

ROOKIE HEROES



REGLAMENTO

Broke Hill, 1981. La ciudad está viviendo un incremento de la violencia debido a los recientes cambios políticos y socioeconómicos. El grupo de superhéroes llamado "Los Guardianes" se ven sobrepasados por la llegada de nuevas bandas de villanos que han visto en la convulsa ciudad un caldo de cultivo idóneo para sus múltiples fechorías. Es hora de buscar sangre nueva para combatir el mal.

Los cuatro elegidos para la prueba Final son Hammer, Shadowrush, Thunderbeam y Mindseeker. Cada uno de ellos con dones muy diferentes y capaces, con el entrenamiento suficiente, de marcar las diferencias en la lucha contra los villanos, los criminales, o cualquier otro tipo de amenaza. Pero sólo hay sitio para uno.

COMPONENTES

16 Cartas de Héroe	18 Fichas de Experiencia
30 Cartas de Misión	16 Fichas de Estamina
47 Cartas Recurso Heroico	1 Ficha de jugador inicial
12 Cartas de Kreator (Supervillano)	4 escudos de héroe
10 Fichas de Misión Especial	4 dados de 6 caras

¿DE QUÉ VA EL JUEGO?

En Rookie Heroes cada jugador interpretará a uno de los 4 superhéroes novatos que están a punto de someterse a la última prueba de "Los Guardianes".

Esta prueba consistirá en resolver diferentes misiones reales, cada vez más exigentes, empleando sus capacidades. Cada uno de los personajes tendrá una de las cuatro características de poder como predilecta (Fuerza, Velocidad, Psíquica o Elemental). Escoger con sabiduría, ayudar, dejarse ayudar, y aplicar con tino sus capacidades son requisitos imprescindibles para el novato que consiga pasar a formar parte de "Los Guardianes".



FUERZA



VELOCIDAD



PSÍQUICA



ELEMENTAL

Pero ¡cuidado! El temible supervillano Kreator acecha nuestros pasos, y tratará de desbaratar nuestros planes durante el juego. Sólo hay una forma de vencerlo, y poder continuar con nuestras pruebas: permanecer unidos.

*¿ESTO ES TODO LO QUE
TENÉIS PARA COMBATIRME?
¡¡RIDÍCULO!!*



¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador elegirá uno de los cuatro jóvenes héroes al comienzo de la partida. Cada uno tendrá una habilidad y características de poder únicas que, unidas a las Cartas de Recurso Heroico (ver página 4), serán las principales herramientas con las que tratarán de superar las misiones que irán apareciendo turno tras turno. En cada turno, tras una primera Fase de Puja (ver página 6) para tratar de elegir las misiones que más nos interesen, deberemos intentar superarlas en la Fase de Misión (ver página 7). Para ello podremos buscar la ayuda de otros Héroes (a los que deberemos gratificar por dicha ayuda) o tratar de superarlas por nuestros propios medios. Ocasionalmente, los superhéroes podrían verse abocados a un enfrentamiento con el propio Kreator (ver página 10).

¿CÓMO SE GANA?

La partida se dará por concluida cuando ya no queden cartas en el mazo de Misión. Llegado a ese punto se hará recuento de puntos y el jugador con más puntos será el elegido para Formar parte de Los Guardianes. (ver Recuentos de Puntos en la página 11).

LAS CARTAS

Antes de entrar a explicar en profundidad las mecánicas del juego, conviene conocer la morfología del principal componente del juego: las cartas.

A continuación explicaremos lo más importante de cada tipo de carta.



CARTAS DE SUPERHÉROE: en cada partida recibiremos CUATRO cartas de héroe que representarán a nuestro personaje, con sus habilidades y características de poder. Al comienzo deberá utilizarse la carta de nivel 1. A medida que el héroe vaya acumulando experiencia, irá subiendo de nivel y, por lo tanto, utilizando las cartas correspondientes a los siguientes niveles. El nivel máximo es 4. Cada uno de los niveles aportará características mejoradas.



CARTAS DE MISIÓN: estas cartas contienen información por ambas caras.

En la parte trasera se informa a los héroes del nivel de la misión (del 1 al 4), de la trama de la misma (colores verde, azul, amarillo y rojo) y se muestran DOS de las cuatro características de poder (Fuerza, Velocidad, Psíquica o Elemental) de las cuales UNA será la que se nos exija para superar la misión como primera opción.

