

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE MS. MARVEL

Cuando una extraña niebla tóxica descendió sobre Jersey City, Kamala Khan quedó imbuida de poderes polimórficos. ¡Decidida a utilizar sus nuevas habilidades para combatir el mal y proteger Jersey City, Kamala se convirtió en Ms. Marvel!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Ms. Marvel, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Ms. Marvel, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

MS. MARVEL / PROTECCIÓN

Ms. Marvel utiliza sus poderes de elasticidad para frenar Eventos, pudiendo así jugar una misma carta varias veces o devolver a su mano una carta con la que pagar el coste en recursos de otra distinta. Su "Traje de polímero biocinético" aumenta su flexibilidad, mientras que "¡Agrandar!" y "Encoger" potencian sus capacidades de ataque e intervención. Y cuando la situación se complica, adopta la identidad civil de Ms. Marvel, Kamala Khan, para recibir un poco de ayuda de sus parientes y amigos.

Con el aspecto Protección puedes derribar enemigos con una "Arremetida", aventajar al Villano con un oportuno "Ataque preventivo" o parapetarte tras una "Barrera de energía" para desviar Daño.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Andy Christensen y Deborah Garcia

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Jefe del estudio: Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a Nate French, José Guzmán, Evangelen Lee y Neal Rasmussen.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Oliver Alexander-Adams, Scott Awesome, Sarah Burt, Alejandro Gómez Casao, Carl Coffey, Michelle Coffey, Lachlan "Raith" Conley, Rebecca Corner, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harist, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Matt Newman, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Peter Schumacher, Jody Simpson, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, Ben Wootten y Jeremy Zwirn

Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE CAPITÁN AMÉRICA

¡Dotado de una condición física sobrehumana y una aptitud inigualable para el combate, Steve Rogers libra una batalla constante por la libertad, la justicia y el sueño estadounidense como el Capitán América!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como el Capitán América, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como el Capitán América, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

CAPITÁN AMÉRICA / LIDERAZGO

Cuando abraza su emblemático escudo, el Capitán América se mantiene firme en su afán de proteger la libertad ajena y siempre está dispuesto a defender a los inocentes y perseguir a los culpables. ¡Usa un "Lanzamiento de escudo" en el momento apropiado para abatir a múltiples enemigos de un solo golpe, o lánzate al combate haciendo gala de tu "Determinación audaz" para evitar una catástrofe!

Con el aspecto Liderazgo puedes activar la "Torre de los Vengadores" o el "Quinjet" para llamar al fiel compañero del Capitán América, el "Halcón", o quizá a la siempre dispuesta "Chica Ardilla". Una vez que tu equipo esté listo y a la espera, coordina una ofensiva imparable usando "¡Vengadores, reu-níos!" para neutralizar a los malhechores.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Andy Christensen y Deborah Garcia

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Jefe del estudio: Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a Nate French, José Guzmán y Neal Rasmussen.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Oliver Alexander-Adams, Scott Awesome, Sarah Burt, Alejandro Gómez Casao, Carl Coffey, Michelle Coffey, Lachlan "Raith" Conley, Rebecca Corner, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harist, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Matt Newman, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Peter Schumacher, Jody Simpson, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, Ben Wootten y Jeremy Zwirn

Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego.



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE THOR

El hijo de Odín, adalid de los Nueve Reinos y dios asgardiano del trueno, ha jurado proteger Asgard y la Tierra. ¡Empuña el martillo encantado Mjolnir y lucha contra dioses y villanos por igual como el poderoso Thor!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Thor, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Thor, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

THOR / AGRESIVIDAD

El fragor del combate enardece las pasiones de Thor, que disfruta abriéndose paso a través de hordas de enemigos. Utiliza el místico "Mjolnir" para potenciar el atributo de Ataque de Thor y diezmar Esbirros, o pulveriza a los más formidables enemigos con un potente "Lanzamiento de martillo". Si la presión del combate amenaza con abrumarte, desata un "Relámpago" para despejar la zona.

Con el aspecto Agresividad puedes equipar a Thor con la legendaria "Jarnbjorn" y luego doblegar a sus enemigos con un potente "Golpetazo". Y cuando la batalla concluya y el polvo se disipe, alardea del triunfo de Thor en el "Salón de los Héroes".

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Andy Christensen y Deborah Garcia

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Jefe del estudio: Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a Nate French, José Guzmán y Neal Rasmussen.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Oliver Alexander-Adams, Scott Awesome, Sarah Burt, Alejandro Gómez Casao, Carl Coffey, Michelle Coffey, Lachlan "Raith" Conley, Rebecca Corner, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Jordan Dixon, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harrist, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Matt Newman, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Peter Schumacher, Jody Simpson, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, Ben Wootten y Jeremy Zwirn

Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego.



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: VIUDA NEGRA

Adiestrada desde la infancia como espía de la KGB, Natasha Romanoff se sobrepuso a su condicionamiento y desertó para unirse a S.H.I.E.L.D. ¡Ahora emplea sus mortíferas habilidades como la Viuda Negra para frustrar los planes de los malhechores!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como la Viuda Negra, incluido un mazo regenerado.

Para jugar tu primera partida como la Viuda Negra, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

VIUDA NEGRA / JUSTICIA

El poder de la Viuda Negra radica en los años de entrenamiento que la han preparado para toda clase de situaciones. En vez de atacar frontalmente a sus enemigos, ella prefiere desbaratar sus planes mediante cartas de **PLANIFICACIÓN**. Utiliza su "Picadura de Viuda" para aturdir a un Esbirro después de que entre en juego, o dispara su "Gancho de escalada" para anular los efectos de una carta de Perfidia que acabe de mostrarse. ¡Y cada vez que aplica la capacidad de una carta de **PLANIFICACIÓN**, puede infligir Daño a un enemigo con su capacidad Hacedora de viudas!

Con el aspecto Justicia puedes impedir que el Villano ponga en marcha su Plan valiéndote del "Contraespionaje" o pillarlo desprevenido con un "Ataque sigiloso". ¡Recurre a tus compañeros de S.H.I.E.L.D., "Temblor" y el "Agente Coulson", para que te ayuden a llevar al Villano ante la justicia!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace y Matt Newman

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah "Duke" Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: DOCTOR EXTRAÑO

La vida del prestigioso neurocirujano Stephen Extraño cambió para siempre tras dominar las artes místicas en Kamar-Taj. ¡Ahora el Doctor Extraño lucha para proteger nuestra realidad ostentando el título de Hechicero Supremo!

El mazo de Invocación

El Doctor Extraño es el Hechicero Supremo, un maestro de las artes místicas. Para representar sus increíbles conocimientos y poderes mágicos, empieza cada partida con un mazo de **INVOCACIÓN** especial de cinco cartas además de su mazo de juego.

Este mazo de **INVOCACIÓN** se crea barajando las cinco cartas de **INVOCACIÓN** del Doctor Extraño ("Bandas Carmesí de Cyttorak", "Imágenes de Ikonn", "Siete Anillos de Raggadorr", "Vapores de Valtorr" y "Vientos de Watoomb"). Luego coloca este mazo de **INVOCACIÓN** boca abajo junto a tu carta de Superhéroe.

Durante la partida has de jugar en todo momento con la primera carta de la parte superior del mazo de **INVOCACIÓN** boca arriba. Puedes utilizar la acción "Dominio de la magia" del Doctor Extraño para resolver la capacidad de esa carta. Una vez resuelta, la carta se coloca en una pila de descartes exclusiva del mazo de **INVOCACIÓN**. Si en algún momento se acaban las cartas del mazo de **INVOCACIÓN**, baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo de **INVOCACIÓN**. Esto no conlleva ninguna penalización.

DOCTOR EXTRAÑO / PROTECCIÓN

Debido a sus amplios conocimientos de las artes taumaturgicas, el Doctor Extraño siempre tiene algún Hechizo o Invocación disponible. Lanza un "Rayo mágico" para debilitar a un enemigo o usa la "Proyección astral" para intervenir contra el Plan del Villano desde la seguridad de tu "Sancta Sanctorum". Cuando adoptes la identidad de tu Alter ego, usa la capacidad única de Stephen Extraño para organizar tu mazo de **INVOCACIÓN** con vistas a tu próxima jugada.

Con el aspecto Protección puedes efectuar una "Defensa desesperada" para prepararte tras encajar un ataque enemigo; aprovecha también para robar una carta con "Imperturbable". Y si parece que el ATQ del enemigo va a superar tu DEF, juega una "Alerta" para reducir el Daño sufrido.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah "Duke" Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi y Jeremy Zwirn

© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HULK

Tras verse expuesto a una tremenda dosis de radiación gamma, el doctor Bruce Banner vive atrapado entre el apocado científico que siempre ha sido y un incontrolable monstruo verde cuya fuerza se ve intensificada por su furia interior.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Hulk, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Hulk, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la Guía de referencia del juego.

HULK / AGRESIVIDAD

Hulk emplea su fuerza y tamaño descomunales para diezmar a sus enemigos, ya sea derribando a varios rivales al mismo tiempo con una estruendosa "Palmada atronadora" o exclamando "Hulk aplasta" antes de machacar a un único adversario. Conviértete en un "Objeto inamovible" para ignorar Daños o da rienda suelta a tu "Fuerza imparable" para permanecer más tiempo en combate. Pero luchar espoleado por toda esa furia conlleva un precio, y es que Hulk es una masa impredecible y difícil de controlar.

