

# MARVEL

# 챔피언스

카드 게임



규칙서

# MARVEL 챔피언스

카드 게임

"들려오는 급박한 도움 요청에, 골목으로 숨어들어 코스튬으로 갈아 입고... 이런 말을 하게 될 줄은 몰랐지만, 난 이제 슬슬 즐기게 되어버린 모양이야."  
- William Foster, Goliath

## 게임 소개

**Marvel 챔피언스 카드게임**은 1~4명이 함께 협력해 진행하는 카드 게임입니다. 각 플레이어는 제각기 다른 Marvel 캐릭터가 되어, 히어로의 삶과 일상을 오가며 게임을 진행하게 됩니다.

이 게임에서 플레이어들은 (자동으로 움직이는) 빌런을 물리치기 위해 함께 협력하게 됩니다. 빌런이 사악한 음모를 달성하기 전에 말이죠!



## 규칙서 안내

이 규칙서는 **Marvel 챔피언스 카드게임**을 처음 접하는 플레이어들을 위해 쓰여졌습니다. 게임을 시작하기 전에 먼저 규칙서를 꼼꼼히 읽고 기본적인 사항을 숙지한 다음, 준비되어 있는 미리 짜인 덱을 사용해 첫 게임을 시작하도록 권장합니다.

참조 안내서에는 게임 진행에 관련된 모든 규칙을 담았습니다. 여러 용어와 카드 문구의 해석, 효과 해결 순서의 충돌, 카드 세부 정보와 같은 더 복잡한 주제 역시 참조 안내서에서 다뤄집니다. 우선은 규칙서를 통해 게임을 익히고, 게임을 진행하는 도중에 필요한 경우에만 참조 안내서를 확인해주세요.

## 〈MARVEL 챔피언스 카드게임〉의 특징

**Marvel 챔피언스 카드게임**은 LCG™(Living Card Game™)이며, 이 기본판에 포함되어 있는 다섯 명의 히어로와 세 개의 시나리오 외에도 확장을 통해 게임을 원하는 방식으로 구성하고 게임의 재미를 향상시킬 수 있습니다.

히어로 확장에는 바로 꺼내어 사용할 수 있는 새로운 히어로의 초심자용 덱이 포함되어 있으며, 플레이어 덱을 다양하게 구성할 수 있는 가능성을 열어줍니다.

독립된 시나리오 확장과 캠페인 확장을 통해 새로운 모험과 더 많은 빌런들이 소개됩니다.

다른 수집형 카드게임과 달리, 모든 LCG 확장은 구성물이 정해져 있고 무작위 요소가 없습니다.

# 구성물

게임 속 구성물은 아래에서 확인할 수 있습니다. 카드의 구조를 더욱 자세히 알고 싶다면 참조 안내서를 확인하세요.



(플레이어 카드 199장, 조우 카드 137장, 참조 카드 4장, 표지 카드 3장)



**부가 상대 카드 30장**



**다목적 토큰 16개**



**위협 토큰 33개**



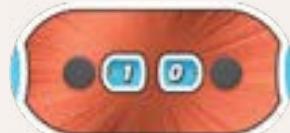
**가속 토큰 5개**



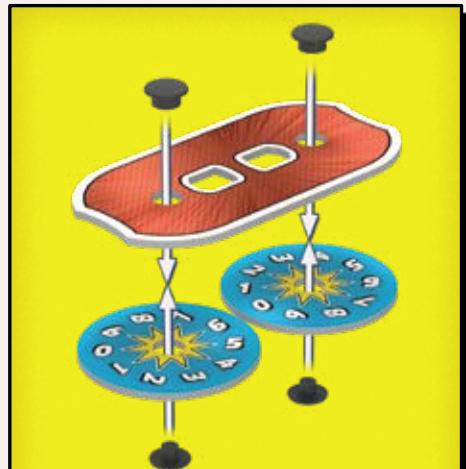
**시작 플레이어 토큰 1개**

**보관함(상자 및 트레이)**

\* 구성물을 둘어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.



**플레이어 생명력ダイ얼 4개**



**빌런 생명력ダイ얼 17개**



# 게임 준비

첫 게임을 시작하기 전 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

처음 게임을 배울 때에는 혼자서 또는 2명이 함께 게임을 해보는 것이 좋습니다. 처음 준비된 게임은 히어로인 Spider-Man과 Captain Marvel이 되어 빌런 Rhino에 대항하는 시나리오입니다. 지시에 따라 각 단계를 준비해주세요.

Spider-Man, Captain Marvel, Rhino 덱은 편의를 위해 미리 정리되어 있습니다. 이번 연습 게임에서는 이 세 덱의 카드만 사용됩니다.

1

**히어로를 선택합니다.** 각 플레이어는 자신이 원하는 히어로를 선택하고, 선택한 히어로의 아이덴티티 카드를 일상 면이 위로 오도록 하여 자기 앞에 놓습니다.



*Spider-Man/Peter Parker 아이덴티티 카드와 (두 명이 게임하는 경우) Captain Marvel/Carol Danvers 아이덴티티 카드를 각 덱에서 가져온 다음, 일상 면이 위로 오도록 하여 각자의 앞에 놓아주세요.*

2

**생명력을 설정합니다.** 각 플레이어는 각자의 생명력ダイ얼을 가져와 자기 캐릭터의 시작 생명력으로 맞춥니다. 시작 생명력은 아이덴티티 카드 아래부분에 표시되어 있습니다.



3

**시작 플레이어를 선택합니다.** 플레이어들은 하나의 팀이 되어 시작 플레이어를 선택하고, 선택된 플레이어의 앞에 시작 플레이어 토큰을 놓습니다.



시작 플레이어 토큰

4

**의무 카드를 따로 놓아둡니다.** 이번에 사용하는 히어로 각각의 의무 카드를 찾아 옆에 따로 놓아둡니다. 의무 카드들은 준비 단계에서 나중에 사용합니다.



*SPIDER-MAN 덱에서 토거 통지 카드를 제거해 따로 놓아주세요. CAPTAIN MARVEL 덱에서 위독한 가족 카드를 제거해 따로 놓아주세요.*

5

**숙적 세트를 따로 놓아둡니다.** 이번에 사용하는 모든 히어로의 숙적들과 그 숙적들의 조우 카드를 모두 찾아 따로 놓아둡니다(숙적 카드는 게임이 시작할 때는 플레이 영역에 들어와 있지 않으나, 특정 카드 효과를 통해 게임 도중 플레이 영역으로 들어올 수 있습니다).

**SPIDER-MAN 덱에서 SPIDER-MAN 숙적 카드를 모두 찾아 따로 놓아두세요. CAPTAIN MARVEL 덱에서 CAPTAIN MARVEL 숙적 카드를 모두 찾아 따로 놓아두세요.**



6

**플레이어 덱을 섞습니다.** 각 플레이어는 자신의 플레이어 덱을 섞어 자신의 아이덴티티 카드 옆에 놓습니다.

**SPIDER-MAN 덱은 초심자용 덱에 남은 SPIDER-MAN 카드와 정의(노란색) 카드, 그리고 기본(회색) 카드로 구성됩니다.**

**CAPTAIN MARVEL 덱은 초심자용 덱에 남은 CAPTAIN MARVEL 카드와 용맹(빨간색) 카드, 그리고 기본(회색) 카드로 구성됩니다.**



7

**토큰과 부가 상태 카드 저장소를 만듭니다.**

피해 토큰과 위협 토큰, 다목적 카운터를 모아 모두의 손이 닿는 곳에 놓고, 이 근처에 기절, 혼란, 강인함 부가 상태 카드를 각각 한 더미로 쌓아 둡니다.



**숙적 카드와 의무 카드는 플레이 영역 바깥에 따로 놓아둡니다.**



**8**

**빌런을 선택합니다.** 선택한 빌런 덱과 주요 음모 덱을 플레이 영역 중앙에 놓습니다.

**9**

**빌런의 생명력을 설정합니다.** 빌런의 생명력을 빌런 카드 아래부분에 적혀 있는 숫자에 플레이어 숫자를 곱한 값으로 맞춥니다. 생명력 값에 “플레이어마다” 기호(●)가 그려져 있기 때문입니다.

**10**

**음모의 사전 준비 능력을 해결합니다.** 주요 음모 카드의 모든 “사전 준비” 지시를 해결합니다.

**쳐들어간다! 카드 1A면의 도입부 문구를 읽으세요. 그런 다음 카드 지시에 따라 카드를 뒤집어 스테이지 1B로 넘어가세요.**

**11**

**조우 덱을 만든 다음 섞습니다.** 4번째 단계에서 따로 놓아둔 의무 카드를 빌런의 조우 덱에 넣고 함께 섞습니다.



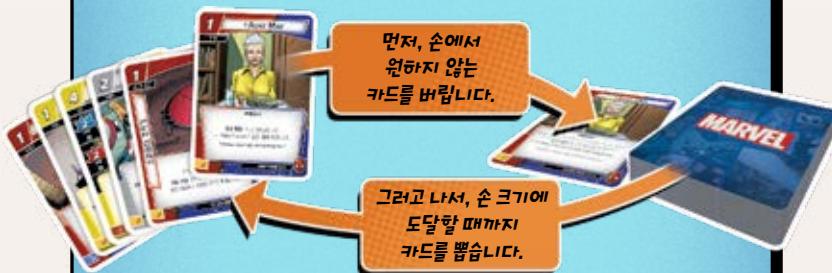
**12**

**카드를 뽑습니다.** 각 플레이어는 손에 들 수 있는 카드 장수 제한(손 크기)만큼 자신의 플레이어 덱에서 카드를 뽑아 손에 듭니다. 손 크기는 각자의 아이덴티티 카드 왼쪽 아래부분에 표시되어 있습니다.

PETER PARKER는 카드를 6장 뽑고, CAROL DANVERSE도 카드를 6장 뽕습니다.

