

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.