

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS



GUÍA DE REFERENCIA

DESCRIPCIÓN GENERAL

Este documento es un manual de consulta definitivo para todas las reglas del juego. Su propósito no es enseñar a jugar; antes de utilizarlo, los jugadores deberían familiarizarse con las reglas descritas en el cuaderno titulado *Aprende a jugar*, y luego acudir a esta *Guía de referencia* para resolver las dudas que surjan durante el transcurso de sus partidas.

El grueso de esta guía está compuesto por el glosario de juego. Esta sección contiene un listado alfabético de términos y situaciones que puede encontrarse un jugador a lo largo de una partida. Por lo tanto, ha de ser lo primero que consulten los jugadores cuando tengan alguna duda sobre las reglas.

En los tres apéndices que hay al final de esta guía se explican las reglas para crear mazos personalizados, el procedimiento para preparar una partida y un desglose del contenido de los distintos tipos de cartas.

LAS REGLAS DE ORO

Si alguna explicación de esta *Guía de referencia* contradice el texto del cuaderno *Aprende a jugar*, siempre tendrá prioridad el contenido de esta guía.

Si el enunciado de una carta contradice el texto de esta *Guía de referencia* o del cuaderno *Aprende a jugar*, siempre tendrá prioridad el texto de la carta.

LA REGLA FATÍDICA

Si los jugadores no logran encontrar la respuesta a un conflicto de reglas o de orden de resolución en este cuaderno de referencia, el conflicto deberá resolverse de la forma que los jugadores consideren la peor posible en ese momento de cara a superar el escenario, y a continuación se prosigue la partida.

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

No existe límite al número de fichas de Amenaza, fichas de Daño, cartas de Estado ni contadores genéricos que pueda haber en juego al mismo tiempo.

Si se acaban las fichas, contadores o cartas de Estado incluidas en la caja y los jugadores necesitan más, pueden utilizarse otras fichas o incluso monedas para sustituirlas.

SECUENCIA DE LA RONDA

A continuación se ofrece un resumen de los pasos que componen una ronda de juego, así como los epígrafes del glosario en los que se detalla cada uno de ellos.

1. Empieza la fase de los Jugadores. **Ver:** Fase de los Jugadores
2. Cada jugador resuelve un turno. **Ver:** Turno de jugador
3. Termina la fase de los Jugadores. **Ver:** Fin de la fase de los Jugadores
4. Empieza la fase del Villano. **Ver:** Fase del Villano
5. Se coloca Amenaza sobre el Plan principal. **Ver:** Cartas de Plan principal
6. Se activan el Villano y los Esbirros. **Ver:** Activación; Ataque enemigo; Ejecutar el Plan
7. Se reparten cartas de Encuentro. **Ver:** Repartir
8. Se muestran las cartas de Encuentro y se resuelven. **Ver:** Mostrar

9. Se cede la ficha de Jugador inicial. **Ver:** Jugador inicial
10. Finaliza la ronda. Se procede con el paso 1 de la siguiente ronda de juego.

GLOSARIO

Esta sección contiene un listado alfabético de definiciones y explicaciones para los términos, reglas y situaciones de juego más habituales.

ACCIÓN

"**Acción**" es un tipo de capacidad aplicada. Los jugadores pueden usar capacidades de acción durante sus propios turnos, o bien cuando se les solicite durante los turnos de otros jugadores.

Véase también: Capacidad; Capacidad aplicada; Turno de jugador.

ACELERACIÓN, FICHA DE

Esta ficha incrementa la cantidad de Amenaza que se coloca sobre el Plan principal durante el paso uno de la fase del Villano.

- Si se acaban las cartas del mazo de Encuentros, se coloca una ficha de Aceleración sobre el Plan principal.



Véase también: Cartas de Plan principal; Fase del Villano; Vacío (mazo de Encuentros).

ACELERACIÓN, ICONO DE

Véase también: Cartas de Plan secundario.

ACTIVACIÓN

Si el Villano ataca o ejecuta el Plan, se considera una activación.

- Durante el paso dos de la fase del Villano, éste se activa una vez por cada jugador. Si el jugador que está resolviendo una activación ha adoptado su identidad de Héroe, el Villano ataca. Si el jugador que está resolviendo una activación ha adoptado la identidad de su Alter ego, el Villano ejecuta el Plan.
- Algunas capacidades de cartas también pueden hacer que el Villano ataque o ejecute el Plan. Estos casos también se consideran activaciones.
- Cada vez que el Villano se activa, recibe una carta de aumento del mazo de Encuentros para utilizarla durante esa activación.

Véase también: Ataque enemigo; Aumento; Ejecutar el Plan.

AGOTAR

Para agotar una carta, ésta debe girarse 90°.

- Una carta agotada no puede volver a agotarse si no se prepara antes. Normalmente las cartas se preparan a consecuencia de una capacidad de carta o paso del juego.
- La capacidad de una carta agotada está activa y aún puede interactuar con el estado de la partida. No obstante, si el coste necesario para usar la capacidad de una carta agotada requiere que ésta se agote, entonces esa capacidad no podrá utilizarse hasta que la carta se haya preparado.

Véase también: Preparar.

AMENAZA

Se utilizan fichas de Amenaza para contabilizar la Amenaza acumulada sobre las cartas de Plan.

Véase también: Cartas de Plan principal; Cartas de Plan secundario; Ejecutar el Plan; Evitar; Intervención.



AMIGO/A

“Amigo/a” es un término general que se utiliza para hacer referencia a las cartas controladas por los jugadores.

ANULAR

Algunas capacidades de carta pueden anular otras cartas o efectos de juego.

- Las capacidades de anulación interrumpen el inicio de efectos e impiden que se inicien éstos.
- Siempre que se anulen los efectos de una capacidad, se seguirá considerando que dicha capacidad (al margen de sus efectos) se ha iniciado, y todos los costes asociados se pagarán igualmente. Lo único que se impide es el inicio de sus efectos, que no se resolverán.
- Si se anulan los efectos de una carta de Evento, dicha carta se considera igualmente jugada y se descarta de la manera habitual.
- Si se anulan los efectos de una carta de Perfidia, dicha carta se considera igualmente mostrada y se coloca en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

Véase también: Capacidad.

ARCHIENEMIGO

Cada Héroe tiene asociado un conjunto de Archienemigo que puede entrar en juego durante el transcurso del escenario.

Al principio de la partida, cada jugador pone aparte las cartas de su conjunto de Archienemigo asociado, fuera del juego. Ciertas cartas que se roban del mazo de Encuentros pueden indicar al jugador cómo ha de poner en juego su conjunto de Archienemigo.

Véase también: Palabras clave.

ATAQUE

Algunos efectos de juego y capacidades de carta aluden a un ataque. Existen diversas maneras de que se produzca un ataque:

- Un Héroe puede utilizar su atributo básico de Ataque para atacar a un enemigo. El Héroe debe agotarse para utilizar este atributo. Esto inflige al enemigo tanto Daño como el valor de ATQ del Héroe.
- Un Aliado puede utilizar su atributo básico de Ataque para atacar a un enemigo. Esto inflige al enemigo tanto Daño como el valor de ATQ del Aliado.
- Si una capacidad aplicada está marcada como ataque — por ejemplo, si su enunciado tiene el encabezado “**Acción de Héroe (ataque)**”—, entonces resolver esa capacidad se considera un ataque contra el objetivo designado. A menos que se especifique lo contrario en el enunciado de la capacidad, no hay que agotar al Héroe que la utilice.

- El objetivo del ataque de un Héroe o Aliado puede ser cualquier enemigo, a menos que alguna capacidad de carta (por ejemplo, la palabra clave Guardia) impida atacar a dicho enemigo.
- Los enemigos pueden atacar durante el paso dos de la fase del Villano.
- Ciertas capacidades de carta pueden hacer que el Villano o sus Esbirros ataquen en otros momentos si en su enunciado se indica explícitamente que el Villano o Esbirro “ataca”.

Véase también: Ataque enemigo.

ATAQUE ENEMIGO

Para resolver un ataque enemigo es preciso completar el siguiente procedimiento:

1. Si es un Villano el que está atacando, se le entrega boca abajo una carta de aumento robada del mazo de Encuentros. Si quien ataca es un Esbirro, se omite este paso.
2. Si algún jugador quiere defender, ha de agotar un Héroe o Aliado como defensor. Si el jugador que va a defender contra el ataque no es el objetivo del mismo, entonces el jugador defensor se convierte en el nuevo objetivo de este ataque.
3. Si es un Villano el que está atacando, se ponen boca arriba todas sus cartas de aumento una por una, y el valor de ATQ del Villano se incrementa en 1 por cada icono de Aumento que aparezca en cada carta. Todo efecto de aumento que haya en estas cartas (indicado mediante un icono de Estrella en el recuadro de los aumentos) debe resolverse nada más poner la carta boca arriba. Cada carta de aumento se descarta después de resolverla. Si quien ataca es un Esbirro, se omite este paso.
4. El ataque inflige tanto Daño como el valor modificado de ATQ del Villano o Esbirro, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - Si un **Héroe defiende** contra el ataque, la cantidad de Daño infligida se reduce tantos puntos como el valor de DEF de ese Héroe, quien sufrirá el Daño excedente.
 - Si un **Aliado defiende** contra el ataque, se le inflige la totalidad del Daño causado por ese ataque. Si esto derrota al Aliado, el Daño sobrante no se transfiere al Héroe.
 - Si **ningún personaje defiende** contra el ataque, éste se considera no defendido. Todo el Daño causado por el ataque se inflige al Héroe que está resolviendo esta activación.

Véase también: Activación; Aumento; Defensa; Fase del Villano.

ATAQUE VELOZ

Véase también: Palabras clave.

ATURDIR

Si una capacidad “aturde” a un personaje, éste recibe una carta de Estado “Aturdido”.

Véase también: Cartas de Estado.

AUMENTO

Cada vez que el Villano ataca o ejecuta el Plan, recibe una carta boca abajo del mazo de Encuentros que habrá de utilizar como carta de aumento.



Durante la activación (y después de que se hayan declarado los defensores si el Villano está atacando), todas las cartas de aumento que tenga el Villano se ponen boca arriba una por una. El número de iconos de Aumento que aparezcan en cada carta se suma al valor de ATQ del Villano (si está atacando) o a su valor de PLA (si está ejecutando el Plan) para esa activación. Los iconos de Aumento aparecen en la esquina inferior derecha de las cartas. Si aparece un icono de Estrella en el espacio designado para los aumentos, significa que la carta posee una capacidad de aumento. En tal caso habrá que consultar el recuadro de texto de la carta y resolver el enunciado de la capacidad de aumento en cuanto la carta se ponga boca arriba. La capacidad de aumento figura debajo de la línea de separación que divide en dos el recuadro de texto.

- Un icono de Estrella no se considera un icono de Aumento, y por tanto no se suma al valor de ATQ o PLA del Villano.
- En una carta que se resuelve como carta de aumento solamente se considera activo el enunciado de la capacidad situada debajo de la línea de separación.
- Si se resuelven cartas de aumento adicionales para una activación, todos sus iconos de Aumento son acumulativos, y todas las capacidades de aumento que haya en esas cartas deberán resolverse.
- Después de aplicar una carta como aumento en una activación, se descarta.

Véase también: Ataque enemigo; Ejecutar el Plan; Estrella (icono).

BRUTALIDAD

Véase también: Palabras clave.

BUSCAR

Cuando un jugador deba buscar una carta, puede mirar todas las cartas de las zonas en las que está buscando.

Si el jugador encuentra una carta que cumple el criterio de la búsqueda, la añade a la zona de juego indicada por las instrucciones del efecto que ha suscitado la búsqueda.

- Si un jugador encuentra varias cartas que cumplen el criterio de la búsqueda, deberá elegir entre ellas.
- Mientras se estén examinando cartas durante la búsqueda, no se considera que esas cartas hayan abandonado la zona en la que se encontraban.
- Una vez completada la resolución de una capacidad que requiera buscar en un mazo, éste debe barajarse.

CALIFICATIVOS

Si el enunciado de una capacidad incluye un calificativo seguido o precedido de varios términos, en caso de duda este calificativo se aplica a todos los términos de esa lista siempre que sea aplicable. *Por ejemplo, en la expresión "cada personaje y Accesorio preparados", la palabra "preparados" se aplica tanto a "personaje" como a "Accesorio".*

CAPACIDAD

Una capacidad es un enunciado de texto especial que una carta aporta a la partida.

