

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS



RESUMEN DE CAMBIOS DESTACADOS

- Se han sustituido todos los requisitos "cambiar el estado de la partida" por el requisito "objetivo válido".
- Se han añadido, ampliado y revisado numerosas definiciones.
- **Página 10:** Se ha ampliado el listado de la jerarquía de prioridades.
- **Páginas 7 y 17:** Se han definido los pasos del proceso de resolución de cartas de aumento.
- **Página 29:** Se ha revisado la definición de la palabra clave Permanente.
- **Página 39:** Se ha revisado el procedimiento de preparación de la partida para incorporar los preparativos de una campaña.
- **Páginas 44-49:** Se han añadido y actualizado varias entradas del "Apéndice IV: Preguntas frecuentes".
- **Páginas 50-51:** Se han añadido entradas al "Apéndice V: Fe de erratas".

Los cambios efectuados desde la versión anterior están señalados en rojo.

GUÍA DE REFERENCIA

VERSIÓN 1.5

ÍNDICE

A

A distancia	4
Abandonar el juego.....	4
Accesorio.....	4
Acción.....	4
Aceleración, ficha de.....	5
Aceleración, icono de (🚀).....	5
Activación.....	5
"Adicional".....	5
Agotar.....	5
Aliado.....	5
Alianza.....	5
Alter ego (identidad).....	6
Amenaza.....	6
Amigo/a.....	6
Amplificación, icono de (🔊).....	6
Anular.....	6
Apartar, poner aparte.....	6
Apoyo.....	6
Archienemigo (conjunto de encuentros) ...	6
Aspecto, carta de.....	6
Ataque (acción de jugador).....	6
Ataque (activación de enemigo).....	7
Ataque (acción de jugador).....	7
Ataque veloz.....	8
Ataques contra aliados.....	8
Atq.....	8
Atributo básico.....	8
Aturdir, aturcido.....	8
Aumento, icono de (⬆️).....	8

B

Barajar.....	9
Básica, carta.....	9
Brutalidad.....	9
Buscar.....	9

C

"Cada jugador".....	9
"Cada vez".....	9
Calificativos.....	9
Campaña (cartas específicas).....	9
Campaña (modo).....	9
Capacidad.....	10
Capacidad aplicada.....	11
Capacidad constante.....	11
Capacidad de carta.....	11
Capacidad de recurso.....	11
Capacidad referencial.....	11
Clasificaciones.....	11
Complicación x.....	11
Componente de juego.....	11
Condición de aplicación.....	11
Confundir, confundido.....	12
Conjunto de encuentros.....	12
Conjunto de encuentros modular.....	12
Conjunto de experto.....	12
Conjunto normal.....	12
Contador genérico.....	12
Control.....	12
Conversaciones entre jugadores.....	12
Copia.....	13
Coste.....	13

Crisis, icono de (⚡).....	13
Cuando se complete esta etapa.....	13
Cuando se derrote esta carta.....	13
Cuando se muestre esta carta.....	13
Curar.....	13

D

Daño.....	13
Daño acumulado.....	14
Daño derivado (⚡).....	14
Daño indirecto.....	14
Daño sobrante.....	14
"De no ser así".....	14
Def.....	14
Defensa.....	14
Derrota.....	15
Derrota del villano.....	15
Descartar.....	15
"Después".....	15
Doble cara, carta de.....	15
Dureza.....	16
Duro.....	16

E

Efecto.....	16
Efectos alteradores.....	16
Efectos de sustitución.....	16
Efectos duraderos.....	16
Efectos postergados.....	16
Ejecutar el plan (activación de enemigo).....	17
Elegir (componente de juego).....	17
Elegir (opción).....	17
Eliminación de jugadores.....	17
En juego y fuera del juego.....	17
En orden de jugadores.....	18
"En vez de".....	18
Encuentro, carta de.....	18
Encuentros, mazo de.....	18
Encuentros, pila de descartes de.....	18
Enemigo.....	18
Enemigo (activación).....	19
Energía, recurso de (⚡).....	19
Enfrentarse.....	19
Entorno.....	19
Entrar en juego.....	19
Equipo.....	19
Esbirro.....	19
Escaramuza (modo).....	19
Escenario (cartas específicas).....	19
Especial.....	20
Estado, cartas de.....	20
Estrella (icono).....	20
Evento.....	20
Evitar.....	20
Experto (modo).....	21

