

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 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.