Con el aspecto Agresividad puedes emplear la "Destreza marcial" para enfrentarte "Cara a cara" con tus enemigos o propinar al Villano una "Patada doble voladora" que lo deje para el arrastre. Y cuando las cosas se pongan difíciles, avisa a "Hulka", la poderosa prima del gigante esmeralda, para que te ayude a aplastar cosas, o bien recurre a "Vigor" para que evalúe la situación con su prodigioso intelecto.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Diseño y desarrollo de la expansión: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah "Duke" Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi y Jeremy Zwirn



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HOMBRE HORMIGA

En un intento por dejar atrás su pasado criminal, el exconvicto Scott Lang sigue los diminutos pero formidables pasos de su predecesor. Equipado con dispositivos de tecnología punta y las milagrosas partículas Pym, que le permiten reducirse al tamaño de un insecto o crecer hasta proporciones colosales, el nuevo Hombre Hormiga combate la injusticia con el fin de hacer del mundo un lugar mejor para su hija Cassie.

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Scott Lang/Hombre Hormiga es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe **DIMINUTO**, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe **GIGANTE**. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras hay que seguir el mismo procedimiento de cambio de identidad que se describe en la Guía de referencia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo funciona exactamente el cambio entre las tres identidades?

R: Scott Lang/Hombre Hormiga puede cambiar de su identidad de Alter ego a cualquiera de sus dos identidades de Héroe, de cualquiera de sus dos identidades de Héroe a su identidad de Alter ego, o bien de una identidad de Héroe a la otra.

P: ¿El Evento "Cambio de tamaño" impide que Scott Lang/Hombre Hormiga lleve a cabo el cambio de identidad que se le permite efectuar una vez por ronda?

R: No. Si una capacidad de carta hace que un jugador cambie de identidad, no cuenta de cara al único cambio de identidad voluntario que se permite al jugador durante su turno en esa misma ronda.

HOMBRE HORMIGA / LIDERAZGO

El Hombre Hormiga posee la emocionante capacidad de encogerse hasta volverse **DIMINUTO** o crecer hasta alcanzar un tamaño **GIGANTE**, empleando sus habilidades de alteración del tamaño para mantener en vilo a sus enemigos. Adoptar su identidad de Héroe **DIMINUTO** permite al Hombre Hormiga quitar Amenaza de un Plan, mientras que en su identidad de Héroe **GIGANTE** puede infligir Daño con facilidad. Muchas de las cartas del Hombre Hormiga, como "Pisotón de gigante" o "Mente colmena", sólo pueden jugarse en una de sus dos identidades de Héroe; por este motivo, alternar con frecuencia entre ambas identidades para sacar el máximo partido a estos efectos constituye la clave para el éxito del Hombre Hormiga.

Con el aspecto Liderazgo, utiliza "Pedir ayuda" para reclutar Aliados como el "Hombre Gigante" o "Ronin" en tu lucha contra el mal, y luego potencia sus capacidades usando un "Traje reforzado" y "Guanteletes de energía". ¡Añade a la mezcla una pequeña dosis de "Aplomo" e incrementarás el poder del Hombre Hormiga tras cambiar de identidad para jugar un turno cargado de acción!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: AVISPA

Nadia, hija del científico y superhéroe Hank Pym, fue secuestrada y criada en la Sala Roja. Pero mediante un proceso de ingeniería inversa, logró desvelar el misterio de las partículas Pym de su padre y escapar de su cautiverio. ¡Ahora vive en los Estados Unidos, donde ha empezado una nueva vida como la imparable Avispa!

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Nadia Van Dyne/Avispa es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe **DIMINUTO**, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe **GIGANTE**. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras hay que seguir el mismo procedimiento de cambio de identidad que se describe en la Guía de referencia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo funciona exactamente el cambio entre las tres identidades?

R: Nadia Van Dyne/Avispa puede cambiar de su identidad de Alter ego a cualquiera de sus dos identidades de Héroe, de cualquiera de sus dos identidades de Héroe a su identidad de Alter ego, o bien de una identidad de Héroe a la otra.

P: ¿Qué ocurre cuando una acción o atributo básico de intervención permite quitar Amenaza de varios Planes?

R: Se considera que se ha intervenido contra todos esos Planes. En estos casos han de seguirse las reglas habituales para la resolución de intervenciones contra Planes.

P: ¿Qué ocurre cuando una acción o atributo básico de ataque permite repartir Daño entre varios enemigos?

R: Se considera que todos esos enemigos han sido atacados. En estos casos han de seguirse las reglas habituales para la resolución de ataques contra enemigos.

AVISPA / AGRESIVIDAD

La Avispa posee la emocionante capacidad de encogerse hasta un tamaño **DIMINUTO** o crecer hasta volverse **GIGANTE**; ambas identidades le proporcionan herramientas para tareas diversas. En su identidad de Héroe **DIMINUTO**, la Avispa destaca abatiendo enemigos individuales, usando su "Golpe certero" para derribar a sus adversarios o el "Entrenamiento en la Sala Roja" para destrozarse sus defensas. En su identidad de Héroe **GIGANTE**, la Avispa rinde mejor enfrentándose a múltiples problemas a la vez, utilizando sus capacidades de Héroe, así como las cartas "De gran ayuda" y "Aguijón de avispa", para neutralizar grupos de enemigos y Planes en un instante.

Con el aspecto Agresividad, disponte a "Entrar en combate" para dar cuenta de Esbirros o mantente "Al acecho" hasta que vayan a por ti. ¡Y cuando tus enemigos crean que están solos, cambia de identidad y despáchalos con un "Ataque sorpresa"!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MERCURIO

Cuando eran niños, Pietro Maximoff y su hermana gemela Wanda fueron sometidos a experimentos genéticos que les dotaron de poderes increíbles. Ahora, con la habilidad de correr más rápido que la velocidad del sonido, Pietro siempre se mueve deprisa para descubrir su pasado y el camino hacia el futuro.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Mercurio, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Mercurio, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Incitar X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Incitar X, se coloca X de Amenaza sobre el Plan principal.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

MERCURIO / PROTECCIÓN

Gracias a su Supervelocidad y al Evento "Siempre corriendo", lo habitual es que Mercurio esté preparado y disponible para utilizar repetidas veces sus atributos básicos de Ataque, Defensa e Intervención. "Reflejos acelerados", "Percepción superior" y "Tendones reforzados" mejoran estos atributos básicos, incrementando considerablemente la eficacia del Héroe. Y cuando las cosas empiecen a ir demasiado despacio, adopta la identidad del Alter ego de Mercurio, Pietro Maximoff, para formar equipo con su hermana, Wanda Maximoff.

Con el aspecto Protección, utiliza los "Nervios de acero" para no dar "Ni un paso atrás", ni siquiera ante el más poderoso de los ataques, o elude a un enemigo realizando una "Esquiva lateral" para causarle Daño. Cuando la situación se ponga fea, llama al enigmático Warlock para que te ayude a defenderte o al Hombre Múltiple para abrumar al Villano con múltiples copias de sí mismo.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah García y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: BRUJA ESCARLATA

Cuando eran niños, Wanda Maximoff y su hermano gemelo Pietro fueron sometidos a experimentos genéticos que les dotaron de poderes increíbles. Convertida en una de las hechiceras más poderosas del mundo, Wanda emplea sus conjuros para ayudar a los desamparados mientras busca las raíces de la brujería dondequiera que broten.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como la Bruja Escarlata, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como la Bruja Escarlata, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Aclaraciones a las reglas

P: La capacidad de Héroe de la Bruja Escarlata, Control del caos, así como su Mejora "Tiara de la Bruja Escarlata", hablan de "contar" iconos de Aumento. ¿Qué significa esto?

R: Los iconos de Aumento se cuentan cada vez que un procedimiento de juego o una capacidad de carta requieren determinar la cantidad exacta de iconos de Aumento que hay en una carta de Encuentro.

BRUJA ESCARLATA / JUSTICIA

La Bruja Escarlata domina una poderosa magia del caos que a menudo tiene consecuencias imprevistas. Su hechizo más versátil, el "Maleficio", le brinda una caótica variedad de efectos, mientras que la "Descomposición molecular" le otorga la capacidad de desatar perniciosas fuerzas contra sus adversarios. Cuando la situación se haga insostenible, utiliza su capacidad de Control del caos y la "Tiara de la Bruja Escarlata" para inclinar la balanza a tu favor, o adopta la identidad de su Alter ego, Wanda Maximoff, para formar equipo con su hermano Pietro Maximoff.

Con el aspecto Justicia, demuestra tu capacidad de "Multitarea" para acabar con numerosos Planes de manera consecutiva, consigue "Cambiar la situación" para infligir Daño adicional al Villano y solicita la ayuda de "Wiccan" y "Veloz" para deshacerte definitivamente de los malos.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navarro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: STARLORD

Peter Quill, también conocido como Starlord, temerario forajido del planeta Tierra y líder de los Guardianes de la Galaxia, aporta un toque de sarcasmo y humor narcisista al juego, manteniendo unido a su variopinto equipo de héroes para proteger la galaxia de amenazas grandes y pequeñas. ¡Y si puede aprovechar para ganarse unos créditos, tanto mejor!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Starlord, incluido un mazo pregenerado.

