

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

PAQUET HÉROS HERCULE

Cet homme a reçu de nombreux patronymes pour fuir la colère d'Héra. Né Alcaeus, on l'a connu sous le nom d'Héraclès, et finalement Hercule. Aujourd'hui, ses amis l'appellent Herc. Ce fils de Zeus a vécu plusieurs relations tumultueuses avec l'Olympe, participant parfois à sa gloire et parfois à sa déchéance. Quoi qu'il arrive, il existe peu de situations qu'il ne parvienne à régler à l'aide de son immense force d'origine divine.

Les decks Don et Travail

Hercule Panhellenios, le demi-dieu fils de Zeus est constamment contraint de prouver sa valeur que ce soit sous la forme d'un défi personnel ou afin d'apaiser la colère d'autres dieux grecs. Pour représenter ces tâches proprement herculéennes, il commence chaque partie avec deux decks spéciaux de 3 cartes chacun.

Pour construire les decks **TRAVAIL** et **DON**, mélangez les 3 cartes **TRAVAIL** pour former le deck **TRAVAIL**, puis les 3 cartes **DON** pour former le deck **DON**. Ensuite, placez ces deux decks face cachée dans votre zone de jeu.

Pendant la partie, tant que vous êtes sous forme d'alter ego, vous pouvez utiliser l'action des Nouveaux Travaux d'Hercule pour révéler la carte du dessus du deck **TRAVAIL**. Après qu'une carte **TRAVAIL** a été ajoutée à la pile de victoire lorsque vous êtes sous forme de héros, vous pouvez utiliser votre capacité Expiation pour mettre en jeu la carte du dessus du deck **DON**. Ces cartes vous permettent de piocher d'autres cartes au tour où elles entrent en jeu, vous octroient quelques petits bonus permanents et accordent un avantage à de nombreuses cartes du deck d'Hercule ayant un effet qui dépend du nombre de cartes **DON** que vous avez en jeu.

Dos de Carte Joueur et de Carte Rencontre Alternatifs

Cette extension contient des dos de carte différents des dos des cartes Joueur et Rencontre standards. Ces dos vous permettent de différencier ces cartes des autres cartes du même type, lorsque les règles les concernant les empêchent d'entrer dans un deck, une pile de défausse ou la main d'un joueur.

Termes Importants

Les termes suivants sont apparus dans les précédentes extensions. Référez-vous au Guide de Référence que vous pouvez télécharger en VF sur www.asmodee.fr :

- Assaut
- Manigance Annexe Joueur
- Percant
- Permanent
- Solide
- Trouver
- Temporaire
- Victoire X



HERCULE / COMMANDEMENT

Le but d'Hercule est d'accomplir ses travaux « herculéens », d'acquérir ses dons et de devenir quasiment inarrêtable. En obtenant l'intégralité de ses trois dons, il devient véritablement un dieu, mais vous n'aurez pas forcément besoin d'en arriver jusque-là. Un ou deux dons seront sans doute suffisants pour vaincre vos adversaires.

Rappelez-vous que le mot « trouver » vous permet de chercher dans toutes les zones en jeu et hors-jeu à l'exception des cartes Rencontre face cachée, de la pile de victoire et des cartes retirées de la partie. Utilisez cette information à votre avantage en cherchant le sbire idéal ou la manigance annexe la plus adaptée à votre situation. L'Hydre de Lerne, par exemple, est toujours une cible potentielle pour Vaincre l'Hydre.

CRÉDITS

Conception et développement de l'extension : Frank Brooks

Développement additionnel : Tony Fanchi et Caleb Grace

Productrice : Molly Glover

Rédaction : B.D. Flory

Relecture : Jeremy Gustafson

Spécialiste des règles : Alex Werner

Responsable de la production : Gavin Duffy

Responsables de la conception ludique : Paul Klecker et Kate Morgan

Conception graphique de l'extension : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Mercedes Opheim

Direction artistique : Tim Flanders, Jeff Lee Johnson et Kate Swazee

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Spécialiste du contrôle de la qualité : Zach Tewalthomas

Coordinatrice des licences : Kira Hartke

Responsable des licences : Kaitlin Souza

Directeur des licences, Amérique du Nord : Ariel Didier

Responsables de la production : Justin Anger et Austin Litzler

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Directeur des opérations du studio : John Franz-Wichlacz

Directeur de la stratégie produit : Jim Cartwright

Concepteur exécutif du jeu : Nate French

Directeur du studio : Chris Gerber

Remerciements spéciaux à Michael Boggs et José Guzmán.

MARVEL

Approbation des licences : Amanda Barker

Un immense merci à tous les artistes de Marvel Comics dont les œuvres incroyables figurent dans ce jeu.

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Michaël Hatik

Relecture : Joffrey Beltran

Mise en page : Fátima S. Asouahel

Responsable de localisation : Jean-François Jet

TESTEURS

Bret Banger, Chet Banger, Tanner Barth, Sterling Beck, Gilles Belhassen, Stéphanie Belhassen, Brian Blair, Andrew Brown, Jason Brown, Alex Burte, Carlos Camerena, Hervé Chauveau, Patrick Collette, Brian De Castro, Alice Ding, Kyle Duerst, Eric Fersten, Ryan Fralich, Mattison Froese, David Gilda, Josh Grace, Elliott Griesheim, Grégory Henriques, Nelson Rafael Hernandez, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Chris Kowall, Craig Lincoln, Kaitlyn Lujan, Steve Majka, Daniel McGregor, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Richard Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Emily Rice, Nic Rice, Dan Roettgen, Will Rubenstein, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Yordi Schaeken, Vincent Schwartz, Caroline Seabrook, John Senior, Bjorn Smeekens, Derek Tellier, Fu Thao, Chris Thompson, Giannis Tiliis, Jared Townsend, Mike Turner, Brian Vassalo, Rollin Wonnell et Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont © Fantasy Flight Games. Édité par Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



