



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

MOTIVOS
Siniestros

REGLAMENTO

MOTIVOS Siniestros

*"¡Utiliza la cabeza, Electro! ¡Cada uno, en solitario, casi le venció!
Trabajando juntos, ¿cómo vamos a fallar?" –Kraven el Cazador*

¡Bienvenido a *Motivos siniestros*! Esta expansión de campaña contiene cinco nuevos escenarios que narran cómo un siniestro grupo de supervillanos trata de apoderarse de la ciudad de Nueva York mientras un puñado de héroes lo arriesgan todo con tal de detenerlos.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado por diabólicos Villanos: el Hombre de Arena, Veneno, Misterio, los Seis Siniestros y el Duende Veneno. En este cuaderno de reglas se dedica una sección propia a cada escenario.



CARTAS DE SUPERHÉROE

Se incluyen dos mazos pregenerados para los nuevos Héroes: Ghost-Spider y Spiderman. En la página 20 se detalla el contenido de estos mazos.

CONTENIDO

- ▶ 265 cartas en total, que constan de 95 cartas de Jugador, 18 cartas de Villano y 152 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión *Motivos siniestros* se identifican mediante este símbolo:



PALABRAS CLAVE DESTACADAS

* Se marcan con un asterisco las que se introducen en esta expansión.

Complicación X

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

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).

Firmeza

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

Incitar X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Incitar X, se coloca X de Amenaza sobre el Plan principal.

Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. Si la carta de aumento posee una capacidad de aumento, se resuelven sus efectos. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Inicio

Una carta que posee la palabra clave Inicio empieza la partida en juego.

Patrulla

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

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.

Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede abandonar el juego.

Requisito (recursos) *

Una carta que contiene la palabra clave Requisito no puede jugarse a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta.

Tesón

Un personaje que posee la palabra clave Tesón puede tener una carta de Estado "Aturdido" adicional y una carta de Estado "Confundido" adicional. El personaje no estará aturdido a menos que tenga dos cartas de Estado "Aturdido", y no estará confundido a menos que tenga dos cartas de Estado "Confundido". Después de que la activación de ese personaje se sustituya por el efecto de una carta de Estado, se le quitan todas las cartas de Estado de ese tipo.

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.

ZONA DE VICTORIA

La zona de victoria es una zona común a todos los jugadores que se encuentra fuera del juego. Las cartas que hay en la zona de victoria están sujetas a todas las reglas que se apliquen habitualmente a las cartas que están en zonas situadas fuera del juego.

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.



NUEVA MODALIDAD DE JUEGO

Todos los escenarios de esta expansión pueden jugarse por separado como aventuras independientes, o bien como parte de una misma campaña épica.

REGLAS DEL MODO CAMPAÑA

El modo Campaña combina los cinco escenarios de *Motivos siniestros* en una sola experiencia épica donde el desenlace de cada partida influye en el escenario siguiente. Para completar la campaña, los jugadores deben triunfar en los cinco escenarios por orden numérico, empezando por el escenario número 1 (*El Hombre de Arena*) y terminando con el escenario número 5 (*El Duende Veneno*).

Para iniciar una campaña, los jugadores comienzan escogiendo sus Héroes. Cada jugador deberá utilizar durante toda la campaña la carta de Superhéroe que haya elegido, pero entre escenarios podrá cambiar de aspectos y modificar el contenido de su mazo siguiendo las reglas para la creación de mazos personalizados que se describen en la *Guía de referencia* de *MARVEL CHAMPIONS*.

Para jugar un escenario de campaña, en primer lugar se dispone el escenario siguiendo el procedimiento habitual para la preparación de una partida. Luego se completan las instrucciones específicas para la preparación de ese escenario concreto, siguiendo el orden indicado en la sección "Instrucciones para la campaña".

Una vez finalizada la partida, si los jugadores han ganado, se completan las instrucciones de victoria siguiendo el orden indicado en la sección "Instrucciones para la campaña". Si los jugadores han perdido, pueden volver a disponer el escenario e intentarlo de nuevo sin ninguna penalización.

CARTAS PROHIBIDAS

Cuando se juega la campaña *Motivos siniestros*, los jugadores no pueden incluir en sus mazos ninguna de las cartas siguientes a menos que una regla de la campaña lo permita expresamente:

- ▶ Veneno (Eddie Brock) (190)
- ▶ Traje simionte (191)

Cuando se juega la campaña *Motivos siniestros*, las cartas de los conjuntos de Encuentros modulares que se enumeran a continuación no pueden incluirse en ningún escenario a menos que una regla de la campaña lo permita expresamente:

- ▶ Tecnología de Osborn (147–152)
- ▶ Asalto siniestro (158–163)

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA

Durante una campaña, es posible que deban añadirse cartas específicas a los mazos de Jugador y Encuentros. Estas cartas no pueden incluirse en ningún mazo a menos que se vaya a jugar la campaña *Motivos siniestros*.

Las cartas 182–189 son cartas de Jugador específicas de la campaña *Motivos siniestros* y pertenecen a una categoría especial de construcción de mazos que se denomina "Campaña – Tecnología de S.H.I.E.L.D."



Las cartas 176–180 son cartas de Encuentro específicas de la campaña *Motivos siniestros* y pertenecen a un conjunto de Encuentros modular que se denomina "Campaña – Servicios comunitarios". En las instrucciones de preparación de cada escenario se indicará si hubiera que añadir cartas de este conjunto a dicho escenario.

