

Synthèse des Modifications de Règles

Réalisée par Mitchell Waldbauer

Ce document résume les modifications apportées aux règles complètes pour le mois de novembre. Il ne fait pas mention de corrections mineures ou de fautes de frappe et ne liste que les changements de règles fondamentaux. Les règles prêtant souvent à confusion et dont le texte a été altéré pour être plus clair sont aussi indiquées ici.

Les règles précisent maintenant qu'un équipement n'occupe pas une ligne, mais est attaché à un personnage.

212.5b Chaque joueur contrôle trois lignes dans la zone "en jeu" : première ligne, ligne de soutien et ligne de ressources. Les personnages recrutés vont dans la première ligne ou dans la ligne de soutien. Les équipements ne vont pas dans une ligne mais sont directement recrutés sur un personnage et lui sont attachés ; ils l'équipent. (Voir règle 404.) Les ressources sont construites dans la ligne de ressources. (Voir règle 403.) La ligne de ressources est la ligne la plus proche d'un joueur. La première ligne est celle qui est la plus loin du joueur. La ligne qui se trouve entre les deux est la ligne de soutien.

Un équipement peut désormais changer de contrôleur. Si un joueur doit transférer un équipement depuis un personnage contrôlé par un autre joueur vers un personnage qu'il contrôle, ce joueur acquiert le contrôle de l'équipement lorsque celui-ci est transféré.

212.5d S'il faut qu'un joueur déplace un objet vers une de ses lignes depuis une ligne qu'un autre joueur contrôle, ce joueur prend le contrôle de l'objet en même temps qu'il le déplace. Si un joueur doit transférer un équipement sur un de ses personnages depuis un personnage adverse, il en prend le contrôle en même temps qu'il le déplace.

La zone "retiré du jeu" est été ajoutée.

212.7 Zone "retiré du jeu"

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

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

Les règles concernant les cibles des effets de recrutement et de transfère sont désormais identiques. Le texte précise maintenant que l'objet " ne soit pas déjà équipée du nombre maximum d'équipements" afin de clarifier l'interaction avec Embarcadère n°4.

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,*
- ne soit pas étourdie,*
- ne soit pas déjà équipée du nombre maximum d'équipements et*
- soit contrôlé par le joueur qui joue l'effet de recrutement.*

Les règles sont désormais plus claires quant à ce qui arrive lorsqu'un personnage étourdi et qui ne peut être mis KO n'est pas choisi lors de l'aboutissement de la phase de récupération.

408.2b Chaque joueur peut choisir un personnage étourdi qu'il contrôle. Le joueur principal choisit d'abord, puis chaque autre joueur choisit, dans le sens des aiguilles d'une montre. Choisir ainsi un personnage est optionnel. Tous les joueurs font ensuite simultanément récupérer le personnage choisi. Puis, tous les personnages étourdis restants sont mis KO. Si un personnage ne peut être mis KO et n'a pas été choisi, il reste étourdi.

Les règles indiquent maintenant comment fonctionnent des cartes telles que Harley Quinn.

501.5 Certaines cartes ont des pouvoirs à coût de lancement qui précisent qu'ils fonctionnent dans une zone autre que la zone "en jeu". De tels pouvoirs peuvent être joués si la carte est dans la zone indiquée.

Exemple : *Harley Quinn a pour texte : "Défaussez Harley Quinn de votre main >>> Exaltez le personnage Arkham Inmates attaquant ou défenseur ciblé que vous contrôlez. Utilisez ce pouvoir uniquement si Harley Quinn est dans votre main." Ce pouvoir est un pouvoir à coût de lancement qui fonctionne lorsque la carte est dans la zone de main.*

Les effets déclenchés qui se déclenchent lorsque des personnages ou des équipements quittent le jeu ne tiennent pas compte du fait que le texte était actif ou inactif lorsque l'objet a quitté le jeu.

502.3 Les effets déclenchés par le fait qu'un objet devienne étourdi regardent en arrière le moment juste avant que l'objet ne devienne étourdi ou quitte le jeu. Les effets déclenchés par le fait qu'un personnage ou qu'un équipement quitte le jeu ne tiennent pas compte du fait que ce personnage soit étourdi ou que le texte de cet équipement soit inactif pour savoir s'ils doivent ou pas se déclencher.