- Las capacidades de las cartas sólo interactúan con cartas que estén en juego, a menos que el enunciado de esa capacidad aluda de manera específica a una zona o componente situado fuera del juego.
- Las capacidades de las cartas de Héroe, Alter ego, Aliado, Mejora y Apoyo solamente pueden utilizarse si la carta en cuestión está en juego, a menos que en su enunciado se especifique la posibilidad de usarla desde fuera del juego. Las cartas de Evento interactúan con la partida de forma implícita desde una zona situada fuera del juego, tal y como postulan las reglas de los Eventos.
- Una capacidad sólo puede iniciarse si su efecto tiene alguna posibilidad de cambiar el estado de la partida. Esta posibilidad se verifica sin tener en cuenta las consecuencias reales que impliquen el pago del coste o la interacción con otras capacidades.
- Cuando el enunciado de una capacidad consta de varias frases, deben resolverse una por una.
- Una capacidad precedida por un encabezado en negrita (que define el momento de su uso) seguido de dos puntos es una capacidad aplicada. Si el enunciado no va precedido por ningún encabezado en negrita, se trata de una capacidad constante.
- La resolución de los siguientes tipos de capacidad es de carácter forzoso: capacidades constantes, capacidades que empiezan con el enunciado "Cuando se muestre esta carta", capacidades que empiezan con el enunciado "Cuando se derrote esta carta", capacidades obligadas, capacidades de aumento y palabras clave. Si en cualquiera de estos tipos de capacidad se utiliza el verbo "puede" en cualquiera de sus conjugaciones, la parte del enunciado que sigue al verbo "puede" es de carácter opcional.
- La resolución de los siguientes tipos de capacidad es de carácter opcional: acciones, interrupciones, respuestas y recursos. El jugador que controla la carta en la que figura esa capacidad opcional decide si quiere utilizarla o no en el momento apropiado.

Véase también: Anular; Calificativos; Capacidad aplicada; Capacidad constante; Efectos de sustitución; Efectos duraderos; Efectos postergados; En juego y fuera del juego; Iniciar capacidades; Luego.

CAPACIDAD APLICADA

Las capacidades aplicadas se identifican mediante un encabezado en negrita que indica el momento de su uso, seguido de dos puntos y el enunciado de su efecto.

- Una capacidad aplicada de una carta de Jugador solamente se puede iniciar si su efecto tiene el potencial de alterar por sí mismo el estado de la partida. Este potencial ha de determinarse sin tener en cuenta las consecuencias de pagar su coste ni las posibles respuestas al efecto.
- A menos que su encabezado en negrita incluya la palabra "obligada", todas las capacidades de acción y respuesta son opcionales.

- Las capacidades obligadas, las del tipo “Cuando se muestre esta carta” y las del tipo “Cuando se derrote esta carta” se aplican de forma automática en el momento indicado.
- Si el encabezado en negrita de una capacidad incluye las palabras “**Héroe**” o “**Alter ego**”, solamente podrá utilizarse la capacidad si el jugador que la está aplicando tiene adoptada la identidad correspondiente.
- Si el encabezado en negrita que señala el momento de uso de una capacidad aparece entrecomillado, no estará indicando el momento en que puede usarse esa capacidad; en vez de eso, será una referencia a otras capacidades que sí se podrán usar en el momento definido por el texto entrecomillado.

Véase también: Acción; Capacidad de recurso; Cuando se derrote esta carta; Cuando se muestre esta carta; Especial; Interrupción; Obligado/a; Resoluciones simultáneas; Respuesta.

CAPACIDAD CONSTANTE

Una capacidad constante es toda capacidad que no es una palabra clave y cuyo texto no contiene ningún encabezado en negrita que la defina como un tipo concreto de capacidad. Una capacidad constante se vuelve activa tan pronto su carta entra en juego, y permanece activa mientras dicha carta siga en juego.

- Algunas capacidades constantes buscan continuamente una condición específica (indicada mediante palabras y expresiones como “durante”, “si” o “mientras”). Los efectos de tales capacidades estarán activos en tanto que se cumpla la condición especificada.
- Si hay en juego múltiples casos de una misma capacidad constante, cada una de ellas afectará al estado de la partida de manera independiente.

CAPACIDAD DE RECURSO

Una capacidad de recurso es un tipo de capacidad aplicada que se identifica usando la palabra “**Recurso**” en su encabezado.

- Una capacidad de recurso puede aplicarse siempre que el jugador que la controla esté generando recursos para pagar un coste.

CAPACIDADES QUE ALUDEN A SÍ MISMAS

Cuando el enunciado de una capacidad de carta hace referencia a su propio nombre, sólo se refiere a la carta en que figura dicha capacidad, y no a otras copias de esa carta.

CARTAS DE ACCESORIO

“Accesorio” es un tipo de carta de Encuentro.

Cuando un Accesorio entra en juego, se vincula a otra carta o componente del juego.

- Si un Accesorio se vincula al Villano, puede modificar sus valores de ATQ o PLA, según indiquen los valores de los recuadros correspondientes en la carta de Accesorio.

Véase también: Vincular.

CARTAS DE ALIADO

“Aliado” es un tipo de carta de Jugador que representa los amigos, seguidores o compañeros del héroe que encarna un jugador.

- Si un Aliado entra en juego, permanece en juego hasta que alguna capacidad de carta o efecto haga que abandone el juego. Si la Vida de un Aliado se ve reducida a 0, el Aliado es derrotado y se descarta del juego.
- Durante su propio turno, un jugador puede utilizar cualquier número de Aliados que controle para atacar o intervenir. Un Aliado debe agotarse para pagar el coste que conlleva ser utilizado de este modo.
- Después de resolver un intento de ataque o intervención para el cual se ha utilizado un Aliado, a menudo se produce un Daño derivado que ha de infligirse al Aliado, según se indique debajo del recuadro de ATQ o INT de dicho Aliado. Este Daño debe infligirse directamente al Aliado.
- Si un jugador es atacado, cualquier jugador puede agotar un Aliado que controle para defenderlo del ataque. Si un Aliado defiende a otro jugador de un ataque, todo el Daño infligido por ese ataque se inflige al Aliado.

Véase también: Daño derivado; Límite de Aliados; Vida.

CARTAS DE APOYO

“Apoyo” es un tipo de carta de Jugador. Estas cartas representan lugares, amistades, recursos logísticos y demás ventajas auxiliares que un Héroe o Alter ego puede tener a su disposición.

- Las cartas de Apoyo entran en juego en la fila inferior de la zona de juego del jugador.
- Una carta de Apoyo sigue activa mientras esté en juego, y permanece así hasta que una capacidad de carta haga que abandone el juego.

CARTAS DE ENTORNO

“Entorno” es un tipo de carta de Encuentro que establece una regla o conjunto de reglas que se aplican al escenario de forma generalizada.

Una carta de Entorno entra en juego junto al Villano, y se mantiene activa mientras siga en juego.

- Cuando entra en juego una carta de Entorno, permanece en juego hasta que algún efecto o capacidad de carta haga que abandone el juego.

CARTAS DE ESBIRO

“Esbirro” es un tipo de carta de Encuentro. Los Esbirros representan a los seguidores del Villano y a otros adversarios de los Héroes.

Si un Esbirro entra en juego, se enfrenta al jugador que haya mostrado la carta del mazo de Encuentros o que esté resolviendo la capacidad que ha puesto en juego al Esbirro (a menos que alguna capacidad especifique algo distinto).

- Si un Esbirro entra en juego, permanece en juego hasta que una capacidad de carta u otro efecto haga que abandone el juego.
- Si un Esbirro se ve reducido a 0 de Vida o menos, es derrotado y se descarta.

- Los Esbirros enfrentados a un jugador se activan (uno por uno) durante el paso dos de la fase del Villano, después de la activación del propio Villano. Si el jugador al que están enfrentados los Esbirros ha adoptado su identidad de Héroe, esos Esbirros le atacan. Si el jugador al que están enfrentados los Esbirros ha adoptado la identidad de su Alter ego, esos Esbirros ejecutan el Plan.

Véase también: Enfrentarse.

CARTAS DE ESTADO

“Estado” es un tipo de carta que representa los distintos estados en los que puede encontrarse un personaje durante la partida.

Más adelante se describen las cartas de Estado que se utilizan en el juego. Cuando un personaje deba recibir una carta de Estado, se coge del suministro común una carta de Estado del tipo correspondiente y se coloca sobre ese personaje.

- Un personaje no puede tener más de una carta de Estado de cada tipo en ningún momento.
- La resolución de las capacidades descritas en las cartas de Estado tiene prioridad sobre todas las demás capacidades que deban resolverse al mismo tiempo que ellas.

Los tres tipos de cartas de Estado son:

Aturdido — Si un Héroe o Aliado que está aturdido intenta atacar o utilizar una capacidad de ataque, en vez de eso se descarta la carta de Aturdido. Los costes asociados al intento de ataque deberán pagarse igualmente (esto incluye agotar el personaje).

Si un Villano o Esbirro aturdido va a atacar, en vez de eso se descarta la carta de Aturdido.

Confundido — Si un Héroe o Aliado que está confundido trata de intervenir o de utilizar una capacidad de intervención, en vez de eso se descarta la carta de Confundido. Los costes asociados al intento de intervención deberán pagarse igualmente (esto incluye agotar el personaje).

Si un Villano o Esbirro confundido va a ejecutar el Plan, en vez de eso se descarta la carta de Confundido.

Duro — Si un personaje que tiene una carta de Duro va a recibir cualquier cantidad de Daño, en vez de eso se evita todo ese Daño y se descarta la carta de Duro.

CARTAS DE EVENTO

“Evento” es un tipo de carta de Jugador que por norma general se juega para aplicar un efecto instantáneo.

Cada vez que se juega una carta de Evento, el jugador paga su coste, resuelve sus efectos (si no se ven anulados) y coloca la carta en la pila de descartes de su propietario después de que esos efectos se hayan resuelto (o anulado).

- Aunque se anulen los efectos de un Evento, la carta se considera jugada y sus costes se pagan igualmente. Lo único que se anula son sus efectos.
- Jugar una carta de Evento desde la mano siempre es opcional, a menos que en su enunciado se utilice el verbo “deber” en alguna de sus conjugaciones.
- No se puede jugar una carta de Evento a menos que la resolución de su efecto (ignorando los costes) tenga alguna posibilidad de cambiar el estado de la partida.

CARTAS DE MEJORA

“Mejora” es un tipo de carta de Jugador. Estas cartas representan los poderes, ataques, materiales y diversos medios que los Superhéroes tienen (en la mayoría de los casos) a su inmediata disposición.

- Una carta de Mejora sigue activa mientras esté en juego, y permanece así hasta que una capacidad de carta haga que abandone el juego.
- La mayoría de las cartas de Mejora entran en juego junto a la carta de Superhéroe de un jugador, y modifican su identidad de Héroe o de Alter ego (o incluso ambas).
- Algunas Mejoras entran en juego y se “vinculan” a otra carta. Estas Mejoras modifican la carta a la que están vinculadas, y no la identidad de Héroe o Alter ego del jugador que ha jugado la Mejora.

Véase también: Vincular.

CARTAS DE OBLIGACIÓN

“Obligación” es un tipo de carta de Encuentro que representa un compromiso u obstáculo que el Alter ego de un Superhéroe puede tener que afrontar o superar.

Cada Superhéroe tiene asociada como mínimo una carta de Obligación. Si se juega con un Superhéroe, todas las cartas de Obligación asociadas a ese Superhéroe deben añadirse al mazo de Encuentros antes de barajarlo durante la preparación de la partida.

Si se muestra una carta de Obligación del mazo de Encuentros, debe entregarse al jugador que controla al Superhéroe asociado. Ese jugador debe decidir cómo resolver la Obligación.

- Si el Superhéroe asociado a una carta de Obligación mostrada ha sido eliminado, se ignora el enunciado de la carta, se retira del juego y se muestra una nueva carta de Encuentro.
- Si se muestra una carta de Obligación que no está asociada a ningún Superhéroe, el jugador que ha mostrado la carta decide cómo resolverla.

CARTAS DE PERFIDIA

“Perfidia” es un tipo de carta de Encuentro. Estas cartas representan tácticas, trucos, desastres y otros sucesos inmediatos que los jugadores deberán afrontar durante un escenario.

- Si se muestra una carta de Perfidia del mazo de Encuentros, el jugador que la ha mostrado debe resolver sus efectos.
- Una vez resueltos (o anulados) los efectos de una carta de Perfidia, ésta se coloca en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

CARTAS DE PLAN PRINCIPAL

“Plan principal” es un tipo de carta de Encuentro. El Plan principal representa el objetivo prioritario del Villano.

Si la cantidad de Amenaza que hay sobre un Plan principal es igual o superior a su umbral de Amenaza, se avanza el mazo de Plan principal. La carta de Plan se retira del juego y se avanza a la siguiente etapa del mazo de Plan principal.

Si el Villano completa la última etapa del mazo de Plan principal, gana la partida.

- Durante el paso uno de la fase del Villano, se coloca encima del Plan principal la cantidad de Amenaza indicada en su recuadro de Aceleración (que está en la esquina inferior derecha). Este valor se ve modificado por todas las fichas e iconos de Aceleración que estén activos.
- Cuando se avanza el mazo de Plan principal, toda la Amenaza excedente de la etapa anterior se descarta (no se transfiere a la nueva etapa).
- Cuando se avanza el mazo de Plan principal, las fichas de Aceleración que tenga encima sí se transfieren a la nueva etapa.