En la parte Frontal se nos plantea la misión con DOS opciones para lograr superarla, y que establecen el número de éxitos a conseguir en una característica de poder concreta. La primera opción siempre será algo más fácil que la segunda. También se nos informará de los beneficios que conseguiremos en caso de éxito, y las penalizaciones en caso de fracaso.





CARTAS DE RECURSO HEROICO: estas cartas sólo podrán usarse en nuestro turno y representan capacidades que nuestros héroes pueden utilizar en momentos críticos. Además estas cartas aportarán Puntos de Prestigio que nos serán de gran utilidad a la hora de intentar hacernos con la misión que prefiramos en cada turno (ver "Fase de puja" en "Fases del Juego").

Un jugador siempre debe tener cartas de este tipo en la mano. Si en algún momento un jugador pierde su última carta de Recurso Heroico, deberá robar otras tres. Si no hay cartas suficientes para robar, se baraja el mazo de descartes para formar un nuevo mazo.

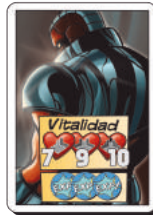


CARTAS DE KREATOR

Las cartas de Kreator son de 3 tipos (con tres traseras diferentes) y cada tipo servirá para definir diferentes características de este supervillano. La aparición de estas cartas se explica en la sección "Fase de Misión" (página 7)



Esta carta establece la penalización que sufre cada Superhéroe (pérdida de cartas de Recurso Heroico o Estamina) en caso de ser derrotados, o en caso de que decidan huir ("Huida").



Esta carta establece la vitalidad del Supervillano para los diferentes números de jugadores implicados, así como la recompensa que nos otorgará en caso de que logremos derrotarle.



Esta carta establece la debilidad del Supervillano a un determinado poder. Los superhéroes que decidan atacarle con este poder, convertirán sus resultados "Oops!" en "POW!" de forma automática.

LOS DADOS

Los dados en "Rookie Heroes" tienen 3 posibles valores:



Pow!: éxito



Ouch!: Fracaso



Oops!: Fracaso parcial (puede convertirse en éxito mediante el uso de habilidades o cartas de Recurso Heroico).

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. El jugador que haya actuado como un héroe más recientemente recibirá la *Ficha de Jugador Inicial*. También puede establecerse al azar.
2. Empezando por el jugador inicial y continuando en el orden de las agujas del reloj, cada jugador escoge uno de los superhéroes, recibe sus cuatro cartas, su escudo y 4 *Fichas de Estamina* (también podéis repartir los héroes al azar).
3. Crea una reserva de *Fichas de Estamina* y *Fichas de Experiencia* al alcance de todos los jugadores.
4. Coloca los tres montones de cartas que compondrán a Kreator (el Supervillano), separados por sus traseras, y boca abajo (ocultos).
5. Baraja los mazos de niveles 1 y 2 y, por separado, los mazos de niveles 3 y 4 consiguiendo así dos mazos. Después coloca el mazo con los niveles 1 y 2 encima del mazo con los niveles 3 y 4, de tal forma que la trasera quede hacia arriba y la parte frontal boca abajo.
6. Baraja las cartas de *Recurso Heroico* y reparte 5 a cada jugador (el límite de mano es de 7 cartas). Sitúa el mazo restante al alcance de todos los jugadores.



Partida para 4 Jugadores.

FASES DEL JUEGO

Un turno de *Rookie Heroes* se divide en 3 Fases: *Fase de Puja*, *Fase de Misión* y *Fase de Mantenimiento*.

FASE DE PUJA

El jugador con la Ficha de Jugador Inicial robará cinco cartas del mazo de Misiones (sin voltearlas) y las situará en el centro de la mesa, de forma que se muestre la parte trasera. Si al mostrar estas 5 cartas hubiera 3 o más cartas de la misma Trama (reconocible por el color de la trasera), el jugador inicial colocará una Ficha de Misión Especial encima de la carta de mayor nivel de la trama.

En caso de que hubiera más de una de máximo valor, el jugador inicial elegirá la Misión sobre la que colocar la Ficha de Misión Especial.

Empezando por el jugador inicial y en el orden de las agujas del reloj, cada héroe deberá pujar por UNA misión, para ello pondrá el escudo de su héroe en la misión que desea y juega UNA carta de Recurso Heroico boca abajo delante suyo.

Para la puja se tendrá en cuenta el valor de Prestigio de la carta.

