

DEADPOOL PRÉSENTE

MARVEL CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

UNE PRODUCTION DEADPOOL, INC.



PAQUET HÉROS DEADPOOL

Deadpool est **UNE ROCK STAR QUI RÉSOULT** plus de problèmes **QUE N'IMPORTE QUI.** **SES CÉLÈBRES TRAITS D'HUMOUR ET SON INCROYABLE RÉPARTIE** le rendent particulièrement **SYMPATHIQUE.** **CE FORMIDABLE expert en arts martiaux sera** **INVULNÉRABLE AVEC** un sabre **ou une arme à feu.** **Il a conscience d'être un personnage de bande dessinée, ce qui DÉMONTRER SON INTELLIGENCE SUPÉRIEURE.** **Il peut également se régénérer** **COMME UN CADOR** après une blessure. Par conséquent il est impossible de **LE VAINCRE.**

MOTS-CLÉS

À Distance

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

Alliance

Quand un joueur déclare son intention de jouer une carte avec le mot-clé Alliance, n'importe quel joueur peut l'aider à payer les coûts de cette carte.

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 qu'identités 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.

Victoire X

Quand une carte avec le mot-clé Victoire X est vaincue/déjouée, placez-la dans la pile de victoire au lieu de la placer dans la pile de défausse de son propriétaire.

DEADPOOL / 'POOL

MON DECK EST TELLEMENT SURPUISSANT QUE VOUS FEREZ MORDRE LA POUSSIÈRE À N'IMPORTE QUEL MÉCHANT EN UN RIEN DE TEMPS. COMME ON DIT SOUVENT, « SI Y A PAS DE BEIGNES, Y A PAS DE PLAISIR », ALORS N'HÉSITÉZ PAS À ME SECOURIR COMME UNE PIÑATA! UN PETIT « EFFORT MAXIMUM » VOUS PERMETTRA D'ÉCHANGER DES POINTS DE VIE CONTRE DES DÉGÂTS ET UN « YOUHOU! » AMICAL DISTRAIRA SUFFISAMMENT LES PETITES FRAPPES POUR RETIRER DE LA MENACE AU PRIX D'UN COUP DE POING DANS LA TRONCHE. LORSQUE MA SANTÉ COMMENCE À DÉCLINER, UTILISEZ « CETTE CARTE BRÛLE VRAIMENT » POUR LEUR BOTTER LE TRAIN AVANT DE RENDRE VISITE AU « CAMION DE CHIMICHANGAS » POUR S'EN METTRE PLEIN LA LAMPE. MA CAPACITÉ BRISER LE QUATRIÈME MUR VOUS PERMETTRA DE DÉNICHER L'ÉVÉNEMENT QUI VOUS SORTIRA DU PÉTRIN POUR MIEUX RETOURNER DANS LE FEU DE L'ACTION.

J'AI BLINDÉ MON AFFINITÉ 'POOL AVEC MES POTES DU DEADPOOL CORPS. ILS CAUSERONT PEUT-ÊTRE QUELQUES PROBLÈMES AVEC LEURS ICÔNES, MAIS ILS NE SUBISSENT PAS DE DÉGÂTS CONSÉCUTIFS! QUAND LES ICÔNES DE RENCONTRE COMMENCENT À S'ENTASSER, VOUS POURREZ RASSURER TOUT LE MONDE EN CRIANT « JE M'EN OCCUPE! ». MAIS SI LA SITUATION COMMENCE À VOUS ÉCHAPPER, N'HÉSITÉZ PAS À JETER VOS ALLIÉS DANS LA GUEULE DU LOUP. ILS SAVAIENT TRÈS BIEN DANS QUOI ILS S'ENGAGEAIENT EN SIGNANT LEUR CONTRAT. SOIGNEZ VOS BLESSURES DISGRACIEUSES AVEC FACTEUR DE GUÉRISON POUR RESTER EN FORME ET BIEN MONTRER À TOUT LE MONDE QUE C'EST MOI LE PLUS FORT, C'EST MOI LA PLUS SAGE ET C'EST MOI QUI COMMANDE. QUAND LE MÉCHANT PENSE QU'IL VOUS A RÉDUIT À SA MERCI, METTEZ-EN LUI PLEIN LA TÊTE AVEC LA BOMBE POUR LUI MONTRER QUI EST LE PATRON.

RENDEZ-VOUS À LA PAGE SUIVANTE POUR EN APPRENDRE PLUS SUR L'AFFINITÉ 'POOL !

