

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: PANTERA NEGRA

Como la princesa de Wakanda, Shuri ayudaba a su hermano el rey T'Challa con su brillante intelecto y su talento para la invención. Cuando T'Challa resultó herido de gravedad, Shuri asumió el título de Pantera Negra para convertirse en la protectora de Wakanda.

Expresión utilizada: Meter debajo

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego. Cuando una carta abandona el juego, todas las cartas que tenga metidas debajo se descartan.

Icono de Amplificación (✱)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Palabra clave: Enlazada (nombre de carta)

Las cartas que contienen la palabra clave Enlazada no pueden incluirse en el mazo de ningún jugador. En vez de eso, han de apartarse al principio de la partida si el mazo de un jugador incluye la carta específica que pone en juego estas cartas Enlazadas (y cuyo nombre aparece entre paréntesis tras la palabra clave Enlazada). Las cartas Enlazadas no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo de un mazo.

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).

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, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) y se aplican sus iconos de Aumento a los atributos del Esbirro para esta activación. La carta de aumento se descarta después de la activación.

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.

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

Tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la

salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinadores de diseño de reglas: Paul Klecker con Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke

Responsable de aprobación de licencias: Kaitlin Souza

Jefe de licencias en Norteamérica: Ariel Didier

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

Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Burte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassallo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnell y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.

PANTERA NEGRA / JUSTICIA

El estilo de juego de Shuri se centra en sus cuatro Mejoras **PANTERA NEGRA**. Utiliza la capacidad *Inventora* de su identidad de Alter ego para asegurarte de tener todas las Mejoras que necesitas, y luego cambia a tu identidad de Héroe para utilizar la capacidad y los Eventos de Pantera Negra a fin de aplicar sus capacidades con el encabezado **"Especial"**. Todas sus Mejoras pueden descartarse al usarlas para obtener importantes beneficios, y con **"Aja-Adanna"** podrás devolverlas a tu mazo para que Shuri pueda obtenerlas otra vez.

Con el aspecto de Justicia, **"Infiltración"** te sirve para eliminar mucha Amenaza con un bajo coste. Guía a tantos Esbirros como puedas hacia la **"Redención"** mediante una **"Muestra de empatía"**, o enciérralos en **"La Balsa"**. Tus Aliados Básicos **DORA MILAJE** se potencian mutuamente con sus capacidades **"Especial"**, y con el Apoyo **"Las Dora Milaje"** los mantendrás en la lucha.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: SEDA

Tras sufrir la mordedura de la misma araña radiactiva que picó a Peter Parker y obtener poderes similares, Cindy Moon se pasó años encerrada en un búnker para proteger al mundo de los voraces cazadores de arañas llamados Herederos. Ya libre de su cautiverio, Cindy combate el crimen en las calles de Nueva York como periodista de investigación y también como la superheroína conocida como Seda.

Expresión utilizada: Meter debajo

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego. Cuando una carta abandona el juego, todas las cartas que tenga metidas debajo se descartan.

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).

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, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) y se aplican sus iconos de Aumento a los atributos del Esbirro para esta activación. La carta de aumento se descarta después de la activación.

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.

Palabra clave: Requisito (recursos)

Una carta que contiene la palabra clave Requisito no puede jugarse a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta.

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

Tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador y están supeditadas al LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR. Este límite impide que haya en juego más de

un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta dejar de exceder el límite. Los Planes secundarios de jugador que se incluyen en este producto tienen la palabra clave Victoria X, por lo que una vez derrotados han de colocarse en la zona de victoria.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinadores de diseño de reglas: Paul Klecker con Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bratt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke

Responsable de aprobación de licencias: Kaitlin Souza

Jefe de licencias en Norteamérica: Ariel Didier

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

Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Burte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnell y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.

SEDA / PROTECCIÓN

El Sentido sedoso de Seda le permite asimilar las tendencias de sus adversarios para contrarrestarlas. Esto se representa metiendo cartas de Encuentro debajo de su carta de Superhéroe por medio de su capacidad de Héroe. Estas cartas le benefician al interactuar con otras que pertenezcan al mismo conjunto de Encuentros (el nombre que figura en la esquina inferior izquierda de la carta de Encuentro). Sus "Garras de araña" aumentan el Daño que inflige a los enemigos provenientes de los conjuntos de las cartas que tiene metidas debajo, y su "Treta astuta" incrementa la Amenaza que se elimina de las cartas relacionadas. La capacidad de Alter ego de Seda y otras de sus cartas (como los "Lanzarredes orgánicos") le permiten gastar las cartas que tiene metidas debajo a cambio de ventajas a la hora de derrotar enemigos o Planes secundarios que sustituirán la carta descartada; de este modo puede meterse debajo las cartas que más le convengan.

Con el aspecto de Protección, Seda puede convertir su elevada puntuación de DEF en Daño utilizando "No te pegues más". "Spiderman" puede preparar a Seda para usar atributos básicos adicionales, y tanto la "Araña Escarlata" como el "Escudo de energía" prolongarán la presencia de Spidey sobre la mesa.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: HALCÓN

Sam Wilson, también conocido como el Halcón, vuela utilizando un arnés de alas de vibránium de tecnología punta. Aprovecha su superioridad aérea y su conexión empática con las aves, especialmente con su fiel mascota Ala Roja, para brindar a sus camaradas Vengadores una importante ventaja táctica. Como compañero habitual del Capitán América, Sam ha llegado a abrazar su escudo y adoptar el título de Capitán América para ejercer como un alado símbolo de la verdad.

