

# MARVEL

## CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

### PAQUET HÉROS PHÉNIX

Membre des cinq X-Men originales, dotée de puissants pouvoirs psychiques, Jean Grey a été choisie pour devenir l'hôtesse d'une force cosmique appelée « Force Phénix ». Sous l'identité de Phénix, elle utilise la télépathie et la télékinésie pour protéger les humains et les mutants, sans distinction.

#### 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 :

##### 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).

##### Permanent

Une carte avec le mot-clé Permanent ne peut pas être vaincue ou quitter le jeu, et sa boîte de texte ne peut pas perdre son texte imprimé ou être considérée comme « vide ». Cette règle ne s'applique pas aux cartes qui font partie du même set que la carte avec Permanent (*set de héros, set de scénario ou set modulaire*).

##### Solide

Un personnage avec le mot-clé Solide peut avoir une carte d'état Sonné et une carte d'état Désorienté supplémentaires. Ce personnage n'est pas sonné à moins d'avoir deux cartes d'état Sonné. Ce personnage n'est pas désorienté à moins d'avoir deux cartes d'état Désorienté. Après que l'activation de ce personnage a été remplacée par l'effet de la carte d'état, défaussez toutes les cartes d'état de ce type de ce personnage.

##### 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.** Si j'attache Contrôle de l'Esprit à un sbire, que deviennent tous les attachements sur ce sbire ?

**R.** Lorsque vous attachez Contrôle de l'Esprit à un sbire, il conserve tous les attachements qui sont sur lui. Cependant, puisque ce sbire perd le type de carte « sbire » et gagne le type de carte « allié », toutes les capacités de ces attachements qui affectent un sbire attaché cessent de s'appliquer.

### PHÉNIX / JUSTICE

Phénix commence la partie avec l'amélioration Force Phénix en jeu, face **CONTENUE** visible. Utilisez la capacité *Lien Psionique* de Phénix pour dépenser des jetons Pouvoir depuis Force Phénix et l'aider à payer de puissantes cartes comme Contrôle de l'Esprit. Mais attention, lorsque vous dépensez le dernier jeton pouvoir de Force Phénix, elle est retournée sur sa face **DÉCHAÎNÉE** ! Certains événements comme Attaque Télékinétique gagneront en puissance, mais cela pourrait également faire entrer en jeu le Phénix Noir par l'intermédiaire de votre obligation Colère Brûlante.

Grâce à l'affinité Justice, vous aurez le soutien du Hurlleur pour contrer les manigances du méchant. Attachez-lui Entraînement aux Missions pour augmenter sa valeur de CTR et ses points de vie. Jouez Pacificateurs Mutants et inclinez vos personnages pour retirer beaucoup de menaces parmi les manigances qui sont en jeu.

### 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 Juraneck, John Juraneck, 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.

