

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: MARIPOSA MENTAL

Mariposa Mental es una poderosa telepata 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 poniéndolo 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 McLaughlan, 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.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: ÁNGEL

El Ángel fue miembro de la Patrulla-X hasta que el infame Apocalipsis lo transformó en el Arcángel de la Muerte. Con el tiempo consiguió liberarse del yugo del villano, pero a veces le cuesta reprimir la poderosa y despiadada identidad del Arcángel, cuya personalidad aún sigue oculta en su interior.

Cartas plegables

La carta de Superhéroe de Warren Worthington III es plegable y presenta tres "caras". Una de ellas contiene la identidad de su Alter ego, otra es su identidad de Héroe como el Ángel, y en el reverso de la carta está su identidad de Héroe como el Arcángel. Para cambiar de identidad con una carta de tres caras se sigue el procedimiento habitual de cambio de identidad. Mientras esta carta de Superhéroe esté en juego (en cualquiera de sus identidades), no podrá entrar en juego ningún otro personaje que lleve por nombre Ángel/Arcángel o tenga el subtítulo Warren Worthington III.

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: Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarlo a pagar sus costes.

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.

ÁNGEL / PROTECCIÓN

Warren tiene dos identidades distintas como Héroe: el acrobático Ángel y el mortífero Arcángel. Su faceta de Arcángel es muy eficaz infligiendo Daño, pero debe utilizarse con cuidado, porque su INT 0 y el icono de Aceleración que tiene impreso pueden hacer que la Amenaza se dispare de manera descontrolada. ¡Retoma la identidad del Ángel cuando te encuentres al borde de la catástrofe antes de que sea demasiado tarde!

Con el aspecto de Protección, el Ángel se beneficia de jugar a la defensiva, por ejemplo eliminando Amenaza de Planes secundarios mediante una "Estrategia de contención" y curando Daño con el "Nido del Ángel". Utiliza "Vigilancia constante" para preparar a tu Héroe y luego lanza una "Provocación" al Villano que te brinde una nueva oportunidad para defender.

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 McLaughlan, 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.



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

PACK DE HÉROE: X-23

X-23 es un clon femenino del mutante Lobezno, de quien ha heredado las garras y el factor curativo. Tras los abusos sufridos en su infancia como cobaya de la Fundación, ahora se ha convertido en una defensora acérrima de niños inocentes, especialmente de su clon Gabby, a quien ha adoptado como hermanastra.

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: Asalto

Cuando un personaje realiza una intervención básica contra un Plan que tiene la palabra clave Asalto, ese personaje utiliza su ATQ en vez de su INT. Si se trata de un Aliado, después de esta intervención sufrirá el Daño derivado que figure bajo su puntuación de ATQ en vez de su INT.

Nueva 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.

Nota: Este producto contiene cuatro cartas Enlazadas al Plan secundario de jugador "Entrenamiento especializado" (↘ 21), que forma parte del mazo pregenerado de X-23. Estas cuatro cartas vienen después de la carta de separación incluida en el mazo, y deben apartarse a un lado durante la preparación de la partida si se va a jugar con este mazo pregenerado.

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.

X-23 / AGRESIVIDAD

La eficacia de X-23 radica en su capacidad para prepararse después de sufrir Daños. Puede defender contra ataques del Villano y, si esto le provoca algún Daño, prepararse para volver a defender en caso de necesidad (y de no ser así, quedar disponible para atacar o intervenir en la fase de los Jugadores). Durante la fase de los Jugadores, puede encajar el Daño causado por las "Garras de X-23" para después llevar a cabo un ataque devastador. Su Aliado "Honey Tejón" le brinda una oportunidad más para prepararse y también se beneficia de una puntuación incrementada de ATQ; además, puede volver a la acción rápidamente gracias a la capacidad del Alter ego de X-23.

El aspecto de Agresividad te permite potenciar tu ATQ con "Ya me has cabreado" y recurrir a "El método directo" para usar este ATQ aumentado al intervenir en un Plan secundario. Sigue un "Entrenamiento especializado" para obtener una potente Mejora de tipo **ESPECIALIZACIÓN** que no podrías conseguir de ninguna otra manera.

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 McLaughlan, 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.



MASACRE PRESENTA:

MARVEL CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

UNA PRODUCCIÓN DE MASACRE, S.A.



PACK DE HÉROE: MASACRE

Masacre es un **FIGURA** que **RESUELVE** más problemas que **NADIE**. Su **REPERTORIO DE CHISTES OCURRENTES** son increíblemente **GRACIOSOS**. Es un **MÁQUINA CON** las armas de fuego y las espadas, y **DOMINA TODAS LAS** artes marciales. Sabe que es un personaje de cómic, y por eso **ES EL MÁS LISTO DE TODOS**. Se recupera de sus heridas **CON UN PAR**, por lo que resulta imposible **DETENERLO**.