Expresión utilizada: Costes por jugador (♣)

Esta expansión contiene cartas de Jugador cuyo coste varía en función del número de jugadores; esto se indica mediante el icono ♣ que acompaña al coste de la carta. Su coste total es igual a esa cifra multiplicada por el número de jugadores que empezaron el escenario.

Ejemplo: Samuel juega la carta de Mejora "Atraer los disparos" (♣ 11), que tiene un coste de 1♣. Al principio del escenario había tres jugadores en la partida, por lo que Samuel debe pagar 3 recursos para poder jugar "Atraer los disparos".

Expresión utilizada: Localizar

Cuando debas localizar una carta, has de buscarla en todas las zonas donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.).

Expresión utilizada: Meter debajo

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego. Cuando una carta abandona el juego, todas las cartas que tenga metidas debajo se descartan.

Palabra clave: Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

Palabra clave: Enlazada (nombre de carta)

Las cartas que contienen la palabra clave Enlazada no pueden incluirse en el mazo de ningún jugador. En vez de eso, han de apartarse al principio de la partida si el mazo de un jugador incluye la carta específica que pone en juego estas cartas Enlazadas (y cuyo nombre aparece entre paréntesis tras la palabra clave Enlazada). Las cartas Enlazadas no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo de un mazo.

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, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) y se aplican sus iconos de Aumento a los atributos del Esbirro para esta activación. La carta de aumento se descarta después de la activación.

HALCÓN / LIDERAZGO

La capacidad de héroe del Halcón te permite jugar con la primera carta del mazo de Encuentros boca arriba durante la fase de los Jugadores. La mayoría de las cartas específicas del Halcón reciben bonificaciones en función del número de iconos que haya en el recuadro de aumentos de esa carta, y gracias a su *Vista de águila* podrás eliminar una carta con pocos iconos para preparar una de las capacidades del Halcón o descartar una que tenga muchos iconos a fin de prepararte para la fase del Villano (cabe señalar que la *Vista de águila* se aplica después de resolver por completo los efectos de una carta con el rasgo **AÉREO**, así que no puedes usarla para alterar la resolución de esa carta). Utiliza "Reconocimiento aéreo" para seleccionar tu carta de Encuentro en la ronda actual o para ayudar a un compañero de equipo que esté en apuros.

Con el aspecto de Liderazgo, reúne a tus Aliados **AÉREOS** para formar un "Escuadrón de voladores" y aumenta sus puntuaciones de INT o ATQ usando a "Nube 9" y "Aero". Dale un "Compañero de vuelo" a cada uno para que vigile su retaguardia y evite que sufran Daños derivados. Asume el título de "Capitán América" para equiparte con su emblemático escudo y haz que rebote de vuelta a tu mano para causar Daños generalizados.

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada o se le quita el último contador genérico que tenía encima, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinadores de diseño de reglas: Paul Klecker con Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke

Responsable de aprobación de licencias: Kaitlin Souza

Jefe de licencias en Norteamérica: Ariel Didier

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

Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Burte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnell y Scott Woodward



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: SOLDADO DE INVIERNO

Siendo aún muy joven durante la Segunda Guerra Mundial, James "Bucky" Barnes fue un compañero leal para el Capitán América. Cuando perdió el brazo en una explosión que lo dejó al borde de la muerte, Bucky fue capturado por soldados soviéticos que le implantaron un brazo cibernético y le lavaron el cerebro para utilizarlo como asesino. Décadas después el Capitán América ayudó a Bucky a recordar su pasado, y ahora intenta redimirse por las atrocidades que cometió como el Soldado de Invierno.

Palabra clave: A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

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).

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, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) y se aplican sus iconos de Aumento a los atributos del Esbirro para esta activación. La carta de aumento se descarta después de la activación.

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.

Palabra clave: Tesón

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.

Palabra clave: Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

SOLDADO DE INVIERNO / AGRESIVIDAD

El "Brazo cibernético" del Soldado de Invierno es el eje central de su estrategia. Úsalo para pagar el coste y potenciar el efecto de cualquiera de sus numerosos Eventos de ataque, que reciben beneficios adicionales cuando se utiliza el brazo.

Con el aspecto de Agresividad, pertréchate con armas como "Bambino" y la "Pistola de S.H.I.E.L.D.", luego usa el "Brazo cibernético" para pagar el coste de "Potencia de fuego" para infligir 4 de Daño por cada arma que agotes.

Derrotar Esbirros resulta muy beneficioso para el Soldado de Invierno. Si el mazo de Encuentros no está siendo especialmente pródigo con ellos, usa el "Piso franco nº 30" o "Buscando pelea" para dar con tu próximo objetivo; una "Postura agresiva" te puede procurar el Evento de ataque perfecto, y "El hombre en la muralla" reducirá el coste de ese Evento. Cuando derrotes al Esbirro, puedes quitar Amenaza del Plan principal con la capacidad Protector letal del Soldado de Invierno, y luego sírvete de "Infiltración silenciosa" para prepararte y confundir a un enemigo.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinadores de diseño de reglas: Paul Klecker con Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke

Responsable de aprobación de licencias: Kaitlin Souza

Jefe de licencias en Norteamérica: Ariel Didier

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

Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Burte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassallo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnell y Scott Woodward



© MARVEL, Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son © Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.