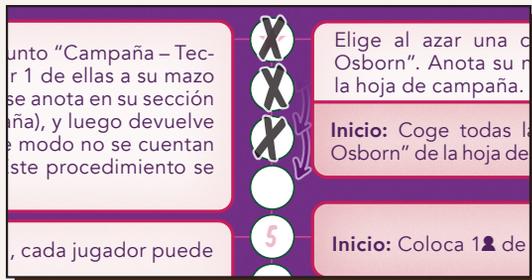
PLANES SECUNDARIOS DE SERVICIOS COMUNITARIOS



MEDIDOR DE REPUTACIÓN

La puntuación de Reputación de los héroes (como grupo) es una variable nueva que se utiliza durante esta campaña. El medidor de la página 22 puede utilizarse para llevar la cuenta de esta puntuación. Una Reputación elevada puede plantear tantas ventajas como inconvenientes: aunque los ciudadanos agradecerán vuestros esfuerzos por protegerlos y otros héroes podrían unirse a vuestra causa, al mismo tiempo los villanos os verán como una amenaza mayor y redoblarán sus esfuerzos contra vosotros.

Al final de cada escenario, los jugadores deberán consultar el recuadro "Condiciones" que hay debajo del medidor para calcular la puntuación total de Reputación del grupo de héroes. Por cada condición de ese recuadro que se haya cumplido, los jugadores han de tachar el número correspondiente de casillas del medidor, empezando desde arriba por la primera casilla que esté sin marcar y procediendo hacia abajo.



Conforme se vayan tachando casillas, se irán aplicando los efectos asociados. Cada vez que se tache una casilla conectada a un recuadro de texto blanco, deberá resolverse de inmediato el enunciado de dicho recuadro. Cada vez que se tache una casilla conectada a un recuadro de texto rosa, las instrucciones de Inicio descritas en dicho recuadro entrarán en vigor al comienzo de todos los escenarios restantes de la campaña (esto se recordará en las instrucciones de preparación de cada escenario).

Nota: Cabe la posibilidad de que la Reputación supere el límite del medidor si la puntuación acumulada excede el número de casillas disponibles. Aunque esto no acarrea ninguna bonificación ni penalización, llevar la cuenta exacta de la Reputación permitirá a los jugadores evaluar su rendimiento al finalizar la campaña. Con este fin, se han añadido unas casillas más pequeñas debajo del medidor para anotar el posible excedente de Reputación.

HOJA DE CAMPAÑA

La hoja de campaña que hay en la página 23 de este cuaderno de reglas se usa para dejar constancia de los progresos realizados durante toda la campaña. Al final de cada escenario, los jugadores deben anotar sus resultados introduciendo los datos pertinentes en esta hoja.

Una vez finalizada la campaña, la sección "Reputación final" de esta hoja brinda a los jugadores la oportunidad de evaluar su actuación durante la campaña. ¡Cuanto más alta sea su puntuación final, más objetivos habrán completado los jugadores y más heroica habrá sido su intervención!

COPIAS PARA IMPRIMIR

Podéis descargar e imprimir versiones del medidor de Reputación y la hoja de campaña en la página oficial del juego:

FantasyFlightGames.es

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO ELIMINACIÓN Y VICTORIA

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *Motivos siniestros* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto.

- ▶ Algunas instrucciones de preparación inicial y de victoria van precedidas del encabezado **Sólo en modo Experto**. Los jugadores deben ignorar estas instrucciones a menos que estén jugando una campaña en modo Experto.

DAÑOS PERSISTENTES

Cuando se juega una campaña de *Motivos siniestros* en modo Experto, cada jugador debe anotar en la hoja de campaña su Vida restante después de ganar cada partida. Esta puntuación determinará la Vida inicial del jugador en el siguiente escenario.

- ▶ Si la Vida restante de un jugador es superior a su puntuación básica de Vida, en vez de eso se anotará en la hoja de campaña su puntuación básica de Vida.

En las instrucciones de preparación de cada escenario se ofrece a los jugadores la posibilidad de restablecer la Vida de sus Superhéroes hasta su valor impreso cogiendo cartas del mazo de Encuentros y quedándoselas como cartas boca abajo (esto se señala como *segundo paso en recuadros de Sólo en modo Experto*).

Jugando una campaña en modo Experto, si un jugador es derrotado durante un escenario que concluya con la victoria de sus compañeros, el jugador derrotado no participará en la resolución de las instrucciones de victoria de ese escenario.

No obstante, cuando se estén completando las instrucciones de preparación del siguiente escenario, el jugador derrotado podrá volver a incorporarse a la partida y restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor impreso cogiendo cartas del mazo de Encuentros y quedándoselas como cartas boca abajo (*tal y como se ha descrito previamente*).

(OPCIONAL) RESTRICCIONES A LA PERSONALIZACIÓN DE MAZOS

Una vez que un jugador haya comenzado una campaña en modo Experto, ya no podrá añadir, quitar ni cambiar las cartas Básicas y de aspecto que haya incluido en su mazo (*siguiendo las reglas de personalización de mazos*) durante el resto de la campaña. No obstante, sí podrá añadir a su mazo cartas específicas de la campaña siguiendo las reglas de la misma.



"MORALES, HAY UN PROBLEMA EN EL CRUCE DE LA 66 CON LA 1ª, OS NECESITAMOS ALLÍ INMEDIATAMENTE."