CARTAS DE PLAN SECUNDARIO

“Plan secundario” es un tipo de carta de Encuentro. Estas cartas representan obstáculos y distracciones adicionales que los héroes deben superar.

Cuando se muestra una carta de Plan secundario, entra en juego y se coloca junto al mazo de Plan principal.

- Todo Plan secundario entra en juego con una cierta cantidad de Amenaza sobre su carta. Esta cantidad es igual a su valor de Amenaza inicial (indicado en la parte inferior de la carta).
- Un Plan secundario permanece en juego hasta que no quede Amenaza sobre su carta (en cuyo caso es derrotado y se descarta), o bien hasta que alguna capacidad de carta lo retire del juego. *Se puede quitar Amenaza de los Planes secundarios utilizando el atributo de Intervención de Héroes y Aliados o usando ciertas capacidades de cartas.*

Los siguientes iconos señalan los distintos efectos que puede tener un Plan secundario sobre la partida:

Si aparece el icono de Crisis en un Plan secundario, no podrá quitarse Amenaza del Plan principal mientras no se haya descartado ese Plan secundario.

Por cada Plan secundario en el que aparezca el icono de Aceleración, se coloca 1 de Amenaza adicional sobre el Plan principal durante el paso uno de la fase del Villano.

Por cada Plan secundario en el que aparezca el icono de Riesgo, se reparte una carta de Encuentro adicional durante el paso tres de la fase del Villano. Estas cartas adicionales se reparten siguiendo el orden de jugadores (la primera se reparte al jugador inicial, la segunda al segundo jugador, y así sucesivamente).



CRISIS



ACELERACIÓN



RIESGO

CARTAS DE RECURSO

“Recurso” es un tipo de carta de Jugador. Su función principal consiste en ser descartada de la mano de un jugador para generar recursos.

Por lo general, estas cartas proporcionan más recursos (o más eficaces) que otros tipos de cartas cuando se descartan de la mano de un jugador para generar recursos.

- Algunas cartas de Recurso tienen enunciados que permanecen activos mientras se esté usando la carta para generar recursos.

CARTAS DE SUPERHÉROE

“Superhéroe” es un tipo de carta de Jugador que representa al personaje controlado por un jugador durante la partida.

La carta de Superhéroe de un jugador tiene dos caras; en una se representa su versión de Héroe, y en la otra figura su Alter ego. La cara que está a la vista indica la identidad (Héroe o Alter ego) adoptada actualmente por el jugador.

- Todos los jugadores empiezan la partida con la identidad de su Alter ego.
- Si una carta alude a un Héroe o Alter ego por su nombre, solamente estará haciendo referencia a la identidad que lleva ese nombre, y no a su reverso en la carta.

Véase también: Identidad.

CARTAS DE VILLANO

“Villano” es un tipo de carta de Encuentro que identifica al principal antagonista que los jugadores intentan derrotar en un escenario.

El Villano se representa mediante un mazo progresivo compuesto por una o más cartas consecutivas. Los jugadores derrotan al Villano reduciendo a 0 su Vida en cada etapa de este mazo.

- El Villano se activa una vez por cada jugador durante el paso dos de la fase del Villano. Si el jugador que está resolviendo la activación tiene adoptada su identidad de Héroe, el Villano ataca. Si el jugador que está resolviendo la activación tiene adoptada la identidad de su Alter ego, el Villano ejecuta el Plan.

Véase también: Ataque enemigo; Derrota del Villano; Ejecutar el Plan.

CONDICIÓN DE APLICACIÓN

Una condición de aplicación es un suceso específico que tiene lugar en la partida. En lo relativo a capacidades de cartas, una condición de aplicación es el elemento de la capacidad que señala el momento en el que ésta puede aplicarse. Normalmente la descripción de una condición de aplicación va precedida de las palabras “cuando” o “después de”.

- Si un solo suceso genera múltiples condiciones de aplicación (por ejemplo, si un único ataque hace que un personaje sufra Daño y también que sea derrotado), esas condiciones de aplicación se resuelven con una sola ventana para interrupciones y una sola ventana para respuestas. Durante cada una de estas oportunidades, podrán utilizarse en cualquier orden capacidades que hagan referencia a cualquiera de las condiciones de aplicación generadas por ese suceso.

Véase también: Interrupción; Respuesta.

CONFUNDIR, CONFUNDIDO

Si una capacidad “confunde” a un personaje, dicho personaje recibe una carta de Estado “Confundido”.

Véase también: Cartas de Estado.

CONTADOR GENÉRICO

Los contadores genéricos pueden utilizarse para representar diversos estados y situaciones de la partida. Carecen de reglas por sí solos.



Ciertas capacidades de cartas pueden crear y definir varios tipos distintos de contadores, como por ejemplo "contadores de Flechas" o "contadores de Telaraña". Siempre que se requiera el uso de algún tipo de contador, habrán de utilizarse contadores genéricos para plasmar su presencia en la partida.

Véase también: Palabras clave (Usos).

CONTROL

Véase también: Propiedad y control.

CONVERSACIONES ENTRE JUGADORES

Los jugadores pueden conversar unos con otros durante la partida (de hecho, se recomienda hacerlo), así como cooperar en la planificación y ejecución de las estrategias que consideren más apropiadas. Pueden debatir sobre cualquier lance de la partida, incluidas las cartas que están en juego y las que tienen en las manos. No obstante, un jugador no tiene por qué revelar a los demás qué cartas tiene en la mano si prefiere no hacerlo.

- Cuando se está resolviendo una carta de Encuentro que contiene la palabra clave Peligro, los jugadores tienen prohibido consultarse unos a otros.

COSTE

El coste en recursos de una carta es el valor numérico que debe pagarse para jugar dicha carta. Algunas capacidades tienen un coste que se describe en su enunciado; dicho coste ha de pagarse para poder utilizar la capacidad en cuestión.

- Un icono de una flecha (→) en el enunciado de una capacidad distingue entre su coste y su efecto, siguiendo el formato "paga este coste → resuelve este efecto".
- Cuando un jugador está pagando un coste, puede generar más recursos de los requeridos.
- Todos los recursos generados por encima del coste necesario se pierden una vez pagado dicho coste.
- Si una sola carta o capacidad requiere el pago de múltiples costes, dichos costes deben pagarse simultáneamente.
- El coste de una capacidad no puede pagarse si la resolución del efecto de esa capacidad no tiene ninguna posibilidad de cambiar el estado de la partida.
- Cuando un jugador está pagando un coste, debe pagarlo con cartas o componentes de juego que controle.
- Si un coste requiere la presencia de un componente que no está en juego, el jugador que trata de pagar el coste sólo podrá utilizar aquellos componentes que estén en sus propias zonas de fuera de juego.

Véase también: Capacidad; Iniciar capacidades; Palabras clave.

CRISIS (ICONO)

Véase también: Cartas de Plan secundario.

CUANDO SE DERROTE ESTA CARTA

Se trata de un tipo de capacidad aplicada que se identifica usando la expresión "Cuando se derrote esta carta" en su encabezado.

Cuando se produce la derrota de una etapa del Villano, un Plan secundario, una etapa del Plan principal, un Aliado o un Esbirro, deben resolverse todas las capacidades de este tipo que figuren en esa carta.

CUANDO SE MUESTRE ESTA CARTA

Se trata de un tipo de capacidad aplicada que se identifica usando la expresión "Cuando se muestre esta carta" en su encabezado.

Cuando un jugador muestra una carta del mazo de Encuentros, una nueva etapa del Plan o una nueva etapa del Villano, deben resolverse todas las capacidades de este tipo que figuren en esa carta.

- Si una carta de Encuentro que contiene una capacidad de tipo "Cuando se muestre esta carta" entra en juego durante la preparación de la partida, se resuelve esa capacidad durante el paso 10 del procedimiento de preparación de la partida.

CURAR

Si una capacidad cura a un personaje, podrá retirarse el Daño que haya acumulado ese personaje.

- Un efecto de curación sólo puede restaurar la Vida de un personaje hasta su valor máximo, a menos que en el enunciado de dicho efecto se indique explícitamente que se pueda exceder este máximo.

Véase también: Recibir; Vida.

DAÑO

El Daño reduce la Vida de un personaje. Si un personaje se ve reducido a 0 de Vida o menos, es derrotado.



- El Daño infligido a un Héroe/Alter ego o Villano se contabiliza en su medidor de Vida. Si el personaje en cuestión sufre Daño, la cifra indicada en el medidor se reduce tantos puntos como la cantidad de Daño que se ha sufrido.
- El Daño infligido a un Aliado o Esbirro se contabiliza mediante fichas de Daño. Si el personaje en cuestión sufre Daño, se coloca esa misma cantidad de fichas de Daño sobre el personaje.

Véase también: Daño indirecto; Derrota; Evitar; Trasladar; Vida.

DAÑO ACUMULADO

Se entiende por Daño acumulado la diferencia entre la Vida máxima de un personaje y su Vida restante.

- Para calcular el Daño acumulado por un Héroe o Villano (que utilizan medidores de Vida), hay que partir de la Vida máxima del personaje (el valor impreso modificado por capacidades de cartas u otros efectos), y a esa cifra se le resta su Vida restante (el número que marca actualmente su medidor de Vida).
- El Daño acumulado por un Aliado o Esbirro es igual al valor total de todas las fichas de Daño que haya sobre su carta.

Véase también: Vida restante.

DAÑO DERIVADO

Después de que un Aliado ataque, sufre tanto Daño derivado como el número de iconos que haya debajo de su recuadro de ATQ.

Después de que un Aliado intervenga, sufre tanto Daño derivado como el número de iconos que haya debajo de su recuadro de INT.

DAÑO INDIRECTO

Algunas capacidades de carta pueden infligir “Daño indirecto”. El Daño indirecto que se inflige a un jugador o grupo de jugadores debe repartirse entre todos los personajes controlados por esos jugadores. Cuando se asigna Daño indirecto, no se puede asignar a ningún personaje más Daño indirecto del que baste para derrotarlo.

DEFENSA

Algunos efectos de juego y capacidades de carta aluden a la defensa. Existen varias maneras distintas de que se produzca una defensa:

- Un Héroe puede utilizar su atributo básico de Defensa para defender contra un ataque. El Héroe debe agotarse para utilizar este atributo. La cantidad de Daño infligido por el ataque se reduce tantos puntos como el valor de DEF del Héroe; el Daño sobrante se inflige al Héroe defensor.
- Un Aliado puede agotarse para defender contra un ataque. El Daño del ataque se inflige al Aliado.
- Si una capacidad aplicada está marcada como defensa —por ejemplo, si tiene el encabezado “**Interrupción de Héroe (defensa)**” en su enunciado—, entonces resolver esa capacidad se considera una defensa. A menos que se especifique lo contrario en el enunciado de la capacidad, no hay que agotar al Héroe que la utilice.
- Si un jugador defiende ante un ataque (efectuado contra otro jugador) con una carta que controle, se convierte en el nuevo objetivo del ataque.

DERROTA

Si un personaje se ve reducido a 0 de Vida o menos, o si un Plan secundario ya no tiene ninguna ficha de Amenaza encima, ese personaje o Plan es derrotado.

- Cuando una carta es derrotada, se descarta.

Véase también: Derrota del Villano; Eliminación de jugadores; Vida.

DERROTA DEL VILLANO

Si el medidor de Vida del Villano marca el 0, los jugadores lo habrán derrotado en su etapa actual.

La etapa actual del mazo de Villano se retira del juego, y se muestra la siguiente etapa consecutiva del mismo. El medidor de Vida del Villano se ajusta para señalar la cifra indicada en esta nueva etapa.

Si el Villano es derrotado en su etapa final, los jugadores ganan la partida.

- El Daño infligido que sobra tras derrotar al Villano en una de sus etapas no se transfiere a la etapa siguiente.
- Cuando una etapa del Villano es derrotada, la etapa siguiente sí hereda todos sus Accesorios, Estados, contadores y fichas que no sean de Daño.

DESPUÉS

La palabra “después” alude a un suceso de la partida que acaba de concluir. Muchas capacidades de respuesta usan la expresión “después” para especificar el momento en el que pueden utilizarse.

Véase también: Respuesta.

DURO, DUREZA

Véase también: Cartas de Estado; Palabras clave.

EFECTO

Véase también: Capacidad; Coste.

EFFECTOS DE SUSTITUCIÓN

Un efecto de sustitución es un efecto que reemplaza una resolución por un procedimiento distinto para completar esa misma resolución. La mayoría de los efectos de sustitución son capacidades de respuesta cuyo enunciado presenta el formato “cuando vaya a ocurrir [condición de aplicación], en vez de eso haz [efecto de sustitución]”. Después de resolver todas las respuestas a la condición de aplicación original y cuando haya llegado el momento de resolver la condición de aplicación en sí, en vez de eso deberá resolverse el efecto de sustitución.

