

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.