¡HOMBRE, FURY! EN TI ESTABA PENSANDO. ¿QUÉ TAL EL VIAJE? ¿HAS VISTO ALGÚN DELFÍN?"



"MILES... ENCARGAOS DE ESTO."

VALE, YA VAMOS PARA ALLÁ.

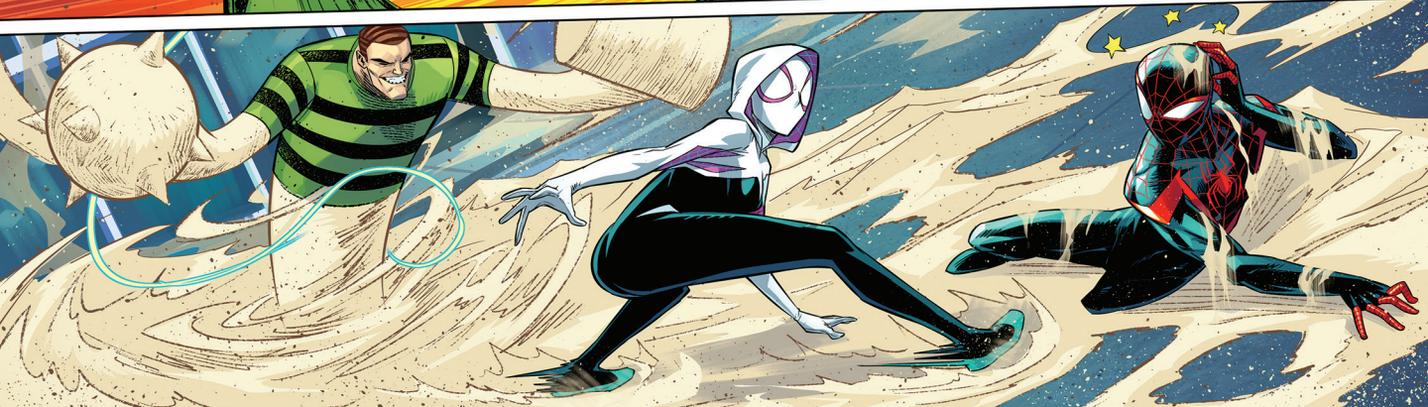
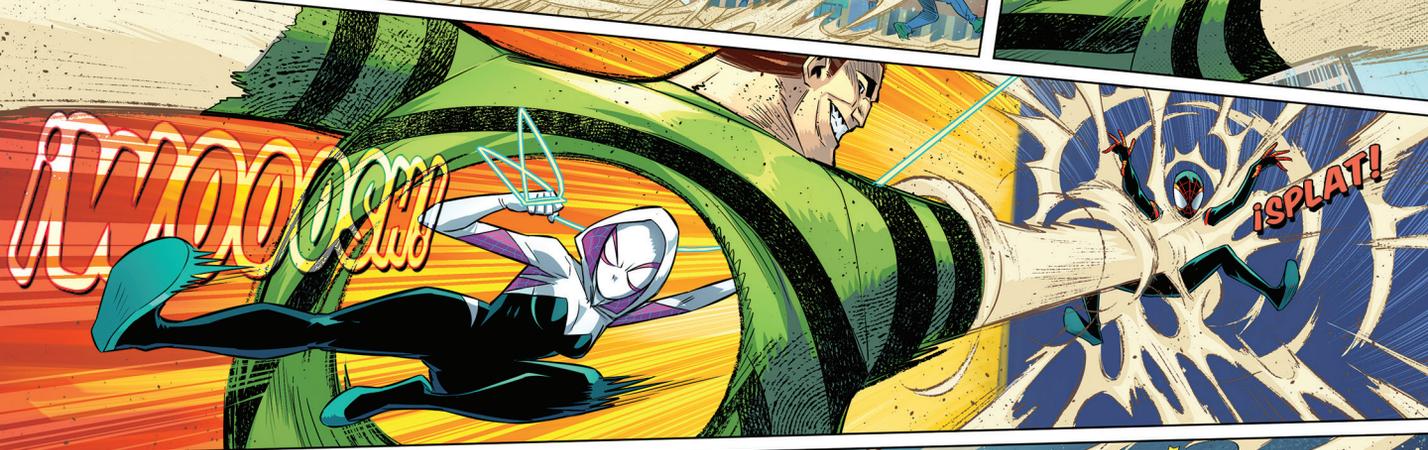
UPPER EAST SIDE



VE POR LA
IZQUIERDA,
YO ME ACERCARÉ
POR DETRÁS.



¡HECHO!



ESCENARIO N° 1 – EL HOMBRE DE ARENA

Casi como si os estuviera esperando, el Hombre de Arena os recibe con una descarga de fina tierra que se estrella contra los edificios circundantes y convierte las calles en un mar de dunas. Aunque los viandantes hacen lo posible por huir, la avalancha de arena resulta ineludible y amenaza con sepultarlos. ¡Tenéis que rescatar a los civiles!

Mazo de Villano: Hombre de Arena (I), Hombre de Arena (II).

Quita Hombre de Arena (I) y añade Hombre de Arena (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Peatones indefensos (1A/1B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Hombre de Arena, Caos en la ciudad, Con los pies en la tierra y Normal.

