

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" (🔪9)?

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 DUDÉS, 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 DUDÉS 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, SUÉLTALE 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 **MOLODA** 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 ayudarle 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.