

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

THE HOOD

Pack de escenario

El pack de escenario *El Encapuchado* es una expansión para *Marvel Champions: El juego de cartas*. Contiene un escenario, nueve conjuntos de Encuentros modulares y versiones alternativas de los conjuntos de Encuentros Normal y Experto.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a esta expansión pueden identificarse por este símbolo que aparece a la izquierda de su código de producto.



CONJUNTOS MODULARES

Además del escenario principal, la expansión de *El Encapuchado* contiene nueve conjuntos de Encuentros modulares: "Arsenal desvalijado", "Banda de Fuego Cruzado", "Brigada de Demolición", "Caos en las calles", "Estado de emergencia", "Hermanos Grimm", "Malas bestias", "Mr. Hyde" y "Sindicato Sinistro".

Para añadir variedad a las partidas de *Marvel Champions* y jugar escenarios más imprevisibles, pueden añadirse (o extraerse) diversos conjuntos de Encuentros modulares. Al añadir un conjunto modular, los jugadores pueden escoger el que quieran (ya sea de esta expansión o de cualquier otro producto de *Marvel Champions*), o bien seleccionarlo al azar de entre todos los conjuntos modulares disponibles y añadirlo al mazo de Encuentros sin mirarlo.

CONJUNTOS ALTERNATIVOS

El pack de escenario *El Encapuchado* incluye dos conjuntos de Encuentros alternativos: Normal II y Experto II. Ambos son más peligrosos que sus correspondientes versiones previas y brindan a los jugadores la opción de un desafío más complicado.

Cuando un escenario requiera el conjunto de Encuentros Normal, puede utilizarse en su lugar el conjunto Normal II.

Cuando un escenario requiera el conjunto de Encuentros Experto (normalmente en las partidas que se vayan a jugar en los modos Experto o Heroico), puede utilizarse en su lugar el conjunto Experto II.

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

Complicación X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta.

Incitar X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Incitar X, se coloca X de Amenaza sobre el Plan principal.

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.

Inicio

Una carta que posee la palabra clave Inicio empieza la partida en juego.

Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede abandonar el juego.

Tesón (Nueva)

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.



INFORME INICIAL DE S.H.I.E.L.D. EL ENCAPUCHADO

¡Atención, héroes!

Nos comunican que el Encapuchado ha estado muy atareado reclutando malhechores por toda la ciudad.

Sus nuevos socios no son precisamente villanos de poca monta; ha contactado entre otros con Mr. Hyde, el Sindicato Siniestro y la Brigada de Demolición. Además, existe la posibilidad de que hayan desvalijado uno de nuestros arsenales, aunque este dato aún no ha sido confirmado. También es probable que la reciente serie de catástrofes (el incendio en la plataforma petrolífera, el buque encallado y la fuga de prisión, por nombrar algunos) sea obra del Encapuchado y su nueva banda.

Si el Encapuchado logra unificar a todos estos criminales bajo su mando, se forjará un imperio formidable capaz de poner en jaque incluso al más poderoso de entre vosotros.

DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS MODULARES

Cuando se prepara una partida con el escenario de El Encapuchado, los jugadores tienen la opción de escoger siete conjuntos de Encuentros modulares al azar o bien seleccionar los siete que quieran jugar (*ya sean de esta expansión o de cualquier otro producto de Marvel Champions*).

Para los jugadores que prefieran elegir (*y que opten por usar los conjuntos modulares incluidos en esta expansión*), a continuación se enumeran todos los conjuntos de Encuentros modulares de *El Encapuchado* ordenados de menor a mayor dificultad (*1 es el más fácil y 9 es el más difícil*).

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1 Caos en las calles | 6 Mr. Hyde |
| 2 Hermanos Grimm | 7 Sindicato Siniestro |
| 3 Arsenal desvalijado | 8 Banda de Fuego Cruzado |
| 4 Estado de emergencia | 9 Brigada de Demolición |
| 5 Malas bestias | |

Para jugar una partida de dificultad baja, se recomienda utilizar los conjuntos de Encuentros numerados del 1 al 7.