El conjunto “Con los pies en la tierra” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Caos en la ciudad” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra el Hombre de Arena. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego la carta de Entorno Clamor popular (🌀 174). Para el modo Normal se utiliza la cara marcada como “**SÓLO EN MODO NORMAL**”; para el modo Experto se utiliza la cara marcada como “**SÓLO EN MODO EXPERTO**”.
- ▶ Añade la carta de Perfidia Campaña de difamación (🌀 175) al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Elige al azar 1 Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🌀 176–180). Añádelo al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Coloca 2 contadores de Arena adicionales sobre la carta de Entorno Calles de la ciudad. Resuelve su capacidad “Acumulación de arena”.

VICTORIA:

En el medidor de Reputación:

- ▶ Consulta la sección “Condiciones” para calcular la puntuación total de Reputación del grupo y tacha la cantidad correspondiente de casillas (*de arriba abajo, empezando por la primera casilla que esté sin tachar*).

En la hoja de campaña:

- ▶ Si hay un Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🌀 176–180) en la zona de victoria, anota su nombre en la sección “Servicios comunitarios”.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



ESCENARIO N° 2 – VENENO

¡Uf, qué poquito ha faltado! Veneno se abalanza sobre vosotros, cegado por la ira y vociferando algo sobre no volver a dejarse capturar. Tratáis en vano de rechazar sus embates; vuestros golpes sólo consiguen enfurecerlo aún más, y os acomete con tal brutalidad que no tardaréis en veros abrumados por su ferocidad.

Pero desde lo alto del edificio de Oscorp divisáis un viejo campanario no muy lejos de allí. Si lográis que Veneno os siga (lo cual no debería costaros mucho, teniendo en cuenta su estado actual), quizá podáis usar contra él las vibraciones sónicas de la campana.

Mazo de Villano: Veneno (I), Veneno (II).

Quita Veneno (I) y añade Veneno (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: “¡Dejadnos en paz!” (1A/1B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Veneno, Con los pies en la tierra, Fuerza simbiótica y Normal.

El conjunto “Con los pies en la tierra” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Fuerza simbiótica” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra Veneno. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

CARTAS DE AUMENTO EN UN SUPERHÉROE

Durante el transcurso de este escenario puede ocurrir que deban colocarse cartas de aumento sobre la carta de tu Superhéroe. Cuando esto suceda, coge la primera carta del mazo de Encuentros y colócala boca abajo sobre tu carta de Superhéroe (pero sin mirarla). Esa carta de aumento permanecerá sobre la carta de tu Superhéroe hasta que una capacidad de carta (concretamente, la **Interrupción obligada del Plan principal**) te indique que la traslades a Veneno durante una activación.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego la carta de Entorno Clamor popular (🌀 174).
- ▶ Añade la carta de Perfidia Campaña de difamación (🌀 175) al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Elige al azar 1 Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🌀 176–180) cuyo nombre no esté ya anotado en la sección “Servicios comunitarios” de la hoja de campaña. Añade ese Plan secundario al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Completa todas las instrucciones marcadas como “Inicio” que estén a la izquierda del medidor de Reputación y conectadas con una casilla tachada, de arriba abajo. Repite este procedimiento con las instrucciones de “Inicio” correspondientes que estén a la derecha del medidor.

- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede coger 1 carta de Encuentro y quedársela como carta boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Coloca 1 carta de aumento boca abajo sobre cada carta de Superhéroe.

VICTORIA:

En el medidor de Reputación:

- ▶ Consulta la sección “Condiciones” para calcular la puntuación total de Reputación del grupo y tacha la cantidad correspondiente de casillas.

En la hoja de campaña:

- ▶ Si hay un Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🌀 176–180) en la zona de victoria, anota su nombre en la sección “Servicios comunitarios”.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



¿DE QUÉ VAS, EDDIE?
¿TÚ TAMBIÉN TE HAS
COMPINCHADO CON
OSBORN?

¿CON OSBORN? ¡NO!
ODIAMOS A OSBORN
POR LO QUE NOS
HIZO. CREÍMOS
QUE OS ENVIABA ÉL.

¿CREÍAS QUE
ESTÁBAMOS CON
OSBORN? ERES MÁS
TONTO QUE EL HOMBRE
DE ARENA.

¿QUÉ TE
HIZO OSBORN,
VENENO?



NOS CAPTURÓ, USÓ UN
DISPOSITIVO PARA
ARRANCARNOS PARTES DEL
SIMBIENTE Y FABRICARSE UN
TRAJE SIMBIÓTICO CON ELLAS.

JO, TÍO. OSBORN YA
ES LO BASTANTE MALO
SIN UN SIMBIENTE
LOCO PEGADO.

SIN OFENDER.

VENENO,
AYÚDANOS A DAR
CON OSBORN.

POR POCO QUE
NOS TRAGUEMOS,
ESTAREMOS DE
ACHERDO EN
QUE OSBORN ES
MUCHO PEOR.

...
VALE



PERO NO NOS
COMPROMETEMOS A NO
APLASTAROS EN CUANTO
ACABEMOS CON OSBORN.

GENIAL,
PORQUE
NOSOTROS
TAMPOCO.



ESCENARIO Nº 3 – MYSTERIO

En el interior del edificio de Oscorp, un laberinto de espejos y fobias ilusorias entorpece vuestro avance, confundiendo vuestros sentidos y obligándoos a abriros paso luchando a través de una interminable horda de alucinaciones. Las ilusiones comienzan a distorsionar vuestra percepción de la realidad, desdibujando la barrera que separa vuestra mente racional y consciente de un torrente subliminal de vuestros temores más arraigados.