Exemple : *Mammoth a pour texte : "Quand Mammoth est mis dans la plie KO depuis le jeu, mettez la première carte de votre deck dans votre ligne de ressources, face verso." Mammoth est étourdi puis mis KO. Son pouvoir se déclenche bien que son texte soit inactif.*

Les règles indiquent maintenant précisément le moment où un personnage ou un équipement est recruté.

505.1e Une fois que les étapes ci-dessus ont été effectuées, l'effet est considéré joué. Si l'effet est un effet de recrutement, le personnage ou l'équipement est recruté.

Les effets créés par le jeu ne sont ni des pouvoirs à coût d'activation ni des pouvoirs activés.

507.1 Les effets créés par le jeu sont définis par les règles et vont dans la chaîne. Les effets créés par le jeu ne sont ni des effets à coût de lancement, ni des effets déclenchés, mais suivent les règles servant à jouer les effets. (Voir règle 505).

Les règles limitent désormais quels noms de personnages ou d'équipes d'affiliation peuvent être choisis lorsque vous devez faire un tel choix.

*511.4 Certains modificateurs demandent à un joueur de choisir le nom d'un personnage ou d'une équipe d'affiliation. Dans ce cas, les joueurs doivent choisir un nom de personnage ou d'équipe qui existe dans le **Système Vs**.*

Déplacer un objet ne peut se faire que dans les lignes du joueur contrôlant cet objet.

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.

Exemple : *Superman a pour texte : "Déplacez Superman." Lorsque cet effet se résout, Superman ne peut être déplacé que vers une ligne contrôlée par le joueur qui joue l'effet.*

Une série d'instructions courante sur des cartes telles que Tour de l'Horloge ou Have a Blast! ont été remplacées par le mot-clef "substituer".

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

Exemple : *Tour de l'Horloge a pour texte : "Remplacez une ressource face verso que vous contrôlez." Lorsque cet effet se résout, choisissez et mettez KO une ressource que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez face verso la première carte de votre deck dans votre ligne de ressources. Si vous n'avez pas de ressource face verso lorsque cet effet se résout, la première carte de votre deck restera où elle est.*

Les règles font désormais une distinction entre une caractéristique et une propriété. La définition des caractéristiques reste la même, mais certaines caractéristiques sont aussi des propriétés. De nombreuses règles ont été modifiées pour tenir compte de ce changement. Les règles suivantes sont particulièrement affectées par ce changement :

513.2c Les modificateurs continus provenant d'un effet qui modifient les propriétés des objets ne s'appliquent qu'aux objets qui étaient en jeu au moment où le modificateur continu a été créé.

Exemple : *Protocoles de Combat a pour texte : "Choisissez une équipe d'affiliation. Vos personnages Sentinelle Armée gagnent +2 ATK tant qu'ils attaquent des personnages de l'équipe choisie ce tour-ci." Un joueur joue Protocoles de Combat lors de son étape de ressources. Puis, pendant son étape de recrutement, il recrute Sentinelle Mark 1, Armée. Protocoles de Combat ne s'applique pas à cette Sentinelle Mark 1 car Protocoles de Combat modifie l'ATK qui est une propriété de l'objet Sentinelle.*

513.2d Les modificateurs continus provenant d'un effet qui ne modifient pas les propriétés d'un objet modifient les règles du jeu. Ces modificateurs peuvent s'appliquer à des objets dont le tampon horaire est plus récent que le modificateur.

Exemple : *Un Enfant Nommé Valéria a pour texte : " Si vous contrôlez Mr. Fantastic et Invisible Woman, les personnages d'un coût de 3 ou moins ne peuvent être étourdis ce tour-ci." Un joueur joue cette carte lors de son étape de ressources alors qu'il contrôle Mr. Fantastic et Invisible Woman. Pendant son étape de recrutement, il recrute Human Torch, Johnny Storm. Le modificateur continu créé par Un Enfant Nommé Valéria s'applique à Human Torch car un tel modificateur modifie les règles du jeu.*

La liste des qualités est la suivante :

513.2i Les propriétés des objets et des cartes sont les suivantes : nom, coût, type et pouvoirs. Les personnages et les cartes de personnage peuvent aussi avoir une version, une équipe d'affiliation, une ATK, une DEF, le vol, être couvert, l'attaque à distance, être à découvert et être affilié.

Les règles précisent maintenant clairement que les modificateurs continus ne s'appliquent qu'une seule fois à un événement donné.