**13**

**멀리건을 합니다.** 각 플레이어는 단 한 번, 원하는 만큼 카드를 버리고 손 크기에 도달할 때까지 카드를 새로 뽑을 수 있습니다. 이를 멀리건이라고 합니다(이렇게 버려진 카드는 이 시점에 자신의 덱에 다시 섞어 넣지 않습니다).



플레이어들은 멀리건을 통해 더 좋은 카드를 들고 게임을 시작할 수 있는 기회를 얻게 됩니다. 손에 들고 있는 카드가 마음에 든다면 그대로 들고 있으면 됩니다. 하지만 마음에 들지 않는 카드가 있다면, 멀리건을 하고 그 카드들을 버리세요. 새 카드를 뽑을 수 있습니다.

**14**

**캐릭터의 사전 준비 능력을 해결합니다.** 플레이 영역에 있는 모든 아이덴티티 카드의 “사전 준비” 지시를 원하는 순서대로 모두 해결합니다.

SPIDER-MAN이나 CAPTAIN MARVEL에게는 해결할 사전 준비 능력이 없습니다.

이제 게임을 시작할 준비가 되었군요...



## 중반부 플레이 영역 예시



버린 조우 카드



조우 덱



주요 음모



부가 음모



빌런 생명력 디아얼



빌런

## 빌런 플레이 영역



토근 저장소

### 교전 중인 적



공개할 때: 모든 아군에게 피해 1점을 입힙니다.  
“여기서 끝나는 게 아니야.”

### 아이덴티티 카드



소환 - 5: 자신의 소환과 Captain Marvel을 같이 토스해 차운 → 5점 피해 입힐 때마다 1포인트를 얻습니다.

“나는 여기서 끝나는 게 아니야.”

## 플레이어 플레이 영역



동료



플레이어 덱



버린 플레이어 카드



소환 - 5: Captain Marvel은 영역 내를 활습니다. (선제와 함께 소환하면 1포인트를 더 획득합니다.)

“나는 여기서 끝나는 게 아니야.”

- Jessica Drew



영화 우주 활성화 소환과 함께 소환할 때마다 1포인트를 얻습니다. (선제와 함께 소환하면 1포인트를 더 획득합니다.)

“나는 여기서 끝나는 게 아니야.”



활성화 - 5: S.H.I.E.L.D.은 영역 내를 활습니다. (선제와 함께 활성화하면 1포인트를 더 획득합니다.)

“나는 여기서 끝나는 게 아니야.”



영화 우주 활성화 소환과 함께 소환할 때마다 1포인트를 얻습니다. (선제와 함께 소환하면 1포인트를 더 획득합니다.)

“나는 여기서 끝나는 게 아니야.”

### 업그레이드

### 자원

# 핵심 개념

이번에는 게임을 배우고 즐길 때 꼭 알아야 할 핵심 개념을 소개합니다.

## 항상 우선하는 규칙

카드의 문구와 규칙서(참조 안내서나 이 규칙서)의 문구가 충돌할 경우, 카드의 내용을 따릅니다.

## 플레이어마다(2)

기호가 나오면 시나리오를 함께 시작한 플레이어의 수와 기호 옆의 숫자를 곱합니다.

## 승리와 패배



빌런 스테이지 번호

빌런은 여러 장의 빌런 카드로 표현됩니다. 각 빌런 카드의 오른쪽 위 부분에는 스테이지 번호가 표시되어 있습니다.

플레이어들이 빌런의 생명력을 0으로 만들면 지금 상대하고 있는 빌런 스테이지를 격파하고 다음 스테이지로 넘어갑니다. 플레이어들이 빌런의 최종 스테이지까지 격파하면 게임에서 승리합니다.

주요 음모가 끝까지 달성되거나, 모든 플레이어가 탈락하면 빌런이 게임에서 승리합니다. 빌런이 주요 음모 덱의 마지막 카드에 표시된 만큼 위협을 모으면 음모가 끝까지 달성됩니다. 플레이어는 자신의 생명력이 0까지 떨어지면 탈락합니다.



빌런은 이 음모를 달성하기 위해서 플레이어마다 7만큼의 위협을 카드 위에 모아야 합니다. 이 카드가 RHINO 음모 덱의 마지막(이자 유일한) 카드이므로, 이 스테이지가 달성되면 RHINO가 승리합니다.

## 준비 상태와 소진 상태

카드는 준비 상태(세로)로 플레이 영역에 들어옵니다. 일부 카드의 기본 기능이나 능력을 사용하려면 그 카드를 소진해야 합니다. 소진한 카드는 카드를 90도 돌려 표시합니다. 한번 소진한 카드는 준비되기 전까지 다시 소진할 수 없습니다.



준비 상태



소진 상태

## “플레이어 순서대로”

“플레이어 순서대로”라는 문구는 종종 특정 단계를 어떤 플레이어부터 진행해야 하는지 명확히 할 때 사용합니다. “플레이어 순서대로” 무언가를 하라는 지시를 받은 경우, 시작 플레이어가 가장 먼저 그 지시를 수행합니다. 그런 다음, 시계 방향으로 돌아가며 한 명씩 해당 지시를 수행합니다.



## 게임 진행 개요

Marvel 챔피언스 카드게임은 여러 라운드에 걸쳐 진행됩니다. 각 라운드는 플레이어 페이즈와 빌런 페이즈로 나뉩니다.

플레이어 페이즈에는 플레이어 순서대로 각자의 차례를 진행합니다. 자신의 차례를 진행하는 플레이어는 자신의 손에서 카드를 플레이하거나, 적들을 공격하거나, 빌런의 주요 음모와 부가 음모를 저지하거나, 플레이 영역에 있는 자신의 동료와 지원, 업그레이드 카드를 사용할 수 있습니다.

모든 플레이어가 차례를 진행하고 나면, 플레이어 페이즈가 끝나고 빌런 페이즈로 넘어갑니다.

빌런 페이즈가 시작되면 주요 음모에 위협을 놓습니다. 그리고 나서 빌런이 플레이어마다 한 번씩 활성화되며, 그 플레이어를 공격하거나 암약합니다. 그런 다음, 조우 덱에서 카드를 공개하고, 빌런의 세력을 확대하거나 히어로들을 괴롭히는 하수인과 배반, 부가 음모, 장착 카드가 등장합니다.

빌런 페이즈가 끝나면 시작 플레이어 토큰이 시계 방향으로 다음 위치에 있는 플레이어에게 넘어가고, 다음 라운드가 시작됩니다.

플레이어들이 승리하거나 빌런이 승리할 때까지 게임은 이런 방식으로 이어집니다.

## 라운드 순서

이번에는 각 라운드에 일어나는 일들을 설명합니다. 라운드는 페이즈로 나뉘며, 페이즈는 다음 순서대로 진행됩니다.

1) 플레이어 페이즈

2) 빌런 페이즈

각 페이즈에 대한 세부 사항은 아래에 설명되어 있습니다.

### 플레이어 페이즈

플레이어 페이즈에, 모든 플레이어는 플레이어 순서대로 돌아가면서 자기 차례를 한 번씩 진행합니다.

모든 플레이어가 한 번씩 자신의 차례를 진행한 후, 플레이어들은 자신의 손에 들 수 있는 카드 장수 제한(손 크기)에 도달할 때까지 카드를 뽑고 자기 카드를 모두 준비시킵니다. 그리고 나서, 빌런 페이즈가 진행됩니다.

### 플레이어 차례

각 플레이어는 자기 차례에 아래의 항목을 수행할 수 있습니다. 요구되는 카드와 비용으로 지불할 자원이 충분하다면, 모든 항목을 원하는 만큼, 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다.(변신은 예외입니다).

자기 차례에 플레이어가 할 수 있는 항목은 아래에 나열되어 있습니다. 각 선택은 다음 장에서 상세하게 설명합니다.

- ▶ 히어로 형태에서 일상 형태로, 혹은 일상 형태에서 히어로 형태로 변신합니다. **변신은 한 차례에 단 한 번만 수행할 수 있습니다.**
  - ▶ 자신의 손에서 동료, 업그레이드, 지원 카드를 **플레이**합니다.
  - ▶ 일상 형태의 기본 회복(일상 형태라면)이나 히어로 형태의 기본 공격, 혹은 기본 저지(히어로 형태라면)를 **사용**합니다.
  - ▶ 자기가 조종하는 동료 카드를 **사용**해 적 하나를 공격하거나 음모 하나를 저지합니다.
  - ▶ 플레이 영역에 있으면서 자기가 조종하는 카드나, 플레이 영역에 있는 조우 카드나, 손에 있는 카드 중 격발 시점이 “행동”으로 명시되어 있는 이벤트 카드의 “**행동**” 능력을 **격발**합니다. 행동 능력 앞에 “히어로”나 “일상”이라는 단어가 붙어 있는 경우, 능력을 격발하려면 그 플레이어는 반드시 명시된 형태를 취하고 있어야 합니다.
  - ▶ 다른 플레이어에게, 플레이 영역에 있으면서 그 플레이어가 조종하는 카드나 그 플레이어의 손에 있을 수도 있는 이벤트 카드의 “**행동**” 능력을 격발해달라고 **요청**합니다. 그리고 나서, 요청을 받은 플레이어는 행동을 격발하지, 혹은 그러지 않을지를 결정합니다(거꾸로 다른 플레이어가 활성 플레이어의 차례에 행동을 격발할 것을 제안할 수 있습니다).