Mazo de Villano: Misterio (I), Misterio (II).

Quita Misterio (I) y añade Misterio (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Laberinto de espejos (1A/1B), Los límites de la realidad (2A/2B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Misterio, Pesadilla personal, Susurros paranoides y Normal.

El conjunto “Susurros paranoides” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Pesadilla personal” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra Misterio. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

CARTAS DE ENCUENTRO EN UN MAZO DE JUGADOR

Durante el transcurso de este escenario, posiblemente deban tomarse cartas del mazo de Encuentros para añadirlas a un mazo, mano o pila de descartes de un jugador. Como ocurre con las cartas de Jugador, las cartas de Encuentro que se añaden a un mazo deben añadirse boca abajo (incluso aunque puedan distinguirse por el reverso), y las cartas de Encuentro que se añaden a una pila de descartes deben añadirse boca arriba.

Una vez finalizado el escenario, debes quitar todas las cartas de Encuentro que haya en tu mazo, mano y pila de descartes.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego la carta de Aliado Veneno (🎴 190), controlada por el jugador inicial.
- ▶ Pon en juego la carta de Entorno Clamor popular (🎴 174).

- ▶ Añade al mazo de Encuentros la carta de Perfidia Campaña de difamación (🎴 175) y la carta de Accesorio No hay traición sin castigo (🎴 181). Baraja el mazo de Encuentros.
- ▶ Elige al azar 1 Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🎴 176–180) cuyo nombre no esté ya anotado en la sección “Servicios comunitarios” de la hoja de campaña. Añade ese Plan secundario al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Completa todas las instrucciones marcadas como “Inicio” que estén a la izquierda del medidor de Reputación y conectadas con una casilla tachada, de arriba abajo. Repite este procedimiento con las instrucciones de “Inicio” correspondientes que estén a la derecha del medidor.

▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.

▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede coger 2 cartas de Encuentro y quedárselas como cartas boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.

▶ **Sólo en modo Experto:** Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador debe coger las 2 primeras cartas del mazo de Encuentros y añadirlas a su mazo (barajándolo después).

VICTORIA:

En el medidor de Reputación:

- ▶ Consulta la sección “Condiciones” para calcular la puntuación total de Reputación del grupo y tacha la cantidad correspondiente de casillas.

En la hoja de campaña:

- ▶ Si hay un Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🎴 176–180) en la zona de victoria, anota su nombre en la sección “Servicios comunitarios”.
- ▶ Cuenta el número total de cartas de **ILUSIÓN** que haya en los mazos de los jugadores y anota esa cifra en la sección “Pesadilla viviente”.

▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



ESCENARIO N° 4 – LOS SEIS SINIESTROS

Mysterio desaparece con un estallido de humo, y entonces advertís que os ha conducido hasta un silo subterráneo. El silencio reinante no tarda en romperse con una estrepitosa cacofonía cuando los Seis Siniestros emergen de entre las sombras y os atacan.

Mazo de Villano: Doctor Octopus (I), Electro (I), Duende (I), Kraven el Cazador (I), Escorpión (I), Buitre (I).

Mazo de Plan principal: Sincronización siniestra (1A/1B), Zurra siniestra (2A/2B).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Los Seis Siniestros, Tácticas de guerrilla y Normal.

EL CONTADOR DE VILLANO ACTIVO

En este escenario puede haber más de un Villano en juego. Sin embargo, sólo uno de ellos puede tener asignado el contador de Villano activo (un contador genérico), que se coloca sobre un Villano al comienzo del escenario y posteriormente se trasladará de un Villano a otro por efecto de las capacidades de ciertas cartas.

El contador de Villano activo determina cuál de ellos se considera activo en el momento actual. Este Villano será el único que se activará durante el paso 2 de la fase del Villano. Las cartas de Encuentro que aluden al Villano, sin ningún calificativo concreto, sólo se aplican al Villano activo. Los efectos de cartas que especifiquen un Villano que cumpla una condición determinada (por ejemplo, “el Villano que tenga la puntuación más alta dentro del orden de activación” o “el Villano que tenga más Vida restante”) se aplicarán al Villano especificado, sin importar cuál sea actualmente el Villano activo.

Después de que el Villano activo sea derrotado, el contador de Villano activo se traslada al siguiente Villano en el orden de activación. Si no hay ningún otro Villano en juego, el contador se aparta a un lado.

ORDEN DE ACTIVACIÓN

Todos los Villanos de este escenario tienen el texto “Orden de activación X”. Este enunciado sirve para determinar el orden en que se activan los Villanos.