Nueva palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Nueva palabra clave: Complicación X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

STARLORD / LIDERAZGO

Starlord obtiene los mejores resultados cuando se enfrenta a situaciones insalvables. Utiliza su capacidad especial para darle cartas de Encuentro a cambio de un descuento considerable en los costes de recursos, o emplea "Deslizarse disparando" en el momento oportuno para infligir Daño adicional a un enemigo en función del número de cartas de Encuentro que tenga delante. Cuanto mayor sea el riesgo, mayor será la recompensa. Y si Starlord fuerza demasiado su suerte y necesita ayuda, llama al poderoso "Nova Prime" para que vaporice a un enemigo.

Con el aspecto Liderazgo, usa a "Yondu" y a "Bill Rayos Beta" para eliminar Esbirros, potencia sus ataques con una mortífera "Pistola láser" y alienta a todos los personajes **GUARDIÁN** para que se abalancen sobre el Villano en un arrebato de "Heroísmo suicida".

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace con Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom, Jeremy Zwirn

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: GAMORA

Gamora es la mujer más mortífera de la galaxia, entrenada (y atormentada) desde su infancia por el titán loco Thanos para esgrimir cualquier objeto como arma y eliminar a sus enemigos con una soltura letal. Ahora viaja por el espacio con los Guardianes de la Galaxia, decidida a poner fin a todos los sufrimientos que ella misma ha padecido.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Gamora, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Gamora, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Los seis Eventos **ATAQUE** o **INTERVENCIÓN** que pueden incluirse en el mazo de Gamora se cuentan de cara a los límites mínimo y máximo de dicho mazo?

R: Sí. Aunque en el mazo de Gamora pueden incluirse Eventos que no formen parte del aspecto escogido, dichos Eventos siguen contando de cara a los límites mínimo y máximo de su mazo.

GAMORA / AGRESIVIDAD+

Gamora se sirve de su adiestramiento letal y su destreza marcial para derrotar enemigos y frustrar sus maldades. La capacidad única que le permite añadir a su mazo Eventos de **ATAQUE** e **INTERVENCIÓN** de cualquier aspecto le brinda una versatilidad sin límites y se compenetra estupendamente con su capacidad para retirar Amenaza jugando Eventos de **ATAQUE** o infligir Daño jugando Eventos de **INTERVENCIÓN**. Y como puede beneficiarse de las acciones realizadas previamente durante un mismo turno, combinar Eventos de **ATAQUE** e **INTERVENCIÓN** es fundamental para garantizar el éxito de Gamora.

Con el aspecto Agresividad, propina un buen "Vapuleo" a un enemigo para que muerda el polvo o fulmina al Villano empuñando la poderosa "Matadioses". Con el aspecto Justicia puedes "Cortar el paso" al Villano para impedir que logre su objetivo. Con el aspecto Protección, asesta un "Primer impacto" a tus enemigos antes de que tengan ocasión de hacerte a ti lo mismo.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Jeremy Zwirn con Michael Boggs y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: DRAX

Tras morir asesinado por Thanos en un perverso acto de crueldad, Arthur Douglas renació como Drax, un guerrero armado con puñales y una insaciable sed de venganza. Como miembro de los Guardianes de la Galaxia, Drax recorre el espacio buscando una oportunidad para acabar con Thanos de una vez por todas.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Drax, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Drax, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

DRAX / PROTECCIÓN

Todo lo que hace Drax está motivado por su deseo de vengar todas las afrentas que se cometen contra él. Encaja ataques del Villano para acumular contadores de Venganza sobre Drax y aumentar así su atributo básico de Ataque. Gracias a su ATQ potenciado, "Vengar afrenta" te permitirá desquitarte de los enemigos más desafortunados; también puedes recurrir a la "Intimidación" para evitar que el Villano cometa más fechorías, o efectuar un "Salto y apuñalamiento" para derribar incluso a los enemigos más formidables. Y si Drax queda maltrecho a consecuencia de un combate prolongado, adopta su identidad de Alter ego para calmar su furia interna y recuperarte de los Daños sufridos.

Con el aspecto Protección, usa el "Sometimiento" para mantener a raya los ataques de tus enemigos, hazte con la ventaja enseñándoles "Una dura lección" y pide ayuda a "Dragón Lunar" para conseguir que los Esbirros enemigos luchen de tu lado.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom, Jeremy Zwirn

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: VENENO

Flash Thompson, veterano de guerra y antiguo compañero de clase de Peter Parker, se fusionó con el simbiote Veneno como parte del Proyecto Renacimiento 2.0, el segundo programa de supersoldados del gobierno estadounidense. Ahora Veneno viaja por toda la galaxia haciendo uso de sus excepcionales aptitudes para acabar con los malhechores allí donde los encuentra.

Nueva palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Nueva palabra clave: Patrulla

Mientras haya Esbirros con la palabra clave Patrulla enfrentados a un jugador, éste no podrá intervenir en el Plan principal.

Aclaraciones a las reglas

P: Todas las copias del “Simbionte rabioso” contienen la expresión “Esbirro Archienemigo de Veneno”. ¿Qué ocurre si Veneno ha de poner en juego su Esbirro Archienemigo (por ejemplo, al mostrarse la carta “Una sombra del pasado”)?

R: Como todas las copias del “Simbionte rabioso” se consideran Esbirro Archienemigo de Veneno, habrán de ponerse en juego todas las copias del “Simbionte rabioso” que estén apartadas.

VENENO / JUSTICIA

Entre el adiestramiento militar de Flash Thompson, la insólita fisiología del simbiote klyntar y las diversas aptitudes heredadas de Spiderman, Veneno es un ejército de un solo hombre capaz de utilizar más de dos cartas Restringidas a la vez. Su versátil “Multicañón” resulta de gran utilidad en situaciones muy diversas, y la “Pistola de Veneno” puede usarse por partida doble para mejorar los atributos básicos del Héroe. Además, con su capacidad especial “Unión simbiótica”, puedes forzar al simbiote para efectuar un “Ataque feroz”, situarte “Tras las líneas enemigas” para frustrar los planes del Villano de una vez por todas, o incluso apresarlos con tus “Tentáculos constrictores”.

Con el aspecto Justicia, siembra la confusión entre tus enemigos con un disparo de tu “Fusil sónico”, emplea una “Táctica intimidatoria” para amedrentarlos o pide ayuda a “Jack Bandera” para que se encargue de los Planes y obtenga munición.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom, Jeremy Zwirn

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: NÉBULA

Creada por Thanos como la perfecta máquina de matar, Nébula renunció a su padre para convertirse en una temible pirata espacial. Pero cuando el titán loco amenazó toda la vida del universo, se unió a los Guardianes de la Galaxia para detenerlo.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Nébula, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Nébula, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturdido ni confundido.

Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

NÉBULA / JUSTICIA

Nébula es una forajida provista de numerosos implantes cibernéticos que ha dedicado su vida a dominar las técnicas de combate más mortíferas. Juega una Mejora **TÉCNICA** con su Alter ego para robar dos cartas, luego adopta su identidad de Héroe y utiliza su capacidad **Especial** con "Intenciones asesinas". ¡Al comienzo de tu próximo turno, la capacidad *Protocolos de combate* de Nébula activará automáticamente todas tus Mejoras **TÉCNICA** e incapacitará al Villano!

Con el aspecto Justicia, roba tres cartas adicionales poniendo en juego un Plan secundario con "De un modo u otro". ¡Llama a tus compañeros "Eros" o "Veneno" (ambos con el rasgo **GUARDIÁN**) para que te ayuden a trincar ese Plan secundario, y luego prepara tu Héroe con "Se ha hecho justicia"!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Deborah Garcia con Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Liza Lundgren

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Saward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MÁQUINA DE GUERRA

James Rhodes luchaba por su país como piloto de cazas en el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos antes de que su amigo Tony Stark le entregase una armadura de tecnología punta. ¡Ahora lucha por toda la Tierra como Máquina de Guerra, el arsenal andante de los Vengadores!

A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Alianza

Alianza es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este mazo. Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

Complicación X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta.

Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Héroes o como Aliados).

MÁQUINA DE GUERRA / LIDERAZGO

La armadura de Máquina de Guerra es el sistema de combate mejor armado de todo el arsenal de S.H.I.E.L.D. Utiliza sus contadores de Munición para cubrir el coste de cualquiera de los potentes Eventos de Máquina de Guerra, como "Fuego automático", para infligir cuantiosos Daños al Villano. Luego cambia a la identidad de tu Alter ego para devolver ese Evento a tu mazo y recargar tus contadores de Munición. ¡Equipa tu armadura con un "Chasis mejorado" para recibir una carta de Estado "Duro" cada vez que cambies a tu identidad de Héroe!

Con el aspecto Liderazgo, puedes poner en juego algún formidable Aliado **VENGADOR** como "Pantera Negra" con un "Ataque furtivo" cuidadosamente calculado. ¡Activa el "Grupo de mando" para utilizar varias veces los atributos básicos de ese Aliado antes de descartarlo con "Salvados del desastre" para intervenir contra el Plan del Villano!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace y Aaron Haltom

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Deborah Garcia con Christina Doffing, Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Liza Lundgren

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: VALQUIRIA

Designada por Odín como líder de las legendarias doncellas escuderas que eligen a los caídos en combate, Brunilda desafió la voluntad del Padre de Todos cuando se marchó de Asgard para unirse a los Vengadores. ¡Desde aquel día, ha consagrado su vida a la defensa de Midgard como la valerosa Valquiria!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Valquiria, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Valquiria, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Alianza

Alianza es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este mazo. Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

Complicación X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta.