F

Fase de los jugadores.....	21
Fase del villano.....	21
Fin de la fase de los jugadores.....	21
Firmeza.....	21
Físico, recurso (👊).....	21
Flecha, icono de (→).....	21

G

Ganar.....	21
Ganar la partida.....	21
Generar.....	22
Guardia.....	22
Guion (valor).....	22

H

Héroe (identidad).....	22
Heroico (modo).....	22

I

Iconos.....	22
Identidad, cambiar de identidad.....	22
Impreso.....	22
Incitar x.....	22
Infame.....	23
Iniciar capacidades.....	23
Inicio.....	23
Int.....	23
Interrupción.....	23
Intervención.....	23

J

Jugador.....	24
Jugador activo.....	24
Jugador, carta de.....	24
Jugador inicial.....	24
Jugador, mazo de.....	24
Jugar cartas.....	24
Jugar y poner en juego.....	25

L

Límite.....	25
Límite de aliados.....	25
Localizar.....	25
Luego.....	25

M

Máximo.....	25
Mazo.....	25
Mejora.....	25
Mental, recurso (🧠).....	26
Mirar.....	26
Modificadores.....	26
Modos de juego.....	26
Mostrar.....	26

N

No defendido.....	27
No puede.....	27
Normal (modo).....	27

O

Objetivo.....	27
Obligación, carta de.....	27
Obligado/a.....	28
Oleada.....	28

P

Pagar	28
Palabras clave	28
Patrulla	29
Peligro	29
Penetrante	29
Perfidia	29
Permanente	29
Personaje	29
Personalización del mazo	29
Pila de descartes	29
Pla	29
Plan (tipo de carta)	29
Plan principal (cartas y mazo)	29
Plan secundario	30
Poder	30
Poner aparte	30
Poner en juego	30
Por jugador, icono de (♠)	30
Preparar	30
Propiedad y control	30

Q

Quedarse sin cartas	31
---------------------------	----

R

Rasgos	31
Rec	31
Recibir	31
Recordatorio	31
Recuperación	31
Recurso	31
Recurso, cartas de	31
Repartir una carta de	31
Represalia x	32
Requisito (recursos)	32
Resoluciones simultáneas	32
Respuesta	32
Restricciones y permisos de uso	32
Restringida	32
Retirar del juego	32
Riesgo, icono de (♣)	32
Robar cartas	32
Ronda (estructura)	33

S

Sobrepago	33
Subtítulo	33
Superhéroe	33
Superhéroe (cartas específicas)	33

T

Tamaño de la mano	33
Temporal	33
Tesón	33
Texto de reglas	33
Tipos de cartas	33
Trabajo en equipo (RASGO)	33
Trasladar	34
Tú (referencias en segunda persona)	34
Turno de jugador	34

U

Umbral de amenaza	35
Única, icono de carta (+)	35
Universal, recurso (★)	35
Usos (x "tipo")	35

V

Vacío (mazo)	35
Valor básico	35
Variable no numérica	35
"Vaya a"	36
Victoria x	36
Vida	36
Vida infinita	36
Vida máxima	36
Vida restante	36
Villano	36
Vincular	36

X

"X" (valor)	37
-------------------	----

Y

"Y"	37
"Ya"	37

Z

Zona de juego	37
Zona de juego de jugador	37
Zona de juego del villano	37
Zona de victoria	37

Apéndice I: Mazos personalizados	38
Apéndice II: Preparación de la partida	39
Apéndice III: Contenido de las cartas	40-43
Apéndice IV: Preguntas frecuentes	44-49
Apéndice V: Fe de erratas	50-51



© MARVEL. 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. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

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, fichas de Aceleración, 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:** Plan principal
6. Se activan el Villano y los Esbirros. **Ver:** Activación; Ataque (activación de enemigo); Ejecutar el Plan (activación de enemigo)
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.

A DISTANCIA

Un ataque con la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Véase también: Ataque (acción de jugador); Ataque (activación de enemigo); Palabras clave; Recordatorio; Represalia X.

ABANDONAR EL JUEGO

La expresión "abandonar el juego" se refiere al momento en que una carta pasa de una zona de juego a otra situada fuera del juego. Derrotar a un personaje, descartar del juego una carta, colocar una carta en la zona de victoria o retirar una cara del juego son distintas formas de hacer que una carta abandone el juego.