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).

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.

Preguntas frecuentes

P. ¿Cuentan las fichas de Aceleración como iconos de Aceleración (🚀), y viceversa?

R. No. Aunque las dos desempeñan una función similar, no son equivalentes.

P. ¿Qué significa la expresión "busca en tu colección" en el enunciado de la carta "Armado hasta los dientes" (🔪)?

R. Con "Armado hasta los dientes" puedes examinar todas las cartas que tengas del juego *Marvel Champions* en busca de una que contenga el rasgo **ARMA** y pertenezca a un aspecto cualquiera (lo cual no incluye las cartas de campaña ni las específicas de Superhéroes). La carta puede pertenecer a un aspecto distinto al que hayas escogido para tu mazo.

SE
CREE

LACAYOS DE MASACRE

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi y MASACRE

Desarrollo adicional: Michael Boggs y 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

EL QUE MANDA DE VERDAD: MASACRE

Un agradecimiento especial para Matt Froese y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

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 Rudyoy, 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 © 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.

MASACRE / WADE WILSON

MI MAZO VA TAN SOBRADÍSIMO QUE VAS A BARRER EL SUELO CON CUALQUIER VILLANO QUE SE TE PONGA POR DELANTE, POR MUY CHUNGO QUE SEA. SOY COMO EL CONEJITO ÉSE DE LAS PILAS: NO HAY QUIEN ME PARE. ¡ASÍ QUE NO LO DUDES, DAME LEÑA COMO SI FUERA UNA PIÑATA! UTILIZA "MÁXIMO ESFUERZO" PARA CANTEAR DAÑO POR VIDA Y DISTRAE A LOS MALOS CON UN "¡HOLI!" PARA ELIMINAR AMENAZA Y DARLES EN LOS MORROS CON ELLA. SI MI VIDA CAE A NÚMEROS ROJOS, USA "ESTA CARTA ESTÁ QUE ARDE" PARA REPARTIR ESTOPEA Y LUEGO VISITA EL "PUESTO DE CHIMI-CHANGAS" PARA CELEBRARLO CON UN BUEN PAPEO. "ROMPER LA CUARTA PARED" TE AYUDARÁ A PILLAR EL EVENTO QUE NECESITES PARA CUALQUIER SITUACIÓN Y VOLVER A LA ACCIÓN ENSEGUIDA.

MI ASPECTO ES EL MASACRISMO, Y VIENE PETADO DE COLEGUITAS DE LOS MASACRE CORPS, QUE IGUAL LA LÍAN PARDA CON SUS ICONOS, ¡PERO NO SUFREN DAÑO DERIVADO! Y SI ESOS ICONOS MALOS EMPIEZAN A ACUMULARSE, TRANQUILIZA AL PERSONAL CON "YO ME ENCARGO". PERO SI LAS COSAS SE SALEN DE MADRE, NO DUDES EN DEJAR VENDIDOS A TUS ALIADOS: ELLOS YA SABÍAN A LO QUE VENÍAN. CÚRATE ESAS HERIDAS TAN FEAS CON "FACTOR CURATIVO" Y ESTARÁS SANO COMO UNA MANZANA GRACIAS A TU "CONFIANZA", "AUTOCONTROL" E "INSTINTO DE SUPERVIVENCIA". ¡Y CUANDO EL VILLANO SE CREA QUE TE TIENE A SU MERCED, SÚELTALE UN "BOMBAZO" PARA DEMOSTRARLE QUIÉN MANDA!

¡DALE LA VUELTA A ESTA HOJA PARA SABER MÁS SOBRE EL ASPECTO MASACRISMO!

NUEVO ASPECTO: MASACRISMO

Masacre es una figura tan **MOLOWA** del universo Marvel que nos ha exigido (literalmente) un aspecto **INSPIRADO POR SU GRANDEZA**. Así es como ha nacido el aspecto Masacrismo.

El Masacrismo es un aspecto, igual que Agresividad, Justicia, Liderazgo y Protección, que se puede utilizar para personalizar el mazo de cualquier Superhéroe. Representa las innumerables variantes de Masacre que existen a lo largo y ancho del multiverso. Masacre adopta tantas formas distintas que incluso existe un universo ahí fuera donde todos los héroes imaginables son una versión de Masacre, así que el Masacrismo puede utilizarse con cualquier Superhéroe de *Marvel Champions*.

CÓMO USAR EL ASPECTO MASACRISMO

El Masacrismo cuenta como aspecto a todos los efectos del juego. Se puede personalizar el mazo de cualquier Superhéroe utilizando el Masacrismo como aspecto principal, siguiendo las reglas para la personalización de mazos que se describen en el Apéndice I de la *Guía de referencia*.