## 변신

히어로 형태에서 일상 형태로, 혹은 일상 형태에서 히어로 형태로 변신하려는 플레이어는 이를 선언하고, 자기 아이덴티티 카드를 반대편으로 뒤집습니다. **모든 플레이어는 한 라운드에 한 번씩만 변신할 수 있으며, 변신은 자신의 차례에만 가능합니다.**

플레이어가 변신한 경우에도 캐릭터의 상태는 바뀌지 않습니다(준비 상태 혹은 소진 상태). 모든 업그레이드와 장착 카드, 토큰, 피해, 부가 상태 카드는 캐릭터에 그대로 남아 있습니다.

## 카드 플레이하기

손에 있는 카드를 플레이하려면 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 플레이하려는 카드를 탁자 위에 놓습니다.
2. 카드의 비용을 지불합니다(오른쪽 “자원 비용” 상자 참조).
3. 플레이한 카드가 동료나 업그레이드, 지원 카드라면 준비 상태로 자기 플레이 영역에 들어옵니다. 플레이한 카드가 이벤트라면, 카드 효과를 해결하고 카드를 소유자의 버린 카드 더미에 놓습니다.



## 동료 제한

각 플레이어는 플레이 영역에서 한번에 동료를 최대 3명까지만 조종할 수 있습니다.

이미 세 명의 동료를 조종하고 있는 플레이어라도 기존 동료 중 하나를 버리면서 새로운 동료를 플레이할 수 있습니다.

## 기본 기능 사용하기

플레이어의 아이덴티티 카드에 기본 기능 수치가 나와 있습니다. 히어로 면에는 캐릭터의 기본 **공격** 수치, 기본 **저지** 수치, 기본 **방어** 수치가 나와 있고, 일상 면에는 캐릭터의 기본 **회복** 수치가 나와 있습니다. 기본 기능을 사용하려면 캐릭터는 사용하려는 기능이 표시된 형태를 취하고 있어야 합니다.

기본 기능을 사용하려는 플레이어는 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 사용하려는 기본 기능을 선언합니다.
2. 기본 기능의 비용을 지불합니다. 이 비용은 자신의 아이덴티티 카드(히어로 형태나 일상 형태)를 소진하여 지불합니다.
3. 기본 기능의 효과를 해결합니다. 세부 사항은 다음 페이지에서 설명합니다.

## 자원 비용

자원 비용은 자원을 생성하여 지불합니다. 자원을 생성하는 방법은 두 가지가 있습니다. 첫 번째 방법은 손에서 카드를 버리는 것으로, 버린 카드에 그려진 자원 아이콘 만큼의 자원을 생성합니다. 두 번째는 “**자원**” 능력이 있는 카드를 사용하는 것으로, 능력에 명시된 만큼의 자원을 생성합니다. 비용을 지불하고 남은 자원은 곧바로 사용됩니다.

카드가 만들어내는 자원의 유형은 카드의 **원쪽 아랫부분**에 나와 있습니다. 이 아이콘은 그 카드를 버려서 생성하는 자원의 양과 유형을 나타냅니다. 이 게임에서는 네 가지 유형의 자원을 사용합니다.



만능 자원은 다른 자원 유형(정신력, 물리력, 에너지)을 대신해 사용할 수도 있습니다.

손에서 카드를 플레이하는 경우, 대개는 아무 유형(혹은 여러 유형의 조합)의 자원으로나 카드 비용을 지불할 수 있습니다. 하지만 상당수의 능력과 조우 카드 효과의 경우 특정한 유형(혹은 여러 유형의 조합)의 자원을 지불해야 합니다.



**기본 회복:** 플레이어는 자신의 일상 형태 아이덴티티 카드를 소진하고, 자신의 회복 수치만큼 생명력을 치료합니다. 치료한 수치만큼 자가 생명력 디이얼의 숫자를 증가시킵니다. 치료로는 최대 생명력을 초과할 수 없습니다.



**기본 저지:** 플레이어는 자신의 히어로를 소진하고, 음모 하나를 선택해 자신의 저지 수치만큼 위협(이후에 설명합니다)을 제거합니다. 카드 능력(예를 들어 위기 아이콘)의 방해를 받지 않는다면, 아무 음모나 저지할 수 있습니다.

**기본 공격:** 플레이어는 자신의 히어로를 소진하고, 공격 가능한 적 하나를 선택해 자신의 공격 수치만큼 피해(오른쪽 “피해 입히기” 상자 참조)를 입힙니다. 카드 능력(예를 들어 경호 키워드)의 방해를 받지 않는다면, 플레이 영역에 있는 어떤 적(빌런이나 하수인)이라도 공격할 수 있습니다.

**기본 방어:** 이 기본 기능은 아무 히어로가 적에게 공격받을 때에만 사용할 수 있습니다. 그런 일이 일어나면, 아무 플레이어나 자신의 히어로를 소진하고 자신의 방어 수치만큼 피해를 방지할 수 있습니다. 히어로는 자신 뿐만 아니라 다른 히어로에 대한 공격도 방어할 수 있습니다. 방어하는 히어로는 방어 수치를 초과하는 피해(각자의 생명력 디이얼로 표시)를 입습니다.



## 피해 입히기

다양한 카드 능력과 공격으로 피해를 입힐 수 있습니다.

하수인이나 동료가 입는 피해는 곧바로 그 카드 위에 피해 토큰을 놓아 표시합니다. 카드의 생명력은 카드 위에 놓인 피해만큼 줄어듭니다. 카드의 생명력이 0이나 그 아래로 떨어지면 그 카드는 격파되며, 소유자의 버린 카드 더미에 놓입니다.

플레이어나 빌런이 입는 피해는 곧바로 그 캐릭터의 생명력 디이얼을 감소시켜 표시합니다. 빌런의 디이얼이 0이 되면, 빌런의 현재 스테이지가 격파되며 빌런은 다음 스테이지로 넘어갑니다. 다음 스테이지로 넘어갈 때, 빌런의 생명력 디이얼을 새로 공개된 스테이지에 맞춥니다. 빌런의 최종 스테이지까지 격파하면 플레이어들이 게임에서 승리합니다. 만약 어느 플레이어의 생명력 디이얼이 0이 되면, 그 플레이어는 즉시 게임에서 탈락합니다.

## 동료 사용하기

자신의 차례에, 자신이 조종하는 동료를 원하는 만큼 사용해 적을 공격하거나 음모를 저지할 수 있습니다.

동료를 사용하려는 플레이어는 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 사용하려는 동료를 소진합니다(그 동료가 이미 소진되었다면 이 방법으로는 그 동료를 사용할 수 없습니다).
2. 동료를 사용해 공격할 것인지, 혹은 음모를 저지할 것인지 선언합니다.
3. 어느 적을 공격하는지, 혹은 어느 음모를 저지하는지 선언합니다. 카드 능력의 방해를 받지 않는다면 아무 적이나 공격할 수 있고, 아무 음모나 저지할 수 있습니다.
4. 목표가 된 적에게 명시된 만큼의 피해를 입혀 공격을 해결합니다. 혹은 목표가 된 음모에서 명시된 만큼의 위협을 제거해 저지를 해결합니다.
5. 부수적 피해를 입습니다. 공격한 동료의 공격 수치 아래에 피해 아이콘이 있다면, 그 동료는 피해 아이콘 수만큼 피해를 입습니다. 저지한 동료의 저지 수치 아래에 피해 아이콘이 있는 경우에도 동일하게 처리합니다.

DAREDEVIL은 저지할 때,  
부수적 피해 1점을 입습니다.

DAREDEVIL은 공격할 때,  
부수적 피해 1점을 입습니다.



## 행동 능력 격발하기

행동 능력에는 굵은 글씨로 “**행동**”이라고 적혀있습니다. 플레이어들은 플레이 영역에 있으면서 자신이 조종하는 카드와 자신의 손에서 플레이하는 이벤트 카드, 그리고 행동 능력이 있는 조우 카드의 행동 능력을 격발할 수 있습니다.

행동 능력을 사용하려는 플레이어는 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 어떤 행동 능력을 격발하려 하는지 선언합니다.
2. 능력의 비용을 지불합니다. 비용 지불 과정은 능력의 효과보다 먼저 처리되며, 화살표 아이콘(→)으로 효과와 분리됩니다. 비용은 자원을 생성하여 지불합니다(11페이지의 “자원 비용” 상자를 참조하세요). 생성된 자원은 능력의 비용에 표시되어 있는 자원에 맞는 유형이어야 하며, 일부 능력은 비용이 필요하지 않고, 일부에는 “이 카드를 소진합니다”와 같은 추가 비용이 붙어 있습니다. 추가 비용이 있다면, 다른 비용과 함께 이 단계에 지불해야 합니다.

3. 행동 능력의 효과를 해결합니다.

비용을 지불할 수 있고, 그 효과가 게임에 영향을 미칠 수 있다면 동일한 행동 능력을 같은 차례에도 여러 번 격발할 수 있습니다.

다른 능력 유형에 대한 설명은 오른쪽 상자를 참조하세요.

## 히어로와 일상 능력

어떤 능력 앞에 “**히어로**”나 “**일상**”과 같은 단어가 적혀 있거나, 능력 문구에서 특정한 형태를 언급한다면, 그 능력과 상호작용하거나 그 능력을 사용하기 위해서는 명시된 형태를 취하고 있어야 합니다.

특정한 형태를 언급하지 않는 능력은 플레이어가 취하고 있는 형태와 무관하게 사용할 수 있습니다.

## 조우 카드의 행동 능력

어떤 조우 카드에는 그 카드가 플레이 영역에 있는 동안 플레이어들이 사용할 수 있는 행동 능력이 있기도 합니다. 자신의 차례에, 플레이어들은 조우 카드에 명시된 비용을 지불하고 그 능력을 해결할 수 있습니다. 매번 비용을 지불할 수만 있다면, 같은 차례 동안 그 능력을 해결할 수 있는 횟수에는 제한이 없습니다.