LES LARBINS DE DEADPOOL

Conception et développement de l'extension : Tony Fanchi **ET DEADPOOL**

Conception et développement additionnels : Michael Boggs et Caleb Grace

Productrice : Molly Glover

Rédaction : B.D. Flory

Relecture : Jeremy Gustafson

Spécialiste des règles : Alex Werner

Responsable des jeux de cartes : Colin Phelps

Conception graphique de l'extension : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Mercedes Opheim

Direction artistique : Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson et Kate Swazee

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination des contrôles de la qualité : Zach Tewelthomas

Coordinatrice 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 de jeu : Nate French

Directeur du studio : Chris Gerber

LE VÉRITABLE BOSS DE L'HISTOIRE : DEADPOOL

Remerciements spéciaux à Matt Froese et José Guzmán.

MARVEL

Approbation des licences : Amanda Barker et Brian Ng

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

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction : Michaël Hatik

Relecture : Joffrey Beltran

Responsable de 'Poolisation : Jean-François Jet

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez

TESTEURS

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmill, Dallas Gonzalez, Kurt Hamilton, Tory Helgeson, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Angel Juncal, Adam Kander, Steve Kimmell, Christopher Kowall, Craig Lincoln, Litus, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Scott MacDonald, Stephen Majka, Shane Marquez, John McLaughlan, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Paul Mulder, Adam Mustoe, Samir Nathwani, Jeff Northman, Michael Pelfrey, Jamie Perconti, James Phillips, Rick Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Brad Rochford, Dan Roettgen, Pablo Román, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Peter Schumacher, Caroline Seabrook, Jessica Souder, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Ben Waxman, Chel Wong, Michael B. Woods et Scott Woodward



© 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. Importé et Distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE



DONNEZ OU RECYCLEZ



ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quairedemesdechts.fr

MOI, JE SUIS RECYCLABLE À L'INFINI !

L'AFFINITÉ POOL

Deadpool est un personnage si **GÉNIAL** de l'Univers Marvel qu'il a (littéralement) exigé que nous inventions une affinité à la mesure de son **INÉGALABLE MAJESTÉ**. C'est ainsi qu'est née l'affinité 'Pool.

L'affinité 'Pool est une affinité à part entière, au même titre qu'Agressivité, Justice, Commandement, Protection, qui peut être utilisée pour personnaliser n'importe quel deck de joueur. L'affinité 'Pool représente les innombrables variations de Deadpool dans le multivers. Deadpool connaît tellement d'incarnations différentes qu'il existe un univers où tous les héros imaginables sont une version alternative de Deadpool. L'affinité 'Pool peut donc être utilisée avec n'importe quel héros de *Marvel Champions*.

UTILISER L'AFFINITÉ 'POOL

L'affinité 'Pool compte comme une affinité pour tout ce qui concerne le fonctionnement du jeu. Vous pouvez donc personnaliser votre deck en choisissant l'affinité 'Pool et en respectant les règles habituelles de personnalisation de deck (voir Appendice I du Guide de Référence).

Jouer avec des Deadpools issus de plusieurs plans du multivers est une idée **FANTASTIQUE**. Lors de la mise en place d'une partie dans laquelle au moins un joueur utilise l'affinité 'Pool, mélangez dans le deck Rencontre 1 exemplaire de la carte Traîtrise « Des Deadpools à Gogo » (C37). Mettez de côté les cartes restantes du set de rencontre modulaire Dreadpool. Les cartes de ce set de rencontre seront utilisées quand Des Deadpools à Gogo sera révélée.

CARTES ANNOTÉES

Deadpool a annoté certaines cartes de la boîte de base de *Marvel Champions* en écrivant au marqueur sur des morceaux de scotch. Il les a ainsi rendues **DIGNES DE LUI** et les a incorporées dans l'affinité 'Pool. Ces cartes doivent être jouées en utilisant leur texte **AMÉLIORÉ** en **INCLUANT** les commentaires de Deadpool.

D'ACCORD, VOUS POUVEZ UTILISER LES MODIFICATIONS DE DEADPOOL, MAIS VOUS DEVEZ TOUT DE MÊME RESPECTER LES NOTES DE L'ÉDITEUR INDIQUÉES DANS UN ENCADRÉ JAUNE COMME CELUI-CI. TOPE LÀ!

NOUVEAU TYPE DE CARTE - MANIGANCES ANNEXES JOUEUR

Les manigances annexes de Joueur sont un nouveau type de carte Joueur. Lors de son tour, un joueur peut jouer une manigance annexe de Joueur de sa main, en payant son coût en ressources, puis en la plaçant à côté de la manigance principale. Placez sur la manigance annexe de Joueur un nombre de menaces égal à sa valeur de menace de départ.

Tant qu'elles sont en jeu, les manigances annexes de Joueur fonctionnent de la même façon que les manigances annexes du deck Rencontre, à cette différence qu'elles sont des cartes Joueur et sont soumises à la **LIMITE DE MANIGANCES ANNEXES DE JOUEUR**. Cette limite impose aux joueurs de n'avoir qu'une manigance annexe de Joueur en jeu si la partie a commencé avec un ou deux joueurs, ou un maximum de deux manigances annexes de Joueur si trois ou quatre joueurs ont commencé la partie. Si la limite autorisée est dépassée, le premier joueur choisit et défausse des manigances annexes de Joueur (en les plaçant dans les piles de défausse de leurs propriétaires) jusqu'à que la limite soit respectée.