Traer Masacres del multiverso para que te ayuden en tu lucha es un plan **IDEAL**. Al disponer una partida en la que por lo menos uno de los jugadores vaya a usar el aspecto Masacrismo, añade 1 copia de la carta de Perfidia "Crisis de Masacres infinitos" (C37) al mazo de Encuentros antes de barajarlo. Pon aparte el resto del conjunto de Encuentros modular de Masacre: se añadirá al mazo de Encuentros más adelante, cuando se muestre la carta "Crisis de Masacres infinitos".

CARTAS EDITADAS

Masacre ha editado algunas cartas de la caja básica de *Marvel Champions* con rotulador y cinta adhesiva para hacerlas **DIGNAS DE ÉL** y las ha incorporado al aspecto Masacrismo. Estas cartas deben jugarse usando sus enunciados **MEJORADOS**, así que **INCLUDE** las modificaciones de Masacre.

ESTÁ BIEN, PUEDES USAR LAS EDICIONES DE MASACRE; PERO DEBES RESPETAR TODO LO QUE PONGA EL EDITOR EN RECUADROS COMO ÉSTE.

VALE.

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.

Diferencias: 1) Hay un pájaro de más. 2) A la bomba le faltan los ojos. 3) El círculo de la bomba es de distinto color. 4) La bomba no tiene las líneas de movimiento. 5) La chimichangas se ha cambiado por un taco. 6) Masacre tiene una tercera espada. 7) El bote de salsa picante que lleva Masacre en el cinturón. 8) La carne del taco es de distinto color. 9) La cartuchera del cinturón de Masacre es de distinto color. 10) ¿Qué haces mirando dibujos en vez de jugar a *Marvel Champions*?

COSTES POR JUGADOR (2)

En esta expansión se incluyen cartas de Jugador cuyo coste varía en función del número de jugadores; esto se indica mediante el icono 2 que acompaña al coste de la carta. Su coste total es igual a esa cifra multiplicada por el número de jugadores que empezaron el escenario.

Ejemplo: Wade juega la carta de Evento "Un descansito" (C46), que tiene un coste de 32. Al principio del escenario había tres jugadores en la partida, por lo que Wade debe pagar 9 recursos para poder jugar "Un descansito".

ICONO DE AMPLIFICACIÓN (+)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento durante la activación de un enemigo, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

PALABRAS CLAVE UTILIZADAS

A distancia

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

Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarlo a pagar sus costes.

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.

PREGUNTAS FRECUENTES

P. Si hay en juego múltiples iconos de un mismo tipo cuando juego "Yo me encargo" (C21), ¿hay que resolver varias veces el efecto asociado a ese icono?

R. No, "Yo me encargo" sólo pide verificar si hay al menos uno de tales iconos en juego para determinar si el efecto asociado a dicho icono se resuelve o no.

P. ¿Y si no recuerdo si gané o perdí mi última partida de *Marvel Champions* cuando juego "Ponte las pilas" (C28)? ¿O si es la primera vez que juego a *Marvel Champions*?

R. Si no te acuerdas de cómo terminó tu anterior partida de *Marvel Champions*, lo más seguro es que no la ganases, por lo que podrías beneficiarte del descuento ofrecido por "Ponte las pilas". Si es la primera vez que juegas a *Marvel Champions* no pudiste ganar tu partida anterior, así que también te beneficias del descuento de "Ponte las pilas".

P. ¿Qué pasa si descarto el mismo recurso que he mostrado al resolver "Piedra, papel, tijeras" (C56)? ¿Los recursos Universales siempre "ganan"?

R. No hay ningún recurso que se señale a sí mismo con una flecha, así que no añadirías a tu mano la carta descartada. Por el mismo motivo, los recursos Universales tampoco "ganan" a otros recursos Universales.

P. ¿Qué quiere decir que las fichas de Daño deban estar "formando una línea recta" en la carta "Tres en raya" (C57)?

R. Tres fichas forman "una línea recta" cuando están todas en la misma fila, columna o diagonal.

P. ¿Cómo funciona el aspecto Masacrismo teniendo en cuenta los requisitos para la construcción de un mazo de Adam Warlock (C31)?

R. El aspecto Masacrismo constituye una quinta opción para personalizar el mazo de Adam Warlock. Puede usarse en sustitución de cualquiera de los otros cuatro aspectos para añadir variedad a su mazo. Del mismo modo, cualquier otro héroe que permita incluir cartas de varios aspectos en su mazo puede elegir el aspecto Masacrismo como uno de tales aspectos.



¡BUSCA LAS 7 DIFERENCIAS!
¿CUÁNTAS DIFERENCIAS PUEDES ENCONTRAR?

