

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MAGNETO

Erik Lehnsherr renunció a su infame pasado como el peor enemigo de la Patrulla-X para perseguir el sueño de su amigo Xavier de alcanzar una coexistencia pacífica entre humanos y mutantes. ¡Ahora lucha del lado de los héroes como el poderoso Magneto!

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.

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.

Palabra clave: Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturrido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturrido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturrido", 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. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

MAGNETO / LIDERAZGO

Magneto tiene el poder de controlar el metal. Usa su capacidad "Atracción magnética" cada turno para robar una carta **MAGNÉTICO** de tu mazo. Juega la "Capa de Magneto" y la "Armadura de Magneto" para prepararlo y recibir una bonificación a sus atributos cada vez que resuelvas su capacidad especial. Vincula "Envoltura metálica" a un Esbirro para incapacitarlo; cuando llegue el momento oportuno, juega un "Proyector magnético" para arrojarse a ese Esbirro contra un enemigo, así le infligirás Daño y le aturdirás.

Con el aspecto de Liderazgo, convoca a tus Aliados más poderosos de la Patrulla-X como Ciclope, Fénix y Chico Omega. Todos poseen una capacidad que se aplica cuando entran en juego. ¡Después de usarlos para intervenir o atacar, juega "Sacrificio noble" y descártalos para curar a Magneto y ganar una carta de Estado "Duro"!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Responsable de la línea: Gavin Duffy

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: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

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 José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

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

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, Ben Waxman y Ryan Wolohan



© 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, Chile.

