



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE CAPITÁN AMÉRICA

¡Dotado de una condición física sobrehumana y una aptitud inigualable para el combate, Steve Rogers libra una batalla constante por la libertad, la justicia y el sueño estadounidense como el Capitán América!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como el Capitán América, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como el Capitán América, 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.

CAPITÁN AMÉRICA / LIDERAZGO

Cuando embraza su emblemático escudo, el Capitán América se mantiene firme en su afán de proteger la libertad ajena y siempre está dispuesto a defender a los inocentes y perseguir a los culpables. ¡Usa un "Lanzamiento de escudo" en el momento apropiado para abatir a múltiples enemigos de un solo golpe, o lánzate al combate haciendo gala de tu "Determinación audaz" para evitar una catástrofe!

Con el aspecto Liderazgo puedes activar la "Torre de los Vengadores" o el "Quinjet" para llamar al fiel compañero del Capitán América, el "Halcón", o quizá a la siempre dispuesta "Chica Ardilla". Una vez que tu equipo esté listo y a la espera, coordina una ofensiva imparable usando "¡Vengadores, reuníos!" para neutralizar a los malhechores.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

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

Un agradecimiento especial a Nate French, José Guzmán y Neal Rasmussen.

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

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, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harrist, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Matt Newman, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Peter Schumacher, Jody Simpson, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, Ben Wootten y Jeremy Zwirn

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. 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.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE MS. MARVEL

Cuando una extraña niebla tóxica descendió sobre Jersey City, Kamala Khan quedó imbuida de poderes polimórficos. ¡Decidida a utilizar sus nuevas habilidades para combatir el mal y proteger Jersey City, Kamala se convirtió en Ms. Marvel!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Ms. Marvel, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Ms. Marvel, 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.

MS. MARVEL / PROTECCIÓN

Ms. Marvel utiliza sus poderes de elasticidad para frenar Eventos, pudiendo así jugar una misma carta varias veces o devolver a su mano una carta con la que pagar el coste en recursos de otra distinta. Su "Traje de polímero biocinético" aumenta su flexibilidad, mientras que "¡Agrandar!" y "Encoger" potencian sus capacidades de ataque e intervención. Y cuando la situación se complica, adopta la identidad civil de Ms. Marvel, Kamala Khan, para recibir un poco de ayuda de sus parientes y amigos.

Con el aspecto Protección puedes derribar enemigos con una "Arremetida", aventajar al Villano con un oportuno "Ataque preventivo" o parapetarte tras una "Barrera de energía" para desviar Daño.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

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

Un agradecimiento especial a Nate French, José Guzmán, Evangelen Lee y Neal Rasmussen.

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

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, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harrist, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juraneck, John Juraneck, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Matt Newman, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Peter Schumacher, Jody Simpson, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svec, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, Ben Wootten y Jeremy Zwirn

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. 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.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE THOR

El hijo de Odín, adalid de los Nueve Reinos y dios asgardiano del trueno, ha jurado proteger Asgard y la Tierra. ¡Empuña el martillo encantado Mjolnir y lucha contra dioses y villanos por igual como el poderoso Thor!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Thor, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Thor, 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.

THOR / AGRESIVIDAD

El fragor del combate enardece las pasiones de Thor, que disfruta abriéndose paso a través de hordas de enemigos. Utiliza el místico "Mjolnir" para potenciar el atributo de Ataque de Thor y diezmar Esbirros, o pulveriza a los más formidables enemigos con un potente "Lanzamiento de martillo". Si la presión del combate amenaza con abrumarte, desata un "Relámpago" para despejar la zona.

Con el aspecto Agresividad puedes equipar a Thor con la legendaria "Jarnbjorn" y luego doblegar a sus enemigos con un potente "Golpetazo". Y cuando la batalla concluya y el polvo se disipe, alardea del triunfo de Thor en el "Salón de los Héroes".

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil

Coordinadora de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Chris Beck con Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

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

Un agradecimiento especial a Nate French, José Guzmán y Neal Rasmussen.

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

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, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Aaron Haltom, Josiah "Duke" Harrist, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Matt Newman, Ciaran O'Sullivan, Chris Propst, Peter Schumacher, Jody Simpson, Patrick Smalley, Mike Strunk, Jason Svee, John "Miffy" Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong, Ben Wooten y Jeremy Zwirn

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. 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.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: VIUDA NEGRA

Adiestrada desde la infancia como espía de la KGB, Natasha Romanoff se sobrepuso a su condicionamiento y desertó para unirse a S.H.I.E.L.D. ¡Ahora emplea sus mortíferas habilidades como la Viuda Negra para frustrar los planes de los malhechores!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como la Viuda Negra, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como la Viuda Negra, 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.