각자의 차례에, 히어로 형태를 취하고 있는 플레이어는 비용을 지불하고 이 “**히어로 행동**” 능력을 격발할 수 있습니다. 그 경우 강화 고별을 버립니다.

이 히어로 행동의 능력 비용은 물리력 자원 3입니다.

## 다른 격발 능력들

게임에는 플레이어들이 자신의 차례에(혹은 요청을 받는 경우 다른 플레이어의 차례에) 격발할 수 있는 행동 능력 외에도 다른 격발 능력들이 존재합니다. 바로 **난입**, **반응**, **자원** 능력입니다.

이들 유형의 격발 능력을 사용하는 것은 선택 사항이지만, 능력 앞에 “**강제**”라는 단어가 적혀 있다면 그렇지 않습니다. 모든 격발 능력은 문구에서 설명하는 상황이 **발생할 때마다 한 번씩만** 격발할 수 있습니다.

“**자원**” 능력은 그 능력을 조종하는 플레이어가 비용을 지불하기 위해 자원을 생성해야 하는 경우 언제든 사용할 수 있습니다. 따로 명시되어 있지 않다면, 자원 카드를 조종하는 플레이어와 비용을 지불하는 플레이어는 동일해야 합니다.

“**난입**” 능력은 (능력 문구에 설명되어 있는) 명시된 조건이 발생하려 할 때라면 언제든, 그 조건이 발생하기 직전에 사용할 수 있습니다. 이 능력은 어떤 사건을 방지하거나 선제적인 대응을 가능하게 하며, 때로는 그 사건을 곧바로 멈추게 하기도 하고, 때로는 완전히 다른 무언가로 변화시키기도 합니다.

“**반응**” 능력은 (능력 문구에 설명되어 있는) 명시된 조건이 만족되면 언제든, 그 조건이 해결되거나 일어난 직후에 곧바로 사용할 수 있습니다.



## 플레이어 차례의 끝

어느 플레이어가 할 수 있거나 하려 했던 모든 일을 마치고 나면, 자신의 차례가 종료되었다고 선언합니다. 그러면 (시계 방향으로) 다음 플레이어가 자신의 차례를 시작합니다. 모든 플레이어가 차례를 한 번씩 진행했다면, 아래의 “플레이어 페이즈의 끝”으로 넘어갑니다.

## 플레이어 페이즈의 끝

플레이어 페이즈를 끝내려면, 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 플레이어 차례대로, 각 플레이어는 자신의 손에서 카드를 원하는 만큼 버립니다. 자신의 손에 들 수 있는 카드 장수 제한(손 크기)보다 손에 든 카드 장수가 적거나 같아야 합니다.
2. 각 플레이어는 동시에 손 크기에 도달할 때까지 자신의 텍에서 카드를 뽑습니다.
3. 각 플레이어는 동시에 자신의 모든 카드를 준비시킵니다.

위에 나온 단계를 모두 마치면 플레이어 페이즈가 종료됩니다. 이제 빌런 페이즈로 넘어갑니다.



## 빌런 페이즈

빌런 페이즈에는 적들이 반격합니다! 빌런이 활성화되고, 하수인들이 공격하고, 새로운 조우 카드가 새로운 위협과 적들을 데리고 플레이 영역에 들어와 히어로들에게 도전합니다.

빌런 페이즈에 플레이어들은 아래 단계를 순서대로 진행합니다. 각 단계는 다음 장에서 상세하게 설명합니다.

1. 주요 익모에 위협을 놓습니다.
2. 빌런(및 조건에 맞는 하수인들)이 플레이어마다 한 번씩 활성화됩니다.
3. 각 플레이어에게 조우 카드를 한 장씩 나눠줍니다.
4. 나눠준 조우 카드를 공개합니다.
5. 시작 플레이어 토큰을 넘기고, 라운드를 종료합니다.

## 음모 덱

음모 덱은 빌런의 핵심적인 목표를 나타냅니다. 빌런이 익모 덱의 마지막 스테이지를 달성하면, 빌런이 승리합니다. 주요 익모 덱이 하나의 스테이지로만 이루어진 빌런도 존재합니다.

위협이 놓인 채로 시작하는 주요 익모도 있습니다. 주요 익모가 플레이 영역에 들어올 때(혹은 플레이 영역에서 게임을 시작할 때) 그 위에 놓이는 위협의 숫자는 카드 아랫부분에서 찾을 수 있습니다.

카드나 게임 규칙을 통해 빌런이나 하수인이 암약하는 경우, 그 적의 익모 수치만큼 주요 익모에 위협을 놓습니다.

모든 주요 익모 카드에는 익모 스테이지를 달성하기 위해 필요한 위협 수치인 위협 임계점(왼쪽 윗부분)이 나와 있습니다. 위협 달성을 계속 확인하므로 주요 익모 카드에 놓인 위협이 언제든 위협 임계점에 도달하거나 임계점을 넘어가면 현재 익모가 달성되고 다음 스테이지로 넘어갑니다(이전 스테이지에 놓인 위협은 제거되어 토큰 저장소로 돌아갑니다).

**익모 덱의 마지막 스테이지가 달성되면, 플레이어들은 즉시 게임에서 패배합니다.**

### 위협 토큰



## 1단계 - 위협 놓기

주요 음모의 가속 영역에 표시된 만큼 주요 음모에 위협을 놓습니다. 가속 아이콘(16페이지 참조)이 있는 부가 음모가 플레이 영역에 있다면, 지금 단계에 그 효과를 적용해 주요 음모 위에 놓는 위협의 수치를 조정합니다.



가속 영역

## 2단계 - 빌런과 하수인 활성화

플레이어 순서에 따라, 플레이어마다 빌런이 한 번씩 활성화됩니다. 각 플레이어에 대해 빌런이 활성화될 때, 그 플레이어와 교전 중인 하수인들도 모두 활성화됩니다.

플레이어 캐릭터가 취하고 있는 형태에 따라 활성화의 내용이 달라집니다. 플레이어가 일상 형태를 취하고 있다면 빌런과 하수인은 암약합니다. 플레이어가 히어로 형태를 취하고 있다면 빌런과 하수인은 공격합니다.

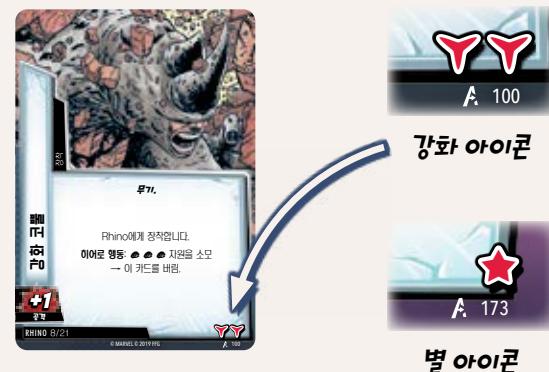
어느 플레이어에 대한 활성화를 완료했다면, (플레이어 순서에 따라) 다음 플레이어에 대해 활성화됩니다. 빌런이 모든 플레이어에 대해 한 번씩 활성화될 때까지 이를 반복합니다.

**전략적 팁 하나:** 매 라운드 캐릭터가 취한 형태(일상 형태나 히어로 형태)는 빌런의 행동에 지대한 영향을 미칩니다. 빌런이 암약하지 못하도록 막아야 한다면 히어로 형태로 변신해 적과 맞서도록 하세요. 만약 상태가 너무 나빠 공격을 받으면 위험할 수도 있다는 생각이 들 경우 일상 형태로 돌아가 생명력을 회복하고 힘을 기르세요. 하지만 이것만은 기억해둬야 합니다. 일상 형태에서는 빌런의 사악한 음모를 막으려 다닐 수 없다는 사실! 히어로 형태와 일상 형태 사이의 균형 감각은 Marvel 챔피언으로 활약하기 위한 핵심 능력에 속하죠. 행운을 빌어요!

## 일상 형태: 암약하는 적들

플레이어가 일상 형태를 취하고 있다면, 빌런(및 그 플레이어와 교전 중인 모든 하수인들)은 암약합니다. 이 활성화를 해결하려면 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 조우 덱에서 카드 한 장을 뒷면으로 가져와 빌런에게 줍니다. 이 카드가 이번 활성화의 강화 카드가 됩니다.
2. 강화 카드를 앞면으로 뒤집습니다. 이번 활성화에서, 뒤집힌 카드의 오른쪽 아랫부분(강화 영역)에 있는 강화 아이콘 하나마다 빌런은 음모 +1을 받습니다.



강화 영역에 등장하는 별 아이콘은 그 자체로는 음모 +1을 주지 않습니다. 대신 카드의 문구 상자에 별 아이콘과 함께 적혀 있는 관련 능력을 이 카드가 뒤집힌 다음 해결합니다.

해결한 강화 카드는 버립니다.

3. 빌런의 보정된 음모 수치만큼 주요 음모에 위협을 놓습니다(음모에 위협 토큰을 놓아 표시합니다).
4. 이번 활성화를 해결하는 플레이어와 교전 중인 하수인들이 있다면, 그 하수인들은 이제 하나씩 암약합니다. 하수인들이 암약할 때마다 그 하수인의 음모 수치만큼 주요 음모에 위협을 놓습니다(하수인에게는 강화 카드를 주지 않습니다).

음모 수치!



## 히어로 형태: 공격하는 적들

플레이어가 히어로 형태를 취하고 있다면, 빌런(및 그 플레이어와 교전 중인 모든 하수인들)은 공격합니다. 이 활성화를 해결하려면 아래 단계를 순서대로 진행합니다.

