

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 naipe" de Gambito y su Recurso "Aceleración molecular" para ponerle contadores de Carga encima. Luego aplica la capacidad "Arrojar el naipe" 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 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.