MARVEL CHAMPIONS
EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MARIPOSA MENTAL

Mariposa Mental es una poderosa telépata y una artista marcial consumada, capaz de penetrar en las mentes de sus enemigos usando sus cuchillos psiónicos o atravesar sus armaduras con sus afiladas katanas. Mariposa estableció unos lazos muy estrechos con sus camaradas mutantes durante su estancia en la Patrulla-X, y no dudará en arriesgar su vida para protegerlos como actual integrante de X-Force.

Nuevo tipo de carta: Plan secundario de jugador

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo 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.

Nueva palabra clave: A distancia

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

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 Superhéroes 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.

Nueva 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. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

MARIPOSA MENTAL / JUSTICIA

Mariposa Mental es sumamente hábil con las armas de filo, ya sean de naturaleza física o psíquica. Sus Mejoras de **ENERGÍA PSIÓNICA** de doble cara le otorgan bonificaciones a la INT por una cara y al ATQ por la otra. Sus Eventos le brindan distintas capacidades en función de las armas de **ENERGÍA PSIÓNICA** que tenga boca arriba en el momento en que se juegan, aportándole así una tremenda flexibilidad. Cuando utiliza sus Mejoras de **ENERGÍA PSIÓNICA** para pagar el coste de sus Eventos (o de cualquier otra carta), puede dar la vuelta a esas Mejoras para dejar boca arriba la cara que más le convenga. Saber escoger el momento para dar la vuelta a sus Mejoras es crucial para obtener el máximo rendimiento de este personaje.

Las cartas de Justicia incluidas en este mazo se centran en confundir a los enemigos y beneficiarse de ello. Confúndelos con un "Golpe contundente" o un "Golpe a la cabeza", luego inflígeles Daño adicional usando "Aletear como una mariposa". La "Fuerza dirigida" aumenta el Daño de tus ataques con palabras clave como Brutalidad y Penetrante. Usa "El poder de la mente" para cubrir el coste de la "Telepatía" cuando necesites eliminar más Amenaza de lo habitual.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Tony Fanchi
Desarrollo adicional: Caleb Grace
Producción: Molly Glover
Edición: B. D. Flory
Revisión de texto: Jeremy Gustafson
Especialista en reglas: Alex Werner
Coordinador de diseño de juego: Colin Phelps
Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson
Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim
Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee
Responsable de dirección artística: Tony Bradt
Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas
Coordinación de licencias: Dana Cartwright
Responsable de licencias: Sherry Anisi
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
Traducción: Juanma Coronil
Un agradecimiento especial para Matt Froese y José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker y Brian Ng
A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, Dallas Gonzalez, Kurt Hamilton, Tory Helgeson, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Angel Juncal, Adam Kander, Steve Kimmell, Christopher Kowall, Craig Lincoln, Litus, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Scott MacDonald, Stephen Majka, Shane Marquez, John McLauchlan, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Paul Mulder, Adam Mustoe, Samir Nathwani, Jeff Northman, Michael Pelfrey, Jamie Perconti, James Phillips, Rick Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Brad Rochford, Dan Roettgen, Pablo Román, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Peter Schumacher, Caroline Seabrook, Jessica Souder, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Ben Waxman, Chel Wong, Michael B. Woods y Scott Woodward

© 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, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, 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.