

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

PAQUET HÉROS CYCLOPE

Scott Summers fut le premier étudiant de Charles Xavier. Personne plus que lui ne souhaite réaliser le rêve du Professeur : construire un monde dans lequel les mutants et les humains vivraient en harmonie. Armé de puissants rayons optiques et d'un génie tactique hors du commun, Cyclope guide les X-Men dans leurs missions en tant que commandant des opérations.

Icône d'Amplification (✦)

L'icône d'amplification augmente le nombre d'icônes de boost sur les cartes de boost. Quand une carte de boost est retournée face visible **lors de l'activation d'un ennemi**, ajoutez une icône de boost supplémentaire à cette carte pour chaque icône d'amplification en jeu.

Mots-clés :

À Distance

Une attaque avec le mot-clé À Distance ignore le mot-clé Riposte.

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).

Perçant

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

Robuste

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

Temporaire

Une carte avec le mot-clé Temporaire qui est en jeu doit être défaussée à la fin du round.

Vilenie

Quand un sbire avec le mot-clé Vilenie s'active, donnez-lui une carte de boost face cachée du dessus du deck Rencontre. Quand vous résolvez l'activation de ce sbire, retournez la carte de boost face visible et appliquez ses icônes de boost aux valeurs de ce sbire pour cette activation. Si la carte de boost possède une capacité de boost, résolvez ses effets, si possible. Défaussez la carte de boost après cette activation.

Foire aux Questions

Q. Comment fonctionne Commandant des Opérations lors d'une partie multijoueur ?

R. Commandant des Opérations impose que Cyclope joue son tour en premier pendant la phase des Joueurs, mais il ne devient pas le premier joueur pour autant. Après que Cyclope a joué son tour, c'est au premier joueur de jouer puis aux autres joueurs, dans le sens horaire. (Cyclope n'effectue pas un deuxième tour !)

CYCLOPE / COMMANDEMENT

Cyclope peut tirer un puissant **Rayon Optique** avec ses yeux, mais son véritable pouvoir réside dans son sens tactique. Attachez Exploiter une Faiblesse à un ennemi pour qu'il subisse des dégâts supplémentaires à chaque attaque. Jouez Commandant des Opérations pour que vous puissiez toujours jouer vos améliorations **TACTIQUE** avant que vos coéquipiers ne jouent leur tour. Si vous arrivez à court d'améliorations **TACTIQUE**, passez sous forme d'alter ego et utilisez votre capacité **Entraînement Permanent** pour en chercher une dans votre deck.

Avec l'affinité Commandement, utilisez Commandement d'Élite pour acheter un allié et améliorer ses caractéristiques pendant le même tour. Utilisez La Salle des Dangers pour attacher un Entraînement dans la Salle des Dangers à un allié **X-MEN** après qu'il est entré en jeu, afin d'améliorer encore plus ses caractéristiques. L'Heure du Match vous permettra d'effectuer des actions supplémentaires avec cet allié pour tirer parti de ses valeurs de CTR et d'ATQ améliorées.

CRÉDITS

Conception et développement de l'extension : Caleb Grace

Développement additionnel : Michael Boggs et Tony Fanchi

Productrice : Molly Glover

Rédaction : B.D. Flory

Responsable des jeux de cartes : Colin Phelps

Conception graphique : Christopher Beck

Coordination de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Mercedes Opheim

Direction artistique : Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson et Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination des contrôles de la qualité : Zach Tewalthomas

Coordinateur des licences : Dana Cartwright

Responsable des licences : Sherry Anisi

Responsables de la production : Justin Anger et Austin Litzler

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable principal du projet : John Franz-Wichlacz

Directeur de la stratégie produit : Jim Cartwright

Concepteur exécutif du jeu : Nate French

Directeur du studio : Chris Gerber

Remerciement 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 STUDIO

Traduction : Michaël Hatik

Responsable de localisation : Jean-François Jet

TESTEURS

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong et John Zuidema



© 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. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

