

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: STARLORD

Peter Quill, también conocido como Starlord, temerario forajido del planeta Tierra y líder de los Guardianes de la Galaxia, aporta un toque de sarcasmo y humor narcisista al juego, manteniendo unido a su variopinto equipo de héroes para proteger la galaxia de amenazas grandes y pequeñas. ¡Y si puede aprovechar para ganarse unos créditos, tanto mejor!

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Starlord, incluido un mazo pregenerado.

Nueva palabra clave: A distancia

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

Nueva palabra clave: Complicación X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta.

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.

STARLORD / LIDERAZGO

Starlord obtiene los mejores resultados cuando se enfrenta a situaciones insalvables. Utiliza su capacidad especial para darle cartas de Encuentro a cambio de un descuento considerable en los costes de recursos, o emplea "Deslizarse disparando" en el momento oportuno para infligir Daño adicional a un enemigo en función del número de cartas de Encuentro que tenga delante. Cuanto mayor sea el riesgo, mayor será la recompensa. Y si Starlord fuerza demasiado su suerte y necesita ayuda, llama al poderoso "Nova Prime" para que vaporice a un enemigo.

Con el aspecto Liderazgo, usa a "Yondu" y a "Bill Rayos Beta" para eliminar Esbirros, potencia sus ataques con una mortífera "Pistola láser" y alienta a todos los personajes **GUARDIÁN** para que se abalancen sobre el Villano en un arrebato de "Heroísmo suicida".

CRÉDITOS

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

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

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, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom, Jeremy Zwirn

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: GAMORA

Gamora es la mujer más mortífera de la galaxia, entrenada (y atormentada) desde su infancia por el titán loco Thanos para esgrimir cualquier objeto como arma y eliminar a sus enemigos con una soltura letal. Ahora viaja por el espacio con los Guardianes de la Galaxia, decidida a poner fin a todos los sufrimientos que ella misma ha padecido.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Gamora, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Gamora, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

Aclaraciones a las reglas

P: ¿Los seis Eventos **ATAQUE** o **INTERVENCIÓN** que pueden incluirse en el mazo de Gamora se cuentan de cara a los límites mínimo y máximo de dicho mazo?

R: Sí. Aunque en el mazo de Gamora pueden incluirse Eventos que no formen parte del aspecto escogido, dichos Eventos siguen contando de cara a los límites mínimo y máximo de su mazo.

GAMORA / AGRESIVIDAD+

Gamora se sirve de su adiestramiento letal y su destreza marcial para derrotar enemigos y frustrar sus maldades. La capacidad única que le permite añadir a su mazo Eventos de **ATAQUE** e **INTERVENCIÓN** de cualquier aspecto le brinda una versatilidad sin límites y se compenetra estupendamente con su capacidad para retirar Amenaza jugando Eventos de **ATAQUE** o infligir Daño jugando Eventos de **INTERVENCIÓN**. Y como puede beneficiarse de las acciones realizadas previamente durante un mismo turno, combinar Eventos de **ATAQUE** e **INTERVENCIÓN** es fundamental para garantizar el éxito de Gamora.

Con el aspecto Agresividad, propina un buen "Vapuleo" a un enemigo para que muerda el polvo o fulmina al Villano empuñando la poderosa "Matadioses". Con el aspecto Justicia puedes "Cortar el paso" al Villano para impedir que logre su objetivo. Con el aspecto Protección, asesta un "Primer impacto" a tus enemigos antes de que tengan ocasión de hacerte a ti lo mismo.

CRÉDITOS

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

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

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, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© 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, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: DRAX

Tras morir asesinado por Thanos en un perverso acto de crueldad, Arthur Douglas renació como Drax, un guerrero armado con puñales y una insaciable sed de venganza. Como miembro de los Guardianes de la Galaxia, Drax recorre el espacio buscando una oportunidad para acabar con Thanos de una vez por todas.

Este pack de Héroe contiene todo lo necesario para jugar como Drax, incluido un mazo pregenerado.

