

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 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.