VALQUIRIA / AGRESIVIDAD

El estilo de combate de Valquiria se centra en su Mejora principal, el "Halo de muerte". Utiliza su capacidad *Presentir la muerte* para vincular el "Halo de muerte" a un Esbirro, luego juega "¡Defiéndete!" para derrotar a ese enemigo e infligir Daño de Brutalidad al Villano. ¡Aplicar los efectos de **Respuesta** de "Valhalla" y "Cabalgata de las valquirias" te permitirá quitar cinco fichas de Amenaza, robar una carta y curar un punto de Daño al mismo tiempo!

Con el aspecto Agresividad, incrementa tu puntuación de ATQ y luego inflige esa misma cantidad de Daño con "Golpe veloz" o quita esa misma cantidad de Amenaza de un Plan usando "Resolver el problema a golpes". ¡Y si algunos Esbirros se interponen en tu camino, llama a tus compañeros de armas asgardianos "Thor" y "Throg" para que te ayuden a fulminarlos!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Deborah Garcia con Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Liza Lundgren

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirner, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom, and Jeremy Zwirner



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: LA VISIÓN

Aunque fue creado originalmente por Ultrón para destruir a los Vengadores, el androide conocido como La Visión acabó uniéndose a los héroes más poderosos de la Tierra. Ahora emplea sus increíbles poderes para proteger el mundo de los peligros que lo amenazan.

Alianza

Alianza es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este mazo. Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarlo a pagar sus costes.

Identidades adicionales

Las cartas con palabras clave que contienen el término "Identidad" otorgan a un Superhéroe identidades adicionales exclusivas, como por ejemplo la "Identidad de masa" de La Visión. Estas identidades se suman a las habituales de Héroe y Alter ego que posee el Superhéroe, y cada una presenta condiciones específicas para poder adoptarla. Cuando un Superhéroe cambia a una de estas identidades adicionales, no se cuenta de cara a la restricción que impide pasar de Héroe a Alter ego (o viceversa) más de una vez por turno, pero sí se considera un cambio de identidad en lo que respecta a la aplicación de efectos de cartas.

Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturrido ni confundido.

Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

LA VISIÓN / PROTECCIÓN

La Visión fue construida por Ultrón para ser el androide definitivo, capaz de controlar la densidad de su propio cuerpo. Utiliza su capacidad *Manipulación de la densidad* para cambiar a su identidad de masa "Intangible" y concentrarse en la intervención. Mientras está intangible, La Visión reduce en 2 el Daño recibido por todos los ataques y además puede usar la "Disrupción de fase" para descartar un Accesorio enemigo. Cuando llegue el momento de pasar a la ofensiva, cambia a su identidad de masa "Denso" para ganar +2 ATQ y poder utilizar el "Golpe superdenso", ¡que inflige cinco puntos de Daño con la cualidad Penetrante!

Con el aspecto Protección, puedes volver la agresividad del Villano contra él. ¡Juega "Desafío" para descartar una carta de aumento que esté asignada boca abajo a un enemigo atacante, y luego aplica la **Respuesta** de "Fluir como el agua" para causar Daño a ese enemigo!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Traducción: Juanma Coronil.

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Deborah Garcia con Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: NOVA

¡Un chaval, un casco y un legado intergaláctico! Sam Alexander no es un quinceañero ordinario: ha sido reclutado por el Cuerpo Nova, la fuerza policial del universo. Y su labor consiste en velar por su familia tanto como por su planeta.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Nova, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Nova, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Aclaración a las reglas: Acumulación de cartas de Estado "Duro"

Si un personaje que tiene más de una carta de Estado "Duro" va a sufrir cualquier cantidad de Daño, sólo ha de descartarse una de esas cartas de Estado "Duro" para evitar la totalidad del Daño sufrido.

Nueva palabra clave: Requisito (recursos)

Una carta que contiene la palabra clave Requisito no puede jugarse a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta.

NOVA / AGRESIVIDAD

El origen de los poderes de Nova radica en su casco de Supernova, un artefacto cósmico que le otorga una fuerza sobrehumana, la capacidad de volar a la velocidad de la luz y el don de la manipulación de energía. Utiliza el "Casco de Supernova" para potenciar diversos Eventos; por ejemplo, podrías "Disparar sin mirar" para reventar a un enemigo, o quizá recurrir a una "Proyección de campo de fuerza" que refleje los Daños recibidos. Nova también puede contactar con la Mundamente xandariana a través de su casco para disfrutar de capacidades aún más formidables, o incluso adoptar la identidad de su Alter ego, Sam Alexander, para pedir ayuda a su padre, que también fue un Nova en el pasado.

Con el aspecto Agresividad, usa una "Técnica depurada" para reforzar tus ataques de Agresividad, lucha "Sin cuartel" con tus enemigos para hacerlos papilla y enfréntate a ellos "Uno por uno" hasta que no quede ninguno en pie.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Seward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland y Kevin Wickland



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: IRONHEART

Después de un acto de violencia sin sentido en el que perdieron la vida su mejor amiga y su padrastro, Riri Williams empleó su prodigioso intelecto para replicar el diseño de la armadura de Iron Man mediante ingeniería inversa y construir su propia armadura potenciada. Ahora surca el cielo como Ironheart, decidida a librar el mundo del cruel destino que ella misma ha tenido que padecer.

Nuevas reglas: Cartas de Superhéroe y Progreso

Ironheart/Riri Williams tiene tres cartas de Superhéroe en total; cada una de ellas representa distintas etapas de su carrera como heroína.

Durante la preparación de la partida, la más débil de todas estas cartas se pone en juego controlada por el jugador, y las otras dos se apartan a un lado (tal y como se estipula en el enunciado de la cara de Alter ego de dicha carta). A lo largo de la partida, el jugador irá colocando contadores de Progreso sobre su carta de Superhéroe y, haciendo uso de la capacidad que figura en su cara de Héroe, podrá intercambiar su carta de Superhéroe actual por la siguiente versión, que será más poderosa.

Todas las versiones de Ironheart/Riri Williams usan un solo medidor de Vida, y los Daños sufridos se mantienen al pasar de una versión a otra. Además, cuando se intercambia una carta de Superhéroe por otra, todos los componentes de juego que tuviera asignados o vinculados (fichas, contadores, cartas de Estado, cartas de Jugador, cartas de Encuentro y demás) se trasladan a la nueva carta de Superhéroe.

Si cualquiera de las versiones del Superhéroe es derrotada, se considera que todas sus versiones han sido derrotadas simultáneamente y el jugador queda eliminado de la partida (siguiendo las reglas habituales para la eliminación de jugadores).

Nueva palabra clave: Requisito (recursos)

Una carta que contiene la palabra clave Requisito no puede jugarse a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta.

IRONHEART / LIDERAZGO

Ironheart se dedica a perfeccionar su armadura durante el transcurso de la partida, intercambiando su actual carta de Superhéroe por la siguiente versión hasta alcanzar su diseño definitivo con la **VERSIÓN 3**. Para avanzar a la siguiente **VERSIÓN**, acumula contadores de Progreso usando la capacidad Joven prodigio de Riri Williams, derrota enemigos con un certero "Rayo de fotones" o pide ayuda a "Ronnie Williams", la madre de la joven heroína. ¡Y cuando el momento sea oportuno, gasta esos contadores de Progreso para una Subida de nivel!

Con el aspecto Liderazgo, procura que Ironheart tenga una "Moral elevada" para incrementar sus atributos básicos, recurre a "Patriota" para fortalecerse y luego será cuestión de "Atacar con todo" al Villano para asestarle un golpe devastador.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil.

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Seward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland y Kevin Wickland



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: SPIDERHAM

Peter era una araña común y corriente, pero cuando le mordió un cerdo radiactivo se transformó en un gorrino antropomorfo. ¡Dotado de las espectaculares capacidades de una araña, pero con las limitaciones físicas de un cerdo, Spiderham ha consagrado su vida a combatir la injusticia!

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturdido ni confundido.

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Patrulla

Mientras haya Esbirros con la palabra clave Patrulla enfrentados a un jugador, éste no podrá intervenir en el Plan principal.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Requisito (recursos)

Una carta que contiene la palabra clave Requisito no puede jugarse a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta.

Nueva regla: Gesticulaciones

Todo efecto de carta que requiera efectuar un gesto físico como parte de la capacidad de la carta (por ejemplo, sacar la lengua o menear el cuerpo) se considera totalmente opcional. Son sólo un añadido chorra para echar unas risas.

