

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

EL DUENDE VERDE

Pack de escenarios

El pack de escenarios *El Duende Verde* es una expansión para *Marvel Champions: El juego de cartas*. Contiene dos escenarios ("Negocios arriesgados" y "La fórmula mutagénica") y cuatro conjuntos de Encuentros modulares ("Un auténtico estropicio", "Trucos de duende", "Alta tensión" e "Impedimentos").

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.



INSTRUCCIONES DE USO

Para jugar una partida con uno de los escenarios incluidos en este pack, primero elige a cuál de ellos quieres jugar ("Negocios arriesgados" o "La fórmula mutagénica"). En la sección "**Contenido**" de la etapa 1A del correspondiente Plan principal se indicarán el Villano y los conjuntos de Encuentros que se usan en ese escenario. Luego sólo hay que seguir las instrucciones habituales para la preparación de una partida (ver Apéndice II de la *Guía de referencia*).

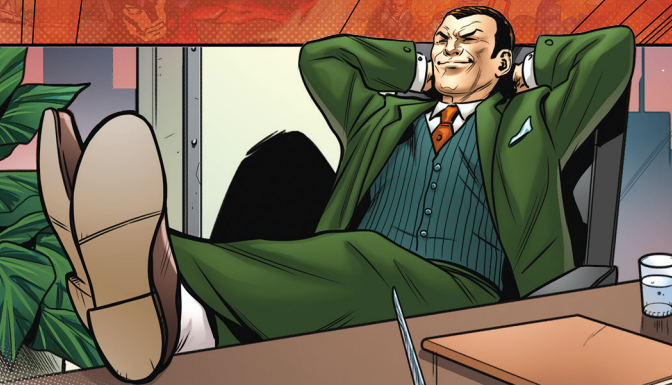
Conjuntos de Encuentros modulares

Además de los escenarios "Negocios arriesgados" y "La fórmula mutagénica", el pack de escenarios *El Duende Verde* incluye cuatro conjuntos de Encuentros modulares: "Un auténtico estropicio", "Trucos de duende", "Alta tensión" e "Impedimentos".

Para añadir variedad y jugar con mazos más imprevisibles en partidas posteriores, pueden añadirse (o quitarse) diversos conjuntos de Encuentros modulares a un escenario. Al añadir un conjunto modular, los jugadores pueden optar por escoger el conjunto al que desean enfrentarse, o bien elegir uno al azar de entre todos los conjuntos modulares disponibles y barajarlo junto con el resto del mazo de Encuentros sin mirar cuál es.

Sobre este documento

Este documento contiene textos introductorios que establecen la trama de los escenarios, así como consejos estratégicos y reglas para resolver situaciones específicas que puedan darse durante los mismos. No obstante, no se requiere su uso para jugar a ninguno de los escenarios.



NEGOCIOS ARRIESGADOS

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

Bienvenidos, héroes:

Como ya sabéis, Norman Osborn es un empresario sin escrúpulos que preside la multinacional Oscorp. Nuestros datos confirman que también financia una operación criminal de gran envergadura.

Por desgracia, Osborn se propone adquirir una filial en quiebra de Industrias Stark. Esto no sólo dispararía las acciones de Oscorp; estamos convencidos de que planea utilizar la tecnología de Stark para impulsar sus actividades delictivas.

Tomar medidas directas contra Osborn es totalmente inviable, pero creemos que se le puede provocar si desmanteláis su tinglado; de este modo le obligaréis a dar la cara como su alter ego criminal, el Duende Verde.

NEGOCIOS ARRIESGADOS

NUEVAS REGLAS

Cuando el Villano cambia de identidad

Después de que el Villano cambie de identidad, todas las cartas de Accesorio y Estado, los aumentos, las fichas de Daño y demás componentes asociados al Villano se quedan donde están.

Al cambiar de identidad, se aplica la capacidad de **"Cuando se muestre esta carta"** del Duende Verde.

Cuando se derrota una etapa del Villano

Después de que se derrote una etapa del Villano, entra en juego la siguiente etapa de su mazo por la misma cara que la etapa que acaba de derrotarse.

Importante: en la mayoría de los casos, la siguiente etapa entrará en juego con la cara del Duende Verde a la vista, ya que será ésta la que ha sido derrotada.