- ❶ 조우 덱에서 카드 한장을 뒷면으로 가져와 빌런 위에 놓습니다. 이 카드가 이번 활성화의 강화 카드가 됩니다.
- ❷ 공격받은 플레이어는 공격을 방어할 것인지 정합니다. 방어하려는 플레이어는 자신의 히어로나 자기가 조종하는 동료를 소진해야 합니다.  
공격받은 플레이어가 방어하지 않는다면, 다른 플레이어가 자신의 히어로나 자기가 조종하는 동료를 소진해 그 공격을 방어할 수 있습니다.
- ❸ 강화 카드를 앞면으로 뒤집습니다. 이번 활성화에서, 뒤집힌 카드의 오른쪽 아랫부분(강화 영역)에 있는 강화 아이콘 하나마다 빌런은 공격 +1을 받습니다.  
강화 영역에 등장하는 별 아이콘은 그 자체로는 공격 +1을 주지 않습니다. 대신 카드의 문구 상자에 별 아이콘과 함께 적혀 있는 관련 능력을 이 카드가 뒤집힌 다음 해결합니다.  
해결한 강화 카드는 버립니다.
- ❹ 빌런의 보정된 공격 수치에 따라 아래와 같이 피해를 입힙니다.
  - ▶ **히어로가 방어한다면**, 방어하는 히어로의 방어 수치만큼 피해가 줄어듭니다. 남은 피해를 방어하는 히어로에게 입힙니다.
  - ▶ **동료가 방어한다면**, 공격의 모든 피해를 방어하는 동료에게 입힙니다.
  - ▶ **방어하는 캐릭터가 없다면**, 공격의 모든 피해를 이번 활성화를 해결하는 히어로에게 입힙니다.
- ❺ 이번 활성화를 해결하는 플레이어와 교전 중인 하수인들이 있다면, 그 하수인들은 이제 차례대로 그 플레이어를 공격합니다. 각 하수인의 공격은 이 항목의 2단계와 4단계 내용과 동일하게 해결하지만, 피해는 오로지 공격하는 하수인의 공격 수치에 따라서만 정해집니다(하수인에게는 강화 카드를 주지 않습니다).

### 공격 수치



## 3단계 - 조우 카드 나눠주기

플레이어 순서에 따라, 조우 덱에서 카드를 뒷면으로 가져와 각 플레이어에게 한 장씩 나눠줍니다.

## 4단계 - 조우 카드 공개하기

플레이어 순서에 따라, 이전 단계에서 나눠준 조우 카드를 하나씩 공개하고 해결합니다. 나눠준 카드를 모두 해결할 때까지 이를 반복합니다.

조우 카드가 공개될 때, 카드 유형에 따라 아래와 같이 해결합니다.

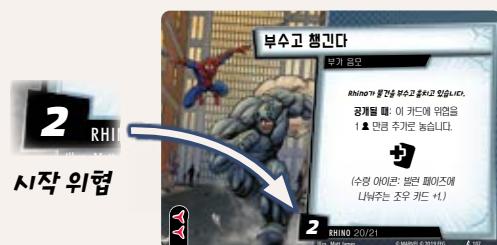
**하수인** — 하수인은 공개될 때, 공개한 플레이어와 교전 중인 상태로 플레이 영역에 들어옵니다. 그 플레이어 근처에 하수인을 놓아 교전 중이라는 사실을 표시합니다.

**배반** — 배반은 공개될 때, 그 효과를 해결하고 버린 조우 카드 더미에 놓습니다.

**장착** — 장착은 공개될 때, 빌런에게 장착된 상태로 플레이 영역에 들어옵니다.

**부가 음모** — 부가 음모는 공개될 때, 주요 음모 근처의 플레이 영역에 들어옵니다.

부가 음모는 그 위에 위협을 놓은 채로 플레이 영역에 들어옵니다. 히어로나 동료의 기본 저지 기능을 사용하거나 카드 능력으로 부가 음모 위에 놓인 위협을 제거할 수 있습니다. 부가 음모에 위협이 하나도 없다면, 버린 조우 카드 더미에 버립니다.



## 부가 음모 아이콘

부가 음모에 위기 아이콘이 있다면, 주요 음모에서 위협을 제거하기 전에 먼저 그 부가 음모를 격파해야 합니다.



위기

플레이 영역에 있는 가속 아이콘 하나마다, 빌런 페이즈의 1단계에 주요 음모 위에 놓이는 위협이 하나씩 추가됩니다.



가속

플레이 영역에 있으면서 수령 아이콘이 있는 부가 음모 하나마다, 빌런 페이즈의 3단계에 플레이어들에게 나눠주는 조우 카드를 1장씩 추가합니다(첫 추가 카드는 시작 플레이어에게, 두 번째 추가 카드는 그 다음 플레이어에게 등).



수령

## 공개될 때 능력

공개된 조우 카드에 “**공개될 때**” 능력이 있다면, 그 능력은 카드가 플레이 영역에 들어온 후, 즉시 해결됩니다(플레이 영역에 들어오지 않는 배반 카드의 경우, 카드의 “**공개될 때**” 능력을 해결하고, 그러고 나서 그 카드를 버린 조우 카드 더미에 놓습니다).

## 격파될 때 능력

일부 하수인과 부가 음모에는 “**격파될 때**” 능력이 있습니다. 플레이어들이 이 능력이 있는 하수인이나 빌런 스테이지, 아니면 음모 카드를 격파할 때 이 능력이 격발됩니다.

## 일상 형태와 히어로 형태

때로는 카드를 공개한 플레이어가 취하고 있는 형태에 따라 조우 카드를 해결하는 방식이 달라집니다. 공개된 조우 카드에 “**일상**”이나 “**히어로**”가 명시된 능력이 있다면, 카드를 공개한 플레이어가 명시된 형태를 취하고 있을 때만 그 능력을 해결합니다.

## 숙적 부가 음모

카드를 통해 어느 플레이어에게 숙적 부가 음모를 플레이 영역에 내려놓으라는 지시가 내려진다면, 그 카드를 뽑은 플레이어와 연관된 숙적 부가 음모를 플레이 영역에 내려놓고, 그 플레이어의 숙적 하수인을 그 플레이어와 교전 중인 상태로 플레이 영역에 내려놓습니다. 그 숙적과 연관된 다른 조우 카드들은 버린 조우 카드 더미에 놓습니다.

각 히어로의 숙적과 부가 음모, 그와 연관된 카드는 아래와 같습니다.

**Spider-Man:** Vulture, 고속도로 강도, Vulture의 계획, 급강하 타격 (x2)

**Captain Marvel:** Yon-Rogg, 사이키 매그니트론, 크리 조종장치 (x2), Yon-Rogg의 배신

**Iron Man:** Whiplash, 전력 과부하, 전기 채찍 공격 (x2), 전자기력 반발

**She-Hulk:** Titania, 개인적인 도전, 유전자 개량, Titania의 분노 (x2)

**Black Panther:** Killmonger, 왕위 찬탈, 하트 허브, 결투 의식 (x2)

## 의무

게임을 준비하는 동안 각 플레이어는 자기 캐릭터의 의무 카드를 조우 덱에 섞어 넣습니다.

조우 덱에서 의무 카드가 공개되면 그 카드에 명시된 캐릭터를 조종하는 플레이어가 공개된 의무 카드를 가져갑니다. 그 플레이어는 카드의 지시에 따라 의무를 해결합니다.

## 5단계 - 시작 플레이어 토큰을 넘기고 라운드 종료하기

시작 플레이어 토큰을 시계 방향으로 다음 플레이어에게 넘깁니다. 라운드를 종료하고 다음 플레이어 페이즈를 시작합니다.

게임은 이렇게 플레이어 페이즈와 빌런 페이즈가 번갈아 가며 진행되며, 플레이어나 빌런이 승리할 때까지 계속됩니다.

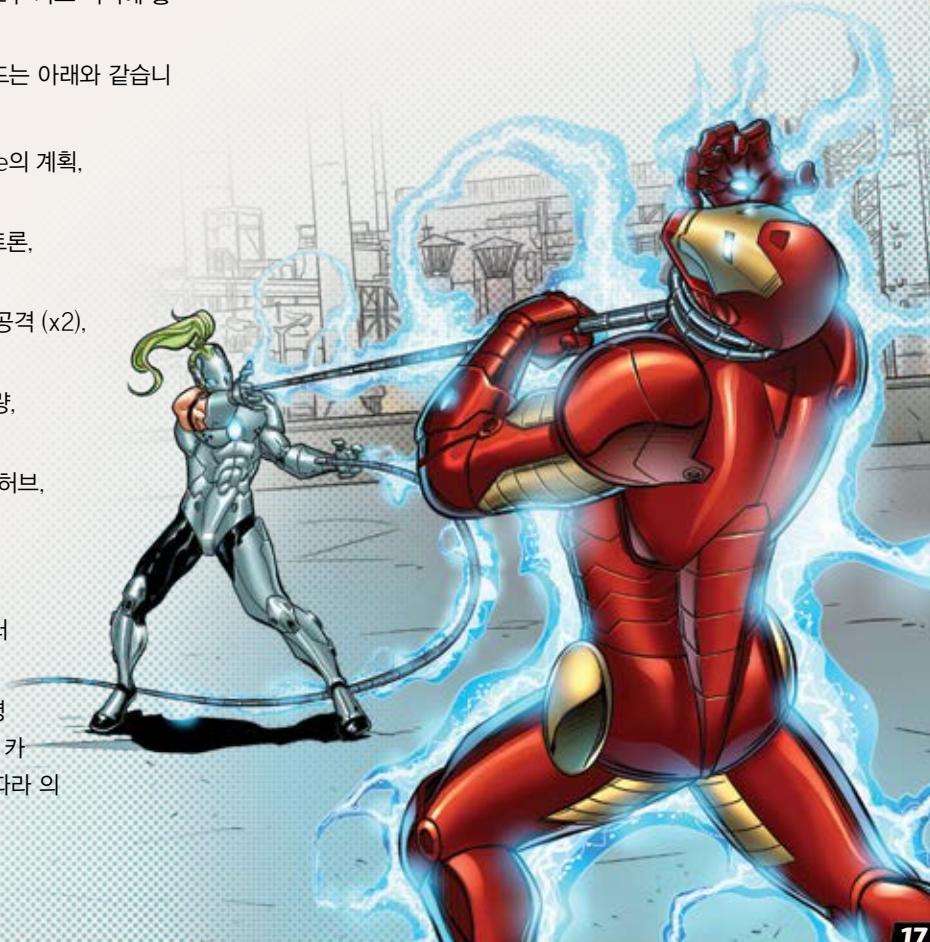
## 그 다음엔?