SPIDER-HAM / JUSTICIA

Cuanto mayor es el peligro que afronta Spiderham, más caricaturescos se vuelven sus poderes; su capacidad *Sinsentido arácnido* le proporciona versátiles contadores de Dibujo animado cada vez que sufre Daño. Aunque Spiderham puede gastar estos contadores de Dibujo animado como recursos de tipo Universal, muchas de sus cartas más potentes los necesitan para surtir efecto. La clave para el éxito consiste en hallar un buen equilibrio entre los riesgos necesarios para que Spiderham genere contadores de Dibujo animado y su recuperación como Peter Porker. Y si la situación se pone fea de verdad, choca esos cinco con el "Gaticán América" para que entre en juego y te ayude, menéate para ponerte a salvo gracias a la "Física de dibujos animados" o propínale una somanta de palos al Villano con tus "Manitas de cerdo" mientras gritas a pleno pulmón ¡PUM! ¡PAM! ¡ZASCA! ¡ZUMBA! ¡CATACROCI!

Con el aspecto Justicia, llama a tus colegas *GUERRERO ARAÑA*, "Lady Spider" y "Spiderman (Pavitr Prabhakar)", para que te echen un cable (de telaraña), frustra los planes del Villano "De un modo u otro" para arrebatarte el factor sorpresa, y asegúrate de "Igualar las posibilidades" cuando te veas en un brete para seguir teniendo la victoria al alcance de tus pezuñas.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil.

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Seward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland y Kevin Wickland



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

SP//DR PACK DE HÉROE

Tras la misteriosa muerte de su padre, Peni Parker se convirtió en la piloto del robot SP//dr. Junto a la araña copiloto con la que comparte un enlace psicogenético, SP//dr defiende a los habitantes de Nueva York de toda amenaza por grande (o pequeña) que sea; a veces incluso viaja a través del multiverso para ayudar a otros héroes arácnidos a salvar la propia existencia.

Nueva regla: Cartas de Superhéroe separadas

SP//dr presenta una mecánica exclusiva mediante la cual cada una de sus identidades está repartida en dos cartas separadas. Una de estas cartas representa a Peni Parker, la piloto humana que maneja los mandos, mientras que la otra representa al propio robot SP//dr.

Empieza la partida con la identidad de Alter ego "Peni Parker" en juego y, siguiendo las instrucciones de su enunciado de **Inicio**, pon en juego la carta de Apoyo "Robot SP//dr" (la cara que tiene el rasgo **INACTIVO**). Cuando quieras adoptar tu identidad de Héroe, dale la vuelta a "Peni Parker" para convertirla en la carta de Mejora "SP//dr" y dale la vuelta a la carta "Robot SP//dr" para convertirla en una carta de Superhéroe (la cara que tiene el rasgo **ACTIVO**). Cuando quieras adoptar la identidad de tu Alter ego, dale la vuelta a la carta de Superhéroe "Robot SP//dr" para convertirla en una carta de Apoyo (la cara que tiene el rasgo **INACTIVO**) y dale la vuelta a la carta de Mejora "SP//dr" para convertirla en una carta de Superhéroe (la cara que tiene la identidad de Alter ego "Peni Parker").

Ambas cartas de Superhéroe usan el mismo medidor de Vida, y el Daño sufrido se mantiene al cambiar de identidad. Además, si una de estas identidades es derrotada, se considera que ambas identidades han sido derrotadas simultáneamente y el jugador queda eliminado de la partida.

Nueva palabra clave: Patrulla

Mientras haya Esbirros con la palabra clave Patrulla enfrentados a un jugador, éste no podrá intervenir en el Plan principal.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede abandonar el juego.

Nueva palabra clave: Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

SP//DR / PROTECCIÓN

El cometido principal de SP//dr consiste en aumentar la potencia de su "Robot SP//dr" mediante Mejoras de tipo **INTERFAZ**. Acude a "Tía May y tío Ben" para terminar de construir el robot, o asegúrate de tener "Todos los sistemas operativos" para buscar las piezas que te falten. Cuando el robot esté a punto, utiliza la **Tasa de sincronización** para aturdir y dañar a un enemigo con una "Trampa de red", o entra en acción con un "Despliegue rápido" que te permita quitar Amenaza de múltiples Planes.

Con el aspecto Protección, pide ayuda al enigmático "Daredevil" para eliminar Esbirros, activa un "Generador de campo de fuerza" en el momento oportuno para repeler los ataques más potentes o recicla esta misma carta usando "Readaptación" para dar un final explosivo a tu turno de juego.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y MJ Newman

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Tim Najmolhoda

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil.

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Saward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland y Kevin Wickland



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: CÍCLOPE

Como alumno estrella de Charles Xavier, nadie está más entregado que Cíclope al sueño de coexistencia pacífica del profesor. Armado con potentes rayos ópticos y grandes dotes para la estrategia, Cíclope ejerce como líder de la Patrulla-X en sus misiones.

Nuevo icono: Icono de Amplificación (✱)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Nueva palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturdido ni confundido.

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Temporal

Una carta que posee la palabra clave Temporal debe descartarse del juego al final de la ronda.

Preguntas frecuentes

P: ¿Cómo funciona "Dotes de mando" en una partida con varios jugadores?

R: "Dotes de mando" hace que Cíclope resuelva su turno en primer lugar durante la fase de los Jugadores, pero eso no lo convierte en el jugador inicial. Después de que Cíclope haya resuelto su turno, la partida prosigue con el turno del jugador inicial y continúa en el sentido de las agujas del reloj. (Cíclope no resuelve 2 turnos.)

CÍCLOPE / LIDERAZGO

Cíclope puede lanzar un potente "Rayo óptico" por los ojos, pero su verdadero poder radica en su pericia táctica. Vincula "Aprovechar una debilidad" a un enemigo para que sufra Daño adicional con cada ataque. Usa "Dotes de mando" para que siempre puedas jugar tus Mejoras **TÁCTICA** antes del turno de tu compañero de equipo. Si te quedas sin Mejoras **TÁCTICA**, cambia a la identidad de tu Alter ego y utiliza su capacidad "Entrenamiento constante" para buscar una en tu mazo.

Con el aspecto Liderazgo, haz gala de un "Liderazgo eficaz" para pagar el coste de un Aliado y potenciar sus atributos durante ese turno. Juega "Sala de Peligro" para vincular "Entrenamiento en la Sala de Peligro" a un Aliado **PATRULLA-X** después de que entre en juego para potenciarlo aún más. "Hora de jugar" proporcionará acciones adicionales a ese Aliado para sacar mejor partido de sus puntuaciones aumentadas de INT y ATQ.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

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 Seward, 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 y John Zuidema



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: FÉNIX

La poderosa telépata Jean Grey, una de los cinco integrantes de la Patrulla-X original, fue escogida por la Fuerza Fénix como su avatar. Como Fénix, utiliza su telepatía y su telequinesia para proteger a humanos y mutantes por igual.

Nuevo icono: Icono de Amplificación (☛)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

Nueva palabra clave: Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

Preguntas frecuentes

P: Si vinculo el "Control mental" a un Esbirro, ¿qué pasa con los Accesorios que ese Esbirro tenga vinculados?

R: Cuando se vincula "Control mental" a un Esbirro, éste conserva todos los Accesorios que tuviera vinculados. Sin embargo, como ese Esbirro pierde el tipo de carta Esbirro y gana el tipo de carta Aliado, todas las capacidades de esos Accesorios que afecten a un Esbirro vinculado dejarán de aplicarse.

FÉNIX / JUSTICIA

Fénix empieza la partida con la Mejora "Fuerza Fénix" en juego con la cara **CONTENIDA** boca arriba. Su "Vínculo psiónico" te permite gastar contadores de Poder de esta carta para ayudarte a cubrir el coste de cartas potentes como "Control mental". ¡Pero ten cuidado, porque cuando se gaste el último contador de Poder de la "Fuerza Fénix", tendrás que darle la vuelta para poner boca arriba su cara **DESATADA**! Aunque esto otorgará mayor contundencia a ciertos Eventos como el "Ataque telequinético", también podría hacer que su Obligación "Un fuego insaciable" provoque la aparición de Fénix Oscura en la partida.

Con el aspecto Justicia, apela a "Banshee" para que te ayude a intervenir contra los Planes del Villano. Vincúlale "Entrenado para la misión" para potenciar su INT y su Vida. Juega "Pacificadores mutantes" y agota tus personajes para quitar tanta Amenaza de diversos Planes como la suma de sus valores de INT.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil.

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

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 Seward, 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 y John Zuidema



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: LOBEZNO

Dotado de un poderoso factor curativo y armado con garras de adamantium que lo cortan todo, Lobezno es el mejor en lo que hace. Aunque fue adiestrado como una máquina de matar por el programa Arma X, Lobezno ha consagrado su vida a su nueva familia, la Patrulla-X.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Lobezno, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Lobezno, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

Nueva palabra clave: Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

LOBEZNO / AGRESIVIDAD

Lobezno empieza la partida con las "Garras de Lobezno" en juego. Utilízalas para jugar gratis un Evento de **ATAQUE** sufriendo tanto Daño como su coste. Si usas las "Garras de Lobezno" para jugar "Tirarse de cabeza", el ataque gana Brutalidad y Penetrante. El "Factor curativo" de Lobezno le curará 2 de Daño al comienzo de cada fase de los Jugadores.

Con el aspecto Agresividad, juega la Mejora "Habilidad de guerrero" y utiliza sus contadores de Guerrero para infligir 1 de Daño adicional con Eventos de **ATAQUE** como "¡Fuera de mi camino!". Usa "Energía agresiva" para que ese **ATAQUE** inflija 1 de Daño adicional (para un total de +2 al Daño).