- Si se inician múltiples efectos de sustitución contra una misma condición de aplicación, el más reciente será el que se utilice para la resolución de la condición de aplicación.

EFFECTOS DURADEROS

Algunas capacidades de cartas generan efectos o condiciones que afectan al estado de la partida durante un tiempo determinado (por ejemplo, “hasta el final de la fase” o “hasta el final de este ataque”). Estos efectos se denominan efectos duraderos.

A lo largo de toda su duración, un efecto duradero se trata como si fuera una capacidad constante.

- Un efecto duradero continúa tras la resolución de la capacidad que lo ha generado hasta la conclusión de la duración especificada por su enunciado. El efecto se encuentra en vigor y afecta al estado de la partida durante el periodo de tiempo estipulado, sin importar si la carta que lo generó permanece en juego o no.
- Si una carta entra en juego (o cambia de estado para satisfacer el criterio de un conjunto especificado de cartas afectadas) tras la creación de un efecto duradero, se verá afectada igualmente por ese efecto duradero.
- Un efecto duradero expira tan pronto finaliza el límite de tiempo especificado como duración del mismo. Esto significa que un efecto duradero que esté en vigor “hasta el final de la ronda” expirará justo antes de que pueda iniciarse un efecto postergado o capacidad que ocurra “al final de la ronda”.
- Un efecto duradero que expira al final de un periodo de tiempo concreto sólo puede iniciarse durante ese periodo de tiempo.

EFFECTOS POSTERGADOS

Algunas capacidades contienen efectos postergados. En el enunciado de estas capacidades se especifica un momento posterior o se indica una condición futura que, en caso de ocurrir, tiene como consecuencia la resolución de un efecto.

- Los efectos postergados se resuelven de forma automática inmediatamente después de que se produzca su condición futura, antes de que se utilicen respuestas a esa eventualidad o condición concreta.
- Cuando se resuelve un efecto postergado, no se considera una nueva capacidad aplicada, ni siquiera aunque el efecto postergado se origine por causa de una capacidad de este tipo.

EJECUTAR EL PLAN

Cuando un enemigo ejecuta el Plan, han de completarse estos pasos:

1. Si es un Villano quien ejecuta el Plan, se le entrega boca abajo una carta de aumento robada del mazo de Encuentros. Si quien ejecuta el Plan es un Esbirro, se omite este paso.
2. Si es un Villano quien ejecuta el Plan, se ponen boca arriba todas sus cartas de aumento una por una, y el valor de PLA del Villano se incrementa en 1 por cada icono de Aumento que aparezca en cada carta. Todo efecto de aumento que haya en estas cartas (indicado mediante un icono de Estrella) debe resolverse nada más ponerlas boca arriba. Cada carta de aumento se descarta después de resolverla. Si quien ejecuta el Plan es un Esbirro, se omite este paso.
3. Se coloca tanta Amenaza sobre el Plan principal como el valor modificado de PLA del Villano o Esbirro que lo ha ejecutado.

Véase también: Activación; Aumento; Fase del Villano.

ELEGIR

El verbo “elegir” en todas sus conjugaciones indica que un jugador debe tomar una decisión para resolver una capacidad.

- El jugador que está resolviendo la capacidad cuyo enunciado utiliza el verbo “elegir” es quien debe tomar la decisión planteada por la carta.
- Al tomar esta decisión, el jugador deberá seleccionar en la medida de lo posible una opción que tenga algún efecto en el estado de la partida.
- Si no existe ninguna opción válida para resolver la capacidad, entonces dicha capacidad no podrá iniciarse.

ELIMINACIÓN DE JUGADORES

Un jugador queda eliminado de la partida si su Héroe/Alter ego es derrotado. Esto suele ocurrir cuando la Vida restante del personaje se ve reducida a 0.

- Cuando un jugador es eliminado, su mano de cartas, su mazo y todas las demás cartas que controla se colocan en las pilas de descartes de sus respectivos propietarios. Las cartas de Encuentro que se hayan repartido al jugador se descartan. Todo enemigo que estuviera enfrentado a él pasará a enfrentarse al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, conservando todo el Daño, los contadores y las cartas de Estado que ya tuviera.
- Cuando un jugador es eliminado, los demás jugadores continúan la partida. Se considera que los jugadores eliminados ganan o pierden junto con el resto del grupo (dependiendo de cómo acabe la partida).
- Aunque un jugador sea eliminado en plena resolución de una capacidad, ésta deberá resolverse por completo.
- Si todos los jugadores son eliminados, la partida termina con la derrota de los jugadores.

EN JUEGO Y FUERA DEL JUEGO

A excepción de los Eventos, todas las cartas que se han jugado o puesto en juego permanecen “en juego” hasta que una capacidad de carta u otro efecto las retire del juego. Las cartas de la parte superior de los mazos de Villano y Plan también están en juego.

Las cartas que están en la mano, el mazo y la pila de descartes de un jugador, así como las contenidas en el mazo de Encuentros, la pila de descartes del mazo de Encuentros y las cartas no mostradas de los mazos de Villano y Plan están fuera del juego. Toda carta que se haya retirado del juego o que se haya puesto aparte también está fuera del juego.

- Una carta entra en juego cuando se traslada desde una zona situada fuera del juego hasta una zona de juego.
- Una carta abandona el juego cuando se traslada desde una zona de juego hasta una zona situada fuera del juego.
- Las capacidades de carta solamente interactúan con y pueden seleccionar como objetivo a cartas que estén en juego, a menos que en su enunciado se aluda de manera específica a una zona situada fuera del juego.
- Las capacidades de carta de todos los tipos de carta, con la excepción de las cartas de Evento y Perfidia, sólo pueden iniciarse o afectar al estado de la partida mientras estén en juego, a menos que permitan de manera específica su uso desde una zona situada fuera del juego.
- Las cartas de Evento y Perfidia se resuelven implícitamente desde una zona situada fuera del juego, en virtud de las reglas correspondientes a esos tipos de cartas.

Véase también: Entrar en juego; Jugar y poner en juego; Restricciones y permisos de uso.

EN ORDEN DE JUGADORES

Si los jugadores han de ejecutar una secuencia “en orden de jugadores”, el jugador inicial es el primero en completar su parte de dicha secuencia, seguido de los demás jugadores procediendo en el sentido de las agujas del reloj.

- Si una secuencia ejecutada según el orden de jugadores no concluye después de que todos hayan completado su parte una vez, deberá repetirse la secuencia en el mismo orden hasta que se haya resuelto en su totalidad.
- La expresión “siguiente jugador” siempre hace referencia al jugador sentado a continuación del actual (procediendo en el sentido de las agujas del reloj) dentro del orden de jugadores.

Véase también: Jugador inicial.

ENEMIGO

Un enemigo es un Esbirro o Villano.

Cuando se utiliza como adjetivo, la palabra “enemigo” hace referencia a todo componente de juego que pertenezca al escenario: “cartas enemigas”, “capacidades enemigas”, etc.

ENFRENTARSE

Si un Esbirro entra en juego, se enfrenta a un jugador y se coloca en su zona de juego, frente a su carta de Superhéroe.

A menos que se especifique algo distinto en el enunciado de la carta del Esbirro o del efecto que lo ha puesto en juego, el Esbirro se enfrenta al jugador que esté resolviendo la carta de Encuentro actual.

- Un Esbirro enfrentado permanece enfrentado al mismo jugador hasta que es derrotado, se retira del juego o alguna capacidad de carta hace que se enfrente a otro jugador.

ENTRAR EN JUEGO

La expresión “entrar en juego” hace referencia a todo momento en que se produzca la transición de una carta desde una zona situada fuera del juego hasta una zona de juego. Jugar una carta, poner una carta en juego mediante el uso de una capacidad y mostrar una carta del mazo de Encuentros son tres medios distintos por los que puede entrar en juego una carta.

Véase también: Jugar y poner en juego; Mostrar.

ESPECIAL

Una capacidad especial es un tipo de capacidad aplicada que se identifica usando la palabra “Especial” en su encabezado. Las capacidades especiales solamente pueden ejecutarse siguiendo las instrucciones explícitas de otra capacidad de carta.

Véase también: Capacidad aplicada.

ESTRELLA (ICONO)

El icono de Estrella aparece junto a los valores de ATQ y PLA de las cartas de Encuentro, así como en el recuadro de iconos de Aumento, para señalar que en el texto de la carta hay una capacidad asociada que debe resolverse cuando esa carta utilice sus atributos de ATQ y PLA, o bien cuando se use como aumento.



ICONO DE ESTRELLA

- Si el icono aparece junto al atributo ATQ de un enemigo, significa que ese enemigo tiene una capacidad de interrupción o respuesta en el recuadro de su carta. Dicha capacidad se inicia cada vez que el enemigo ataca.
- Si el icono aparece junto al atributo PLA de un enemigo, significa que ese enemigo tiene una capacidad de interrupción o respuesta en el recuadro de texto de su carta. Dicha capacidad se inicia cada vez que el enemigo ejecuta el Plan.
- Si el icono aparece junto al valor de +ATQ o de +PLA de un Accesorio, significa que ese Accesorio tiene una capacidad de interrupción o respuesta en el recuadro de texto de su carta. Dicha capacidad se inicia cada vez que el enemigo se activa y ataca o ejecuta el Plan utilizando el valor modificado de su atributo.
- Si el icono aparece en el recuadro de aumentos de una carta de Encuentro, significa que esa carta tiene una capacidad de aumento en su recuadro de texto. Dicha capacidad se inicia cada vez que la carta se descarta como aumento.

EVITAR

Algunas capacidades de cartas evitan Daño o Amenaza.

- Cuando se evita Daño, la cantidad de Daño infligida se reduce antes de que la sufra el objetivo.
- Cuando se evita Amenaza, la cantidad de Amenaza asignada se reduce antes de colocarla sobre el Plan.

FASE DE LOS JUGADORES

Durante la fase de los Jugadores, cada uno de ellos resuelve un turno (siguiendo el orden de jugadores).

Una vez que todos los jugadores hayan completado un turno, cada uno de ellos deberá descartar o robar tantas cartas como

sean necesarias hasta restablecer el tamaño de su mano; también se preparan todas las cartas que controlen.

Véase también: En orden de jugadores; Fin de la fase de los Jugadores; Turno de jugador.

FASE DEL VILLANO

Para resolver la fase del Villano deben completarse estos pasos:

1. Se coge la cantidad de Amenaza indicada en el espacio de Aceleración del Plan principal y se coloca sobre su carta. Si hay activos iconos o fichas de Aceleración, en este momento también se coloca tanta Amenaza adicional como el número de tales iconos y fichas.
2. El Villano se activa una vez por cada jugador. En cada activación, todos los Esbirros que estén enfrentados a ese jugador se activan también.
3. Se reparte una carta de Encuentro a cada jugador, más una carta adicional por cada icono de Riesgo presente en las cartas que estén en juego. Estas cartas adicionales se reparten siguiendo el orden de jugadores.
4. Los jugadores muestran las cartas de Encuentro que han recibido. El jugador inicial muestra sus cartas de Encuentro una por una, resolviendo cada una de ellas en función del tipo de carta que sea. Los demás jugadores repiten este procedimiento, siguiendo el orden de jugadores, hasta haberse mostrado todas las cartas de Encuentro repartidas.
5. Se cede la ficha de Jugador inicial al siguiente jugador en sentido horario, y la ronda se da por finalizada.

Véase también: Activación; Carta de Plan principal; Mostrar; Repartir.

FIN DE LA FASE DE LOS JUGADORES

Para finalizar la fase de los Jugadores deben llevarse a cabo los pasos siguientes:

1. Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador puede descartar cualquier número de cartas de su mano; si tiene más cartas que las permitidas por el tamaño de su mano, deberá descartarse de las que sobren.
2. Todos los jugadores roban al mismo tiempo tantas cartas como necesiten hasta alcanzar el máximo permitido por el tamaño de su mano.
3. Todos los jugadores preparan al mismo tiempo todas sus cartas.

GANAR

Si una carta gana una característica (como por ejemplo un rasgo, una palabra clave o el enunciado de una capacidad), esa carta se tratará como si tuviese la característica ganada. Las características que se ganan no se consideran impresas en la carta.

GANAR LA PARTIDA

Si los jugadores derrotan al Villano en su etapa final, ganan la partida. Si se completa la etapa final del mazo de Plan principal, el Villano gana la partida.

GENERAR

Véase también: Recurso.

GUARDIA

Véase también: Palabras clave.

GUION

Si un personaje tiene un guion (–) como valor de alguno de sus atributos (ATQ, INT, REC, etc.), entonces ese personaje no puede agotarse para utilizar ese atributo.

IDENTIDAD, CAMBIAR DE IDENTIDAD

Un jugador puede tener adoptada su identidad de Héroe o de Alter ego en un momento dado. Esto se indica poniendo a la vista la cara correspondiente de su carta de Superhéroe.