VIUDA NEGRA / JUSTICIA

El poder de la Viuda Negra radica en los años de entrenamiento que la han preparado para toda clase de situaciones. En vez de atacar frontalmente a sus enemigos, ella prefiere desbaratar sus planes mediante cartas de **PLANIFICACIÓN**. Utiliza su "Picadura de Viuda" para aturdir a un Esbirro después de que entre en juego, o dispara su "Gancho de escalada" para anular los efectos de una carta de Perfidia que acabe de mostrarse. ¡Y cada vez que aplica la capacidad de una carta de **PLANIFICACIÓN**, puede infligir Daño a un enemigo con su capacidad Hacedora de viudas!

Con el aspecto Justicia puedes impedir que el Villano ponga en marcha su Plan valiéndote del "Contraespionaje" o pillarlo desprevenido con un "Ataque sigiloso". ¡Recurrir a tus compañeros de S.H.I.E.L.D., "Temblor" y el "Agente Coulson", para que te ayuden a llevar al Villano ante la justicia!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace y Matt Newman

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

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: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

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

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah "Duke" Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi y Jeremy Zwirn



© 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, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, 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.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: DOCTOR EXTRAÑO

La vida del prestigioso neurocirujano Stephen Extraño cambió para siempre tras dominar las artes místicas en Kamar-Taj. ¡Ahora el Doctor Extraño lucha para proteger nuestra realidad ostentando el título de Hechicero Supremo!

El mazo de Invocación

El Doctor Extraño es el Hechicero Supremo, un maestro de las artes místicas. Para representar sus increíbles conocimientos y poderes mágicos, empieza cada partida con un mazo de **INVOCACIÓN** especial de cinco cartas además de su mazo de juego.

Este mazo de **INVOCACIÓN** se crea barajando las cinco cartas de **INVOCACIÓN** del Doctor Extraño ("Bandas Carmesí de Cyttrak", "Imágenes de Ikonn", "Siete Anillos de Raggadorr", "Vapores de Valtorr" y "Vientos de Watoomb"). Luego coloca este mazo de **INVOCACIÓN** boca abajo junto a tu carta de Superhéroe.

Durante la partida has de jugar en todo momento con la primera carta de la parte superior del mazo de **INVOCACIÓN** boca arriba. Puedes utilizar la acción "Dominio de la magia" del Doctor Extraño para resolver la capacidad de esa carta. Una vez resuelta, la carta se coloca en una pila de descartes exclusiva del mazo de **INVOCACIÓN**. Si en algún momento se acaban las cartas del mazo de **INVOCACIÓN**, baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo de **INVOCACIÓN**. Esto no conlleva ninguna penalización.

DOCTOR EXTRAÑO / PROTECCIÓN

Debido a sus amplios conocimientos de las artes taumatúrgicas, el Doctor Extraño siempre tiene algún Hechizo o Invocación disponible. Lanza un "Rayo mágico" para debilitar a un enemigo o usa la "Proyección astral" para intervenir contra el Plan del Villano desde la seguridad de tu "Sancta Sanctorum". Cuando adoptes la identidad de tu Alter ego, usa la capacidad única de Stephen Extraño para organizar tu mazo de **INVOCACIÓN** con vistas a tu próxima jugada.

Con el aspecto Protección puedes efectuar una "Defensa desesperada" para prepararte tras encajar un ataque enemigo; aprovecha también para robar una carta con "Imperturbable". Y si parece que el ATQ del enemigo va a superar tu DEF, juega una "Alerta" para reducir el Daño sufrido.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

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: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

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

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah "Duke" Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi y Jeremy Zwirn





MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HULK

Tras verse expuesto a una tremenda dosis de radiación gamma, el doctor Bruce Banner vive atrapado entre el apocado científico que siempre ha sido y un incontrolable monstruo verde cuya fuerza se ve intensificada por su furia interior.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Hulk, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Hulk, 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.

HULK / AGRESIVIDAD

Hulk emplea su fuerza y tamaño descomunales para diezmar a sus enemigos, ya sea derribando a varios rivales al mismo tiempo con una estruendosa "Palmada atronadora" o exclamando "Hulk aplasta" antes de machacar a un único adversario. Conviértete en un "Objeto inamovible" para ignorar Daños o da rienda suelta a tu "Fuerza imparable" para permanecer más tiempo en combate. Pero luchar espoleado por toda esa furia conlleva un precio, y es que Hulk es una masa impredecible y difícil de controlar.

Con el aspecto Agresividad puedes emplear la "Destreza marcial" para enfrentarte "Cara a cara" con tus enemigos o propinar al Villano una "Patada doble voladora" que lo deje para el arrastre. Y cuando las cosas se pongan difíciles, avisa a "Hulka", la poderosa prima del gigante esmeralda, para que te ayude a aplastar cosas, o bien recurre a "Vigor" para que evalúe la situación con su prodigioso intelecto.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición y corrección de texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

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: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a José Guzmán.

MARVEL

Diseño y desarrollo de la expansión: Brian Ng

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah "Duke" Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi y Jeremy Zwirn



© 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, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, 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.