Para jugar tu primera partida como Drax, coge todas las cartas que preceden a la carta de separación y prepara la partida siguiendo las instrucciones del cuaderno *Aprende a jugar*. En el reverso de la carta de separación se ofrece un listado completo del contenido de este mazo a modo de referencia.

Las restantes cartas que van después de la carta de separación pueden utilizarse para diseñar mazos propios. Las reglas para la creación de mazos personalizados se explican en el Apéndice I de la *Guía de referencia* del juego.

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.

DRAX / PROTECCIÓN

Todo lo que hace Drax está motivado por su deseo de vengar todas las afrentas que se cometen contra él. Encaja ataques del Villano para acumular contadores de Venganza sobre Drax y aumentar así su atributo básico de Ataque. Gracias a su ATQ potenciado, "Vengar afrenta" te permitirá desquitarte de los enemigos más desafortunados; también puedes recurrir a la "Intimidación" para evitar que el Villano cometa más fechorías, o efectuar un "Salto y apuñalamiento" para derribar incluso a los enemigos más formidables. Y si Drax queda maltrecho a consecuencia de un combate prolongado, adopta su identidad de Alter ego para calmar su furia interna y recuperarte de los Daños sufridos.

Con el aspecto Protección, usa el "Sometimiento" para mantener a raya los ataques de tus enemigos, hazte con la ventaja enseñándoles "Una dura lección" y pide ayuda a "Dragón Lunar" para conseguir que los Esbirros enemigos luchen de tu lado.

CRÉDITOS

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

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

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, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom, Jeremy Zwirn

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© 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, Román Díaz 110, 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 12 años.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: VENENO

Flash Thompson, veterano de guerra y antiguo compañero de clase de Peter Parker, se fusionó con el simbiote Veneno como parte del Proyecto Renacimiento 2.0, el segundo programa de supersoldados del gobierno estadounidense. Ahora Veneno viaja por toda la galaxia haciendo uso de sus excepcionales aptitudes para acabar con los malhechores allí donde los encuentra.

Nueva palabra clave: A distancia

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

Nueva palabra clave: Patrulla

Mientras haya Esbirros con la palabra clave Patrulla enfrentados a un jugador, éste no podrá intervenir en el Plan principal.

Aclaraciones a las reglas

P: Todas las copias del “Simbionte rabioso” contienen la expresión “Esbirro Archienemigo de Veneno”. ¿Qué ocurre si Veneno ha de poner en juego su Esbirro Archienemigo (por ejemplo, al mostrarse la carta “Una sombra del pasado”)?

R: Como todas las copias del “Simbionte rabioso” se consideran Esbirro Archienemigo de Veneno, habrán de ponerse en juego todas las copias del “Simbionte rabioso” que estén apartadas.

VENENO / JUSTICIA

Entre el adiestramiento militar de Flash Thompson, la insólita fisiología del simbiote klyntar y las diversas aptitudes heredadas de Spiderman, Veneno es un ejército de un solo hombre capaz de utilizar más de dos cartas Restringidas a la vez. Su versátil “Multicañón” resulta de gran utilidad en situaciones muy diversas, y la “Pistola de Veneno” puede usarse por partida doble para mejorar los atributos básicos del Héroe. Además, con su capacidad especial “Unión simbiótica”, puedes forzar al simbiote para efectuar un “Ataque feroz”, situarte “Tras las líneas enemigas” para frustrar los planes del Villano de una vez por todas, o incluso apresarlos con tus “Tentáculos constrictores”.

Con el aspecto Justicia, siembra la confusión entre tus enemigos con un disparo de tu “Fusil sónico”, emplea una “Táctica intimidatoria” para amedrentarlos o pide ayuda a “Jack Bandera” para que se encargue de los Planes y obtenga munición.

CRÉDITOS

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

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Revisión técnica: Calli Oliverius

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Camila Castañón

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck y Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Dirección artística: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson y Tim Flanders

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Zach Holmes

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

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, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matthew Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom, Jeremy Zwirn

¡Gracias a todos los que habéis participado en las pruebas de la versión beta!



© 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, Román Díaz 110, 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.