- Una vez por ronda y durante su propio turno, cada jugador puede cambiar de identidad dándole la vuelta a su carta de Superhéroe.
- Cuando un jugador cambia de identidad, sólo cambia su identidad. Su personaje conserva el Daño acumulado, cartas de Estado, efectos duraderos, Accesorios vinculados, fichas y posición actual (preparado o agotado).
- Si una capacidad de carta hace que un jugador cambie de identidad, este cambio no se contará como el único cambio de identidad voluntario que puede llevar a cabo el jugador durante su turno en la ronda actual.
- Cuando un jugador ha adoptado su identidad de Héroe, las capacidades de carta que interactúen con su Alter ego no interactuarán con su carta de Superhéroe.
- Cuando un jugador ha adoptado la identidad de su Alter ego, las capacidades de carta que interactúen con su identidad de Héroe no interactuarán con su carta de Superhéroe.

Véase también: Cartas de Superhéroe.

IMPRESO

La palabra “impreso” se refiere al texto, características o valores que están impresos físicamente en una carta.

Véase también: Modificadores; Valor básico.

INICIAR CAPACIDADES, JUGAR CARTAS

Cuando un jugador desea jugar una carta o iniciar una capacidad aplicada, primero debe declarar su intención. Luego el jugador comprueba las siguientes condiciones por orden:

1. Comprobar las restricciones de uso: ¿puede jugarse la carta, o iniciarse la capacidad, en este momento? Esto incluye verificar que la resolución del efecto tenga posibilidades de cambiar el estado de la partida.
2. Determinar el coste (o costes) que debe pagarse para jugar la carta o iniciar la capacidad, teniendo en cuenta los modificadores.

Si se cumplen ambas condiciones, debe llevarse a cabo el siguiente procedimiento en el orden indicado:

3. Se aplican los modificadores pertinentes al coste (o costes).
4. Se paga el coste (o costes). Si se llega a este paso y no pueden pagarse los costes, se cancela el procedimiento sin que se pague ningún coste.
5. Se toman todas las decisiones planteadas para la resolución de la carta (es decir, las que utilicen el verbo “elegir”).
6. Se comienza a jugar la carta, o se intentan iniciar los efectos de la capacidad.

7. La carta se juega, o se resuelve la capacidad (si no se ha anulado en el paso seis). La carta entra en juego o, si se trata de un Evento, se resuelve su efecto y luego se coloca en la pila de descartes de su propietario.

- Si alguno de los pasos anteriores cumple la condición de aplicación de una capacidad de interrupción, dicha capacidad podrá iniciarse justo antes de que se cumpla esa condición de aplicación.
- Si alguno de los pasos anteriores va a hacer que se cumpla la condición de aplicación de una capacidad de respuesta, dicha capacidad podrá iniciarse inmediatamente después de que se cumpla esa condición de aplicación.
- Si la capacidad que se pretende iniciar está en una carta que se encuentra en juego, la secuencia no se detendrá si dicha carta abandona el juego durante la misma, a menos que el propio hecho de que la carta abandone el juego impida que se pague alguno de los costes requeridos.

Véase también: Capacidad; Coste; Restricciones y permisos de uso.

INTERRUPCIÓN

Una interrupción es un tipo de capacidad aplicada que se identifica usando la palabra “Interrupción” en su encabezado. Las capacidades de interrupción pueden utilizarse en cualquier momento en el que se cumpla la condición de aplicación especificada en su enunciado. La interrupción detiene la resolución de su condición de aplicación, y se resuelve inmediatamente antes de que se resuelva dicha condición.

- Una misma condición de aplicación puede dar lugar a múltiples interrupciones.
- Una capacidad de interrupción se lleva a cabo cuando su condición de aplicación se vuelve inminente, pero antes de que se resuelva dicha condición. Las oportunidades para llevar a cabo una interrupción se comprueban siguiendo el orden de jugadores hasta que todos hayan renunciado a su oportunidad de forma consecutiva.
- Cuando todos los jugadores hayan renunciado de forma consecutiva a su oportunidad para llevar a cabo una interrupción contra una condición de aplicación inminente, ya no podrán utilizarse interrupciones posteriores contra esa misma condición de aplicación.
- Si una interrupción cambia (mediante un efecto de sustitución) o anula una condición de aplicación inminente, ya no podrán llevarse a cabo interrupciones posteriores a la condición de aplicación original.

Véase también: Anular; Capacidad aplicada; Efectos de sustitución.

INTERVENCIÓN

Algunos efectos y capacidades de cartas aluden a un intento de intervención. Esto puede ocurrir de diversas maneras:

- Un Héroe puede utilizar su atributo básico de Intervención para intervenir contra un Plan. El Héroe debe agotarse para utilizar este atributo. Al hacerlo, se retira tanta Amenaza del Plan como el valor de INT del Héroe.
- Un Aliado puede utilizar su atributo básico de Intervención para intervenir contra un Plan. Al hacerlo se retira tanta Amenaza del Plan como el valor de INT del Aliado.

- Si una capacidad aplicada está marcada como intervención —por ejemplo, si tiene el encabezado “**Acción de Héroe (intervención)**” en su enunciado—, entonces resolver esa capacidad se considera una intervención contra el Plan designado. A menos que se especifique lo contrario en el enunciado de la capacidad, no hay que agotar al Héroe que la utilice.

Véase también: Daño derivado.

JUGADOR ACTIVO

El jugador que está resolviendo actualmente su turno durante la fase de los Jugadores es el jugador activo.

Véase también: Turno de jugador.

JUGADOR INICIAL

Al principio de la partida se designa un Jugador inicial, que debe coger la ficha de jugador inicial para identificarse como tal.

Al final de cada ronda (durante el paso cinco de la fase del Villano), el jugador inicial cede esta ficha al jugador que se sienta a su izquierda, quien pasa a convertirse en el jugador inicial de la siguiente ronda.

Si el jugador inicial es eliminado, la ficha de Jugador inicial se cede inmediatamente al jugador de su izquierda.

Aunque se anima a los jugadores a cooperar durante la partida, las siguientes decisiones son responsabilidad del jugador inicial:

- Si una carta de Encuentro tiene como objetivo una carta o jugador específico, y hay varios objetivos posibles que cumplen los requisitos estipulados, el jugador inicial decide cuál de ellos será el objetivo de la carta de Encuentro.
- Si dos o más efectos van a resolverse simultáneamente, el jugador inicial decide el orden en que se resuelven.

El jugador inicial también goza de preferencia en las siguientes situaciones:

- El jugador inicial dispone de la primera oportunidad para utilizar una interrupción en cada momento pertinente de la partida. A continuación se procede con las demás interrupciones siguiendo el orden de jugadores.
- El jugador inicial dispone de la primera oportunidad para utilizar una respuesta en cada momento pertinente de la partida. A continuación se procede con las demás respuestas siguiendo el orden de jugadores.

Véase también: En orden de jugadores.

JUGAR Y PONER EN JUEGO

Jugar una carta implica pagar el coste en recursos de esa carta y colocarla en la zona de juego. Esto hace que la carta entre en juego (o, en el caso de las cartas de Evento, que se resuelva su capacidad y luego se coloque la carta en la pila de descartes). Las cartas se juegan desde la mano de un jugador.

Algunas capacidades ponen en juego cartas. Esto omite la necesidad de pagar el coste de la carta, además de ignorar todas las restricciones y prohibiciones aplicables a la posibilidad de jugar dicha carta. Cuando se pone en juego una carta, entra en juego en la zona de juego del jugador que la controla.

- Al jugar una carta de Evento, se coloca sobre la mesa, se resuelve su capacidad y luego se coloca la carta en la pila de descartes de su propietario.

- Una carta que se ha puesto en juego no se considera jugada.
- Cuando se pone en juego una carta, su coste en recursos se ignora.
- A menos que el efecto que la puso en juego indique lo contrario, toda carta que entra en juego debe hacerlo en una zona de juego o estado que se corresponda con las reglas estipuladas para jugar esa carta.

Véase también: En juego y fuera del juego; Entrar en juego; Restricciones y permisos de uso.

LÍMITE

“Límite de X por [periodo de tiempo]” es un límite que aparece en algunas cartas de Jugador. Estos límites son específicos para cada carta. Cada caso individual de una capacidad con un límite así puede iniciarse X veces durante el periodo designado.

- Si se anula un efecto que tiene impuesto un límite, se considera igualmente que la carta se ha jugado o la capacidad se ha iniciado, por lo que se cuenta de cara al límite.

LÍMITE DE ALIADOS

Cada jugador solamente puede controlar un máximo de tres Aliados en juego en todo momento. Esto se denomina “límite de Aliados”.

LUEGO

Si el enunciado de una capacidad incluye la palabra “luego”, el texto que la precede debe cumplirse o resolverse por completo y de forma satisfactoria antes de que pueda resolverse el resto del efecto descrito a continuación de la palabra “luego”.

- Si la cláusula previa a la palabra “luego” se resuelve por completo, entonces deberá intentarse la resolución del aspecto posterior a la palabra “luego”.
- Si la cláusula previa a la palabra “luego” no se resuelve por completo, entonces no se intentará la resolución del resto del enunciado.

MÁXIMO

“Máximo de X por [periodo de tiempo]” impone un máximo entre todas las copias de una carta (por nombre) para todos los jugadores. Por lo general, esta expresión dicta el número máximo de veces que pueden jugarse copias de esa carta durante el periodo de tiempo designado.

Si aparece un máximo como parte de una capacidad, impone un número máximo de veces que puede iniciarse la capacidad entre todas las copias (por nombre) de las cartas que tengan dicha capacidad (incluyendo esa misma) durante el periodo designado.

- Si se anula un efecto que tiene impuesto un máximo, la carta sigue contando para ese máximo.

“Máximo de X por mazo” limita el número de copias de esa carta que pueden incluirse en cada mazo de Jugador.

“Máximo de 1 por jugador” es una restricción individual que limita el número de copias de esa carta que cada jugador puede tener en juego controladas por él en todo momento.

Véase también: Apéndice I: Mazos personalizados.

MAZO DE VILLANO

Véase también: Cartas de Villano.

MODIFICADORES

El estado de la partida comprueba de forma constante (y actualiza cuando así se requiere) la suma de toda cifra variable que esté siendo modificada.

Siempre que se aplique o elimine un nuevo modificador, la cifra total ha de volver a calcularse desde el principio, teniendo en cuenta su valor básico y todos los modificadores activos.

- El cómputo de un valor debe contemplar todos los modificadores como si se aplicasen simultáneamente. Sin embargo, al realizar el cálculo, todos los modificadores de suma y resta deben aplicarse antes que los modificadores que dupliquen o reduzcan a la mitad los valores.
- Si se “fija” un valor en una cifra concreta, el valor fijado se impone sobre todos los demás modificadores. Si se produce un conflicto entre múltiples modificadores de valores fijos, siempre se dará prioridad al que se haya resuelto más recientemente.
- Una vez computados todos los modificadores activos, si el valor resultante es negativo (inferior a 0), se trata como si fuese 0: una carta no puede tener “valores negativos” en iconos, atributos, rasgos, costes ni palabras clave.
- Las fracciones resultantes se redondean hacia arriba una vez aplicados todos los modificadores pertinentes.

Véase también: Impreso; Valor básico.

MOSTRAR

Durante el paso cuatro de la fase del Villano, cada jugador (siguiendo el orden de jugadores) muestra y resuelve una por una todas las cartas de Encuentro que se le hayan repartido boca abajo.

Para mostrar una carta de Encuentro, el jugador la pone boca arriba y resuelve su enunciado, incluidas las palabras clave y los efectos que tengan el encabezado “**Cuando se muestre esta carta**”. Las cartas de Encuentro mostradas se resuelven en función del tipo de carta, según se explica a continuación. Si la carta mostrada es:

- un **Accesorio**, entra en juego vinculado al componente especificado en su enunciado.
- un **Esbirro**, entra en juego enfrentado al jugador que ha mostrado la carta.
- una **Perfidia**, se resuelven sus efectos y luego se descarta.
- un **Entorno**, entra en juego junto al Villano.
- un **Plan secundario**, entra en juego junto al Plan principal.
- una **Obligación**, se entrega al jugador especificado por la carta, quien acto seguido deberá resolver su enunciado.

Este mismo procedimiento se aplica también si el enunciado de una carta requiere que un jugador muestre una carta de Encuentro del mazo de Encuentros o de cualquier otra zona de juego.

NO DEFENDIDO

Véase también: Ataque enemigo.

NO PUEDE

La expresión “no puede” en cualquiera de sus variaciones tiene carácter absoluto y no puede ser contrarrestada por otras capacidades o efectos.

OBLIGADO/A

“Obligado/a” es una expresión que se utiliza en los encabezados en negrita que denotan un momento de aplicación. Si la palabra “**obligado/a**” precede al enunciado de una capacidad aplicada, entonces esa capacidad debe iniciarse forzosamente.