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

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 y John Zuidema



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: TORMENTA

Ororo era venerada como una diosa por su habilidad para controlar el clima, pero dejó esa vida atrás cuando respondió la llamada de Charles Xavier. Ahora emplea sus poderes para defender a los mutantes por todo el mundo como Tormenta, miembro de la formidable Patrulla-X.

El mazo de Clima

El poder mutante de Tormenta le permite controlar el clima. Para representar esta increíble capacidad, Tormenta empieza cada partida con un "mazo de **CLIMA**" especial de cuatro cartas además de su propio mazo.

Para crear el mazo de **CLIMA** de Tormenta, baraja sus cuatro cartas de Apoyo de **CLIMA** ("Cielo despejado", "Huracán", "Tormenta eléctrica" y "Ventisca"). Luego sitúa el mazo de **CLIMA** boca abajo junto a tu carta de Superhéroe.

La capacidad de **Preparación** de Tormenta requiere que elijas uno de los Apoyos del mazo de **CLIMA** y lo pongas en juego. Cada una de estas cartas tiene una capacidad constante que afecta a todos los personajes que estén en juego (tanto amigos como enemigos), así que tenlo en cuenta a la hora de escoger cuál vas a jugar.

Cada Apoyo de **CLIMA** posee también la palabra clave Permanente, que impide que abandone el juego. No obstante, Tormenta puede canjear la carta de **CLIMA** que haya en juego por otra distinta del mazo de **CLIMA** utilizando su capacidad **Control del clima** o la carta de Evento "Diosa de los elementos".

Nuevo icono: Icono de Amplificación (☸)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento durante la **activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturcido ni confundido.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

TORMENTA / LIDERAZGO

Tormenta empieza la partida con un Apoyo **CLIMA** en juego de cuatro posibles. Invoca una "Tormenta eléctrica" para aumentar el ATQ de todos los personajes, y luego juega una "Descarga eléctrica" para infligir Daño adicional a un enemigo. Utiliza la capacidad "Control del clima" para intercambiar tu Apoyo de **CLIMA** por un "Huracán" a fin de quitar Amenaza de un Plan y ganar Represalia 1 antes de que empiece la fase del Villano.

Con el aspecto Liderazgo, juega "¡A mí, mi Patrulla-X!" para poner en juego Aliados poderosos como "Kaos". Luego usa la capacidad de "Utopía" para preparar un personaje **PATRULLA-X**. Refuerza tu equipo aún más jugando la carta de Apoyo "La imposible Patrulla-X".

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

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 y John Zuidema



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganes, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: GAMBITO

Remy LeBeau se crió en los sórdidos bajos fondos de Nueva Orleans como miembro del Gremio de Ladrones, pero dejó atrás su vida criminal para unirse a la Patrulla-X. Ahora utiliza su poder mutante para cargar objetos con energía explosiva en su lucha contra el mal como el héroe Gambito.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Gambito, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Gambito, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Nueva palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

GAMBITO / JUSTICIA

La estrategia de Gambito consiste en gastar contadores de Carga para incrementar la cantidad de Daño infligida por tus Eventos de **ATAQUE**. Usa la capacidad "Cargar el naípe" de Gambito y su Recurso "Aceleración molecular" para ponerle contadores de Carga encima. Luego aplica la capacidad "Arrojar el naípe" cuando juegues una "Escalera real" para incrementar el Daño de ese ataque todas las veces que se inflija. Si hay demasiada Amenaza sobre el Plan principal, adopta la identidad de tu Alter ego y utiliza su "Encanto criollo" o la capacidad "Ladrón extraordinario" de Remy LeBeau para quitarla.

Con el aspecto Justicia, usa "Allanamiento de morada" para eliminar Amenaza con la identidad de tu Alter ego. ¡Paga el coste del Evento de **INTERVENCIÓN** con "Pasión por la justicia" y utiliza la Mejora "Habilidad de intrusión" para quitar hasta 2 de Amenaza adicional!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

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 y John Zuidema



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: PÍCARA

Anna Marie se escapó de su casa siendo adolescente tras manifestarse su mutación como una capacidad incontrolable de absorber los poderes y recuerdos de las personas a las que tocaba. El profesor X le ofreció una plaza en su instituto para enseñarle a controlar su poder. Ahora combate por la justicia como Pícaro, miembro integrante de la Patrulla-X.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturdido ni confundido.

Nueva palabra clave: Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Nueva palabra clave: Trabajo en equipo (RASGO)

Después de que un Esbirro con la palabra clave Trabajo en equipo entre en juego y se enfrente a un jugador, si hay en juego al menos otro Esbirro que comparta el rasgo especificado, todo Esbirro que posea la palabra clave Trabajo en equipo con ese mismo rasgo se activa contra el jugador al que se esté enfrentando.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo se resuelve la expresión "localiza la carta Contacto físico"?

R: Cuando debas localizar una carta, has de buscarla en todas las zonas de juego donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.).

Preguntas frecuentes

P: Si tomo el control de un Esbirro con la capacidad de "Karma", ¿qué ocurre con los Accesorios que tenga vinculados ese Esbirro?

R: Cuando tomas el control de un Esbirro con la capacidad de "Karma", éste conserva todos los Accesorios que tuviera vinculados. Sin embargo, como ese Esbirro pierde el tipo de carta Esbirro y gana el tipo de carta Aliado, todas las capacidades de esos Accesorios que afecten a un Esbirro vinculado dejarán de aplicarse.

PÍCARA / PROTECCIÓN

Pícaro empieza la partida con su Mejora "Contacto físico" apartada a un lado. Utiliza su capacidad "Tocar la piel" o el Evento "Transferencia de energía" para vincular el "Contacto físico" a un personaje (sea amigo o enemigo). Juega "Temperamento sureño" o "Al estilo de Pícaro" mientras tengas "Contacto físico" vinculado a otro personaje para disponer de efectos más potentes. ¡Incluso puedes vincular "Contacto físico" a otro Héroe y utilizar "Robo de superpoder" para jugar un Evento de las cartas específicas de ese Héroe!

Con el aspecto Protección, dispones de la Mejora "Habilidad de judo" para potenciar tu DEF. Combínala con "¡No será hoy!" para no sufrir Daño y quitar Amenaza de un Plan. Paga el coste de ese Evento de DEFENSA usando "Energía defensiva" para robar 1 carta.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson y Chelzee Lemm-Thompson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

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 y John Zuidema



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MARIPOSA MENTAL

Mariposa Mental es una poderosa telepata y una artista marcial consumada, capaz de penetrar en las mentes de sus enemigos usando sus cuchillos psiónicos o atravesar sus armaduras con sus afiladas katanas. Mariposa estableció unos lazos muy estrechos con sus camaradas mutantes durante su estancia en la Patrulla-X, y no dudará en arriesgar su vida para protegerlos como actual integrante de X-Force.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndolo encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Nueva palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

MARIPOSA MENTAL / JUSTICIA

Mariposa Mental es sumamente hábil con las armas de filo, ya sean de naturaleza física o psíquica. Sus Mejoras de **ENERGÍA PSIÓNICA** de doble cara le otorgan bonificaciones a la INT por una cara y al ATQ por la otra. Sus Eventos le brindan distintas capacidades en función de las armas de **ENERGÍA PSIÓNICA** que tenga boca arriba en el momento en que se juegan, aportándole así una tremenda flexibilidad. Cuando utiliza sus Mejoras de **ENERGÍA PSIÓNICA** para pagar el coste de sus Eventos (o de cualquier otra carta), puede dar la vuelta a esas Mejoras para dejar boca arriba la cara que más le convenga. Saber escoger el momento para dar la vuelta a sus Mejoras es crucial para obtener el máximo rendimiento de este personaje.

Las cartas de Justicia incluidas en este mazo se centran en confundir a los enemigos y beneficiarse de ello. Confúndelos con un "Golpe contundente" o un "Golpe a la cabeza", luego inflígeles Daño adicional usando "Aletear como una mariposa". La "Fuerza dirigida" aumenta el Daño de tus ataques con palabras clave como Brutalidad y Penetrante. Usa "El poder de la mente" para cubrir el coste de la "Telepatía" cuando necesites eliminar más Amenaza de lo habitual.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para Matt Froese y José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker y Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, 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 y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: ÁNGEL

El Ángel fue miembro de la Patrulla-X hasta que el infame Apocalipsis lo transformó en el Arcángel de la Muerte. Con el tiempo consiguió liberarse del yugo del villano, pero a veces le cuesta reprimir la poderosa y despiadada identidad del Arcángel, cuya personalidad aún sigue oculta en su interior.

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Warren Worthington III es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe como el Ángel, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe como el Arcángel. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras se sigue el procedimiento habitual de cambio de identidad. Mientras esta carta de Superhéroe esté en juego (en cualquiera de sus identidades), no podrá entrar en juego ningún otro personaje que lleve por nombre Ángel/Arcángel o tenga el subtítulo Warren Worthington III.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Nueva palabra clave: Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarlo a pagar sus costes.