Elige con sabiduría teniendo en cuenta el nivel de la misión, la trama a la que pertenece (color) y las características (Fuerza, Velocidad, Psíquica o Elemental) impresas en el reverso de la carta.



RESOLVIENDO LA PUJA

Una vez que todos los jugadores han pujado por una misión, se revelan todas las cartas de Recurso Heroico empleadas. Todos los jugadores que fueran únicos pujadores descartan su carta de Recurso Heroico y colocan la Carta de Misión que acaban de ganar frente a sí (aún no la dan la vuelta).

En el caso de que alguna misión tenga más de un escudo de héroe encima, los jugadores implicados dan la vuelta a sus cartas de Recurso Heroico y comparan sus valores de Prestigio, siendo el más alto el ganador, y por lo tanto quien recogerá y se enfrentará a dicha misión (descartando la carta de Recurso Heroico utilizada). El jugador derrotado devolverá la carta de Recurso Heroico que utilizó a su mano. Acto seguido elegirá una de las cartas de Misión que hayan quedado libres (sin escudo encima) y la adquirirá a cambio de la carta de Recurso Heroico que quiera gastar (pudiendo usar una carta de Recurso Heroico diferente a la que ha jugado en esa Fase de Puja). Estas resoluciones se harán por estricto orden de turno.



En caso de empate a la hora de comparar el valor de Prestigio, esas cartas permanecerán delante de cada jugador, después, cada jugador implicado utilizará una nueva carta de Recurso Heroico para intentar resolver la puja. Una vez se logre el desempate, todas las cartas de Recurso vuelven a la mano de sus dueños menos la carta que logró la victoria que será descartada.

Al final de la Fase de Puja, las misiones que no se hayan asignado a ningún héroe se descartarán.

FASE DE MISIÓN

Una vez que todos los héroes han conseguido una nueva misión a la que enfrentarse en el turno vigente, voltearán las cartas de misión recién conseguidas, y deberán comprobar si sus respectivas cartas tienen alguno de los símbolos de Supervillano. De ser así, deberán revelar la primera carta de Supervillano del símbolo indicado y colocarla boca arriba Frente al mazo correspondiente. Si ya hay una carta boca arriba en ese lugar, no deberá ponerse una nueva. Si la carta colocada es la que completa al Supervillano (tiene ya sus tres partes) deberá resolverse el Enfrentamiento con Kreator en ese momento (Ver Enfrentamiento con el Supervillano, página 10). En una misma Fase de misión puede completarse más de una parte de Supervillano.

Acto seguido, los superhéroes tratarán de resolver por orden de turno (empezando por el jugador que tenga la Ficha de Jugador Inicial) todas las misiones que tengan Frente a sí, pudiendo elegir el orden.

Para resolver una misión deberemos igualar el número de éxitos que se nos exige en una de las dos OPCIONES de resolución (a elección del jugador). Esto se hará lanzando tantos dados como puntuación tengamos en dicha característica de poder. Cada resultado "POW" se considera un éxito, y los resultados de "Oops!" y "Ouch!" fracasos. Esta tirada puede ser modificada usando cartas de Recurso Heroico o consiguiendo la ayuda de otro héroe (ver "Uso de cartas de Recurso Heroico", página 8, y "Negociar con otros Héroes" página 9).



Se considera una tirada al conjunto de dados que se utilizan para un lanzamiento determinado durante la partida. Si un jugador decide lanzar los TRES dados que le otorga su capacidad de Fuerza y luego decide utilizar una carta de Recurso Heroico que le aporta otros DOS dados, la primera y la segunda se consideran diferentes tiradas. Si decide utilizar la carta al principio y lanzar CINCO dados, ese lanzamiento completo se considerará una tirada.

Un héroe debe hacer su primera tirada utilizando su característica de poder (añadiendo o no dados con cartas). Jamás podrá realizar tiradas usando cartas para más tarde utilizar los dados que le da su característica de poder.

En caso de que tengamos éxito en la misión recogeremos el número de Puntos de Experiencia y de cartas de Recurso Heroico (sin exceder el límite de 7 cartas en mano) marcados en la sección Éxito de la carta de Misión. También recibiremos la Ficha de Misión Especial si la hubiera en dicha misión. En caso de que hayamos alcanzado algún acuerdo con otro héroe para superar esta Misión, deberemos entregarle su parte del "botín" (ver "Negociar con otros Héroes, página 9").