- Cuando se da una condición de aplicación, las interrupciones obligadas tienen prioridad y se inician antes que las interrupciones no obligadas; de igual modo, las respuestas obligadas tienen prioridad y se inician antes que las respuestas no obligadas.
- Si dos o más capacidades obligadas deben iniciarse al mismo tiempo, el jugador inicial decide el orden en que se iniciarán, sin importar quién controle las cartas que poseen las capacidades en cuestión.
- Toda capacidad obligada debe resolverse por completo en la medida de lo posible antes de poder iniciarse la siguiente capacidad obligada que responda a la misma condición de aplicación.

Véase también: Capacidad aplicada.

OLEADA

Véase también: Palabras clave.

PALABRAS CLAVE

Una palabra clave es un atributo que aporta reglas específicas a la carta que la contiene. A continuación se enumeran las palabras clave que se utilizan en el juego:

Ataque veloz — Después de que este enemigo se enfrente a un jugador, atacará inmediatamente a ese jugador si tiene adoptada su identidad de Héroe.

Brutalidad — Si se utiliza un Aliado para defender contra un ataque con Brutalidad, el Daño sobrante (es decir, el que exceda la Vida restante del Aliado) se inflige en la medida de lo posible al Héroe del jugador que controla al Aliado.

Si un ataque con Brutalidad derrota a un Esbirro, el Daño sobrante (es decir, el que exceda la Vida restante del Esbirro) se inflige al Villano.

Dureza — Cuando este personaje entra en juego, se le pone encima una carta de Estado “Duro”.

Guardia — Mientras haya Esbirros con esta palabra clave enfrentados a un jugador, éste no podrá atacar a Villanos que no posean esta palabra clave.

Oleada — Después de que se muestre una carta de Encuentro que contenga esta palabra clave, el jugador que la está resolviendo muestra una carta de Encuentro adicional. La resolución de la carta original debe completarse en su totalidad antes de mostrar la carta adicional.

Peligro — Mientras un jugador esté resolviendo una carta que posea esta palabra clave, no podrá consultar a los demás jugadores y éstos tampoco podrán jugar cartas ni iniciar capacidades.

Represalia X — Después de que se ataque a este personaje, se inflige X de Daño al atacante. El personaje debe sobrevivir al ataque para poder infligir este Daño de Represalia. X es igual al número que acompaña a la palabra clave Represalia.

Restringida — Un jugador no puede controlar más de dos cartas Restringidas en juego al mismo tiempo. Si en algún momento un jugador controla más de dos cartas Restringidas en juego, debe elegir y descartar del juego inmediatamente tantas cartas Restringidas que controle como sean necesarias hasta que solamente le queden dos.

Usos (X "tipo") — Cuando entra en juego una carta que posee esta palabra clave, se colocan sobre ella X contadores genéricos tomados del suministro común. La palabra que sigue a la cifra establece e identifica el tipo de usos que tiene la carta.

Cada carta que tiene esta palabra clave también posee una capacidad que alude al tipo de uso establecido por la palabra clave como parte de su coste. Cuando esta capacidad gasta un uso, debe quitarse un contador de ese tipo de la carta.

Cuando se gasta el último uso (y se resuelve su efecto), la carta se descarta.

PELIGRO

Véase también: Palabras clave.

PERSONAJE

Los Héroes, Alter egos, Aliados, Villanos y Esbirros son todos personajes.

PLAN

Véase también: Cartas de Plan principal; Cartas de Plan secundario; Ejecutar el Plan.

PODER

El verbo "poder" (en todas sus conjugaciones) indica que un jugador concreto tiene la opción de resolver el enunciado que le sigue. Si no se especifica ningún jugador, la opción se brinda al que controla la carta donde figura la capacidad en cuestión.

PONER EN JUEGO

Véase también: Jugar y poner en juego.

POR JUGADOR (👤)

Cuando aparece el icono 👤 junto a un valor, dicho valor se multiplica por el número de jugadores que **empezaron** el escenario.

- Aunque un jugador sea eliminado, este número no varía.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Véase también: Apéndice II: Preparación de la partida.

PREPARAR

Las cartas entran en juego en posición preparada, situadas sobre la mesa de modo que el jugador que las controla pueda leer sus enunciados de izquierda a derecha.

- Si un jugador recibe instrucciones de preparar una carta agotada, dicha carta vuelve a su posición preparada.

Véase también: Agotar; Entrar en juego.

PROPIEDAD Y CONTROL

El propietario de una carta es el jugador cuyo mazo contuviera la carta al inicio de la partida. El escenario se considera el propietario del mazo de Encuentros y de todas las cartas de Encuentro individuales.

- Toda carta entra en juego controlada por su propietario. Las cartas de Encuentro se consideran controladas por el escenario.
- El control de una carta permanece constante a menos que alguna capacidad provoque explícitamente un cambio de controlador.
- Un jugador controla las cartas de sus propias zonas situadas fuera del juego (como su mano, su mazo y su pila de descartes).
- Si una carta que ha cambiado de controlador abandona el juego, después de resolver el suceso que ha provocado su salida la carta se coloca físicamente en la zona equivalente de fuera del juego de su propietario (su mano, su mazo o su pila de descartes). Ninguna otra capacidad podrá interactuar con esta colocación física secundaria.
- Si cambia el controlador de un personaje estando éste en juego, la situación del personaje no varía (preparado o agotado, con o sin Daño, etc.) y simplemente se traslada a la zona de juego de su nuevo controlador.
- Las Mejoras y Accesorios vinculados a una carta que ha cambiado de controlador también se ceden al nuevo controlador.
- A menos que se especifique una duración, el cambio de control persistirá mientras la carta permanezca en juego.

QUEDARSE SIN CARTAS

Véase también: Vacío (mazo de Encuentros); Vacío (mazo de Jugador).

RASGOS

Muchas cartas tienen uno o más rasgos indicados en la parte superior de su recuadro de texto, impresos en negrita y cursiva.

- Los rasgos no tienen ningún efecto inherente en el juego. En lugar de eso, algunas capacidades de cartas hacen referencia a cartas que poseen o carecen de rasgos concretos.

RECIBIR

Si una capacidad de carta hace que un personaje "reciba" una puntuación (por ejemplo, +1 ATQ o 4 de Vida adicional), esa capacidad modificará la puntuación del personaje mientras permanezca en vigor.

- Si la capacidad en cuestión expira o se vuelve inactiva por cualquier motivo, la puntuación modificada regresará al valor que tendría sin el modificador.
- Si la capacidad en cuestión añade Vida a un personaje, mientras permanezca en vigor modificará tanto la Vida restante del personaje como su Vida máxima.

RECUPERACIÓN

La Recuperación es un atributo básico que un jugador puede usar cuando ha adoptado la identidad de su Alter ego. Para recuperarse, el jugador agota su Alter ego y se cura tanta Vida como su valor de REC.

Véase también: Curar.

RECURSO

Los recursos se utilizan para pagar los costes necesarios a fin de poder jugar cartas y usar ciertas capacidades.

- Un jugador puede generar recursos para pagar un coste descartando cartas de su mano, generando así los recursos que figuren en la esquina inferior izquierda de dichas cartas; o bien utilizando capacidades de cartas que generen recursos.
- Existen tres tipos de recursos en el juego: Físicos, Mentales y de Energía. Los recursos Universales pueden utilizarse en sustitución de cualquiera de los anteriores.
- Para pagar el coste que entraña jugar una carta, es preciso generar una cantidad mínima de recursos igual al coste de dicha carta. Para la mayoría de las cartas, el coste se puede pagar utilizando cualquier tipo o combinación de tipos de recursos.
- Si una capacidad tiene un coste en recursos, deberá generarse una cantidad mínima de recursos igual a dicho coste. Muchas capacidades exigen recursos de tipos concretos; en tal caso deberán generarse los tipos especificados en las cantidades requeridas para poder pagar el coste de la capacidad.
- Los recursos que sobren tras pagar un coste se pierden, y no se pueden guardar para cubrir futuros costes.

Véase también: Coste; Universal (recurso).

REPARTIR, REPARTIR UNA CARTA DE ENCUENTRO

Durante el paso tres de la fase del Villano, se reparte a cada jugador una carta de Encuentro boca abajo.

Si alguna capacidad de carta indica que se reparte una carta de Encuentro a un jugador, éste ha de coger la primera carta del mazo de Encuentros y colocarla boca abajo frente a él. La carta no debe mostrarse todavía, sino que se añadirá a la serie de cartas que ese jugador deberá resolver durante la fase del Villano.

- Si se reparte a un jugador una carta de Encuentro durante los pasos tres o cuatro de la fase del Villano, esta carta adicional se añade a la serie de cartas que se estén repartiendo y mostrando en esos mismos pasos.

Véase también: Fase del Villano.

REPRESALIA

Véase también: Palabras clave.

RESOLUCIONES SIMULTÁNEAS

Si dos o más efectos con un mismo encabezado en negrita han de resolverse simultáneamente, el jugador inicial decide el orden en que se resuelven estos efectos.

RESPUESTA

Una capacidad de respuesta es un tipo de capacidad aplicada que se identifica usando la palabra "**Respuesta**" en su encabezado. Las capacidades de respuesta pueden utilizarse después de que se produzca la condición de aplicación especificada, según se describa en el enunciado de la capacidad de respuesta.

- Una misma condición de aplicación puede dar lugar a múltiples respuestas.

- Una capacidad de respuesta ocurre inmediatamente después de que se haya resuelto su condición de aplicación. Las oportunidades para responder se comprueban siguiendo el orden de jugadores hasta que todos hayan renunciado a su oportunidad de forma consecutiva.
- Cuando todos los jugadores hayan renunciado de forma consecutiva a su oportunidad para responder a una condición de aplicación, ya no podrán utilizarse respuestas posteriores a esa misma condición de aplicación.

RESTRICCIONES Y PERMISOS DE USO

Muchas cartas y capacidades contienen instrucciones específicas sobre cuándo y cómo pueden o no pueden utilizarse, o sobre qué condiciones concretas deben cumplirse para poder usarlas.

- Para usar una de estas capacidades o jugar una de estas cartas, deben respetarse todas sus restricciones de juego.
- Un permiso es una restricción opcional que deja que un jugador juegue una carta o use una capacidad saltándose las especificaciones de resolución que plantean las reglas de juego. *Por ejemplo, un permiso podría dejar que se jugara una carta de Aliado desde la pila de descartes de un jugador.*

RESTRINGIDA

Véase también: Palabras clave.

RETIRAR DEL JUEGO

Una carta que ha sido retirada del juego se pone aparte y deja de interactuar con la partida mientras siga retirada. Si no se especifica ninguna duración para este efecto, una carta retirada del juego se considera retirada hasta el final de la partida.

- "Retirada del juego" es un lugar situado fuera del juego.

Véase también: En juego y fuera del juego.

RIESGO (ICONO)

Véase también: Cartas de Plan secundario.

ROBAR CARTAS

Cuando un jugador ha de robar una o varias cartas, debe cogerlas de la parte superior de su mazo.

Cuando un jugador roba 2 cartas o más como resultado de una sola capacidad o paso del juego, todas esas cartas se roban simultáneamente.

Las cartas robadas se añaden a la mano del jugador.

El tamaño de la mano de cada jugador se comprueba al final de la fase de los Jugadores. Si en este momento un jugador tiene más cartas en la mano que las permitidas por el tamaño de su mano, deberá descartarse de tantas cartas de su elección como necesite hasta quedarse con el máximo permitido por el tamaño de su mano.

SUBTÍTULO

Algunas cartas de Aliado tienen un subtítulo debajo de su nombre. Este subtítulo representa una identidad alternativa que ese personaje utiliza en algunas ocasiones.

Véase también: Única.

TAMAÑO DE LA MANO

Cada jugador debe comprobar el tamaño de su mano al final de la fase de los Jugadores, y descartar o robar cuantas cartas necesite hasta alcanzar el número de cartas indicado por el valor del tamaño de su mano.

Véase también: Fin de la fase de los Jugadores.

TIPOS DE CARTAS

Los tipos de cartas que aparecen en este juego son: Accesorio, Aliado, Apoyo, Entorno, Esbirro, Evento, Mejora, Obligación, Perfidia, Plan principal, Plan secundario, Recurso, Superhéroe (Héroe y Alter ego) y Villano.

- Si alguna capacidad modifica el tipo de una carta, dicha carta pierde todos los demás tipos de carta que pudiera poseer y adquiere la funcionalidad de una carta del nuevo tipo.

Véase también: Apéndice III: Contenido de las cartas.

TRASLADAR

Algunas capacidades permiten a los jugadores trasladar componentes de juego, como por ejemplo cartas, Daño o Amenaza.

- Cuando se traslada un componente, no puede trasladarse al mismo lugar que ocupa actualmente.
- Si no hay ningún origen o destino válido para trasladar un componente, no podrá llevarse a cabo el traslado.
- Es posible trasladar Daño de medidores a cartas (y viceversa).
- Si se traslada Daño desde un medidor hasta una carta, se incrementa la cifra marcada por el medidor en tantos puntos como la cantidad trasladada (sin exceder la Vida máxima de la carta), y se coloca esa misma cantidad de Daño sobre la carta.
- Si se traslada Daño desde una carta hasta un medidor, se quitan las fichas de Daño de la carta y se reduce en igual cantidad la cifra marcada por el medidor.