이제 **Marvel 챔피언스 카드게임**을 즐기기 위해 필요한 기본적인 사항을 알게 되셨습니다.

첫 게임을 끝내고 나면, 다른 히어로의 미리 짜인 덱으로 Rhino 시나리오에 도전해 보세요. 다른 덱의 목록은 20페이지에서 찾을 수 있습니다. 미리 짜인 덱의 감각을 만끽한 다음에는 22페이지의 나만의 덱 규칙에 따라 차별화된 덱 구성의 세계로 뛰어들어 보세요.

Rhino를 몇 번 훈내주고 난 다음에는 먼저 Klaw를 상대로 능력을 시험해 보고, 그 후에는 Ultron을 상대해 점점 어려워지는 난관에 도전하세요. 이들 시나리오에 사용되는 조우 덱의 목록은 23페이지에서 찾을 수 있습니다.

**Marvel 챔피언스 카드게임**의 세계 깊숙한 곳으로 뛰어드는 과정에서 피할 수 없는 의문들이 생겨날 겁니다. 필요하다면 언제든지 참조 안내서를 사용할 수 있다는 걸 기억해 두세요.



## 카드

이곳에서는 기본판에 포함된 다양한 유형의 카드들을 간략하게 살펴봅니다.

### 아이덴티티 카드

기본판에는 다섯 장의 아이덴티티 카드가 포함되어 있습니다. 한쪽 면에는 히어로가, 다른 쪽 면에는 일상 형태가 그려져 있습니다.



### 아이덴티티 전용 카드들

플레이어들이 아이덴티티를 선택하면, 그 아이덴티티와 연관된 카드들은 항상 플레이어 덱에 섞여 넣어 함께 사용합니다.

### 의무 카드

플레이어들이 아이덴티티를 선택하면, 그 아이덴티티와 연관된 의무 카드가 항상 조우 덱에 섞여 들어갑니다.



### 숙적 세트

모든 아이덴티티에는 거기에 맞는 숙적 세트도 함께 따라옵니다. 이 카드 묶음은 게임을 준비할 때는 따로 놓아두지만, 게임 도중에 발생하는 효과로 인해 히어로의 숙적이 등장해 문제를 일으킬 수도 있습니다.

### 성향 카드

게임에는 용맹, 정의, 통솔, 수호의 네 가지 성향이 있습니다. 플레이어는 매 게임마다 네 성향 중 **하나**에 속한 카드만을 자신의 덱에 포함시킬 수 있습니다.



### 기본 카드

아이덴티티 전용 카드들과 플레이어가 선택한 성향 카드 외에도, 어떤 덱이나 넣을 수 있는 기본 카드들이 존재합니다.





### 빌런 카드

기본판에 준비된 세 개의 시나리오에는 각각 서로 다른 빌런이 등장합니다. 모든 빌런은 하나 이상의 스테이지가 순서대로 구성된 텍을 통해 표현됩니다.

### 주요 음모 카드

빌런은 주요 음모 카드를 한 장 이상 들고 게임에 들어옵니다. 이번 시나리오에서 빌런이 완수하려는 목표죠.



### 고정 조우 세트

빌런에게는 고정 조우 세트도 같이 따라옵니다. 시나리오를 진행할 때 조우 텍의 빠대로 사용되는 카드들이죠.



### 일반 조우 세트와 전문가 조우 세트

일반 조우 세트는 각 시나리오에서 기본적으로 사용됩니다. 난이도를 높이고 싶으면 전문가 조우 세트를 (일반 조우 세트에) 더해서 사용합니다.



### 모듈식 조우 세트

기본판에는 모듈식 조우 세트가 다섯 묶음 들어 있습니다. 서로 다른 시나리오들과 함께 바꿔가며 사용하면서 다양한 경험을 하게 해 주는 장치입니다.



## 초심자용 덱

이곳에서는 나만의 덱을 구성하지 않고 바로 게임을 즐기고 싶은 플레이어들을 위해 준비한 캐릭터 설명과 미리 짜인 초심자용 덱을 살펴볼 수 있습니다.

하나의 기본판으로는 She-Hulk와 Iron Man 초심자용 덱을 동시에 사용할 수 없습니다. 두 덱 모두 용맹 성향 카드를 사용하기 때문에입니다. 이를 히어로를 동시에 사용하고 싶다면 She-Hulk 목록에 있는 용맹 카드를 Spider-Man 목록에 있는 정의 카드로 바꾸어 사용하세요.

이곳에 있는 Captain Marvel 덱은 연습 게임에서 사용한 목록과 차이가 있습니다.

## BLACK PANTHER / 수호

Black Panther의 힘은 고도로 발전한 와칸다 기술에서 나옵니다. **Black Panther** 업그레이드로 적들과 그 음모를 끊어발길 수 있지만, 먼저 필요한 조각들을 모아야 하는 부분이 까다롭습니다. T'Challa는 첫 번째 차례를 진행하기 전에 자신의 선견 능력을 이용해 **Black Panther** 업그레이드 하나를 빠르게 플레이 영역으로 가져올 수 있으며, 황금 도시와 Shuri의 도움을 받아 다른 업그레이드를 찾아냅니다. 플레이 영역에 **Black Panther** 업그레이드가 놓이기 시작하면, 와칸다 포에버!를 사용해 **Black Panther** 업그레이드에 달린 “특수!” 능력을 원하는 순서대로 활성화하세요. 전체 절차의 마지막에 활성화되는 능력은 훨씬 더 강해집니다.

Black Panther의 반격 능력은 수호 성향과 함께 할 때 더욱 빛납니다. 적의 공격을 방어하면서 동시에 그 과정에서 적에게 피해를 되돌려 줄 수 있기 때문이죠. 비브라늄은 강력한 동료인 Luke Cage와 Black Widow의 높은 비용을 감당할 수 있게 해 주고, 의료팀과 비브라늄 슈트는 Black Panther가 계속 싸울 수 있도록 돋습니다.

**Black Panther 카드:** 조상의 지식, 에너지 단검, 팬서 클로, Shuri, 전술의 천재, 황금 도시, 비브라늄 (x3), 비브라늄 슈트, 와칸다 포에버! (x5)

**수호 카드:** 방탄조끼 (x2), Black Widow, 카운터 펀치 (x2), 뒤로 물러서세요! (x2), 불굴의 정신 (x2), Luke Cage, 의료팀 (x2), 수호의 힘 (x2)

**기본 카드:** 어벤져스 맨션, 비상사태, 에너지, 응급처치, 강타, 천재, Mockingbird, Nick Fury, 헬리캐리어, 힘, 불굴의 의지

**숙적 세트:** Killmonger, 왕위 찬탈, 하트 허브, 결투 의식 (x2)

**의무:** 국정 운영

## IRON MAN / 용맹

Tony Stark 자신에게는 슈퍼파워가 없지만, 자신의 초지능을 이용해 다양한 **과학** 업그레이드로 표현되는 MK. 5 슈트를 만들어냅니다. Tony Stark로 차례를 몇 번 진행하면서 카드를 뽑아 MK. 5 슈트를 제작하고, Iron Man의 손 크기가 더 커지면 Iron Man으로 변신하세요. Iron Man 형태를 취했다면 로켓 부츠를 써서 **공중**으로 날아올라 강력한 초음속 펀치를 때려박거나, MK. 5 헬멧으로 위험 지역을 수색하고, 강화 장갑으로 하늘에서 적들을 격퇴하세요.

용맹 성향과 함께 하는 아이언맨은 격투 훈련으로 공격력을 강화하고, 아크 원자로로 여러 번의 공격을 쏟아 부을 수 있습니다. 적들에게 둘러싸였다면 거침없는 돌진과 Tigra, War Machine으로 크고 작은 하수인들을 쓸어버릴 수도 있죠.

**Iron Man 카드:** 아크 원자로, MK. 5 아머, MK. 5 헬멧, Pepper Potts, 강화 장갑 (x2), 리펄서 블래스트 (x3), 로켓 부츠 (x2), 스타크 타워, 초음속 펀치 (x2), War Machine

**용맹 카드:** 적을 추적하다 (x2), 격투 훈련 (x2), Hulk, 거침없는 돌진 (x2), 전술공격팀 (x2), 용맹의 힘 (x2), Tigra, 어퍼컷 (x2)

**기본 카드:** 어벤져스 맨션, 비상사태, 에너지, 응급처치, 강타, 천재, Mockingbird, Nick Fury, 헬리캐리어, 힘, 불굴의 의지

**숙적 세트:** Whiplash, 전력 과부하, 전기 채찍 공격 (x2), 전자기력 반발

**의무:** 사업상의 문제



## CAPTAIN MARVEL / 통솔

Captain Marvel은 공중을 날아다니면서 에너지 자원을 활용하는 데에 특화되어 있습니다. Captain Marvel은 성간 비행으로 **공중** 특성을 얻을 수 있으며, 이를 통해 Captain Marvel 헬멧으로 방어력을 강화하고 위기 차단을 유연하게 활용할 수 있습니다. 에너지 자원으로 포톤 블래스트와 자신의 순환 능력을 써서 카드를 뽑거나, 에너지 방출 위에 토큰을 모아 엄청난 피해를 노려볼 수 있습니다.