Subiendo de nivel: en el momento en el que igualemos el valor de PX (puntos de experiencia) requerido en la parte inferior de nuestra carta de Héroe, descartaremos ese número de PX y cambiaremos la carta por un nivel superior (hasta el máximo, nivel 4). Si al subir de nivel sobran PX los conservamos.

Las cartas de Misión que vayamos consiguiendo se colocarán una sobre otra, dejando visible la parte superior de cada carta, de tal forma que todos los jugadores puedan saber el color de trama de todas ellas, pero no su Nivel.

Si no superamos la misión deberemos aplicar las penalizaciones impuestas en la sección Fracaso de la carta de Misión (pérdida de puntos de Estamina o Cartas) y la misión permanecerá frente al jugador teniendo que afrontarla en su siguiente turno junto a la nueva misión. Las misiones solo se retirarán en caso de éxito o si el héroe queda exhausto. No existe un límite de misiones enfrentadas para un mismo héroe.

Héroe exhausto: si un héroe pierde sus 5 puntos de estamina quedará exhausto y deberá descansar para recuperarse. Para ello descartará todas las misiones que tenga frente a él sin resolver y recuperará inmediatamente los cinco puntos de stamina. Continuará jugando de forma normal.



USO DE CARTAS DE RECURSO HEROICO

Además del uso que le damos en las pujas, estas cartas son un valiosísimo recurso al servicio de los héroes en la Fase de Misión, ya que muchas de ellas nos permitirán recuperar Estamina, robar más cartas, aumentar el valor de un dado o lanzar dados extra en una tirada (algunos sobre una característica de poder concreta y otros permitiéndonos elegir la que más nos convenga). Estas cartas podrán utilizarse sólo en nuestro turno, tanto antes como después de una tirada de característica, pero nunca para influir en la tirada de otro o como parte de una negociación.

Se podrán usar tantas cartas como queramos en nuestro turno, pudiéndose apilar los efectos. Si en algún momento utilizamos la última carta en mano, deberemos robar 3 nuevas cartas del mazo (y podremos utilizarlas de inmediato).

En el caso de que una misión Fracuada nos haga descartar más cartas de RH de las que tenemos, simplemente descartaremos hasta quedarnos sin cartas, robaremos 3, y descartaremos las que nos faltaban por "pagar".

Los efectos completos de estas cartas los puedes consultar en la sección "Efectos de las cartas de Recurso Heroico", página 12.

Sergio, que controla a ThunderBeam con Nivel 2, debe enfrentarse a la misión "Sabotaje al tren", tratará de superarla logrando 3 éxitos en Poder Elemental. Lo primero que hace es utilizar una carta de "Descanso" para recuperar 1 punto de Estamina. Utiliza acto seguido una carta de "Tormenta" que le añade 2 dados de Elemental a los 3 dados que ya posee por su segundo nivel de personaje. Ésta era la última carta que tenía, por lo que roba otras 3 inmediatamente... ¡Le ha tocado "Gran Polivalencia"! La usa de inmediato, añadiendo otros 2 dados a su tirada. Lanza los dados y consigue 4 éxitos, por lo que supera la prueba ¡y completa la misión!

MISIONES COMPUESTAS

Las misiones de Nivel 4 se consideran "compuestas" pues piden éxitos de dos características de poder distintas para ser resueltas. Esto se resolverá haciendo primero la tirada correspondiente a una de las dos características, y luego la correspondiente a la otra, teniendo que conseguir superar ambas para hacernos con la victoria.



NEGOCIAR CON OTROS HÉROES

Por mucho que anhelemos el puesto vacante dentro de "Los Guardianes", somos superhéroes y deberíamos ayudar al resto... al menos por un precio. Cuando nos enfrentemos a una misión muy complicada o nuestras características y nuestras cartas de Recurso Heroico no sean suficientes, siempre podemos tratar de buscar ayuda en las características de poder de los demás.