- Cuando una carta abandona el juego, no queda ninguna constancia de su situación previa y se considera que es una nueva copia de dicha carta.
- Las cartas vinculadas a una carta que abandona el juego se descartan.

Véase también: Derrota; Descartar; En juego y fuera del juego; Entrar en juego; Pila de descartes; Retirar del juego; Zona de victoria.

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 a un personaje, puede modificar sus valores de ATQ o PLA o INT según indiquen los valores de los recuadros correspondientes en la carta de Accesorio.
 - Si un Accesorio tiene un modificador de "PLA/INT", modificará el PLA del personaje vinculado si éste es un Villano o Esbirro, y modificará la INT del personaje vinculado si se trata de un Héroe o Aliado.
 - Si un Accesorio modifica una puntuación de juego que el personaje vinculado no posee, ese modificador se ignora. (Por ejemplo, si un Accesorio confiere "+1 ATQ" a un Alter ego, dicho Alter ego no recibe ATQ 1.)
- Cuando una capacidad de un Accesorio vinculado a una carta de Jugador utiliza la segunda persona singular ("tú"), se refiere al jugador que controla la carta vinculada. Si se trata de una capacidad aplicada, solamente podrá aplicarla el jugador que controla la carta vinculada.

Véase también: Componente de juego; Encuentro, carta de; Entrar en juego; Vincular.

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.

- Los jugadores sólo pueden aplicar las capacidades de acción que estén en las cartas que controlan o en las cartas de Encuentro.
 - Los jugadores no pueden aplicar las capacidades de acción de las cartas de Obligación que estén en zonas de juego ajenas.

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

ACELERACIÓN, FICHA DE

Las fichas de Aceleración poseen una función equivalente a los iconos de Aceleración (pero no se consideran iconos de Aceleración). Se colocan junto al Plan principal como recordatorio de que se le debe añadir X de Amenaza adicional durante el paso uno de la fase del Villano (siendo X igual al número de fichas de Aceleración que haya en juego).



Las fichas de Aceleración entran en juego mediante uno de estos dos efectos:

- Si se acaban las cartas del mazo de Encuentros, se coloca una ficha de Aceleración junto al Plan principal.
- Ciertos efectos de cartas pueden requerir que se añada una ficha de Aceleración al juego.
 - Las fichas de Aceleración colocadas sobre cartas que no son el Plan principal añaden igualmente Amenaza al Plan principal durante el primer paso de la fase del Villano.

Las fichas de Aceleración que están sobre el Plan principal no pueden retirarse del juego. A diferencia de otras fichas, cuando una carta de Plan principal abandona el juego, su ficha de Aceleración no se descarta.

- Las fichas de Aceleración colocadas sobre cartas que no son el Plan principal se retiran del juego cuando la carta sobre la que están colocadas abandona el juego.

Véase también: Encuentros, mazo de; Fase del Villano; Limitación de componentes; Plan principal.

ACELERACIÓN, ICONO DE (🏠)

Un icono de Aceleración representa la existencia de fuerzas adicionales que actúan para propiciar los malvados planes del Villano.

Durante el paso uno de la fase del Villano, se colocan X fichas de Amenaza adicionales sobre el Plan principal, siendo X igual al número de iconos de Aceleración que haya en juego.

- Un icono de Aceleración puede retirarse del juego si se derrota la carta de Encuentro en la que aparece impreso.

Véase también: Amenaza; Fase del Villano; Iconos; Plan principal.

ACTIVACIÓN

Existen dos tipos de activaciones de enemigos: cuando atacan y cuando ejecutan el Plan. Cada vez que un enemigo ataca o ejecuta el Plan, se considera que se ha activado.

- Durante el paso dos de la fase del Villano, éste se activa una vez por cada jugador, siguiendo el orden de jugadores. Si el Superhéroe del jugador que está resolviendo la activación tiene adoptada su identidad de Héroe, el Villano inicia un ataque contra el Superhéroe de ese jugador. Si el Superhéroe del jugador que está resolviendo la activación tiene adoptada su identidad de Alter ego, el Villano inicia la ejecución del Plan.
- Durante el paso dos de la fase del Villano, cada Esbirro que esté enfrentado a un jugador se activa contra él. Si el Superhéroe del jugador enfrentado tiene adoptada su identidad de Héroe, el Esbirro inicia un ataque contra él. Si el Superhéroe del jugador enfrentado tiene adoptada la identidad de su Alter ego, el Esbirro inicia la ejecución del Plan.
- Cada vez que el Villano se activa, recibe una carta de aumento del mazo de Encuentros para utilizarla durante esa activación.

