

UNMATCHED

PERSONNAGES

BEOWULF

Vous commencez la partie avec 1 jeton Rage. A chaque fois que Beowulf subit des dégâts, il gagne 1 Rage, peu importe la quantité de dégâts.

BLACK PANTHER

Quand vous récupérez une carte de votre adversaire, placez-la face visible sur votre carte VIBRANIUM SUIT. Lors d'un boost, utilisez une carte de votre main ou de votre VIBRANIUM SUIT (placez alors la carte dans la défausse de votre adversaire). Puis piochez une carte immédiatement après avoir appliqué la valeur de boost, mais avant de résoudre le reste de l'action.

BLACK WIDOW

SETUP : prenez THE MOSCOW PROTOCOL en main, puis mélangez votre deck et piochez 5 autres cartes. Les cartes missions ne peuvent être jouées que si vous remplissez leurs conditions. Lorsque vous gagnez une nouvelle mission, piochez les cartes du dessus de votre deck jusqu'à révéler une carte mission. Prenez la en main et remélangez les autres cartes piochées dans votre deck. S'il n'y a plus de carte mission dans votre deck, vous ne pouvez pas en acquérir de nouvelle.

DAREDEVIL

Lors d'un Blind Boost, révélez la 1ère carte de votre pioche et ajoutez sa valeur de boost puis défaussez-la. Si votre pioche est vide, la valeur de Blind Boost est nulle. Il ne s'agit pas d'une action de pioche.

ELEKTRA

La 1ère fois qu'Elektra est vaincue, retirez-la du plateau ainsi que tous ses acolytes. Lors de votre prochain tour, placez Elektra et tous ses acolytes dans des zones différentes, utilisez le disque côté RESURRECTED et mélangez votre défausse avec votre pioche. Les effets avec l'icône résurrection doivent dès lors être résolus.

GHOST RIDER

Lors d'une action Manœuvre, vous pouvez dépenser 1 Hell-fire pour passer votre valeur de déplacement à 4 et infliger 1 dégât à tous les combattants ennemis que vous traversez (quelque soit le nombre de fois que vous les traversez).

HOMME INVISIBLE

SETUP : placez les Brouillards comme des acolytes. L'homme Invisible peut se déplacer de Brouillard en Brouillard, sauf si 1 combattant ennemi se trouve sur la même case que le jeton. 1 carte défense jouée en se trouvant sur une case avec Brouillard gagne +1. Vous pouvez déplacer 1 jeton Brouillard sur 1 case occupée.

LUKE CAGE

Seuls les dégâts de combat sont réduits. En défense, vous gagnez un combat si vous ne subissez aucun dégât, même sans avoir joué de carte.

MOON KNIGHT

Commencez le jeu avec l'identité Moon Knight. A la fin de chaque tour, passez à l'identité suivante. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte sous n'importe quelle identité.

RAPTORS

Chaque Raptor est un Héros. Lorsque qu'un effet concerne le Héros d'un joueur, il s'applique à l'ensemble des Raptors.

PETIT CHAPERON ROUGE

Lorsque vous jouez une carte avec un effet lié à un objet, cet effet ne se résout que si l'objet correspondant est visible sur la carte au sommet de la défausse.

MULDOON

Au début de votre tour, vous pouvez placer 1 piège sur n'importe quelle case inoccupée de la même zone que Muldoon. Quand un combattant ennemi entre dans une case avec un piège, le combattant doit immédiatement s'arrêter et subir 1 dégât. Muldoon et ses alliés se déplacent sur les pièges sans les déclencher.

SUN WUKONG

SETUP : Ne placez pas de clone sur le plateau. Au début de chaque tour, Sun Wukong peut subir 1 dégât pour placer un clone sur une case adjacente vide. Si tous les clones sont déjà sur le plateau, déplacez-en un au choix sur une case adjacente à Sun Wukong.

WINTER SOLDIER

Les effets Brainwashed ne peuvent être ignorés que lorsque vous jouez la carte A BOY NAMED BUCKY.

YENNENGA

Chaque fois que Yennenga subit des dégâts, vous pouvez transférer tout ou partie de ces dégâts sur les archers présents dans sa zone. Vous ne pouvez pas transférer plus que les Pvs actuels de l'archer.

UNMATCHED

CHAMPS DE BATAILLE

PORTES (BEOWULF)

Au début du combat, les portes sont ouvertes. Un combattant peut ouvrir (1 point de déplacement) ou fermer 1 porte (gratuit) lors d'une action Manœuvre mais pas lors d'autres effets de déplacement. Vous ne pouvez pas fermer 1 porte si une grande figurine occupe les 2 cases de part et d'autre de celle-ci. 1 porte fermée bloque les déplacements et les attaques (annule adjacence et divise les zones si il y a 1 porte fermée sur le chemin le plus court entre elles)

PASSAGES SECRETS (COBBLE & FOG)

1 combattant peut se déplacer d'une case avec passage secret à 1 autre case avec passage secret (1 point de déplacement). Les cases ne sont pas adjacentes pour les attaques de mêlées ou autres effets. Les grandes figurines ne peuvent pas emprunter de passage secret.

OBJETS (MARVEL)

Vous pouvez utiliser un objet STRATAGÈME si l'un de vos combattants est sur une case avec le token. Cela compte comme une action mais pas comme un Stratagème.

Vous pouvez utiliser un objet COMBAT si l'un de vos combattants joue une carte Combat alors qu'il est sur une case avec le token. Si vous attaquez, vous devez décider si vous l'utilisez avant que le défenseur décide s'il joue une carte. Votre carte gagne l'effet "PENDANT LE COMBAT : la valeur du token s'ajoute à la valeur de la carte". Cet effet peut être annulé. Si votre carte a déjà un effet PENDANT LE COMBAT, vous choisissez l'ordre.

SENS UNIQUES (RAPTORS)

Les combattants ne peuvent se déplacer entre 2 cases connectées par une flèche unidirectionnelle que dans un seul sens. Elles sont toujours considérées comme adjacentes. Les grandes figurines ignorent les flèches.

ATTAQUE BONUS (VOL 2)

L'attaque bonus est déclenchée par l'effet APRÈS LE COMBAT, une carte Feinte l'annule. Il s'agit d'une nouvelle attaque, du même attaquant sur le même défenseur, même si ce dernier n'est plus à portée. Le défenseur peut à nouveau jouer une carte défense.

SURÉLEVÉ (VOL 2)

Si l'attaquant se trouve sur une case d'où part une flèche +1, la valeur de l'attaque est augmentée de 1. Cela n'a aucun effet dans les autres situations. L'effet ne peut pas être annulé par une carte Feinte.