Nueva palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

ÁNGEL / PROTECCIÓN

Warren tiene dos identidades distintas como Héroe: el acrobático Ángel y el mortífero Arcángel. Su faceta de Arcángel es muy eficaz infligiendo Daño, pero debe utilizarse con cuidado, porque su INT 0 y el icono de Aceleración que tiene impreso pueden hacer que la Amenaza se dispare de manera descontrolada. ¡Retoma la identidad del Ángel cuando te encuentres al borde de la catástrofe antes de que sea demasiado tarde!

Con el aspecto de Protección, el Ángel se beneficia de jugar a la defensiva, por ejemplo eliminando Amenaza de Planes secundarios mediante una "Estrategia de contención" y curando Daño con el "Nido del Ángel". Utiliza "Vigilancia constante" para preparar a tu Héroe y luego lanza una "Provocación" al Villano que te brinde una nueva oportunidad para defender.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para Matt Froese y José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker y Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, 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 y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: X-23

X-23 es un clon femenino del mutante Lobezno, de quien ha heredado las garras y el factor curativo. Tras los abusos sufridos en su infancia como cobaya de la Fundación, ahora se ha convertido en una defensora acérrima de niños inocentes, especialmente de su clon Gabby, a quien ha adoptado como hermanastra.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador de tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Nueva palabra clave: Asalto

Cuando un personaje realiza una intervención básica contra un Plan que tiene la palabra clave Asalto, ese personaje utiliza su ATQ en vez de su INT. Si se trata de un Aliado, después de esta intervención sufrirá el Daño derivado que figure bajo su puntuación de ATQ en vez de su INT.

Nueva palabra clave: Enlazada (nombre de carta)

Las cartas que contienen la palabra clave Enlazada no pueden incluirse en el mazo de ningún jugador. En vez de eso, han de apartarse al principio de la partida si el mazo de un jugador incluye la carta específica que pone en juego estas cartas Enlazadas (y cuyo nombre aparece entre paréntesis tras la palabra clave Enlazada). Las cartas Enlazadas no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo de un mazo.

Nota: Este producto contiene cuatro cartas Enlazadas al Plan secundario de jugador "Entrenamiento especializado" (↘ 21), que forma parte del mazo pregenerado de X-23. Estas cuatro cartas vienen después de la carta de separación incluida en el mazo, y deben apartarse a un lado durante la preparación de la partida si se va a jugar con este mazo pregenerado.

Nueva palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Nueva palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

X-23 / AGRESIVIDAD

La eficacia de X-23 radica en su capacidad para prepararse después de sufrir Daños. Puede defender contra ataques del Villano y, si esto le provoca algún Daño, prepararse para volver a defender en caso de necesidad (y de no ser así, quedar disponible para atacar o intervenir en la fase de los Jugadores). Durante la fase de los Jugadores, puede encajar el Daño causado por las "Garras de X-23" para después llevar a cabo un ataque devastador. Su Aliado "Honey Tejón" le brinda una oportunidad más para prepararse y también se beneficia de una puntuación incrementada de ATQ; además, puede volver a la acción rápidamente gracias a la capacidad del Alter ego de X-23.

El aspecto de Agresividad te permite potenciar tu ATQ con "Ya me has cabreado" y recurrir a "El método directo" para usar este ATQ aumentado al intervenir en un Plan secundario. Sigue un "Entrenamiento especializado" para obtener una potente Mejora de tipo **ESPECIALIZACIÓN** que no podrías conseguir de ninguna otra manera.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para Matt Froese y José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker y Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, 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 McLauchlan, 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 Vassallo, David Drago Velasco, Ben Waxman, Chel Wong, Michael B. Woods y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

MASACRE PRESENTA:

MARVEL CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

UNA PRODUCCIÓN DE MASACRE, S.A.



PACK DE HÉROE: MASACRE

Masacre es un **FIGURA** que **RESUELVE** más problemas que **NADIE**. Su **REPERTORIO DE CHISTES OCURRENTES** son increíblemente **GRACIOSOS**. Es un **MÁQUINA CON** las armas de fuego y las espadas, y **DOMINA TODAS LAS** artes marciales. Sabe que es un personaje de cómic, y por eso **ES EL MÁS LISTO DE TODOS**. Se recupera de sus heridas **CON UN PAR**, por lo que resulta imposible **DETENERLO**.

Palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Preguntas frecuentes

P. ¿Cuentan las fichas de Aceleración como iconos de Aceleración (🔥), y viceversa?

R. No. Aunque las dos desempeñan una función similar, no son equivalentes.

P. ¿Qué significa la expresión "busca en tu colección" en el enunciado de la carta "Armado hasta los dientes" (🔪)?

R. Con "Armado hasta los dientes" puedes examinar todas las cartas que tengas del juego *Marvel Champions* en busca de una que contenga el rasgo **ARMA** y pertenezca a un aspecto cualquiera (lo cual no incluye las cartas de campaña ni las específicas de Superhéroes). La carta puede pertenecer a un aspecto distinto al que hayas escogido para tu mazo.

SE
CREE

LACAYOS DE MASACRE

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi y MASACRE

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B.D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

EL QUE MANDA DE VERDAD: MASACRE

Un agradecimiento especial para Matt Froese y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker y Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, 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 McLauchlan, 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 Rudyoy, 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 y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

MASACRE / WADE WILSON

MI MAZO VA TAN SOBRADÍSIMO QUE VAS A BARRER EL SUELO CON CUALQUIER VILLANO QUE SE TE PONGA POR DELANTE, POR MUY CHUNGO QUE SEA. SOY COMO EL CONEJITO ÉSE DE LAS PILAS: NO HAY QUIEN ME PARE. ¡ASÍ QUE NO LO DUDES, DAME LEÑA COMO SI FUERA UNA PIÑATA! UTILIZA "MÁXIMO ESFUERZO" PARA CANTEAR DAÑO POR VIDA Y DISTRAE A LOS MALOS CON UN "¡HOLI!" PARA ELIMINAR AMENAZA Y DARLES EN LOS MORROS CON ELLA. SI MI VIDA CAE A NÚMEROS ROJOS, USA "ESTA CARTA ESTÁ QUE ARDE" PARA REPARTIR ESTOPEA Y LUEGO VISITA EL "PUESTO DE CHIMI-CHANGAS" PARA CELEBRARLO CON UN BUEN PAPEO. "ROMPER LA CUARTA PARED" TE AYUDARÁ A PILLAR EL EVENTO QUE NECESITES PARA CUALQUIER SITUACIÓN Y VOLVER A LA ACCIÓN ENSEGUIDA.

MI ASPECTO ES EL MASACRISMO, Y VIENE PETADO DE COLEGUITAS DE LOS MASACRE CORPS, QUE IGUAL LA LÍAN PARDA CON SUS ICONOS, ¡PERO NO SUFREN DAÑO DERIVADO! Y SI ESOS ICONOS MALOS EMPIEZAN A ACUMULARSE, TRANQUILIZA AL PERSONAL CON "YO ME ENCARGO". PERO SI LAS COSAS SE SALEN DE MADRE, NO DUDES EN DEJAR VENDIDOS A TUS ALIADOS: ELLOS YA SABÍAN A LO QUE VENÍAN. CÚRATE ESAS HERIDAS TAN FEAS CON "FACTOR CURATIVO" Y ESTARÁS SANO COMO UNA MANZANA GRACIAS A TU "CONFIANZA", "AUTOCONTROL" E "INSTINTO DE SUPERVIVENCIA". ¡Y CUANDO EL VILLANO SE CREA QUE TE TIENE A SU MERCED, SUÉLTALE UN "BOMBAZO" PARA DEMOSTRARLE QUIÉN MANDA!

¡DALE LA VUELTA A ESTA HOJA PARA SABER MÁS SOBRE EL ASPECTO MASACRISMO!

NUEVO ASPECTO: MASACRISMO

Masacre es una figura tan **MOLODA** del universo Marvel que nos ha exigido (literalmente) un aspecto **INSPIRADO POR SU GRANDEZA**. Así es como ha nacido el aspecto Masacrismo.

El Masacrismo es un aspecto, igual que Agresividad, Justicia, Liderazgo y Protección, que se puede utilizar para personalizar el mazo de cualquier Superhéroe. Representa las innumerables variantes de Masacre que existen a lo largo y ancho del multiverso. Masacre adopta tantas formas distintas que incluso existe un universo ahí fuera donde todos los héroes imaginables son una versión de Masacre, así que el Masacrismo puede utilizarse con cualquier Superhéroe de *Marvel Champions*.

CÓMO USAR EL ASPECTO MASACRISMO

El Masacrismo cuenta como aspecto a todos los efectos del juego. Se puede personalizar el mazo de cualquier Superhéroe utilizando el Masacrismo como aspecto principal, siguiendo las reglas para la personalización de mazos que se describen en el Apéndice I de la *Guía de referencia*.

Traer Masacres del multiverso para que te ayuden en tu lucha es un plan **IDEAL**. Al disponer una partida en la que por lo menos uno de los jugadores vaya a usar el aspecto Masacrismo, añade 1 copia de la carta de Perfidia "Crisis de Masacres infinitos" (C37) al mazo de Encuentros antes de barajarlo. Pon aparte el resto del conjunto de Encuentros modular de Masacre: se añadirá al mazo de Encuentros más adelante, cuando se muestre la carta "Crisis de Masacres infinitos".