- Algunas capacidades de cartas también pueden hacer que los enemigos ataquen o ejecuten el Plan. Estos casos también se consideran activaciones.
- Si se activan múltiples enemigos a la vez contra un jugador, primero se resuelve la activación del Villano (si lo hay) en el orden que prefiera ese jugador, seguida de las activaciones de los Esbirros también en el orden que prefiera.
- Si un Esbirro se activa y abandona el juego, su activación finaliza de inmediato sin resolver los pasos que le quedaran por resolver.

Véase también: Ataque (activación de enemigo); Aumento; Ejecutar el Plan (activación de enemigo); Esbirro; Fase del Villano; Villano.

"ADICIONAL"

Véase: Efectos alteradores.

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.

ALIADO

"Aliado" es un tipo de carta de Jugador que representa los amigos, seguidores o compañeros del Superhéroe 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 atacar o intervenir de este modo.
- Después de que se utilice un Aliado para atacar o intervenir, se le inflige tanto Daño derivado como el número de iconos de Daño derivado (★) que aparezcan debajo del recuadro de ATQ o INT de dicho Aliado. (Si un Aliado trata de atacar o intervenir estando Aturdido o Confundido, respectivamente, entonces no sufrirá Daño derivado.)
- 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.
- Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que resuelvan los Aliados que están en juego controlados por un jugador no se consideran efectuados por el Superhéroe de ese jugador.

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

ALIANZA

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con la palabra clave Alianza, cualquier jugador (o jugadores) puede ayudarle a pagar los costes de esa carta.

Véase también: Coste; Iniciar capacidades; Palabras clave.

ALTER EGO (IDENTIDAD)

Véase: Identidad; Superhéroe.

AMENAZA

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

Véase también: Ejecutar el Plan (activación de enemigo); Evitar; Intervención; Limitación de componentes; Plan principal; Plan secundario; Plan (tipo de carta).



AMIGO/A

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

AMPLIFICACIÓN, ICONO DE (⚡)

El icono de Amplificación representa las diversas fuerzas que fortalecen o apoyan al Villano.

Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

Véase: Activación; Aumento; Enemigo; Iconos.

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 **resuelvan**.
- 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.

APARTAR, PONER APARTE

Algunos procedimientos de juego o capacidades de carta requieren que se aparten cartas específicas a un lado (*en ocasiones se usará la expresión “poner aparte”*). Las cartas apartadas están fuera del juego y no interactúan en modo alguno con la partida hasta ser referenciadas por instrucciones del escenario o alguna capacidad de carta.

Véase: Capacidad; En juego y fuera del juego; Apéndice II: Preparación de la partida.

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.

- Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que se resuelvan desde Apoyo que están en juego controlados por un jugador no se consideran usados por el Superhéroe de dicho jugador.

Véase también: Abandonar el juego; En juego y fuera del juego; Entrar en juego; Jugador, carta de; Tipos de cartas; Zona de juego de jugador.

ARCHIENEMIGO (CONJUNTO DE ENCUENTROS)

Cada Superhéroe tiene asociado un conjunto de Encuentros 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.

- Cada conjunto de Encuentros de Archienemigo es un subtipo de cartas específicas de un Superhéroe.
- Las cartas de un conjunto de Archienemigo sólo pueden utilizarse con un Superhéroe si dichas cartas tienen en común el icono de conjunto de ese Superhéroe.

Véase también: En juego y fuera del juego; Jugador; Superhéroe; Superhéroe (cartas específicas).

ASPECTO, CARTA DE

Las cartas que se engloban dentro de la clasificación de “aspecto” son todas aquellas que pertenecen a los aspectos Agresividad, Justicia, Liderazgo o Protección.