통솔 성향과 함께 한다면, Hawkeye와 Maria Hill, Vision을 불러 Captain Marvel과 Spider-Woman을 돋게 하고, 그런 다음 감화와 진두지휘로 자신의 지휘를 받는 동료들의 공격력과 저지력을 강화할 수 있습니다.

**Captain Marvel 카드:** 알파 우주 정거장, Captain Marvel 헬멧, 성간 비행 (x2), 위기 차단 (x3), 에너지 흡수 (x2), 에너지 방출 (x2), 포톤 블래스트 (x3), Spider-Woman

**통솔 카드:** 준비 태세 (x2), Hawkeye, 감화 (x2), 진두지휘 (x2), 소집명령 (x2), Maria Hill, 통솔의 힘 (x2), 트리스켈리온, Vision

**기본 카드:** 어벤져스 맨션, 비상사태, 에너지, 응급처치, 강타, 천재, Mockingbird, Nick Fury, 헬리캐리어, 힘, 불굴의 의지

**숙적 세트:** Yon-Rogg, 사이키 매그니트론, 크리 조종장치 (x2), Yon-Rogg의 배신

**의무:** 위독한 가족

## SPIDER-MAN / 정의

Spider-Man은 빌런이 일으키는 거의 모든 사건에 대응할 수 있는 다재다능한 히어로입니다. 높은 방어력과 공중제비, 향상된 스파이더센스 때문에 Spider-Man을 때리는 것 자체가 어려운 데다, 빌런이 깜짝 공격을 성공시켜도 Peter Parker로 돌아가 Aunt May의 간호를 받아 회복하고 말죠. 화려한 결말을 위해 아껴둔 거미줄 날아차기로 빌런에게 강력한 피해를 입히세요!

정의 성향과 함께하는 Spider-Man은 빌런의 행동에 더 많은 제약을 줄 수 있습니다. 정의를 위해!와 감시팀으로 닥쳐오는 위협에 대응할 수 있는 데다, 심문실과 스파이더 추적기 조합 역시 완벽합니다. 상황이 급박해지면, 큰 힘에는 큰 책임이 따르므로 시간을 벌어보세요.

**Spider-Man 카드:** Aunt May, 공중제비 (x2), Black Cat, 향상된 스파이더센스 (x2), 스파이더 추적기 (x2), 거미줄 날아차기 (x3), 웹슈터 (x2), 거미줄 포획 (x2)

**정의 카드:** Daredevil, 정의를 위해! (x2), 큰 힘에는 큰 책임이 따른다 (x2), 히어로의 직감 (x2), 심문실 (x2), Jessica Jones, 감시팀 (x2), 정의의 힘 (x2)

**기본 카드:** 어벤져스 맨션, 비상사태, 에너지, 응급처치, 강타, 천재, Mockingbird, Nick Fury, 헬리캐리어, 힘, 불굴의 의지

**숙적 세트:** Vulture, 고속도로 강도, Vulture의 계획, 급강하 타격 (x2)

**의무:** 퇴거 통지

## SHE-HULK / 용맹

She-Hulk는 자기에게 쓸리는 세상의 관심을 자신의 다른 페르소나인 Jennifer Walters와 함께 공유하는 일에 관심을 쏟습니다. She-Hulk는 높은 공격력으로 거의 모든 적을 으깨 버리고, 원투 펀치와 초인적인 힘으로 더욱 더 치명적인 타격을 가합니다. 분노 집중으로는 불에 기름을 끼얹어 카드를 뽑고, 감마 슬램의 파괴적인 기세를 증폭할 수 있습니다. 적들이 위협이 되지 않을 때면 She-Hulk는 Jennifer Walters로 돌아가 늦은 밤까지 초인 법무 법인의 업무를 처리하거나, 법 집행과 같은 전통적인 방법으로 범죄자들의 손발을 묶습니다.

용맹 성향과 함께 한다면 격투 훈련을 써서 She-Hulk의 전투 능력을 향상시킬 수 있고, 자신의 사촌인 Hulk와 함께 빌런의 하루를 망쳐버릴 수도 있습니다. 적을 압도한 뒤에는 적을 추적하다로 빌런의 악랄한 행동을 유연하게 막아낼 수 있고, 전술공격팀의 도움으로 가장 필요한 순간에 자신의 분노를 집중할 수 있습니다.

**She-Hulk 카드:** 분노 집중 (x2), 감마 슬램, 짓밟기 (x2), 법 집행 (x2), 원투 펀치 (x3), 자아 분열, 초인 법무 법인, 초인적인 힘 (x2), Hellcat

**용맹 카드:** 적을 추적하다 (x2), 격투 훈련 (x2), Hulk, 거침없는 돌진 (x2), 전술공격팀 (x2), 용맹의 힘 (x2), Tigra, 어퍼컷 (x2)

**기본 카드:** 어벤져스 맨션, 비상사태, 에너지, 응급처치, 강타, 천재, Mockingbird, Nick Fury, 헬리캐리어, 힘, 불굴의 의지

**숙적 세트:** Titania, 개인적인 도전, 유전자 개량, Titania의 분노 (x2)

**의무:** 변호사 업무

## 나만의 덱 구성

**Marvel 챔피언스 카드게임** 기본판은 여러 번 즐길 수 있도록 디자인 과정에서 특별히 노력을 기울였습니다. 미리 짜인 초심자용 덱으로 게임을 몇 번 즐겨본 후에는 플레이어들이 스스로 나만의 덱을 구성해 원하는 전략을 시도해볼 수 있습니다.

### 왜 나만의 덱을 구성해야 하나요?

덱 구성은 자기만의 전략과 구상을 실현하기 위해 새로 덱을 짜는 작업입니다. 이 과정을 통해 플레이어들은 기존 초심자용 덱의 전략에 적응하는 대신 자신이 즐기고 싶은 방향으로 덱을 구성해 새로운 방식으로 게임을 경험할 수 있습니다. 플레이어들은 나만의 덱을 구성하면서 게임에 단순히 참여하는 것이 아니라, 게임을 즐기는 방식 자체를 바꾸게 됩니다.

### 첫 발걸음

덱을 원하는 대로 구성할 수 있는 카드 게임에 익숙하지 않은 플레이어들에게 나만의 덱 구성은 성가시고 두려운 일입니다. 저 깊은 심연으로 뛰어들기 전에 먼저, 바로 앞의 두 페이지에서 살펴볼 수 있는 초심자용 덱을 수정해보세요. 여러 히어로를 다양한 성향과 함께 즐겨보면서 다양한 조합이 덱의 느낌을 어떻게 바꿀 수 있는지 살펴보세요.

이렇게 서로 다른 히어로와 성향 조합을 시험해보면서 어떤 조합이 스스로에게 잘 맞는지, 어떤 조합을 시도할 때 게임이 즐거웠는지를 찾아보세요. 이렇게 찾아낸 조합으로 게임을 계속하다 보면, 자신의 스타일에 맞는 방식으로 덱을 구성할 수 있는 영감이 떠오를 거예요. 여기까지 왔다면 완전한 덱 구성 규칙을 살펴볼 때가 된 겁니다. 다음 부분으로 넘어가세요.

### 나만의 플레이어 덱 구성 규칙

**Marvel 챔피언스 카드게임의 나만의 덱 구성 규칙은 아래와 같습니다.**

- ▶ 플레이어는 아이덴티티 카드를 반드시 하나 선택해야 합니다.
- ▶ 플레이어 덱에는 최소 40장에서 최대 50장의 카드를 넣을 수 있습니다. 아이덴티티 카드는 덱 숫자에 포함하지 않습니다.
- ▶ 플레이어 덱에 자신이 선택한 아이덴티티의 아이덴티티 전용 카드를 모두 넣어야 합니다. 세트에 포함된 수량이 정확히 맞는지 확인합니다.
- ▶ 나만의 덱을 구성할 때 각 플레이어는 오직 하나의 성향(정의, 용맹, 통솔, 수호)만을 선택할 수 있습니다. 선택한 성향 카드와 기본 카드를 모두 사용하거나, 둘 중 한 종류만 사용하여 덱의 나머지 카드를 구성할 수 있습니다. 고유 카드가 아닌 카드는 하나의 덱에 세 장까지(이름으로 판단) 중첩해서 넣을 수 있습니다. 아이덴티티 카드와 덱에 있는 카드 모두를 통틀어 고유 카드는 한 장씩만(이름으로 판단) 넣을 수 있습니다.
- ▶ 플레이어의 아이덴티티 카드에 적힌 “덱 구성 규칙”을 모두 따라야 합니다.

### 기본판을 넘어서

기본판을 사용해 나만의 덱 구성을 만끽한 후에는 히어로 확장에서 새로운 가능성을 만나볼 수 있습니다. Captain America, Ms. Marvel, Thor와 같은 새로운 히어로들이 기다리고 있으며, 플레이어 덱의 가능성을 늘려줄 수 있는 다양한 성향 카드와 기본 카드가 함께 수록되어 있습니다. 이들을 모두 모아 가장 좋아하는 히어로들로 궁극의 덱을 구성해 보세요!



# 기본 시나리오

여기에서는 기본판에 실린 시나리오의 덱 목록과 나만의 시나리오를 구성하기 위한 지침을 살펴볼 수 있습니다.

## RHINO

**빌런 덱:** Rhino (I), Rhino (II)

전문가 모드에서는 Rhino (I)을 제거하고 Rhino (III)을 더합니다.