TURNO DE JUGADOR

Durante su turno, un jugador puede realizar las siguientes opciones en el orden que prefiera. A excepción del cambio de identidad, todas estas opciones pueden realizarse tantas veces como quiera el jugador, siempre y cuando pueda pagar los costes estipulados.

- **Cambiar de identidad** (de Héroe a Alter ego, o viceversa). **Esta opción solamente puede escogerse una vez en cada turno.**
- **Jugar** una carta de Aliado, Mejora o Apoyo desde la mano.
- **Utilizar** la Recuperación básica de su Alter ego (si ha adoptado esa identidad) o los atributos básicos de Ataque o Intervención de su Héroe (si ha adoptado esa identidad).
- **Utilizar** una carta de Aliado que esté en juego controlada por el jugador para atacar a un enemigo o para intervenir contra un Plan.
- **Aplicar** una capacidad de carta precedida por el encabezado "Acción" en una carta que esté en juego controlada por el jugador o en una carta de Evento que se tenga en la mano. Si el encabezado de la capacidad de acción contiene las expresiones "de Héroe" o "de Alter ego", el jugador deberá tener adoptada la identidad correspondiente para poder aplicar esa capacidad.

- **Pedir** a otro jugador que aplique una capacidad de "Acción" en una carta que esté en juego controlada por ese jugador, o bien en una carta de Evento que ese jugador tenga en la mano. A continuación, ese otro jugador decide si quiere aplicar esa capacidad o no (los demás jugadores también pueden ofrecerse a utilizar una acción durante el turno del jugador activo si lo desean).

UMBRAL DE AMENAZA

El umbral de Amenaza es la cantidad de Amenaza necesaria para que se avance el mazo de Plan principal. Esta cifra aparece en la esquina superior izquierda de la carta, justo antes del nombre.

Véase también: Cartas de Plan principal.

ÚNICA

Las cartas que presentan el icono † antes del nombre son cartas únicas.

- Los jugadores, como grupo, solamente pueden tener en juego una copia de cada carta única (por nombre).
- Un jugador no puede incluir en su mazo más de una copia de cada carta única (por nombre). La carta de Superhéroe se incluye en esta evaluación.

En el Universo Marvel puede ocurrir que varias personas compartan el mismo nombre. *Por ejemplo, más de una persona puede ostentar el título de "Capitán América", pero sólo puede existir un Steve Rogers.* Debido a esto, una comparación de Alter egos o subtítulos entre dos cartas puede dar lugar a las siguientes excepciones a las reglas de cartas únicas que se establecen al principio de este epígrafe:

- Si dos Superhéroes comparten el mismo nombre, pero cada uno tiene un Alter ego distinto, pueden coexistir en juego.
- Si dos Aliados únicos comparten el mismo nombre, pero tienen subtítulos distintos, pueden coexistir en el mazo de un jugador y en juego.
- Si un Héroe y un Aliado único comparten el mismo nombre, pero el Alter ego de uno y el subtítulo del otro son distintos, entonces pueden coexistir en un mazo personalizado y en juego.

UNIVERSAL (RECURSO)

Cuando un jugador genera un recurso Universal, debe especificar el tipo (Energía, Físico o Mental) como el cual pretende utilizarlo.

- Cuando no se están generando recursos para pagar un coste, un recurso Universal no posee ninguna característica intrínseca más allá de ser un "recurso Universal". En estas situaciones, los recursos Universales no pueden interpretarse como ningún otro tipo de recurso.

USOS

Véase también: Palabras clave.

VACÍO (MAZO DE ENCUENTROS)

Si se acaban las cartas del mazo de Encuentros, debe barajarse inmediatamente su pila de descartes para crear un nuevo mazo de Encuentros. **Luego se coloca una ficha de Aceleración junto al mazo de Plan principal.** Esta ficha agrega 1 de Amenaza adicional al Plan principal cada ronda, durante el paso uno de la fase del Villano.

- Si se descartan todas las cartas restantes del mazo de Encuentros cuando se está resolviendo una capacidad que requiere buscar una carta concreta, dicha búsqueda habrá fracasado; se vuelve a barajar el mazo, se coloca una ficha de Aceleración y se prosigue con la partida. No se seguirán descartando cartas del mazo recién formado.

Véase también: Aceleración, ficha de.

VACÍO (MAZO DE JUGADOR)

Si se acaban las cartas del mazo de un jugador, éste ha de barajar su pila de descartes para formar un nuevo mazo. Después, ese jugador coge inmediatamente una carta del mazo de Encuentros.

Si el mazo del jugador se acaba y se vuelve a barajar mientras el jugador aún estaba robando cartas, entonces podrá seguir robando hasta llegar a la cantidad requerida. Si esto ocurre cuando el jugador estaba descartando cartas de su mazo, no se seguirán descartando cartas del mazo recién formado.

Véase también: Repartir.

VALOR BÁSICO

Se denomina así a un valor definido antes de aplicar modificadores. En la mayoría de los casos, un valor básico equivale al valor impreso.

Véase también: Impreso; Modificadores.

VIDA

Todo personaje (Héroe/Alter ego, Aliado, Esbirro o Villano) tiene una puntuación de Vida. La Vida representa la resistencia del personaje.

- Si un Héroe/Alter ego o Villano sufre Daño, se aplica este Daño reduciendo en esa misma cantidad la cifra que marque actualmente su medidor de Vida.
- Si el medidor de Vida de un jugador marca 0, ese jugador ha sido derrotado y queda eliminado de la partida (ver "Eliminación de jugadores").
- Si el medidor de Vida de un Villano marca 0, esa etapa del Villano ha sido derrotada (ver "Derrota del Villano").
- Si un Esbirro o Aliado sufre Daño, se representa colocando fichas de Daño sobre su carta. Las fichas de Daño que hay sobre una carta reducen sus puntos de Vida restantes en una cantidad igual al valor total de las fichas. Si un Aliado o Esbirro se ve reducido a 0 de Vida o menos, es derrotado y se coloca en la pila de descartes correspondiente (ver "Derrota").

Véase también: Curar; Daño; Daño acumulado; Recibir; Vida máxima; Vida restante.

VIDA MÁXIMA

La Vida máxima de un personaje es igual a su valor básico de Vida más o menos los modificadores de tipo "recibe" que estén en vigor sobre ese personaje.

Véase también: Recibir; Valor básico; Vida.

VIDA RESTANTE

Cuando se inflige Daño a un personaje, su Vida restante se reduce.

La Vida restante de un Héroe o Villano es la cifra que señala actualmente su medidor de Vida.

Si una carta hace referencia a "la Vida restante" de un Aliado o Esbirro, la cantidad de Daño que haya sobre su carta se resta de su Vida máxima para determinar su Vida restante.

Si una carta tiene 0 de Vida restante o menos, esa carta es derrotada.

Véase también: Daño; Daño acumulado; Derrota; Derrota del Villano; Eliminación de jugadores; Modificadores; Recibir; Vida.

VINCULAR

Si en una carta se utiliza la expresión "vincula esta carta", cuando entra en juego debe vincularse al componente de juego especificado (se coloca debajo del componente, pero asomando ligeramente).

- Una vez vinculada, la carta permanece en juego hasta que el componente al que está vinculada abandona el juego (en cuyo caso la carta vinculada se descarta), o bien hasta que alguna capacidad o efecto hace que la carta vinculada abandone el juego.
- Una carta vinculada se agota y se prepara con independencia del componente de juego al que está vinculada.
- La validez de la vinculación ha de verificarse cuando la carta va a vincularse a un componente de juego, pero una vez vinculada ya no tendrá que volver a verificarse. Si la condición de vinculación inicial no se cumple, la carta no podrá vincularse y en vez de eso permanecerá en su anterior estado o zona de juego. Si la carta no puede permanecer en su anterior estado o zona de juego, se descarta.

APÉNDICE I: MAZOS PERSONALIZADOS

MAZOS DE JUGADOR

Las reglas para la creación de un mazo de Jugador personaliza- do son las siguientes:

- Debe incluirse exactamente una carta de Superhéroe.
- El mazo de un jugador debe contener un mínimo de 40 cartas y un máximo de 50 cartas. La carta de Superhéroe no se cuenta como parte de estos números.
- El mazo de un jugador debe contener todas las cartas asociadas al Superhéroe escogido. Debe añadirse al mazo la cantidad exacta de cartas que pertenezcan al conjunto de ese Superhéroe.
- Se puede seleccionar exactamente un aspecto (Justicia, Agresividad, Protección o Liderazgo) para personalizar el mazo. A partir de aquí, el resto del mazo se diseña usando cartas Básicas y cartas que pertenezcan exclusivamente a ese aspecto.
- No pueden añadirse al mazo más de tres copias (con el mismo nombre) de cada carta que no sea única.
- No puede añadirse al mazo más de una copia (con el mismo nombre) de cada carta única, contando la carta de Superhéroe. Si dos cartas únicas tienen el mismo nombre, pero sus subtítulos o Alter egos son diferentes, entonces podrán coexistir en el mismo mazo.
- Deben respetarse todos los requisitos para la creación de mazos que se estipulen en la carta de Superhéroe escogida.

MAZOS DE ENCUENTROS

Cada escenario incluye una lista recomendada de conjuntos de cartas que conforman el mazo de Encuentros predetermi- nado para ese escenario (las listas de los escenarios de la caja básica se enumeran en la página 23 del cuaderno *Aprende a jugar*). Esta lista recomendada puede modificarse de diversas maneras:

- El modo Experto es una opción que puede implementarse para aumentar la dificultad de un escenario. En esta modalidad se utiliza una combinación diferente de etapas de Villano, además de añadirse el conjunto de Encuentros de nivel Experto al mazo de Encuentros.
- La mayoría de los escenarios (incluidos los que vienen en la caja básica) disponen de un conjunto modular de Encuentros que se indica en su lista de cartas recomen- dadas. El escenario puede personalizarse para ofrecer una experiencia distinta si se extrae el conjunto modular de la lista y se añade cualquier otro conjunto modular de Encuentros.
- Es posible añadir varios encuentros modulares a un mismo escenario, pero si se usan demasiados, se dispersará en exceso el contenido del mazo de Encuentros.
- Para agregar un toque de incertidumbre a un escenario, puedes disponer varios conjuntos modulares boca abajo, elegir uno de ellos al azar y mezclarlo con el mazo de Encuentros sin mirar las cartas.

APÉNDICE II: PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para disponer una partida es preciso completar estos pasos en el orden indicado:

1. **Elegir Superhéroes.** Cada jugador escoge una carta de Superhéroe y se la pone delante con la identidad de su Alter ego a la vista.
2. **Fijar la Vida.** Cada jugador ajusta su medidor de Vida para reflejar la Vida inicial de su personaje, indicada en la parte inferior de su carta de Superhéroe.
3. **Elegir al jugador inicial.** Los jugadores se ponen de acuerdo para designar a uno de ellos como jugador inicial y entregarle la ficha de Jugador inicial.
4. **Poner aparte las Obligaciones.** Se separan del resto las cartas de Obligación de los Superhéroes escogidos por los jugadores.
5. **Poner aparte los conjuntos de Archienemigo.** Se separan del resto las cartas de Archienemigo de cada Superhéroe y también las cartas de Encuentro correspondientes a esos Archienemigos.
6. **Barajar los mazos de los jugadores.** Cada jugador baraja su mazo.
7. **Reunir fichas y cartas de Estado.** Se crea un sumi- nistro común agrupando las fichas de Daño, Amenaza, Aceleración y contadores genéricos en montones sepa- rados y se sitúan al alcance de todos los jugadores. Las cartas de Estado (Aturdido, Confundido y Duro) también se amontonan por separado y se colocan junto al suminis- tro común de fichas.
8. **Elegir al Villano.** Se escoge un Villano y se colocan sus mazos de Villano y Plan junto al centro de la zona de juego. Estos mazos empiezan la partida en juego.
9. **Fijar la Vida del Villano.** El medidor de Vida del Villano se ajusta en una cifra igual al número indicado por la carta de Villano.
10. **Resolver la puesta en marcha del Plan.** Se resuelven las instrucciones precedidas del encabezado **"Preparación"** que haya en la cara 1A de la carta de Plan principal. Se resuelven también las capacidades de tipo **"Cuando se muestre esta carta"** de las cartas que hayan entrado en juego durante la preparación de la partida.
11. **Barajar el mazo de Encuentros.** Las cartas de Obligación que se apartaron durante el paso 4 se añaden al mazo de Encuentros del Villano antes de barajarlo.
12. **Robar cartas.** Cada jugador roba tantas cartas de su mazo como corresponda al tamaño de su mano inicial (indicado en la parte inferior de su carta de Superhéroe).
13. **Renovar la mano inicial.** Cada jugador puede descartar cualquier número de cartas de su mano y luego robar las que necesite hasta alcanzar de nuevo el tamaño de su mano inicial. Las cartas descartadas de este modo no se devuelven a sus mazos todavía.
14. **Resolver las capacidades de preparación de los perso- najes.** Se resuelven las instrucciones precedidas del en- cabezado **"Preparación"** que aparezcan en las cartas de Superhéroe que están en juego.