- Cuando un jugador crea su mazo, debe elegir uno de los cuatro aspectos (*Agresividad, Justicia, Liderazgo o Protección*) para personalizar su contenido. El resto de su mazo (*la parte que no contenga cartas específicas de su Superhéroe*) puede completarse con cartas que pertenezcan al aspecto elegido.
- El aspecto de una carta figura impreso en la parte inferior de la misma, en la zona que designa su clasificación para la creación de mazos.

Véase: Básica, carta; Clasificaciones; Superhéroe (cartas específicas); Apéndice I: Mazos personalizados.

ATAQUE (ACCIÓN DE JUGADOR)

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: Aliado; Atributo básico; Daño; Defensa; Enemigo; Esbirro; Objetivo; Superhéroe; Villano.

ATAQUE (ACTIVACIÓN DE ENEMIGO)

Un ataque es un tipo de activación de enemigo. Cuando un enemigo **inicia un ataque**, selecciona como objetivo de su ataque a un jugador específico y luego resuelve el ataque contra ese jugador. Para resolver un ataque enemigo hay que completar el siguiente procedimiento:

1. Si es un Villano el que está atacando (o un Esbirro con la palabra clave Infame), se le entrega boca abajo una carta de aumento robada del mazo de Encuentros. *(Si quien ataca es un Esbirro que no tiene la palabra clave Infame, 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. Se resuelven las cartas de aumento del enemigo atacante, de una en una y en el orden en que se hayan recibido, haciendo lo siguiente:
 - a. Se pone boca arriba la carta de aumento.
 - b. Se resuelven las capacidades de "Aumento" (si las hay), indicadas por la presencia de un icono de estrella en el recuadro de los aumentos *(todas las demás capacidades de la carta de aumento se ignoran)*.
 - c. El valor de ATQ del enemigo atacante se incrementa en 1 por cada icono de Aumento que haya en la carta.
 - d. Se descarta la carta de aumento.
 - e. Si al enemigo aún le quedan cartas de aumento, se repite este procedimiento con la siguiente.
4. El ataque inflige tanto Daño como el valor modificado de ATQ del enemigo atacante, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - Si un **Héroe efectúa una defensa básica** 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.
 - Se considera que el Héroe defensor ha sido atacado.
 - Si un Héroe que tiene una carta de Estado "Duro" efectúa una defensa básica, el Daño sufrido se reduce primero tantos puntos como la DEF de ese Héroe. Si esto reduce el Daño a 0, el Héroe conserva su carta de Estado "Duro".
 - 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 Superhéroe.)*
 - Se considera que el Aliado defensor ha sido atacado.
 - Si **ningún personaje defiende** contra el ataque, éste se considera no defendido. Todo el Daño causado por el ataque se inflige al Superhéroe del jugador objetivo *(incluso aunque tenga adoptada la identidad de su Alter ego)*.
 - Se considera que el Superhéroe del jugador objetivo ha sido atacado.

También es necesario aplicar estas reglas a los ataques de los enemigos:

- Las interrupciones que se aplican "cuando [nombre del Villano] ataque" ocupan el mismo puesto en la jerarquía de prioridades que las interrupciones que se aplican "cuando el Villano inicie un ataque".
- Después de infligirse el Daño del ataque, se resuelven las capacidades que se apliquen después de que un enemigo ataque o después de que un personaje defienda.
 - Si el ataque de un enemigo finaliza antes de infligir Daño, sí se resuelven las capacidades que se apliquen después de que un personaje defienda contra un ataque, pero no se resuelven las capacidades que se apliquen después de que un enemigo ataque.
 - En el caso de las capacidades que se aplican "después de que [un enemigo] ataque", todo uso de la segunda persona singular ("tú") se refiere al jugador atacado, incluso aunque dicho jugador haya defendido con un Aliado.

Véase también: Activación; Aliado; Ataques contra Aliados; Aumento; Daño; Defensa; Enemigo; Esbirro; Infame; Modificadores; Objetivo; Superhéroe; Villano.