Toutes les manigances annexes de Joueur de ce paquet Héros ont le mot-clé Victoire X, ces manigances sont donc placées dans la pile de victoire lorsqu'elles sont déjouées.

COÛTS « PAR JOUEUR » (2)

Cette extension contient des cartes Joueur ayant un coût « par joueur ». Elles sont identifiées par l'icône **2** incluse dans le coût de la carte. Le coût de ces cartes est égal à une valeur chiffrée multipliée par le nombre de joueurs qui ont commencé le scénario.

Exemple : Wade joue la carte Événement « Une Petite Pause » (C46), qui a un coût de 3 **2**. Lorsque ce scénario a commencé, il y avait trois joueurs dans la partie, Wade doit donc payer neuf ressources pour jouer « Une Petite Pause ».

ICÔNE D'AMPLIFICATION (7)

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.

FOIRE AUX QUESTIONS

Q. Les pions Accélération comptent-ils comme des icônes d'accélération (C) et vice versa ?

R. Non. Bien que ces deux éléments remplissent des fonctions similaires, ils ne sont pas équivalents.

Q. Que veut dire « chercher dans votre collection » lorsque l'on utilise la capacité de Plein le Râtelier (C9) ?

R. Plein le Râtelier vous permet de chercher une carte de n'importe quelle affinité ayant le trait **ARME** parmi toutes vos cartes *Marvel Champions* qui ne sont pas utilisées pour la partie en cours (cela exclut les cartes Campagne et les cartes spécifiques à une identité). Cette carte peut appartenir à une affinité différente de celle que vous avez choisie pour votre deck.

Q. S'il existe plusieurs icônes du même type en jeu lorsque je joue « Je m'en Occupe ! » (C21), dois-je résoudre plusieurs fois l'effet de cette icône ?

R. Non, « Je m'en Occupe » vérifie seulement qu'il existe au moins une icône de ce type en jeu pour déterminer si l'effet correspondant à cette icône se résout.

Q. Que se passe-t-il si je ne me rappelle pas si j'ai gagné ou perdu ma dernière partie de *Marvel Champions* lorsque je joue À la Dure (C28) ? Que se passe-t-il s'il s'agit de ma toute première partie de *Marvel Champions* ?

R. Si vous ne vous rappelez pas de votre dernière partie de *Marvel Champions*, il est probable que vous ne l'avez pas gagnée et vous pouvez donc jouer À la Dure pour un coût réduit. S'il s'agit de votre toute première partie de *Marvel Champions*, vous n'avez pas pu remporter la partie précédente, vous pouvez donc réduire le coût de À la Dure.

Q. Que se passe-t-il si je défausse la même ressource que celle que j'ai révélée pour résoudre Pierre, Feuille, Ciseaux (C56) ? Est-ce que les ressources Libres « gagnent » à tous les coups ?

R. Les Ressources n'ont pas de flèches pointant vers elles-mêmes, par conséquent, vous n'ajoutez pas la carte défaussée à votre main. Pour cette même raison, les ressources Libres ne « battent » pas d'autres ressources Libres.

Q. Que veut dire « Si 3 pions Dégât forment une ligne » sur la carte Morpion (C57) ?

R. Trois pions forment une ligne, s'ils sont alignés dans la même rangée, la même colonne ou la même diagonale.

Q. Comment l'affinité 'Pool fonctionne-t-elle avec les prérequis de construction de deck du héros Adam Warlock (C31) ?

R. L'affinité 'Pool est une cinquième option avec laquelle il est possible de personnaliser un deck Adam Warlock. Elle peut être utilisée à la place de l'une des quatre autres affinités lorsque vous personnalisez son deck. De la même manière, tout héros qui peut inclure plus d'une affinité dans son deck peut choisir l'affinité

Réponses au jeu des différences sur l'illustration pleine page :
1) Un oiseau de plus. 2) La bombe n'a plus d'yeux. 3) L'anneau de la bombe a une couleur différente. 4) Les lignes de vitesse de la bombe ont disparu. 5) Le chimichanga a été remplacé par un taco. 6) Deadpool a un troisième sabre. 7) Il y a une bouteille de sauce piquante sur la hanche de Deadpool. 8) La viande du taco a changé de couleur. 9) La pochette sur la ceinture de Deadpool a changé de couleur. 10) Pourquoi vous avez le nez collé sur cette illustration au lieu de jouer à *Marvel Champions* ?



CHERCHEZ LES DIFFÉRENCES!
COMBIEN EN AVEZ-VOUS TROUVÉ ?