Para jugar una partida de dificultad media, se recomienda utilizar los conjuntos de Encuentros numerados del 2 al 8.

Para jugar una partida de dificultad alta, se recomienda utilizar los conjuntos de Encuentros numerados del 3 al 9.

CONSEJOS Y ESTRATEGIAS PARA LOS CONJUNTOS MODULARES

Cuando os enfrentéis a los conjuntos de Encuentros modulares del pack de escenario *El Encapuchado*, tener presentes estos consejos puede proporcionaros la ventaja que necesitáis para triunfar.

Arsenal desvalijado

Los Accesorios de "Arsenal desvalijado" refuerzan considerablemente a los Esbirros que se los vinculan. Mantened en juego a un par de Esbirros con poca Vida para evitar que estos Accesorios provoquen Oleadas o llamen a nuevos Esbirros. Y cuando se vincule un Accesorio a alguno de estos Esbirros debilitados, aprovechad para derrotarlo.

Banda de Fuego Cruzado

La Banda de Fuego Cruzado destaca por su eficacia derrotando Aliados. En términos generales, cuantos menos Aliados haya como víctimas potenciales de la Banda de Fuego Cruzado, menos peligrosa será.

Brigada de Demolición

La Brigada de Demolición está integrada por pesos pesados con elevadas puntuaciones de Vida. No dudéis en usar ataques potentes contra los miembros de la Brigada para derrotarlos o mermar su eficacia mediante efectos de aturdimiento y confusión.

Caos en las calles

Las cartas de Entorno del conjunto "Caos en las calles" alteran la dinámica de juego fortaleciendo a personajes amigos y enemigos por igual. Buscad el modo de que estas ventajas os beneficien más a vosotros que a vuestros enemigos.

Estado de emergencia

Los Planes secundarios del conjunto "Estado de emergencia" no son demasiado peligrosos. Todos tienen una capacidad de eficacia pasable que se aplica "**Cuando se muestre esta carta**",



pero sólo uno de ellos presenta un icono de Aceleración. Sin embargo, la carta de Perfidia “Emergencias por toda la ciudad” aplica la capacidad de tipo **“Cuando se muestre esta carta”** de todos los Planes secundarios que estén en juego, lo cual puede resultar devastador si ocurre en un momento inoportuno. Para evitar que esto suceda, procurad eliminar lo antes posible todos los Planes secundarios que tengan capacidades del tipo **“Cuando se muestre esta carta”**.

Hermanos Grimm

La capacidad de los Hermanos Grimm descarta cartas del mazo de Encuentros en busca de Accesorios. Como esto hará que las cartas de ese mazo se terminen más deprisa, las fichas de Aceleración empezarán a acumularse a un ritmo alarmante. Derrotad a los Hermanos Grimm lo antes posible para frenar esta aceleración de la Amenaza.

Malas bestias

Tanto el Grifo como el Mandril obtienen bonificaciones si hay personajes amigos que estén aturridos o confundidos, y “A lo bestia” incrementa la letalidad de estas cartas de Estado. Si los personajes amigos reciben cartas de Estado “Aturdido” y “Confundido”, procurad quitárselas en cuanto aparezcan.

Mr. Hyde

“Calvin Zabo” y “Mr. Hyde” son dos caras de la misma moneda, y la transformación de Zabo en Hyde puede causar estragos entre los jugadores. Derrotad a “Calvin Zabo” cuanto antes para reducir el poder de “Mr. Hyde”.

Sindicato Siniestro

La mayoría de los Esbirros que conforman el “Sindicato Siniestro” resultan más eficaces cuando pueden activarse sin impedimentos. Controlad estas activaciones aturdiéndolos o confundiéndolos, o bien derrotadlos antes de que tengan ocasión de activarse.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición de texto: B. D. Flory

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Andrea Di Vito y Laura Villari

Dirección artística: Deborah Garcia

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Jason Glawe 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

Un agradecimiento especial a 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 T. Bachmann, AJ Bajada, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Benjamin Davan, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Brice Kennedy, Stephen Majka, Nathan Meehan, Joshua Monk, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Saward, 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. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.