Cualquier héroe puede ceder los dados que recibe por una característica de poder concreta para ayudar a otro héroe (nunca las habilidades propias del héroe ni las cartas de RH). Lo hará siempre en el turno de otro y sin ningún perjuicio para él. El precio deberán cerrarlo antes de lanzar los dados y deberá centrarse en cualquier tipo de reparto (nunca una cesión completa) de los beneficios señalados en la sección Éxito de la carta de Misión en juego. Deben respetarse las siguientes reglas:

- Un jugador puede cerrar un trato con un sólo héroe por misión. Si aún así falla, no puede buscar ayuda en otro héroe para esa misión.
- No puede negociarse con nada que no sean los beneficios de la Misión (ni cartas en mano, ni puntos de experiencia).
- El pacto puede cerrarse incluso después de haber realizado nuestra tirada y de haber usado tantas cartas de Recurso Heroico como queramos (aunque probablemente tengamos menos fuerza negociadora y las condiciones que nos pongan sean menos atractivas).
- En caso de fallo de la misión, el héroe que ha ayudado no sufre penalización alguna.
- En caso de ser necesaria una segunda tirada de característica de poder (misión compuesta) la ayuda sigue vigente para esa tirada.
- El pacto alcanzado es de obligado cumplimiento.

Nancy, que controla a Shadowrush con Nivel 3, debe enfrentarse a la misión "Empieza la Función". La anterior misión le ha dejado sin cartas útiles, por lo que superar 3 éxitos de Poder Psíquico se le hace muy imposible con sus 2 dados. Busca entonces la ayuda de Pablo, que controla a Mindseeker en nivel 4. Para ello le ofrece un punto de experiencia y una carta de las que ganarían si consiguen el éxito. Pablo, que se da cuenta de la necesidad de Nancy, y necesita cartas con urgencia, le pide el punto de Experiencia y las 3 cartas que ofrece la misión. Nancy se ve obligada a aceptar a cambio de los 4 dados de Poder Psíquico que Mindseeker le aporta. Lanza los dados y consigue la victoria.
¡Misión cumplida y reparto de botín!

ENFRENTAMIENTO CON KREATOR

Nada más colocar la carta que complete al Supervillano los jugadores deberán dejar de lado sus misiones y centrarse en este turno especial (a todos los efectos se trata de un turno nuevo).



CONSENSO

Lo primero que deben hacer es tomar la decisión sobre si quieren enfrentarse a él o huir en bloque, recibiendo la penalización que aparece en la zona "Huida" de la carta de Supervillano correspondiente. Para enfrentarse a él, al menos 2 superhéroes deben estar de acuerdo en hacerlo, para ello todos los jugadores colocarán el escudo de su superhéroe en su puño en caso de querer combatir o dejarán el puño vacío en caso de querer huir. Los jugadores contarán hasta tres y abrirán a la vez la mano.

HUIDA

Si no hay ese mínimo de 2 superhéroes con ganas de combatir, se considera que todos los personajes huyen y, cada uno de ellos, debe aplicarse la penalización por huida.

COMBATE

Los jugadores que decidan combatir deberán igualar o superar con resultados "POW!" la vitalidad especificada en la carta correspondiente para el número de jugadores que participan en el combate. Partiendo del jugador inicial, todos tendrán una oportunidad para atacar con todo lo que tengan (característica de poder, habilidades especiales, cartas de Recurso Heroico...). Para ello deberán elegir la característica de poder con el que desean enfrentarse a Kreator y utilizar su valor, su habilidad especial y todas las cartas que puedan (o quieran), para conseguir tantos "POW!" como les sea posible. La debilidad establecida en la carta correspondiente de Supervillano, indica un poder en el que todos los resultados "Oops!" serán considerados "POW!" de Forma automática.

Si cuando termine el último de los jugadores implicados, no se ha conseguido igualar el número de vitalidad con resultado "POW!" entre todos, el Supervillano habrá vencido, y cada superhéroe implicado se penalizará según indique la sección de Daño en la carta correspondiente.

Si por el contrario consiguen en cualquier momento igualar o superar ese valor, cada uno de los superhéroes implicados, recibirá la recompensa establecida en la carta correspondiente.

FASE DE MANTENIMIENTO

El jugador que tuviera la Ficha de Jugador Inicial durante este turno se la entregará al siguiente jugador en orden horario.

Se comprobará además si el mazo de Misiones está agotado, en cuyo caso la partida se dará por Finalizada y se pasará al recuento de Puntos de Victoria (ver "Recuento de puntos")

FIN DE LA PARTIDA: RECUENTO DE PUNTOS

Al final de la partida cada jugador sumará sus Puntos de Misión (el nivel de cada carta de Misión cumplida), que supondrá el montante principal de Puntos de Victoria. A esto se le sumará lo siguiente:

Puntos de trama: recibiremos puntuación adicional dependiendo de la trama de nuestras cartas de misión conseguidas:

- si los jugadores tienen más de dos cartas del mismo color de trama, cada carta adicional (empezando por la tercera), añadirá 1 Punto de Victoria al total. Ejemplo: si un jugador tiene 6 cartas de trama azules, tendrá 3 puntos adicionales a la suma inicial de Puntos de Misión.