Cuando haya que trasladar el contador de Villano activo al siguiente Villano en el orden de activación, se quita el contador del Villano que lo tiene actualmente y se traslada al Villano que ocupe el siguiente puesto dentro del orden de activación (en sentido ascendente). Si el actual Villano activo ya ocupa el puesto más alto disponible dentro del orden de activación, el contador se traslada al Villano que ocupe el puesto más bajo dentro del orden de activación para así reiniciar el ciclo.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego la carta de Aliado Veneno (🎴 190), controlada por el jugador inicial.
- ▶ Pon en juego la carta de Entorno Clamor popular (🎴 174).
- ▶ Añade al mazo de Encuentros la carta de Perfidia Campaña de difamación (🎴 175) y la carta de Accesorio No hay traición sin castigo (🎴 181). Baraja el mazo de Encuentros.
- ▶ Elige al azar 1 Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🎴 176–180) cuyo nombre no esté ya anotado en la sección “Servicios comunitarios” de la hoja de campaña. Añade ese Plan secundario al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Coloca tanta Amenaza sobre el Plan secundario La luz al final del túnel como el número anotado en la sección “Pesadilla viviente” de la hoja de campaña.
- ▶ Completa todas las instrucciones marcadas como “Inicio” que estén a la izquierda del medidor de Reputación y conectadas con una casilla tachada, de arriba abajo. Repite este procedimiento con las instrucciones de “Inicio” correspondientes que estén a la derecha del medidor.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede coger 2 cartas de Encuentro y quedárselas como cartas boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.

VICTORIA:

En el medidor de Reputación:

- ▶ Consulta la sección “Condiciones” para calcular la puntuación total de Reputación del grupo y tacha la cantidad correspondiente de casillas.

En la hoja de campaña:

- ▶ Si hay un Plan secundario del conjunto “Campaña – Servicios comunitarios” (🎴 176–180) en la zona de victoria, anota su nombre en la sección “Servicios comunitarios”.
- ▶ Anota en la sección “Los únicos en pie” los nombres de todos los Villanos que estén en juego.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



POR FIN APARECÉIS. YA ME ESTABA IMPACIENTANDO.

¡QUE TE DEN, NORMAN! NO SABES LO HARTA QUE ME TIENES.

QUÉ FALTA DE RESPETO. AUNQUE NO ME EXTRAÑA QUE ESTÉIS TODOS AGOTADOS. LLEGAR HASTA MÍ OS HABRÁ COSTADO MUCHO.



POR DESGRACIA PARA VOSOTROS, ESTO NO HA HECHO MÁS QUE EMPEZAR.



¡¡AAAAAH!!

A PROPÓSITO, DEBERÍA DAROS LAS GRACIAS POR DEVOLVERME MI EXPERIMENTO.

LOS TROZOS QUE DISECCIONÉ NO SIRVEN DE NADA SIN EL TODO.



YA HABEIS DETENIDO A OSBORN ANTES...

¡PERO NO TENDRÉIS TANTA SUERTE CONTRA EL **DUENDE VENENO!**

ESCENARIO N° 5 – EL DUENDE VENENO

Utilizando un dispositivo que ha completado durante vuestra ordalía en el interior del edificio de Oscorp, Norman Osborn ha logrado doblegar por fin al simbioante Veneno y ambos se han fusionado en un solo ser. Ahora este triunvirato terrorífico sobrevuela el cielo de Nueva York, arrojando viscosos trozos de simbioante sobre los desprevenidos transeúntes con el fin de crear el ejército que hasta ahora le había sido denegado.

Mazo de Villano: Duende Veneno (I), Duende Veneno (II).

Quita Duende Veneno (I) y añade Duende Veneno (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: El cielo de Nueva York (A), Lower Manhattan (B), Midtown Manhattan (C), Upper Manhattan (D).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Duende Veneno, Fuerza simbiótica, Artilugios de duende y Normal.

El conjunto “Artilugios de duende” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Fuerza simbiótica” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra el Duende Veneno. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

EL CONTADOR DE PLANEADOR

Al principio de este escenario hay tres Planes principales en juego. Sin embargo, sólo uno de ellos puede tener asignado el contador de Planeador (un contador genérico), que se coloca sobre la carta de Midtown Manhattan al comienzo del escenario y se trasladará a otros Planes principales por efecto de las capacidades de ciertas cartas.

Cuando una activación enemiga, capacidad de carta o icono de Aceleración (🚀) requiera colocar Amenaza sobre el Plan principal, estas fichas han de colocarse sobre el Plan que tenga asignado el contador de Planeador. Además, cuando haya que colocar una ficha de Aceleración sobre el Plan principal, deberá colocarse sobre el Plan que tenga asignado el contador de Planeador.

Toda carta de Encuentro que aluda al Plan principal, sin ningún calificativo concreto, se referirá al Plan principal que tenga asignado el contador de Planeador. Toda carta de Encuentro que aluda a un Plan principal que cumpla una condición determinada (por ejemplo, “el Plan principal que tenga menos Amenaza”) se referirá al Plan especificado, sin importar cuál de ellos tenga asignado el contador de Planeador.

Durante el paso 1 de la fase del Villano se colocarán fichas de Amenaza sobre cada Plan principal en función de sus propios valores de Aceleración, sin tener en cuenta los valores de Aceleración de los otros Planes principales. De igual modo, cada ficha de Aceleración sólo añadirá Amenaza adicional al Plan principal sobre el que se encuentre. Cuando se complete un Plan principal, dale la vuelta para dejar su cara de Entorno boca arriba.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego la carta de Entorno Clamor popular (🗣️ 174).
- ▶ Añade al mazo de Encuentros la carta de Perfidia Campaña de difamación (🗣️ 175) y barájalo.
- ▶ Busca en el conjunto de Encuentros “Ataque siniestro” (🗣️ 158–163) todos los Esbirros cuyo nombre figure en la sección “Los únicos en pie” de la hoja de campaña. Añade esos Esbirros al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Completa todas las instrucciones marcadas como “Inicio” que estén a la izquierda del medidor de Reputación y conectadas con una casilla tachada, de arriba abajo. Repite este procedimiento con las instrucciones de “Inicio” correspondientes que estén a la derecha del medidor.

- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede coger 3 cartas de Encuentro y quedárselas como cartas boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Coloca 1🗣️ de Amenaza adicional sobre cada Plan principal.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** ¡Si los jugadores pierden esta partida, el Duende Veneno se apoderará de Nueva York y habrán perdido la campaña!

VICTORIA:

- ▶ ¡Habéis completado la campaña con éxito!

Opcional:

- ▶ Consulta la sección “Condiciones” para calcular la puntuación total de Reputación del grupo y tacha la cantidad correspondiente de casillas.
- ▶ Anota el número de casillas tachadas del medidor de Reputación en la sección “Reputación final” de la hoja de campaña. ¡Cuanto mayor sea esta cifra, más heroico habrá sido vuestro triunfo!



CLARO... AUNQUE ESO NO DISCULPA TODO LO QUE HA HECHO.

NO SEÁIS MUY DUROS CON EDDIE BROCK. A FIN DE CUENTAS, NOS HA AYUDADO.



AH, Y BROCK QUERRÁ RECUPERAR ESO.

DE POCO LE SERVIRÁ ENCERRADO.

DÉJALO EN MIS MANOS, CHICO. HAGO MUY BIEN MI TRABAJO.



ADEMÁS, YA ES TARDE. ¿VOSOTROS NO TENÉIS CLASE MAÑANA?



MAZOS DE INICIO

Estos mazos de inicio, con sus correspondientes introducciones a los personajes, se han diseñado para los jugadores que prefieran empezar a jugar cuanto antes sin detenerse a crear sus propios mazos.

GHOST-SPIDER / PROTECCIÓN

La agilidad sobrehumana y los sentidos arácnidos de Ghost-Spider le permiten reaccionar en un abrir y cerrar de ojos ante casi cualquier situación. Con sus *Reflejos vertiginosos* es capaz de prepararse la primera vez que utilice un Evento con una capacidad de **Interrupción** o **Respuesta**, pudiendo así efectuar acrobacias sorprendentes como apartarse dando una voltereta para esquivar el ataque de un enemigo, propinar una "Patada fantasma" a ese mismo enemigo (o a otro distinto) y volver a prepararse para repetir la jugada. Procura que su padre "George Stacy" entre en juego lo antes posible para redondear los explosivos turnos de Ghost-Spider, o usa su "Billete al multiverso" para reiniciar su turno por completo.

Con el aspecto de Protección, emplea una "Maniobra engañosa" contra el Villano para quitar Amenaza del Plan principal y obligarle a atacarte, apártate dando un "Salto con giro" y apela a tus Aliados **GUERRERO ARAÑA** para que te ayuden en la lucha.

Cartas de Ghost-Spider: *Patada fantasma* (x3), *Consejos paternos*, *Voltereta espectral* (x3), *Piruetas y puñetazo* (x2), *Ataduras de red* (x2), *George Stacy*, *Billete al multiverso*, *Pulsera lanzarredes* (x2).

Cartas de Protección: *Seda*, *Spiderman* (Miles Morales), *Spider-UK*, *Maniobra engañosa* (x3), *Salto con giro* (x3), *Devolver el favor* (x3), *Lo que no me mata* (x3).

Cartas Básicas: *Spiderman* (Hobie Brown), *Multiverso arácnido*, *Amor juvenil*, *Energía*, *Genio*, *Fuerza*, *La Red de la Vida y el Destino*, *Plan B* (x3).

Obligación: *Padre preocupado*.

Conjunto de Archienemigo: *Investigación sobre regeneración*, *Lagarto*, *Inyección experimental*, *A sangre fría* (x2).

SPIDERMAN / JUSTICIA

Spiderman tiene dos capacidades muy potentes por méritos propios, el *Rayo de veneno* y el *Camuflaje arácnido*, que solamente pueden resolverse utilizando cartas concretas de su conjunto exclusivo. "Llegar columpiándose" permite a Miles marcarse una heroicidad; vuélvete invisible con *Camuflaje arácnido* para hacerlo sin trabas, o bien lanza una "Descarga de telaraña" a un enemigo y utiliza un *Rayo de veneno* contra otro para darle una buena sacudida eléctrica. Asume la identidad del Alter ego de Spiderman, Miles Morales, para recuperar sus cartas distintivas y devolverlas a tu mazo, y no olvides recurrir a "Ganke Lee", el mejor amigo de Miles, o quizá a su padre, "Jefferson Davis", para que te cubran las espaldas.

Con el aspecto de Justicia, procúrate la ayuda de "Monica Chang" y su "Equipo de vigilancia", solicita una "Intervención de S.H.I.E.L.D." cuando necesites su apoyo o aprovecha la amplia red de "Logística internacional" de S.H.I.E.L.D. para ir dos pasos por delante del Villano.

Cartas de Spiderman: *Acrobacia arácnida* (x2), *Doble vida* (x2), *Llegar columpiándose* (x2), *Descarga de telaraña* (x3), *Ganke Lee*, *Jefferson Davis*, *Poder interior*, *Mecanismo de defensa*, *Lanzarredes* (x2).

Cartas de Justicia: *Monica Chang*, *Spiderwoman*, *Intervención de S.H.I.E.L.D.* (x3), *Logística internacional* (x3), *Agente sobre el terreno* (x3), *Equipo de vigilancia* (x2).