**주요 음모 덱:** 쳐들어간다!

**Rhino 조우 세트:** 무장 Rhino 슈트, 부수고 쟁긴다, 돌격 (x2), 군중 통제, 강화 코뿔, 버거운 상대 (x2), 하이드라 용병 (x2), “난 튼튼하다!” (x2), Sandman, Shocker, 맹진 (x3)

**일반 조우 세트:** 전진 (x2), 습격 (x2), 허를 찔리다, 물량공세, 과거의 그림자

**폭탄 테러 조우 세트(모듈식, 위험도 1):** 폭탄 테러, 하이드라 폭탄 마 (x2), 폭발, 가짜 폭탄 (x2)

나만의 시나리오 구성 규칙을 사용하면 폭탄 테러 조우 세트를 이 시나리오에서 떼어내 다른 시나리오에 더할 수도 있습니다.

## KLAW

**빌런 덱:** Klaw (I), Klaw (II)

전문가 모드에서는 Klaw (I)을 제거하고 Klaw (III)을 더합니다.

**주요 음모 덱:** 지하 경제, 비밀스러운 회동

**Klaw 조우 세트:** 무장 경호원 (x3), 방어 조직, 불법 무기 공장, 음파 변환기, Klaw의 복수 (x2), 고령 음파 신체, 소닉 봄 (x2), 음파 조작 (x2), 불멸의 Klaw, 무기 밀수업자 (x2)

**일반 조우 세트:** 전진 (x2), 습격 (x2), 허를 찔리다, 물량공세, 과거의 그림자

**Masters of Evil 조우 세트(모듈식, 위험도 2):** 대혼란의 대가들 (x2), Melter, Radioactive Man, Masters of Evil, Tiger Shark, Whirlwind

나만의 시나리오 구성 규칙을 사용하면 Masters of Evil 조우 세트를 이 시나리오에서 떼어내 다른 시나리오에 더할 수도 있습니다.

## 전문가 모드

“전문가 모드”는 어려운 도전을 찾아다니는 숙련된 플레이어들에게 적합합니다. 선택한 시나리오의 전문가 모드 빌런 스테이지 목록을 사용하고, 조우 덱에 전문가 조우 세트를 더하세요.

전문가 조우 세트: 탈진, 완벽한 계획, 포격

## ULTRON

**빌런 덱:** Ultron (I), Ultron (II)

전문가 모드에서는 Ultron (I)을 제거하고 Ultron (III)을 더합니다.

**주요 음모 덱:** Crimson Cowl, NORAD 습격, 멸망의 카운트 다운

**Ultron 조우 세트:** 항상된 Ultron 드론 (x3), 안드로이드의 효율성 (x3), 드론 공장, 침습하는 AI, 프로그램 송신기, Ultron의 분노 (x2), 수리 절차 (x2), 벌떼 공격 (x2), Ultron 드론, Ultron의 명령, 드론 개량 (x2)

**일반 조우 세트:** 전진 (x2), 습격 (x2), 허를 찔리다, 물량공세, 과거의 그림자

**무차별 공격 조우 세트(모듈식, 위험도 3):** 충격 블래스터, 강력한 폭발(x2), 무차별 공격, 비브라늄 아머

나만의 시나리오 구성 규칙을 사용하면 무차별 공격 조우 세트를 이 시나리오에서 떼어내 다른 시나리오에 더할 수도 있습니다.

## 나만의 시나리오 구성 규칙

처음 몇 번은 추천 목록을 사용해 시나리오에 도전하세요.

다채롭고 예측할 수 없는 게임을 위해 여러 종류의 모듈식 조우 세트를 마련해 두었습니다. 이 세트들을 시나리오에 더해보세요(혹은 뺄 수도 있습니다).

시나리오에 미치는 영향에 따라 모든 모듈식 조우 세트의 위험도를 지정해 놓았습니다. 위험도가 높을수록 시나리오의 난이도가 높아집니다.

조우 덱을 구성하는 최적의 방법은 앞에 나온 목록에서 모듈식 조우 세트를 제거하고 새로운 모듈식 조우 세트를 넣는 것입니다(더 거칠고 예측하기 힘든 경험을 원한다면 여러 개의 모듈식 조우 세트를 넣을 수도 있지만, 그렇게 되면 조우 덱의 성격이 희미해질 수 있습니다).

모듈식 세트를 넣을 때, 원하는 세트를 더할 수도 있지만 (무작위성을 증대시키기 위해) 사용할 수 있는 모듈식 세트 중 하나를 무작위로 골라서 앞면을 보지 않고 조우 덱에 섞어 넣을 수도 있습니다.

기본판에는 목록에 있는 모듈식 세트(Rhino 시나리오의 폭탄 테러, Klaw 시나리오의 Masters of Evil, Ultron 시나리오의 무차별 공격) 외에도 아래 모듈식 세트 두 개가 추가로 들어있습니다.

**하이드라 군단 조우 세트(모듈식, 위험도 4):** 하이드라 군인 (x3), 하이드라 군단 (x2), Madame Hydra

**종말의 의자 조우 세트(모듈식, 위험도 5):** 생체역학적 개량 (x3), M.O.D.O.K., 종말의 의자 (x2)

# 만든 사람들

게임 디자인 및 개발: Michael Boggs, Nate French, Caleb Grace

제작: Molly Glover

편집 및 검수: Joshua Yearsley, Josiah "Duke" Harrist

카드 게임 매니저: Mercedes Opheim

그래픽 디자인: Chris Beck, Evan Simonet

그래픽 디자인 매니저: Christopher Hosch

표지 일러스트: Michal Ivan

일러스트 감독: Andy Christensen, Deborah Garcia

일러스트 총괄 감독: Tony Bradt

풀질 관리: Andrew Janeba, Zach Tewalthomas

라이선스 관리: Sherry Anisi

라이선스 매니저: Simone Elliott

생산 관리: Justin Anger, Jason Glawe

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

프로젝트 총괄: John Franz-Wichlacz

상품 개발 총괄: Chris Gerber

게임 디자인 총괄: Corey Konieczka

스튜디오 책임: Andrew Navaro

한국어판 번역 및 편집:

번역: 김유현, 전청운 | 검수: 이상민, 이산하, 박수민 | 편집: 김근배, 김세훈

## MARVEL

라이선스 승인: Brian Ng

놀라운 작업으로 이 게임에 참여한 Marvel 코믹스 작가들에게 끝없는 감사의 말씀드립니다.

## 플레이 테스터들

Carl Anderton, Jacqueline Anderton, Kael Barend, Michael Bernabo, Chase C. Bishop, Tabatha Bradley, Weston Garrett Bradley, Robert Brantseg, Xavier Cabaret, Jim Cartwright, Martin Cazamajor, Mr. Chip, Daniel Lovat Clark, Chris Bizzell Clough, Lachlan "Raith" Conley, Josh Cooper, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Vincent Degrandis, Camille DeMars, Jordan Dixon, Emeric Dwyer, Ansis Endzelis, Emils Endzelis, Tony Fanchi, Andrew Fischer, K.F.B. Fletcher, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Liam Fredin, Nora Juranek, Brian Ganas, Johan Gärderud, Sam Griebel, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Tim Huckleberry, Mark Jones, Matt Jordan, Bob Juranek, John Juranek, Nathan Karpinski, Doug Keester, Guido Kessels, Paul Klecker, Evangelena Lee, Tobin Lopes, Todd Michlitsch, Matthew "Noodle" Newman, Nikolete, Joe Olson, Amanda Ressler, Romas, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Preston Stone, Mike Strunk, Sean Switajewski, Terance Taylor, Mikael Thomas, Jason Wallace, Aaron Wong, and Jeremy "Get Scooped" Zwirn

플레이 테스터들에게 특별한 감사를 드립니다.



© MARVEL. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



### 코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

<Marvel 챔피언스 카드게임>은 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

B2098

# 간략한 참조

## 섀도

어느 플레이어가 빌런 페이즈의 4단계에 섀도 키워드가 있는 조우 카드를 공개하면, 그 플레이어는 본래 카드를 해결한 직후에 조우 카드 한 장을 추가로 뽑아 공개하고 해결합니다.

## 부가 상태 카드

**혼란** — 혼란 상태인 히어로나 동료가 기본 저지를 시도하거나 저지 능력을 사용하여 하면, 대신 혼란 상태 카드를 버립니다. 그 저지 시도로 캐릭터를 소진해야 했다면, 그 캐릭터는 반드시 소진되어야 합니다.

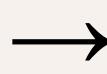
혼란 상태인 빌런이나 하수인이 암약하여 하면, 대신 혼란 상태 카드를 버립니다.

**기절** — 기절 상태인 히어로나 동료가 기본 공격을 시도하거나 공격 능력을 사용하여 하면, 대신 기절 상태 카드를 버립니다. 그 공격 시도로 캐릭터를 소진해야 했다면, 그 캐릭터는 반드시 소진되어야 합니다.

기절 상태인 빌런이나 하수인이 공격하여 하면, 대신 기절 상태 카드를 버립니다.

**강인함** — 강인함 상태 카드가 있는 캐릭터가 몇 점이든 피해를 입으려 하면, 그만큼의 피해를 모두 방지하고 강인함 상태 카드를 대신 버립니다.

## 아이콘



수치 옆에

이 기호가 적혀

있다면 그 수치를

"플레이어마다"

적용합니다.

카드 이름 앞에

이 기호가

붙은 카드는

고유 카드입니다.

능력 문구에서,

화살표는

비용과 효과를

분리합니다.

## 부가 음모 아이콘(16페이지 참조)



수령



가속



위기

## 자유 아이콘



정신력 (•)



물리력 (◎)



에너지 (⚡)



만능 (\*)