514.1 Les modificateurs continus s'appliquent dans l'ordre de leur tampon horaire, sauf si un modificateur dépend d'un autre. Un modificateur continu ne s'applique qu'une seule fois à un événement donné. Les modificateurs immédiats et les modificateurs provenant d'effets qui se résolvent sont appliqués lorsque leur effet se résout et ne dépendent jamais d'autres modificateurs.

Les règles sur les dépendances en boucle ont été mises à jour afin de gérer correctement une boucle qui affecte différents objets de manière différente.

514.5 Si deux (ou plus) modificateurs dépendent l'un de l'autre, la règle 514.4 va tenter de les faire s'appliquer chacun après l'autre. Une telle boucle doit trouver un point de départ pour chaque objet qu'elle affecte. Appliquez celui des modificateurs appliqué à l'objet ayant le plus vieux tampon horaire, puis continuez à appliquer les modificateurs constituant la boucle dans l'ordre dépendance / tampon horaire.

Exemple : *Mutant Nation a pour texte : "Les personnages que vous contrôlez ainsi que toutes les cartes dans votre main, votre deck ou votre pile KO qui sont affiliés soit à Brotherhood soit aux X-Men sont affiliés aux deux." Heroes United a pour texte : "Les personnages que vous contrôlez ainsi que toutes les cartes dans votre main, votre deck ou votre pile KO qui sont affiliés soit aux Fantastic Four soit aux X-Men sont affiliés aux deux." Un personnage Brotherhood que vous contrôlez se verra d'abord appliquer Mutant Nation puis Heroes United ; un personnage des Fantastic Four se verra d'abord appliquer Heroes United puis Mutant Nation. Pour un X-Men, les modificateurs seront appliqués dans l'ordre de leur tampon horaire. Dans les trois cas, le personnage aura au final les trois affiliations.*

Le tampon horaire d'un équipement change aussi si le texte de l'équipement devient actif.

515.5 Le tampon horaire d'un équipement est le plus récent moment entre l'arrivée en jeu de l'équipement, la dernière fois que le texte de l'équipement a été actif et la dernière fois que l'équipement a été attaché à un personnage différent.

Les règles ont été clarifiées sur ce qui se passe lorsqu'un joueur ne propose pas d'attaque lors de son étape d'attaque.

601.1e Si tous les joueurs passent en succession alors que la chaîne est vide et que le joueur attaquant n'a pas proposé d'attaque, l'étape d'attaque en cours se termine et l'étape ou phase suivante commence.

Un objet dont le contrôleur change est désormais retiré d'une attaque.

602.2 Un objet perd la caractéristique attaquant ou attaquant en équipe s'il change de zone, de contrôleur, s'il cesse d'être un personnage ou s'il devient étourdi. Les modificateurs qui retirent un attaquant de l'attaque font perdre à cet objet la caractéristique attaquant ou attaquant en équipe.

602.3 Un objet perd la caractéristique défenseur s'il change de zone, de contrôleur, s'il cesse d'être un personnage ou s'il devient étourdi. Les modificateurs qui retirent un défenseur de l'attaque font perdre à cet objet la caractéristique défenseur.

Les règles précisent désormais que les événements se produisant lors de la conclusion de l'attaque sont simultanés.

602.4 Une fois que les deux joueurs passent successivement alors que la chaîne est vide, l'attaque se conclut. On appelle cela la conclusion de l'attaque. Tous les événements ayant lieu lors de la conclusion d'une attaque ont lieu simultanément. Une attaque peut avoir trois conclusions :

Les personnages étourdis ne sont jamais à couvert. Ils sont forcément 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.

701.16 "A découvert" est une caractéristique qu'un objet peut avoir. Un personnage est à découvert soit s'il n'a pas devant lui et dans la même colonne un personnage qui n'est pas étourdi ; soit s'il est dans la première ligne. Un personnage étourdi est toujours à découvert. Un personnage ne peut pas être à la fois à couvert et à découvert.

Les règles précisent désormais que non seulement un personnage étourdi perd les caractéristiques attaquant, défenseur, attaquant en équipe et à couvert, mais il ne peut pas non plus les acquérir par la suite.

701.12b La boîte de texte d'un personnage étourdi est ignorée. Il perd les caractéristiques attaquant, défenseur, attaquant en équipe et à couvert. Il conserve toutes les autres caractéristiques qu'il avait auparavant. Tous les joueurs peuvent examiner un personnage étourdi à tout moment.

