

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

PAQUET HÉROS NEBULA

Conçue par Thanos pour être une véritable machine à tuer, Nebula s'est émancipée de son père pour devenir pirate de l'espace. Mais quand le Titan Fou menace toute vie dans l'univers, elle décide de rejoindre les Gardiens de la Galaxie pour l'arrêter.

Ce Paquet Héros contient tout ce dont vous avez besoin pour incarner Nebula, y compris un deck pré-construit.

Pour votre première partie avec Nebula, prenez toutes les cartes précédant la carte de séparation et suivez les instructions de mise en place du Livret d'Apprentissage. Une liste complète du deck se trouve au verso de la carte de séparation.

Les cartes restantes incluses après la carte de séparation peuvent être utilisées lorsque vous constituez votre propre deck Joueur personnalisé. Les règles de personnalisation des decks se trouvent dans l'Appendice I du Guide de Référence.

Perçant

Une attaque avec le mot-clé Perçant défause toute carte d'état Tenace de la cible de l'attaque avant d'infliger des dégâts.

Robuste

Un personnage avec le mot-clé Robuste ne peut être ni sonné ni désorienté.

En Équipe

Le mot-clé En Équipe est suivi du nom de deux personnages. Pour inclure une carte avec le mot-clé En Équipe dans votre deck, votre identité doit correspondre au nom d'un de ces deux personnages. De plus, une carte avec le mot-clé En Équipe ne peut être jouée que si les deux personnages nommés sont en jeu (en tant que héros ou en tant qu'alliés).

NEBULA / JUSTICE

Nebula est une hors-la-loi améliorée cybernétiquement qui a consacré sa vie à maîtriser les techniques de combat les plus mortelles. Jouez une amélioration **TECHNIQUE** sous forme d'alter ego pour piocher deux cartes, puis passez sous forme de héros pour déclencher sa capacité **Spécial** avec Intentions Meurtrières. Au début de votre prochain tour, la capacité **Protocoles de Combat** de Nebula activera automatiquement chacune de vos améliorations **TECHNIQUE** afin de nuire au méchant.

Grâce à l'affinité Justice, vous piocherez trois cartes supplémentaires en mettant en jeu une manigance annexe avec D'Une Manière ou d'une Autre. Faites ensuite appel aux autres personnages **GARDIEN**, Eros et Venom, pour vous aider à déjouer cette manigance annexe, puis redressez votre héros avec Justice Rendue !

CRÉDITS

Conception et développement de l'extension : Michael Boggs

Développement additionnel : Caleb Grace

Productrice : Molly Glover

Rédaction : B.D. Flory

Responsable des jeux de cartes : Jim Cartwright

Conception graphique : Mercedes Opheim

Coordination de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Direction artistique : Deborah Garcia, avec Tim Flanders et Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination des contrôles de la qualité : Zach Tewalthomas

Coordinateur des licences : Zach Holmes

Responsable des licences : Sherry Anisi

Responsables de la production : Justin Anger et Liza Lundgren

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable principal du projet : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif du jeu : Nate French

Directeur du studio : Chris Gerber

Remerciements spéciaux à José Guzmán.

MARVEL

Approbation des licences : Brian Ng

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

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Michael Hatik

Responsable de gamme : Jean-François Jet

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom et Jeremy Zwirn



EDGE