Cuando Norman Osborn ataca

La capacidad de Norman Osborn (I) dice **"Interrupción obligada:** cuando Norman Osborn vaya a atacar, en vez de eso coloca 1 contador de Infamia sobre Empresa criminal".

Dado que la **interrupción obligada** de Norman Osborn coloca un contador en vez de efectuar un ataque, las cartas que se apliquen cuando el Villano ataca no se resolverán porque no ha tenido lugar una activación de ataque. Además, Norman Osborn no tiene un valor de ATQ, por lo que su atributo de Ataque no puede verse incrementado, reducido ni modificado.

Cuando el Duende Verde ejecuta el Plan

La capacidad del Duende Verde (I) dice **“Interrupción obligada:** cuando el Duende Verde vaya a ejecutar el Plan, en vez de eso quita 1 contador de Locura de Estado de locura”.

Dado que la **interrupción obligada** del Duende Verde quita un contador en vez de ejecutar el Plan, las cartas que se apliquen cuando el Villano ejecuta el Plan no se resolverán porque no ha tenido lugar una activación para ejecutarlo. Además, el Duende Verde no tiene un valor de PLA, por lo que su atributo de Plan no puede verse incrementado, reducido ni modificado.

Cuando se muestre esta carta (Duende Verde) / Cuando se muestre esta carta (Norman Osborn)

Si una capacidad tiene el encabezado **“Cuando se muestre esta carta (Duende Verde)”**, dicha capacidad sólo se aplica si está en juego la identidad de Duende Verde de la carta de Villano. Si una capacidad tiene el encabezado **“Cuando se muestre esta carta (Norman Osborn)”**, dicha capacidad sólo se aplica si está en juego la identidad de Norman Osborn de la carta de Villano.

NEGOCIOS ARRIESGADOS CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Es conveniente tratar de mantener al mínimo la cantidad de contadores de Infamia que haya sobre Empresa criminal, ya que en el mazo de Encuentros hay muchas cartas cuya eficacia se ve magnificada por el número de fichas de Infamia que estén en juego. Además, por norma general es mejor no darle la vuelta a la carta de Villano hasta que se le pueda infligir una cantidad considerable de Daño en la misma ronda.



LA FÓRMULA MUTAGÉNICA

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

Bienvenidos, héroes:

Nos han informado de que el Duende Verde está sobrevolando las calles de Nueva York y soltando frascos llenos de gas verde.

El gas parece contener algún tipo de agente mutagénico; los civiles que lo inhalan se transforman en criaturas monstruosas con aspecto de duendes. Por si fuera poco, estos seres sucumben en el acto a una furia incontenible y atacan a quienes todavía no se han convertido.

Con semejante ejército, el Duende Verde no tardará mucho en invadir la ciudad. ¡Id allí y recuperad Nueva York antes de que sea demasiado tarde!

LA FÓRMULA MUTAGÉNICA

ACLARACIONES A LAS REGLAS

Activación de Esbirros Duende

Los Esbirros Soldado duende y Esclavo duende poseen una capacidad de aumento que dice "**Aumento:** pon en juego [a este Esbirro] enfrentado a ti".

Si la capacidad de aumento de un Soldado duende o Esclavo duende se aplica durante el paso dos de la fase del Villano, dicho Esbirro se activará contra el jugador al que está enfrentado. Esto ocurre porque ese Esbirro está activo en el momento en que se resuelve la activación de Esbirros del paso dos.

LA FÓRMULA MUTAGÉNICA

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Suele ser preferible derrotar a los Esbirros **DUENDE** cuanto antes, porque la mayoría de las capacidades del Duende Verde son más potentes cuando hay más Esbirros **DUENDE** en juego. Además, tanto el Soldado duende como el Esclavo duende tienen capacidades de **aumento** que en ocasiones les permiten activarse antes de que los jugadores tengan oportunidad de derrotarlos, lo que significa que estos Esbirros podrían atacar o ejecutar el Plan en los momentos más inesperados.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs con Nate French y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Dirección artística: Andy Christensen y Deborah Garcia

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Jefe del estudio: Andrew Navaro

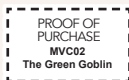
MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

PRUEBAS DE JUEGO

Oliver Alexander-Adams, Scott Awesome, Sarah Burt, Alejandro Gómez Casao, Carl Coffey, Michelle Coffey, Lachlan "Raith" Conley, Rebecca Corner, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Jordan Dixon, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Jody Simpson, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong y Ben Wootten

¡Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego!



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games.