701.12c Un personnage étourdi ne peut pas devenir attaquant, défenseur, attaquant en équipe ou à couvert.

701.12d Un personnage étourdi est à découvert.

Le mot-clef invulnérabilité a été ajouté.

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

707.7a Si un personnage perd l'invulnérabilité et simultanément devient étourdi, le contrôleur de ce personnage ignore les règles 702.1, 702.1a et 702.1b.

Exemple : Krypto a pour texte : "Cosmique : Krypto a l'invulnérabilité." Un effet étourdit Krypto. Lorsqu'il est étourdi, il perd tous ses marqueurs cosmiques et donc l'invulnérabilité. Toutefois, son contrôleur ne subit pas de perte d'endurance par étourdissement.

Le mot-clef cosmique a été ajouté.

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

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

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

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

Exemple : Parasite a pour texte : "Lorsque Parasite étourdit un personnage, mettez un marqueur cosmique sur Parasite." Si Parasite a déjà un marqueur cosmique, ce pouvoir ne fait rien lorsqu'il se résout.

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

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

Les règles définissent désormais le mot "affilié".

Affilié

Un personnage qui a au moins une équipe d'affiliation est affilié.

La définition du contrôle a été mise à jour.

Contrôle

Un joueur contrôle toutes les cartes se trouvant dans ses lignes de la zone "en jeu" ainsi que toutes les cartes attachées à ces cartes. Un joueur contrôle aussi tous les effets qu'il a joués et tous les effets déclenchés provenant d'une source qu'il contrôlait lorsque cet effet s'est déclenché. Les joueurs ne contrôlent pas les cartes qui se trouvent ailleurs que dans la zone "en jeu" ou dans la chaîne ; les joueurs sont les propriétaires des cartes avec lesquelles ils ont commencé la partie, mais posséder est différent de contrôler. Un effet peut changer le contrôle d'une carte dans la chaîne ou dans la zone "en jeu" et faire qu'un joueur contrôle une carte ou un objet qu'il ne possède pas. Un objet qui part d'une zone appartenant à un joueur autre que son propriétaire vers la main, le deck, la zone "retiré du jeu" ou la pile KO va toujours dans la main, le deck, la zone "retiré du jeu" ou la pile KO de son propriétaire.

Les règles précisent désormais qu'un personnage n'en met à couvert un autre que si les deux sont contrôlés par le même joueur.

Mettant à couvert

Un personnage en met à couvert un autre s'il se trouve directement devant l'autre, que les deux personnages sont contrôlés par le même joueur et qu'aucun des deux personnages n'est étourdi.

Un objet peut désormais partager une caractéristique ou une propriété avec lui-même.

Partager

Des effets, des restrictions et les règles peuvent vérifier si un objet partage une caractéristique, une valeur ou une équipe d'affiliation avec un autre objet. Un objet doit avoir au moins un autre objet avec qui partager une caractéristique, une valeur ou une équipe d'affiliation. Un objet partage ses propres caractéristiques et qualités avec lui-même.

Les règles définissent désormais le mot "non-affilié".

Non-affilié

Un personnage qui n'a pas d'équipe d'affiliation est non-affilié.

Avalancher ; Batman, le Plus Grand Détective du Monde ; Tour de l'Horloge; Have a Blast! ; Jean Grey, Marvel Girl ; Ra's al Ghul, Master Swordsman et Terra utilisent maintenant le mot substituer. Leur texte a été mis à jour dans le document officiel de référence des cartes.

Have a Blast!

Revirement, 3

En tant que coût supplémentaire pour jouer Have a Blast!, défaussez-vous d'une carte de votre main.

Substituez le lieu ou le revirement persistant ciblé.

"La Première Famille Marvel" et "Un Enfant Nommé Valéria" n'ont plus besoin d'une cible pour être joués. Ces revirements sont désormais modaux. Leur texte a été mis à jour dans le document officiel de référence des cartes.

Un Enfant Nommé Valéria

Revirement, 3

Choisissez l'un, ou les deux : Si vous contrôlez Mr. Fantastic et Invisible Woman, les personnages d'un coût de 3 ou moins que vous contrôlez ne peuvent être étourdis ce tour-ci ; ou si vous contrôlez Dr. Doom, étourdissez le personnage épuisé ciblé d'un coût de 2 ou moins.