ATAQUE (ACCIÓN DE JUGADOR)

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

- Un Héroe o Aliado puede utilizar su atributo básico de Ataque para atacar a un enemigo. El personaje debe agotarse para utilizar este atributo. Esto inflige al enemigo tanto Daño como el valor de ATQ del personaje.
 - Un personaje sólo puede iniciar un ataque básico si hay un enemigo al que pueda atacar o si ese personaje está aturdido.
- 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.
 - Una capacidad marcada como ataque se considera un solo ataque, incluso aunque inflija Daño varias veces.
 - Cuando otra capacidad incrementa el Daño infligido por una capacidad de ataque, cada aplicación del Daño de esa capacidad de ataque en cuyo enunciado no aparezca la palabra "adicional" se ve incrementada en la cantidad especificada.
- Si el enunciado de una capacidad dice "Efectúa los X ataques siguientes por orden", seguido de dos o más aplicaciones de Daño, cada una de esas aplicaciones se considera un ataque distinto.
 - Una capacidad que incrementa el Daño de un ataque sólo incrementa el Daño de uno de los ataques, aunque la capacidad puede aplicarse por separado para cada ataque.
- 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.
- Cuando un ataque inflige Daño a múltiples enemigos, se considera que el personaje atacante ha atacado a cada uno de esos enemigos.
 - Cada enemigo atacado que posea la palabra clave Represalia X y sobreviva al ataque infligirá su Daño de Represalia al personaje atacante.

- 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: Aliado; Atributo básico; Daño; Defensa; Enemigo; Esbirro; **Modificadores**; Objetivo; **Represalia X**; Superhéroe; Villano.

ATAQUE VELOZ

Después de que un Esbirro que posea la palabra clave Ataque veloz se enfrente a un jugador cuyo Superhéroe tenga adoptada la identidad de Héroe, ese Esbirro ataca al jugador.

Véase también: Ataque (activación de enemigo); Enfrentarse; Esbirro; Identidad; Jugador; Palabras clave; Recordatorio.

ATAQUES CONTRA ALIADOS

Algunos efectos hacen que un Villano o Esbirro ataque directamente a un Aliado. Cuando esto ocurre, todo Daño no defendido causado por ese ataque se coloca sobre el Aliado que ha sido atacado.

- Toda capacidad de aumento cuyo enunciado utilice la segunda persona singular ("tú") se refiere al jugador que controla al Aliado atacado.
- Las capacidades que se apliquen cuando el enemigo atacante "te ataque" no se aplican.
- Los jugadores pueden defender contra estos ataques con normalidad declarando un Héroe o Aliado como defensor.
- Si el ataque tiene Brutalidad y derrota a un Aliado (tanto si es el Aliado atacado como si estaba defendiendo), todo el Daño sobrante de ese ataque se inflige al Superhéroe del jugador que controla al Aliado derrotado.

Véase también: Aliado; Ataque (activación de enemigo); Defensa; Objetivo.

ATQ

Véase: Ataque (acción de jugador); Atributo básico.

ATRIBUTO BÁSICO

Un atributo básico es una puntuación de juego que permite a un personaje desempeñar una función de juego concreta. Existen cinco atributos básicos distintos:

- El Ataque (ATQ) se puede usar para efectuar un ataque básico e infligir Daño a otro personaje. Por lo general, este atributo lo tienen Héroes, Aliados, Villanos y Esbirros.
- La Intervención (INT) se puede usar para efectuar una intervención básica y quitar Amenaza de un Plan. Por lo general, este atributo lo tienen Héroes y Aliados.
- La Defensa (DEF) se puede usar para efectuar una defensa básica y evitar Daño de un ataque. Por lo general, este atributo solamente lo tienen los Héroes.
- La Recuperación (REC) se puede usar para efectuar una recuperación básica y curarse Daño a uno mismo. Por lo general, este atributo solamente lo tienen los Alter egos.
- El Plan (SCH) se puede usar para efectuar una ejecución de Plan básica y colocar Amenaza sobre el Plan principal. Por lo general, este atributo lo tienen Villanos y Esbirros.

Véase también: Aliado; Ataque (acción de jugador); Ataque (activación de enemigo); Defensa; Ejecutar el Plan (activación de enemigo); Esbirro; Intervención; Recuperar; Superhéroe.

ATURDIR, ATURDIDO

"Aturdido" es un estado que impide a un personaje infligir Daño con su próximo ataque.