- si los jugadores tienen al menos 1 carta de cada trama, puntuarán 2 puntos adicionales.

Misiones Especiales: Dependiendo del número de Fichas de Misión Especial que haya conseguido el jugador, añadirá un número determinado de Puntos de Victoria a su cuenta.

1 Ficha de Misión Especial = 1 punto

2 Fichas de Misión Especial = 3 puntos

3 Fichas de Misión Especial = 5 puntos

4 Fichas de Misión Especial = 6 puntos

5 Fichas de Misión Especial = 7 puntos

Puntos de experiencia sobrantes: por cada 5 Puntos de Experiencia que acumule nuestro héroe cuando la partida haya concluido, recibiremos 1 Punto de Victoria extra.

Cartas de Recurso Heroico: por cada 3 cartas de Recurso Heroico que conservemos en mano recibiremos 1 Punto de Victoria extra.

El Héroe que haya reunido más Puntos de Victoria habrá ganado la partida y será el elegido para Formar parte de "Los Guardianes".

JUEGO PARA 2 JUGADORES

Cuando sólo dos héroes compiten por el puesto, "Los Guardianes" les conceden el derecho a impugnar una misión cada turno.

Esto se hará justo antes de la Fase de Puja empezando por el jugador inicial que será el primero en elegir una de las 5 misiones en mesa y la enviará a la pila de descartes del mazo de misiones. No podrá impugnarse una misión marcada como Misión Especial. Justo después será el turno del otro jugador que hará lo mismo con la misión que él elija.

El resto de la partida se desarrolla de forma normal.

PUNTUACIÓN	
1	+1 PV
2 2	+3 PV
3 3 3	+5 PV
4 4 4 4	+6 PV
5 5 5 5 5	+7 PV

Autor: Rodrigo González
Ilustración y diseño gráfico: Paco Dana
Desarrollo y reglas: Rodrigo González y Sergio Vaquero
Edición: Nancy Yao y Sergio Vaquero

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE RECURSO HEROICO



Añade 1 ó 2 dados (dependiendo de la carta utilizada) a una tirada concreta de una característica de poder concreta (Fuerza, Velocidad, Psíquica o Elemental)



Añade 1 ó 2 dados (dependiendo de la carta utilizada) a una tirada concreta de cualquier característica de poder (Fuerza, Velocidad, Psíquica o Elemental)



Recupera 1 ó 2 puntos de Estamina. Ningún héroe puede tener más de 5 puntos de Estamina, por lo que su uso se ve restringido a los héroes que tengan menos de 5 puntos.



Esta carta te permitirá robar 2 cartas en cualquier momento de tu turno.



Puedes relanzar un dado cualquiera de los que hayan sido lanzados en la tirada vigente.



Convierte una cara de "Oops!" en un éxito (POW).

LOGROS

- ¡COOPERACIÓN!**
Un jugador ha conseguido la ayuda del resto de héroes en una partida a 4 jugadores.
- MEJOR SOLO QUE MAL ACOMPAÑADO**
Un jugador consigue ganar la partida sin negociar con ningún otro héroe.
- ¡ALIENS A MI!**
Un jugador logra terminar la partida siendo el único que tiene misiones de la trama VERDE.
- ORDEN EN LAS CALLES**
Un jugador logra terminar la partida siendo el único que tiene misiones de la trama AZUL.
- A POR LOS ANDROIDES**
Un jugador logra terminar la partida siendo el único que tiene misiones de la trama AMARILLA.
- LIQUIDANDO VILLANOS**
Un jugador logra terminar la partida siendo el único que tiene misiones de la trama ROJA.
- POR LA CAMPANA**
Gana una puja, enfrentada con otro héroe, con una carta con valor 2 en Prestigio.
- HÉROE ESPECIAL**
Hazte con 3 Fichas de Misión Especial durante una única partida.
- YO TAMBIÉN QUIERO SER UN HÉROE**
Consigue que un amigo tuyo se compre una copia de "Rookie Heroes".