¡La partida está lista para comenzar!

APÉNDICE III: CONTENIDO DE LAS CARTAS

En esta sección se ofrece una descripción detallada del contenido de todos los tipos de cartas. En primer lugar se describen las cartas de los jugadores, seguidas de las cartas del escenario.

LEYENDA DE LAS CARTAS DE JUGADOR

- Nombre.** El nombre de la carta.
- Tipo de carta.** Indica el modo en que ha de jugarse o utilizarse la carta durante la partida.
- Rasgos.** Atributos descriptivos a los que pueden aludir las capacidades de las cartas.
- Capacidad.** La regla especial de la carta, mediante la cual puede interactuar con el juego.
- Coste.** El coste en recursos que debe pagarse para jugar la carta.
- Vida.** Esta cifra representa la resistencia al Daño de la carta.
- Recursos.** Los recursos que genera esta carta cuando se descarta de la mano.
- Clasificación para mazos personalizados.** Aquí se indica si la carta es exclusiva de un Superhéroe, si pertenece a un aspecto concreto o si se trata de una carta Básica.
- INT.** La eficacia de este personaje cuando se opone a los planes enemigos.
- ATQ.** La eficacia de este personaje cuando ataca.
- DEF.** La eficacia de este personaje cuando defiende.
- REC.** La eficacia de este Alter ego cuando se recupera del Daño sufrido.
- Daño derivado.** La cantidad de Daño que sufre este Aliado cuando utiliza este atributo.
- Tamaño de la mano.** El número máximo de cartas que ha de tener en la mano el jugador que controla esta carta al principio de cada ronda.
- Código de producto.** Indica el producto en el que se ha publicado esta carta, así como el número asignado a la misma dentro de ese producto.
- Icono de carta única.** Indica que esta carta es única.
- Subtítulo.** Define una identidad alternativa que puede poseer un Aliado.

ALIADO



MEJORA



16 SUPERHÉROE (HÉROE)

+ SPIDERMAN

HEROES

1 INT
2 ATQ
3 DEF

VENGADOR
Sentido arácnido — Interrupción: cuando el Villano inicie un ataque contra ti, roba 1 carta.
"¡Sólo soy vuestro amistoso vecino Spiderman!"

TAMAÑO DE LA MANO 5 / VIDA 10

6

SUPERHÉROE (ALTER EGO)

+ PETER PARKER

ALTER EGO

3 REC

GENIO
Científico — Recurso: genera un recurso ♣. (Límite de una vez por ronda.)
"Ahora mismo cambiaría todo el rollo de Spiderman por una macedora y un buen libro."

TAMAÑO DE LA MANO 6 / VIDA 10

6

APOYO

+ EL TRISKELION

APOYO

LUGAR • S.H.I.E.L.D.
Tu límite de Aliados se incrementa en 1. (Esto te permite controlar más de 3 Aliados.)
"¿Crees que lo han construido lo bastante alto?"
—Hulka

LIDERAZGO

7

EVENTO

¡WAKANDA POR SIEMPRE!

EVENTO

TÁCTICA
Acción de Héroe: resuelve la capacidad "Especial" de todas las Mejoras **PANTERA NEGRA** que controles (en el orden que prefieras). (Resolver cada capacidad es un paso dentro de esta secuencia.)

PANTERA NEGRA 3/15

8

RECURSO

ENERGÍA

RECURSO

Máximo de 1 por trazo.

BÁSICA

8

LEYENDA DE LAS CARTAS DEL ESCENARIO

- Nombre.** El nombre de la carta.
- Tipo de carta.** Indica el modo en que ha de jugarse o utilizarse la carta durante la partida.
- Rasgos.** Atributos descriptivos a los que pueden aludir las capacidades de las cartas.
- Capacidad.** La regla especial de la carta, mediante la cual puede interactuar con el juego.
- Vida.** Esta cifra representa la resistencia al Daño de la carta.
- PLA.** La eficacia de este enemigo a la hora de ejecutar el Plan.
- ATQ.** La eficacia de este enemigo cuando ataca.
- Iconos de Aumento.** Señala la eficacia de esta carta cuando se descarta para aumentar un ataque o la ejecución de un Plan.
- Amenaza inicial.** La cantidad de Amenaza que se coloca sobre este Plan cuando entra en juego.
- Aceleración.** La velocidad a la que progresa este Plan cada ronda que pasa.
- Umbral de Amenaza.** La cantidad de Amenaza requerida para que este Plan avance a la siguiente etapa de su mazo de Plan principal.
- Etapa.** La etapa en que se encuentra este Villano o Plan dentro del escenario.
- Nombre del conjunto de Encuentros.** Indica el conjunto de Encuentros al que pertenece la carta.
- Información del conjunto de Encuentros.** Indica el número de cartas que forman el conjunto de Encuentros, así como el lugar que ocupa esta carta dentro del mismo.
- Código de producto.** Indica el producto en el que se ha publicado esta carta, así como el número asignado a la misma dentro de ese producto.



ACCESORIO



PERFIDIA



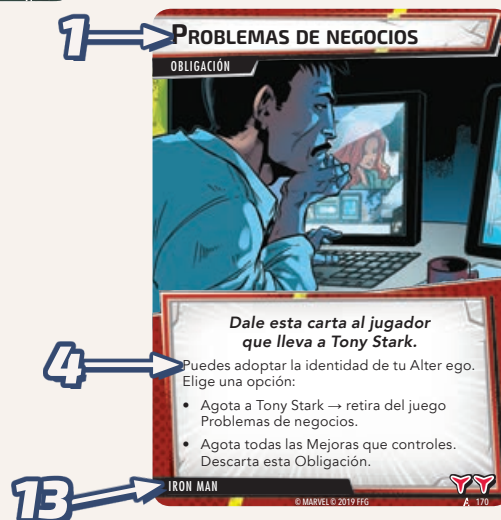
ENTORNO



PLAN PRINCIPAL



OBLIGACIÓN



ÍNDICE ALFABÉTICO

A

| | |
|--------------------------------|----|
| Acción..... | 2 |
| Aceleración, ficha de..... | 2 |
| Aceleración, icono de..... | 2 |
| Activación..... | 2 |
| Agotar..... | 2 |
| Amenaza..... | 3 |
| Amigo/a..... | 3 |
| Anular..... | 3 |
| Apéndice I: | |
| mazos personalizados..... | 19 |
| Apéndice II: preparación de la | |
| partida..... | 19 |
| Apéndice III: contenido de las | |
| cartas..... | 20 |
| Archienemigo..... | 3 |
| Ataque..... | 3 |
| Ataque enemigo..... | 3 |
| Ataque veloz..... | 3 |
| Aturdir..... | 3 |
| Aumento..... | 4 |

B

| | |
|-----------------|---|
| Brutalidad..... | 4 |
| Buscar..... | 4 |

C

| | |
|--------------------------------|---|
| Calificativos..... | 4 |
| Capacidad..... | 4 |
| Capacidad aplicada..... | 4 |
| Capacidad constante..... | 5 |
| Capacidad de recurso..... | 5 |
| Capacidades que aluden a sí | |
| mismas..... | 5 |
| Cartas de accesorio..... | 5 |
| Cartas de aliado..... | 5 |
| Cartas de apoyo..... | 5 |
| Cartas de entorno..... | 5 |
| Cartas de esbirro..... | 5 |
| Cartas de estado..... | 6 |
| Cartas de evento..... | 6 |
| Cartas de mejora..... | 6 |
| Cartas de obligación..... | 6 |
| Cartas de perfidia..... | 6 |
| Cartas de plan principal..... | 6 |
| Cartas de plan secundario..... | 7 |
| Cartas de recurso..... | 7 |
| Cartas de superhéroe..... | 7 |
| Cartas de villano..... | 7 |
| Condición de aplicación..... | 7 |
| Confundir, confundido..... | 7 |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Contador genérico..... | 7 |
| Control..... | 8 |
| Conversaciones entre | |
| jugadores..... | 8 |
| Coste..... | 8 |
| Crisis (icono)..... | 8 |
| Cuando se derrote esta carta..... | 8 |
| Cuando se muestre esta carta..... | 8 |
| Curar..... | 8 |

D

| | |
|--------------------------|---|
| Daño..... | 8 |
| Daño acumulado..... | 8 |
| Daño derivado..... | 8 |
| Daño indirecto..... | 9 |
| Defensa..... | 9 |
| Derrota..... | 9 |
| Derrota del villano..... | 9 |
| Después..... | 9 |
| Duro, dureza..... | 9 |

E

| | |
|---------------------------------|----|
| Efecto..... | 9 |
| Efectos de sustitución..... | 9 |
| Efectos duraderos..... | 9 |
| Efectos postergados..... | 9 |
| Ejecutar el plan..... | 10 |
| Elegir..... | 10 |
| Eliminación de jugadores..... | 10 |
| En juego y fuera del juego..... | 10 |
| En orden de jugadores..... | 10 |
| Enemigo..... | 10 |
| Enfrentarse..... | 10 |
| Entrar en juego..... | 11 |
| Especial..... | 11 |
| Estrella (icono)..... | 11 |
| Evitar..... | 11 |

F

| | |
|----------------------------|----|
| Fase de los jugadores..... | 11 |
| Fase del villano..... | 11 |
| Fin de la fase | |
| de los jugadores..... | 11 |

G

| | |
|-----------------------|----|
| Ganar..... | 11 |
| Ganar la partida..... | 11 |
| Generar..... | 11 |
| Guardia..... | 12 |
| Guión..... | 12 |

I

| | |
|---------------------------|----|
| Identidad, | |
| cambiar de identidad..... | 12 |
| Impreso..... | 12 |
| Iniciar capacidades, | |
| jugar cartas..... | 12 |
| Interrupción..... | 12 |
| Intervención..... | 12 |

J

| | |
|-----------------------------|----|
| Jugador activo..... | 13 |
| Jugador inicial..... | 13 |
| Jugar y poner en juego..... | 13 |

L

| | |
|--------------------------------|----|
| Leyenda de las cartas de | |
| jugador..... | 20 |
| Leyenda de las cartas del | |
| escenario..... | 22 |
| Limitación de componentes..... | 2 |
| Límite..... | 13 |
| Límite de aliados..... | 13 |
| Luego..... | 13 |

M

| | |
|--------------------------|----|
| Máximo..... | 13 |
| Mazos de jugador..... | 18 |
| Mazos de encuentros..... | 18 |
| Mazo de villano..... | 14 |
| Modificadores..... | 14 |
| Mostrar..... | 14 |

N

| | |
|-------------------|----|
| No defendido..... | 14 |
| No puede..... | 14 |

O

| | |
|-----------------|----|
| Obligado/a..... | 14 |
| Oleada..... | 14 |

P

| | |
|--------------------------------|----|
| Palabras clave..... | 14 |
| Peligro..... | 15 |
| Personaje..... | 15 |
| Plan..... | 15 |
| Poner en juego..... | 15 |
| Por jugador (♠)..... | 15 |
| Preparación de la partida..... | 15 |
| Preparar..... | 15 |
| Propiedad y control..... | 15 |

R

| | |
|---------------------------------|----|
| Rasgos..... | 15 |
| Recibir..... | 15 |
| Recuperación..... | 15 |
| Recurso..... | 16 |
| Repartir, repartir una carta de | |
| encuentro..... | 16 |
| Represalia..... | 16 |
| Resoluciones simultáneas..... | 16 |
| Respuesta..... | 16 |
| Restricciones y permisos | |
| de uso..... | 16 |
| Restringida..... | 16 |
| Retirar del juego..... | 16 |
| Riesgo (icono)..... | 16 |
| Robar cartas..... | 16 |

S

| | |
|----------------------------|----|
| Secuencia de la ronda..... | 2 |
| Subtítulo..... | 16 |

T

| | |
|------------------------|----|
| Tamaño de la mano..... | 17 |
| Tipos de cartas..... | 17 |
| Trasladar..... | 17 |
| Turno de jugador..... | 17 |

U

| | |
|--------------------------|----|
| Umbral de amenaza..... | 17 |
| Única..... | 17 |
| Universal (recurso)..... | 17 |
| Usos..... | 17 |

V

| | |
|---------------------------------|----|
| Vacío (mazo de encuentros)..... | 17 |
| Vacío (mazo de jugador)..... | 18 |
| Valor básico..... | 18 |
| Vida..... | 18 |
| Vida máxima..... | 18 |
| Vida restante..... | 18 |
| Vincular..... | 18 |



©MARVEL. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados - www.asmodee.es