

# MARVEL

## CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

### PACK DE HÉROE: NÉBULA

*Creada por Thanos como la perfecta máquina de matar, Nébula renunció a su padre para convertirse en una temible pirata espacial. Pero cuando el titán loco amenazó toda la vida del universo, se unió a los Guardianes de la Galaxia para detenerlo.*

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

Para jugar tu primera partida como Nébula, 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.

#### 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).

#### Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturdido ni confundido.

#### 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.

### NÉBULA / JUSTICIA

Nébula es una forajida provista de numerosos implantes cibernéticos que ha dedicado su vida a dominar las técnicas de combate más mortíferas. Juega una Mejora **TÉCNICA** con su Alter ego para robar dos cartas, luego adopta su identidad de Héroe y utiliza su capacidad **Especial** con "Intenciones asesinas". ¡Al comienzo de tu próximo turno, la capacidad *Protocolos de combate* de Nébula activará automáticamente todas tus Mejoras **TÉCNICA** e incapacitará al Villano!

Con el aspecto Justicia, roba tres cartas adicionales poniendo en juego un Plan secundario con "De un modo u otro". ¡Llama a tus compañeros "Eros" o "Veneno" (ambos con el rasgo **GUARDIÁN**) para que te ayuden a trincar ese Plan secundario, y luego prepara tu Héroe con "Se ha hecho justicia"!

### CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Michael Boggs

**Desarrollo adicional:** Caleb Grace

**Producción:** Molly Glover

**Edición:** B. D. Flory

**Traducción:** Juanma Coronil

**Coordinador de juegos de cartas:** Jim Cartwright

**Diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch

**Dirección artística:** Deborah Garcia con Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

**Responsable de dirección artística:** Tony Bradt

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de licencias:** Zach Holmes

**Responsable de licencias:** Sherry Anisi

**Coordinadores de producción:** Justin Anger y Liza Lundgren

**Dirección visual creativa:** Brian Schomburg

**Coordinador del proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Diseño de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

*Un agradecimiento especial para 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

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Saward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, 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, 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: MÁQUINA DE GUERRA

*James Rhodes luchaba por su país como piloto de cazas en el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos antes de que su amigo Tony Stark le entregase una armadura de tecnología punta. ¡Ahora lucha por toda la Tierra como Máquina de Guerra, el arsenal andante de los Vengadores!*

#### A distancia

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

#### Alianza

Alianza es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este mazo. Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

#### Complicación X

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

#### 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.

#### 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).

### MÁQUINA DE GUERRA / LIDERAZGO

La armadura de Máquina de Guerra es el sistema de combate mejor armado de todo el arsenal de S.H.I.E.L.D. Utiliza sus contadores de Munición para cubrir el coste de cualquiera de los potentes Eventos de Máquina de Guerra, como "Fuego automático", para infligir cuantiosos Daños al Villano. Luego cambia a la identidad de tu Alter ego para devolver ese Evento a tu mazo y recargar tus contadores de Munición. ¡Equipa tu armadura con un "Chasis mejorado" para recibir una carta de Estado "Duro" cada vez que cambies a tu identidad de Héroe!

Con el aspecto Liderazgo, puedes poner en juego algún formidable Aliado **VENGADOR** como "Pantera Negra" con un "Ataque furtivo" cuidadosamente calculado. ¡Activa el "Grupo de mando" para utilizar varias veces los atributos básicos de ese Aliado antes de descartarlo con "Salvados del desastre" para intervenir contra el Plan del Villano!

### CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Caleb Grace y Aaron Haltom

**Desarrollo adicional:** Michael Boggs

**Producción:** Molly Glover

**Edición:** B. D. Flory

**Traducción:** Juanma Coronil

**Coordinador de juegos de cartas:** Jim Cartwright

**Diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch

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

**Responsable de dirección artística:** Tony Bradt

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de licencias:** Zach Holmes

**Responsable de licencias:** Sherry Anisi

**Coordinadores de producción:** Justin Anger y Liza Lundgren

**Dirección visual creativa:** Brian Schomburg

**Coordinador del proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Diseño de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

*Un agradecimiento especial para 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

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, 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, 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: VALQUIRIA

*Designada por Odín como líder de las legendarias doncellas escuderas que eligen a los caídos en combate, Brunilda desafió la voluntad del Padre de Todos cuando se marchó de Asgard para unirse a los Vengadores. ¡Desde aquel día, ha consagrado su vida a la defensa de Midgard como la valerosa Valquiria!*

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

Para jugar tu primera partida como Valquiria, 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.

