

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

PAQUET HÉROS MALICIA

Anna Marie est frappée d'une terrible malédiction qui l'a amenée à s'enfuir de chez elle lorsqu'elle était adolescente : sa capacité incontrôlable l'amène à absorber les souvenirs et l'énergie vitale de toute personne qu'elle touche. Le Professeur X lui a offert une place dans son école pour qu'elle apprenne à apprivoiser son don. Aujourd'hui, elle se bat pour la justice en tant que Malicia, membre des X-Men.

Mots-clés :

Collaboration (TRAIT)

Après qu'un sbire doté de ce mot-clé est entré en jeu et a engagé un joueur, s'il y a au moins un autre sbire en jeu ayant le trait spécifié entre parenthèses, chaque sbire qui partage le mot-clé Collaboration avec le même trait spécifié s'active contre le joueur avec qui il est engagé.

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).

Robuste

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

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.

Clarification de Règles

Q. Que veut dire « trouve Touché » ?

R. Lorsque vous recevez l'instruction de trouver une carte, cherchez dans toutes les aires de jeu dans lesquelles cette carte pourrait se trouver (zone de jeu, zone « mis de côté », deck Joueur, pile de défausse, deck Rencontre, etc.)

Foire aux Questions

Q. Si je prends le contrôle d'un sbire avec la capacité de Karma, que deviennent les attachements qui sont sur ce sbire ?

R. Lorsque vous prenez le contrôle d'un sbire avec la capacité de Karma, 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.

MALICIA/PROTECTION

Malicia commence la partie avec son amélioration Touché mise de côté. Utilisez sa capacité Contact Cutané ou l'événement Transfert d'Énergie pour attacher Touché à un personnage, qu'il soit ami ou ennemi. Jouez Croix du Sud ou Les Grands Moyens tant que Touché est attachée à un autre personnage pour bénéficier de puissants effets. Vous pouvez même attacher Touché à un autre héros et utiliser Super Adaptation pour jouer un événement du set de cartes qui lui est associé.

Grâce à l'affinité Protection, utilisez l'amélioration Compétences de Judoka pour que votre défense soit encore plus efficace. Combinez-la avec Pas Aujourd'hui ! pour éviter de subir des dégâts et ainsi retirer de la menace d'une manigance. Payez cet événement DÉFENSE avec une Énergie Défensive pour piocher 1 carte.

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.

