en équipe, il gagne +3 ATK pour chaque personnage ayant le nom choisi qui l'attaque.

Robot Traqueur, Armée

Personnage, Doom, Recrutement 3

3 ATK 4 DEF

Quand le Robot Traqueur arrive en jeu, nommez un personnage.

Chaque fois que le Robot Traqueur attaque un personnage avec ce nom, le Robot Traqueur obtient +3 ATK pour cette attaque.

- Vous n'êtes pas obligé de choisir le nom d'un personnage en jeu.

Rogue, Absorbeuse de Pouvoir

Personnage, X-Men, Recrutement 4

7 ATK 7 DEF

Au début de la phase de combat, vous pouvez cibler un personnage. Vous pouvez utiliser ce tour les pouvoirs activés du personnage ciblé comme si Rogue les possédait.

- Si l'un des pouvoirs du personnage ciblé utilise le nom de ce personnage, utilisez celui de Rogue à la place.

Salle du Trône du Dr. Doom

Lieu, Seuil 2

Activez >>> Révélez la carte du dessus de votre deck. Si vous contrôlez un personnage Doom, révélez les deux cartes du dessus de votre deck à la place. Mettez tous les revirements révélés dans votre main. Mettez toutes les autres cartes révélées au-dessous de votre deck, dans l'ordre de votre choix. Pour chaque carte mise dans votre main de cette manière, défaussez une carte de votre main.

- Vous pouvez défausser les revirements que vous venez de mettre dans votre main pour satisfaire la deuxième partie de l'effet.

Savage Land

Lieu, Seuil 1

Activez >>> L'attaquant Brotherhood ciblé que vous contrôlez obtient +1 ATK et -1 DEF pour cette attaque pour chaque ressource que vous contrôlez.

- Si la DEF d'un personnage doit descendre en dessous de 0 à cause de Savage Land, faites comme si elle est égale à 0 à part pour soustraire ou ajouter à cette valeur.

- Un personnage qui a 0 DEF n'est pas étourdi.

Sénateur Kelly, Avocat Anti-Mutant

Personnage, Sentinelle, Recrutement 1

1 ATK 1 DEF

Activez >>> Le joueur ciblé perd un nombre de points d'endurance égal au nombre de

personnages Armée Sentinelle que vous contrôlez.

- Les Sentinelles étourdies sont comptées dans le calcul.

Spirale, Rita Ricochet

Personnage, Aucune, Recrutement 4

7 ATK 7 DEF

Spirale peut attaquer comme si elle avait le vol et l'attaque à distance.

Quand Spirale est mise dans votre pile KO depuis le jeu, vous pouvez renvoyer une carte différente nommée Spirale de votre pile KO dans votre main.

- Un personnage qui peut attaquer "comme s'il avait le vol et l'attaque à distance" ne les a pas vraiment. Les cartes qui vérifient si un personnage possède l'un de ces pouvoirs, comme Tir de Couverture, ne seront pas efficaces.

Toad, Mortimer Toynbee

Personnage, Brotherhood, Recrutement 2

3 ATK 2 DEF

Si Toad devait être étourdi, vous pouvez le renvoyer dans la main de son propriétaire à la place.

- Si vous renvoyez Toad dans votre main, vous ne subissez pas de perte d'endurance par étourdissement. Par contre, si vous le renvoyez en main alors qu'il défendait, vous calculez les pertes d'endurance de percée normalement.

Trahison

Revirement, Seuil 2

Ciblez un adversaire qui contrôle deux personnages ou plus ayant des équipes d'affiliation différentes. Cet adversaire étourdit un personnage non-étourdi qu'il contrôle.

- Peu importe si les personnages partagent plusieurs affiliations, il faut au moins qu'ils en aient tous une en commun.

Un Enfant Nommé Valeria

Revirement, Seuil 3

Si vous contrôlez M.Fantastic et Invisible Woman, les personnages ayant un coût de 3 ou moins que vous contrôlez ne peuvent pas être étourdis ce tour.

Si vous contrôlez Dr. Doom, étourdissez le personnage épuisé ciblé ayant un coût de 2 ou moins.

- Ce revirement vérifie si vous contrôlez M.Fantastic et Invisible Woman, et/ou Dr. Doom au moment où il se résout

- Si vous contrôlez M.Fantastic et Invisible Woman quand ce revirement se résout, les personnages ayant un coût de 3 ou moins ne peuvent pas être étourdis jusqu'à la fin du tour même si vous ne contrôlez plus M.Fantastic ou Invisible Woman d'ici là.

- Si vous contrôlez Dr. Doom, M.Fantastic, Invisible Woman et le seul personnage épuisé ayant un coût de 2 ou moins, vous devez le cibler pour la partie "Dr. Doom" d'Un Enfant Nommé Valeria. Quand il se résout, son effet essaie d'étourdir votre personnage mais rien ne se produit.

Victor Von Doom II, Fils du Dr. Doom

Personnage, Doom, Recrutement 5

8 ATK 8 DEF

Considérez que vous contrôlez Dr. Doom.

Au début de la phase de combat, l'adversaire ciblé choisit : Victor Von Doom II obtient +2 ATK ce tour ou Victor Von Doom II obtient +2 DEF ce tour ou cet adversaire perd 5 points d'endurance.

- "Considérez que vous contrôlez Dr. Doom." signifie que vous pouvez jouer des revirements ou utiliser des pouvoirs qui nécessitent que vous contrôliez Dr Doom. Les pouvoirs déclenchés ou continus qui vérifient si vous contrôlez Dr. Doom sont activés.

- "Considérez que vous contrôlez Dr. Doom." ne signifie pas que vous contrôlez un personnage. De même, cela ne signifie pas que vous contrôlez un personnage Doom.

Vision de Nuit

Revirement, Seuil 1

Persistence : Chacun de vos adversaires joue avec la carte du dessus de son deck révélée. Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre deck à n'importe quel moment.

- Lorsqu'un joueur pioche des cartes, il les pioche une par une. S'il joue avec la carte du dessus de sa bibliothèque révélée et qu'il pioche plusieurs cartes, il doit révéler chaque carte avant de la piocher.