Cartas Básicas: *Agente 13*, *Dum Dum Dugan*, *Ghost-Spider*, *Spiderman* (Peter Parker), *Amor juvenil*, *Energía*, *Genio*, *Fuerza*, *Enlace con el Gobierno* (x3), *Destructor aéreo*.

Obligación: *Secretos guardados*.

Conjunto de Archienemigo: *El rastro de la presa*, *Mero-deador*, *Garras afiladas*, *Hacer picadillo* (x2).

ACLARACIÓN A LAS REGLAS

Las cartas específicas de un Superhéroe, las cartas de Obligación y las que pertenecen a un conjunto de Archienemigo sólo pueden utilizarse junto con un Superhéroe concreto si dichas cartas tienen un icono de conjunto en común con ese Superhéroe.

PREGUNTAS FRECUENTES

SPIDERMAN (MILES MORALES)

P. ¿Puedo usar cartas del conjunto de Spiderman (Miles Morales) cuando juegue con Spiderman (Peter Parker) y viceversa?

R. No. Las cartas asociadas a un Superhéroe (tanto sus cartas exclusivas como sus cartas de Obligación y las del conjunto de su Archienemigo) solamente pueden utilizarse con el Superhéroe que tenga el mismo icono de conjunto.

ESCENARIO Nº 2 – VENENO

P. Si se colocan más de 3 contadores de Campanada sobre el Campanario a consecuencia de un ataque, ¿se considera entonces que dicho ataque ha infligido Daño sobrante?

R. No. La capacidad del Campanario permite al jugador colocar contadores de Campanada sobre su carta en vez de infligir Daño a Veneno, lo que en la práctica supone convertir Daño en contadores de Campanada. Por tanto, al no haberse infligido Daño al Campanario, no pueden aplicarse los efectos asociados al Daño sobrante.

ESCENARIO Nº 3 – MYSTERIO

P. Cuando se añade una carta de Encuentro a mi mazo, ¿tengo que cambiar la funda de esa carta para que no se distinga de las demás cartas del mazo?

R. No, las cartas de Encuentro que se añaden a los mazos de los jugadores se mezclan sin más. El reverso de estas cartas tampoco ha de considerarse información secreta, de modo que los jugadores pueden saber si la carta que van a robar de su mazo es de Encuentro (y prepararse en consecuencia).

P. Si robo varias cartas, ¿cuándo recibo las cartas de Encuentro que he robado?

R. Si has de robar múltiples cartas a consecuencia de un efecto de juego o capacidad de carta, todas ellas se roban simultáneamente. A continuación, debes ir cogiéndolas y quedándotelas de una en una como cartas de Encuentro boca abajo (*en el orden que prefieras*).

ESCENARIO Nº 4 – LOS SEIS SINIESTROS

P. Si se evita la activación del Villano que tiene asignado el contador de Villano activo (por ejemplo, mediante una carta de Estado "Aturdido" o "Confundido"), ¿hay que trasladar el contador de Villano activo?

R. No. Si el Villano activo no pudiera activarse, la capacidad de dicho Villano que provoca el traslado del contador de Villano activo no llegaría a resolverse (puesto que se aplica después de la activación del Villano), de modo que el contador de Villano activo se quedaría donde está.

P. ¿Hay que trasladar el contador de Villano activo cuando solamente haya un Villano en juego?

R. Si sólo hay en juego un Villano, el contador de Villano activo no podrá trasladarse a otro Villano, por lo tanto se quedará donde está.

P. ¿Alguna sugerencia para facilitar la contabilización de la Vida restante de cada Villano?

R. Como los Villanos de este escenario suelen entrar y salir del juego con frecuencia, se recomienda que los jugadores utilicen fichas de Daño o dados para llevar la cuenta de sus puntuaciones de Vida restante. Los jugadores son libres de emplear el método que mejor les parezca.

ESCENARIO Nº 5 – EL DUENDE VENENO

P. ¿Los jugadores sólo pueden quitar Amenaza del Plan que tenga asignado el contador de Planeador?

R. No. Las cartas de Jugador que aludan específicamente al Plan principal podrán utilizarse para quitar Amenaza de cualquier Plan principal.

P. Supongamos que hay varios Planes principales con la misma cantidad de Amenaza. ¿Cuál de ellos se consideraría "el Plan que tenga más Amenaza" o "el Plan que tenga menos Amenaza"?

R. Siempre que el objetivo de una carta de Encuentro sea una carta específica y haya varias que cumplan esta condición, el jugador inicial deberá elegir entre las opciones válidas disponibles.

P. ¿Cómo se resuelven la palabra clave Patrulla y el icono de Crisis cuando hay tres Planes principales?

R. La palabra clave Patrulla impide que el jugador enfrentado intervenga contra "el Plan principal", mientras que el icono de Crisis evita que los jugadores quiten Amenaza "del Plan principal". En ambos casos, y según las reglas del contador de Planeador, todo efecto que aluda al Plan principal se referirá únicamente al Plan que tenga asignado el contador de Planeador.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs

Desarrollo adicional: Caleb Grace y MJ Newman

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Joey Vazquez

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia 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 Tim Najmolhoda

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

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

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Seward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland y Kevin Wickland



PROOF OF
PURCHASE

MC27en
Sinister Motives