CARTAS EDITADAS

Masacre ha editado algunas cartas de la caja básica de *Marvel Champions* con rotulador y cinta adhesiva para hacerlas **DIGNAS DE ÉL** y las ha incorporado al aspecto Masacrismo. Estas cartas deben jugarse usando sus enunciados **MEJORADOS**, así que **INCLUDE** las modificaciones de Masacre.

ESTÁ BIEN, PUEDES USAR LAS EDICIONES DE MASACRE; PERO DEBES RESPETAR TODO LO QUE PONGA EL EDITOR EN RECUADROS COMO ÉSTE.

VALE.

NUEVO TIPO DE CARTA: PLAN SECUNDARIO DE JUGADOR

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial.

Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite.

Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Diferencias: 1) Hay un pájaro de más. 2) A la bomba le faltan los ojos. 3) El círculo de la bomba es de distinto color. 4) La bomba no tiene las líneas de movimiento. 5) La chimichangas se ha cambiado por un taco. 6) Masacre tiene una tercera espada. 7) El bote de salsa picante que lleva Masacre en el cinturón. 8) La carne del taco es de distinto color. 9) La cartuchera del cinturón de Masacre es de distinto color. 10) ¿Qué haces mirando dibujos en vez de jugar a *Marvel Champions*?

COSTES POR JUGADOR (2)

En esta expansión se incluyen cartas de Jugador cuyo coste varía en función del número de jugadores; esto se indica mediante el icono 2 que acompaña al coste de la carta. Su coste total es igual a esa cifra multiplicada por el número de jugadores que empezaron el escenario.

Ejemplo: Wade juega la carta de Evento "Un descansito" (C46), que tiene un coste de 32. Al principio del escenario había tres jugadores en la partida, por lo que Wade debe pagar 9 recursos para poder jugar "Un descansito".

ICONO DE AMPLIFICACIÓN (+)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento durante la activación de un enemigo, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

PALABRAS CLAVE UTILIZADAS

A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

PREGUNTAS FRECUENTES

P. Si hay en juego múltiples iconos de un mismo tipo cuando juego "Yo me encargo" (C21), ¿hay que resolver varias veces el efecto asociado a ese icono?

R. No, "Yo me encargo" sólo pide verificar si hay al menos uno de tales iconos en juego para determinar si el efecto asociado a dicho icono se resuelve o no.

P. ¿Y si no recuerdo si gané o perdí mi última partida de *Marvel Champions* cuando juego "Ponte las pilas" (C28)? ¿O si es la primera vez que juego a *Marvel Champions*?

R. Si no te acuerdas de cómo terminó tu anterior partida de *Marvel Champions*, lo más seguro es que no la ganases, por lo que podrías beneficiarte del descuento ofrecido por "Ponte las pilas". Si es la primera vez que juegas a *Marvel Champions* no pudiste ganar tu partida anterior, así que también te beneficias del descuento de "Ponte las pilas".

P. ¿Qué pasa si descarto el mismo recurso que he mostrado al resolver "Piedra, papel, tijeras" (C56)? ¿Los recursos Universales siempre "ganan"?

R. No hay ningún recurso que se señale a sí mismo con una flecha, así que no añadirías a tu mano la carta descartada. Por el mismo motivo, los recursos Universales tampoco "ganan" a otros recursos Universales.

P. ¿Qué quiere decir que las fichas de Daño deban estar "formando una línea recta" en la carta "Tres en raya" (C57)?

R. Tres fichas forman "una línea recta" cuando están todas en la misma fila, columna o diagonal.

P. ¿Cómo funciona el aspecto Masacrismo teniendo en cuenta los requisitos para la construcción de un mazo de Adam Warlock (C31)?

R. El aspecto Masacrismo constituye una quinta opción para personalizar el mazo de Adam Warlock. Puede usarse en sustitución de cualquiera de los otros cuatro aspectos para añadir variedad a su mazo. Del mismo modo, cualquier otro héroe que permita incluir cartas de varios aspectos en su mazo puede elegir el aspecto Masacrismo como uno de tales aspectos.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HOMBRE DE HIELO

Bobby Drake, miembro fundador de la Patrulla-X y bromista del equipo, descubrió su poder mutante para generar frío y manipular el hielo cuando aún era un adolescente. Se incorporó al Instituto Xavier para escapar de la persecución en su pueblo natal, y ahora lucha para proteger a los demás como el temperamental Hombre de Hielo.

Carta de Mejora "Congelación"

El Hombre de Hielo viene con seis copias de una Mejora específica de Superhéroe: Congelación. Estas Mejoras se apartan al principio de cada partida y no se cuentan de cara al tamaño del mazo del Hombre de Hielo. Su arsenal contiene muchas capacidades que vinculan estas copias apartadas de Congelación a los enemigos. Cada copia tiene una **respuesta obligada** que la vuelve a apartar después de que el enemigo al que está vinculada se activa o abandona el juego. Cuando eso ocurra, retira del juego esa copia de Congelación y apártala donde estaba al principio de la partida.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Terminología: Daño indirecto

El Daño indirecto que se inflige a un jugador puede repartirse como éste desee entre los personajes que controla. A la hora de asignar Daño indirecto, no se puede asignar a un personaje más Daño indirecto del que provocaría su derrota.

Palabra clave: Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

HOMBRE DE HIELO / AGRESIVIDAD

El Hombre de Hielo destaca ralentizando a los enemigos, cuando no los congela directamente. Juega "Muro de hielo" para evitar el Daño de los ataques enemigos, o vincula "Encerrado en hielo" a un enemigo para evitar su siguiente activación. Utiliza "Estallido de hielo" para vincular una copia apartada de "Congelación" al Villano y a todo enemigo que esté enfrentado a un jugador, y luego infligirás Daño a todos los enemigos que tengan vinculada una copia de "Congelación".

Con el aspecto Agresividad, vincula "Fuego de supresión" a un Esbirro para curarte Daño cuando sea derrotado. ¡Luego juega "Movimiento inesperado" o "¡Chúpate ésa!" para infligir Daño adicional a un enemigo que tenga vinculada una Mejora!

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Caleb Grace

Desarrollo adicional: Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Responsable de la línea: Gavin Duffy

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonard, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, Ben Waxman y Ryan Wolohan



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: JÚBILO

Tras quedarse huérfana, una adolescente Jubilation Lee se buscó la vida como pudo, subsistiendo como ocupa en su centro comercial favorito. Cuando se manifestó su habilidad mutante para generar esferas de energía explosivas, halló un nuevo hogar con la Patrulla-X. ¡Ahora utiliza sus poderes como la heroína Júbilo!

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Palabra clave: Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier número de jugadores pueden ayudarle a pagar sus costes.

Palabra clave: Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Palabra clave: Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado "Duro" que posea el personaje atacado antes de infligirle Daño.

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

JÚBILO / JUSTICIA

Los enemigos suelen subestimar a Júbilo, pero se arrepienten cuando ella les sorprende con sus plasmoides explosivos. Usa distintos tipos de recursos para cubrir el coste de "Polvorilla" y "Estallido de luz" para aturdir y confundir a los enemigos al tiempo que infliges daño y eliminas Amenaza. ¡Juega y completa el Plan secundario "De compras" para adquirir la "Chaqueta de Júbilo" y las "Gafas de sol de Júbilo", que incrementan aún más su poder!

Entre sus cartas Básicas y las del aspecto Justicia, puedes aprovechar distintos tipos de recursos para acceder a un surtido variado de potentes capacidades. Juega "Polivalente" para infligir Daño, eliminar Amenaza y curar Daño según la combinación de recursos que gastes. ¡De hecho, gasta la mayor variedad posible de recursos al jugar "Tres pasos por delante" y eliminarás más Amenaza de un Plan por cada icono de recurso usado!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Responsable de la línea: Gavin Duffy

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swaze

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassallo, Ben Waxman y Ryan Wolohan



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: RONDADOR NOCTURNO

Repudiado por su aspecto demoníaco, la condición de mutante y la gentileza de Kurt Wagner le han valido una nueva familia en la Patrulla-X. ¡Ahora emplea su poder de teleportación y su espíritu aventurero para luchar contra la injusticia como el increíble Rondador Nocturno!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Rondador Nocturno, incluido un mazo de regenerado.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

Palabra clave: Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier número de jugadores pueden ayudarlo a pagar sus costes.

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

Terminología: Meter debajo

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego.

RONDADOR NOCTURNO / PROTECCIÓN

La capacidad mutante de Rondador Nocturno para teleportarse le permite defender y atacar contra múltiples enemigos simultáneamente. Vincula "¡Bamf!" a un enemigo y úsala para defender contra ese enemigo sin agotarte. Juega "¡Cuidado, que voy!" para devolver a tu mano esa copia de "¡Bamf!" e infligir 3 de Daño al enemigo atacante. Juega "¡Bamf!" otra vez y encadena una "Teleportación con puñetazo" para dañar a todos los enemigos que tengan vinculada una copia de "¡Bamf!".

Con el aspecto de Protección, vincula "Bajo control" a un enemigo durante tu turno. En la fase del Villano, usa "Parada y respuesta" para ganar DEF adicional cuando defiendas contra ese enemigo y también infligirle Daño. ¡Y si ese enemigo es derrotado, agota "Cambio de suerte" para robar 2 cartas!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Responsable de la línea: Gavin Duffy

Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swaze

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassallo, Ben Waxman y Ryan Wolohan



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.