

# MARVEL

## CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

### PAQUET HÉROS TORNADO

*Ororo était autrefois vénérée comme une déesse grâce à sa capacité à contrôler les événements météorologiques, mais elle a mis cette vie de côté pour répondre à l'appel à l'aide de Charles Xavier. Sous le nom de Tornade, Ororo utilise désormais ses pouvoirs pour défendre les mutants aux quatre coins du monde avec les puissants X-Men.*

#### Le Deck Climat

Les pouvoirs mutants de Tornade lui permettent de contrôler le climat. Afin de représenter cette incroyable capacité, elle débute chaque partie avec un deck spécial, le « deck **CLIMAT** » composé de quatre cartes, en plus de son deck Joueur.

Pour constituer le deck **CLIMAT**, mélangez ensemble les quatre cartes Soutien **CLIMAT** de Tornade (Ciel Dégagé, Ouragan, Orage et Blizzard). Ensuite, placez le deck **CLIMAT**, face cachée, à côté de votre carte Identité.

La capacité **Mise en place** de Tornade vous demande de choisir un des soutiens du deck **CLIMAT** et de le mettre en jeu. Chacun d'eux a une capacité constante qui affecte tous les personnages en jeu (*amis et ennemis*), pensez-y avant de décider lequel vous allez jouer.

Tous les soutiens **CLIMAT** ont également le mot-clé Permanent, ce qui les empêche de quitter le jeu. Cependant, Tornade peut échanger un de ses soutiens **CLIMAT** en jeu contre un soutien différent de son deck **CLIMAT** en utilisant sa capacité **Contrôle Climatique** ou l'événement **Déesse des Intempéries**.

#### 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 :

##### Perçant

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

##### 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*).

##### Robuste

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

### TORNADO/ COMMANDEMENT

Tornade commence la partie avec l'un de ses quatre soutiens **CLIMAT** en jeu. Invoquez un Orage pour augmenter l'ATQ de tous les personnages et jouez ensuite un Éclair pour infliger des dégâts supplémentaires à un ennemi. Utilisez la capacité **Contrôle Climatique** de Tornade pour échanger votre soutien **CLIMAT** contre un Ouragan. Vous pourrez ainsi retirer de la menace d'une manigance et gagner Riposte 1 avant que la phase du Méchant ne commence.

Grâce à l'affinité Commandement, jouez « À Moi, Mes X-Men ! » pour mettre en jeu de puissants alliés tels que Havok. Ensuite, utilisez la capacité d'Utopia pour redresser un personnage **X-MEN** et jouez le soutien Incroyables X-Men pour renforcer encore votre équipe.

### 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, Niccolò Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpfel, 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.