#### Alianza

Alianza es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este mazo. Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

#### Complicación X

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

### VALQUIRIA / AGRESIVIDAD

El estilo de combate de Valquiria se centra en su Mejora principal, el "Halo de muerte". Utiliza su capacidad *Presentir la muerte* para vincular el "Halo de muerte" a un Esbirro, luego juega "¡Defiéndete!" para derrotar a ese enemigo e infligir Daño de Brutalidad al Villano. ¡Aplicar los efectos de **Respuesta** de "Valhalla" y "Cabalgata de las valquirias" te permitirá quitar cinco fichas de Amenaza, robar una carta y curar un punto de Daño al mismo tiempo!

Con el aspecto Agresividad, incrementa tu puntuación de ATQ y luego inflige esa misma cantidad de Daño con "Golpe veloz" o quita esa misma cantidad de Amenaza de un Plan usando "Resolver el problema a golpes". ¡Y si algunos Esbirros se interponen en tu camino, llama a tus compañeros de armas asgardianos "Thor" y "Throg" para que te ayuden a fulminarlos!

### CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Caleb Grace

**Desarrollo adicional:** Michael Boggs

**Producción:** Molly Glover

**Edición:** B. D. Flory

**Traducción:** Juanma Coronil

**Coordinador de juegos de cartas:** Jim Cartwright

**Diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch

**Dirección artística:** Deborah Garcia con Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

**Responsable de dirección artística:** Tony Bradt

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de licencias:** Zach Holmes

**Responsable de licencias:** Sherry Anisi

**Coordinadores de producción:** Justin Anger y Liza Lundgren

**Dirección visual creativa:** Brian Schomburg

**Coordinador del proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Diseño de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

*Un agradecimiento especial para 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

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirnson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom, and 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, 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: LA VISIÓN

*Aunque fue creado originalmente por Ultrón para destruir a los Vengadores, el androide conocido como La Visión acabó uniéndose a los héroes más poderosos de la Tierra. Ahora emplea sus increíbles poderes para proteger el mundo de los peligros que lo amenazan.*

#### Alianza

Alianza es una nueva palabra clave que aparece en algunas cartas de este mazo. Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarlo a pagar sus costes.

#### Identidades adicionales

Las cartas con palabras clave que contienen el término "Identidad" otorgan a un Superhéroe identidades adicionales exclusivas, como por ejemplo la "Identidad de masa" de La Visión. Estas identidades se suman a las habituales de Héroe y Alter ego que posee el Superhéroe, y cada una presenta condiciones específicas para poder adoptarla. Cuando un Superhéroe cambia a una de estas identidades adicionales, no se cuenta de cara a la restricción que impide pasar de Héroe a Alter ego (o viceversa) más de una vez por turno, pero sí se considera un cambio de identidad en lo que respecta a la aplicación de efectos de cartas.

#### Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturrido ni confundido.

#### 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.

### LA VISIÓN / PROTECCIÓN

La Visión fue construida por Ultrón para ser el androide definitivo, capaz de controlar la densidad de su propio cuerpo. Utiliza su capacidad *Manipulación de la densidad* para cambiar a su identidad de masa "Intangible" y concentrarse en la intervención. Mientras está intangible, La Visión reduce en 2 el Daño recibido por todos los ataques y además puede usar la "Disrupción de fase" para descartar un Accesorio enemigo. Cuando llegue el momento de pasar a la ofensiva, cambia a su identidad de masa "Denso" para ganar +2 ATQ y poder utilizar el "Golpe superdenso", ¡que inflige cinco puntos de Daño con la cualidad Penetrante!

Con el aspecto Protección, puedes volver la agresividad del Villano contra él. ¡Juega "Desafío" para descartar una carta de aumento que esté asignada boca abajo a un enemigo atacante, y luego aplica la **Respuesta** de "Fluir como el agua" para causar Daño a ese enemigo!

### CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Caleb Grace

**Desarrollo adicional:** Michael Boggs

**Producción:** Molly Glover

**Edición:** B. D. Flory

**Traducción:** Juanma Coronil.

**Coordinador de juegos de cartas:** Jim Cartwright

**Diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson

**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch

**Dirección artística:** Deborah Garcia con Tim Flanders y Jeff Lee Johnson

**Responsable de dirección artística:** Tony Bradt

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de licencias:** Zach Holmes

**Responsable de licencias:** Sherry Anisi

**Coordinadores de producción:** Justin Anger

**Dirección visual creativa:** Brian Schomburg

**Coordinador del proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Diseño de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

*Un agradecimiento especial para 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

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, 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, 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.



