

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: AVISPA

Nadia, hija del científico y superhéroe Hank Pym, fue secuestrada y criada en la Sala Roja. Pero mediante un proceso de ingeniería inversa, logró desvelar el misterio de las partículas Pym de su padre y escapar de su cautiverio. ¡Ahora vive en los Estados Unidos, donde ha empezado una nueva vida como la imparable Avispa!

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Nadia Van Dyne/Avispa es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe **DIMINUTO**, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe **GIGANTE**. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras hay que seguir el mismo procedimiento de cambio de identidad que se describe en la Guía de referencia.

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 Héroes o como Aliados).

Nueva 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.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Cómo funciona exactamente el cambio entre las tres identidades?

R: Nadia Van Dyne/Avispa puede cambiar de su identidad de Alter ego a cualquiera de sus dos identidades de Héroe, de cualquiera de sus dos identidades de Héroe a su identidad de Alter ego, o bien de una identidad de Héroe a la otra.

P: ¿Qué ocurre cuando una acción o atributo básico de intervención permite quitar Amenaza de varios Planes?

R: Se considera que se ha intervenido contra todos esos Planes. En estos casos han de seguirse las reglas habituales para la resolución de intervenciones contra Planes.

P: ¿Qué ocurre cuando una acción o atributo básico de ataque permite repartir Daño entre varios enemigos?

R: Se considera que todos esos enemigos han sido atacados. En estos casos han de seguirse las reglas habituales para la resolución de ataques contra enemigos.

AVISPA / AGRESIVIDAD

La Avispa posee la emocionante capacidad de encogerse hasta un tamaño **DIMINUTO** o crecer hasta volverse **GIGANTE**; ambas identidades le proporcionan herramientas para tareas diversas. En su identidad de Héroe **DIMINUTO**, la Avispa destaca abatiendo enemigos individuales, usando su "Golpe certero" para derribar a sus adversarios o el "Entrenamiento en la Sala Roja" para destrozarse sus defensas. En su identidad de Héroe **GIGANTE**, la Avispa rinde mejor enfrentándose a múltiples problemas a la vez, utilizando sus capacidades de Héroe, así como las cartas "De gran ayuda" y "Aguijón de avispa", para neutralizar grupos de enemigos y Planes en un instante.

Con el aspecto Agresividad, disponte a "Entrar en combate" para dar cuenta de Esbirros o mantente "Al acecho" hasta que vayan a por ti. ¡Y cuando tus enemigos crean que están solos, cambia de identidad y despáchalos con un "Ataque sorpresa"!

CRÉDITOS

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

Desarrollo adicional: Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición del texto: Joshua Yearsley

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Sergio Hernández

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim con Chris Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable 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, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom 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 14 años.