- Si una capacidad "aturde" a un personaje, dicho personaje recibe una carta de Estado "Aturdido".
- Un personaje está aturdido si tiene una carta de Estado "Aturdido".
 - Un personaje que tiene la palabra clave **Tesón** sólo está aturdido si tiene dos cartas de Estado "Aturdido".
- Si un personaje tiene una capacidad que declare que "no puede quedar aturdido", no se podrán colocar cartas de Estado "Aturdido" sobre ese personaje.
- Si un Superhéroe o Aliado que está aturdido trata de atacar o de utilizar una capacidad de ataque, en vez de eso se descarta la carta de Estado "Aturdido". Los costes asociados al intento de ataque deberán pagarse igualmente (esto incluye agotar el personaje).
 - Un personaje aturdido puede intentar atacar o utilizar una capacidad de ataque incluso aunque no haya enemigos a los que pueda atacar.
- Si un Villano o Esbirro aturdido va a atacar, en vez de eso se descarta la carta de Estado "Aturdido".
- Como la acción de ataque o la activación del ataque se han visto sustituidas por la eliminación de la carta de Estado "Aturdido", se considera que ese personaje no ha atacado.

Véase también: Aliado; Esbirro; Estado, cartas de; Superhéroe; Villano.

AUMENTO, ICONO DE (Y)

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. Los Esbirros que tienen la palabra clave **Infame** también reciben una carta de aumento cuando se activan.



ICONOS DE AUMENTO

Durante la activación (y después de que se hayan declarado todos los defensores si el Villano está atacando), todas las cartas de aumento que tenga el **enemigo** 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 **enemigo** (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.
- El Daño infligido por una capacidad de aumento no se considera Daño infligido por la activación durante la cual se ha resuelto esa capacidad de aumento.
- 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.
- Si un enemigo recibe una carta de aumento fuera de su propia activación, esa carta permanece boca abajo sobre ese enemigo hasta que llegue el momento de activarlo.
 - ▶ Si ese enemigo es un Villano o un Esbirro que tiene la palabra clave Infame, sigue recibiendo otra carta de aumento al comienzo de su activación como es normal.

Véase también: Ataque (activación de enemigo); Ejecutar el Plan (activación de enemigo); Estrella, icono de; Infame.

BARAJAR

Barajar es un procedimiento de juego que permite ordenar de forma aleatoria el contenido de un mazo.

- Si un jugador tiene que barajar un mazo, debe mezclarlo repetidamente y al azar hasta que ninguno de los jugadores involucrados en la partida sean capaces de identificar el orden de las cartas que contiene.
- Siempre que algún procedimiento de juego o capacidad de carta haga que se busque en un mazo, éste deberá barajarse una vez que ese procedimiento o capacidad haya terminado de resolverse.

Véase también: Buscar; Encuentros, mazo de; Jugador, mazo de.

BÁSICA, CARTA

Las cartas que se engloban dentro de la clasificación "Básica" son todas aquellas que no están asociadas con ningún Superhéroe o aspecto específicos.

- Cuando un jugador crea su mazo, puede completar resto del mismo (la parte que no contenga cartas específicas de su Superhéroe) usando cartas Básicas.
- Una carta está designada como Básica si dicha palabra figura impresa en la parte inferior de la misma, en la zona designada como clasificación para la creación de mazos.

Véase también: Aspecto, carta de; Clasificaciones; Superhéroe (cartas específicas); Apéndice I: Mazos personalizados.

BRUTALIDAD

Si un ataque con la palabra clave Brutalidad inflige cualquier cantidad de Daño sobrante a un Aliado, se inflige simultáneamente esa misma cantidad de Daño al Superhéroe del jugador que controla al Aliado.

Si un ataque con la palabra clave Brutalidad inflige cualquier cantidad de Daño sobrante a un Esbirro, se inflige simultáneamente esa misma cantidad de Daño al Villano.

- El Daño que inflige la Brutalidad a un Superhéroe o Villano se considera Daño causado por un ataque, pero no constituye un ataque contra dicho personaje.
- Si una capacidad de carta cuenta el Daño sobrante infligido, contará el mismo valor de Daño sobrante que se haya calculado al resolver la palabra clave Brutalidad.
- Cuando un Aliado o Esbirro que tiene una carta de Estado "Duro" sufre Daño sobrante infligido por un ataque provisto de la palabra clave Brutalidad, el Daño de Brutalidad no se inflige al Superhéroe del jugador que controla ese Aliado ni tampoco al Villano, respectivamente.

Véase también: Aliado; Ataque (acción de jugador); Ataque (activación de enemigo); Daño; Esbirro; Palabras clave; Recordatorio; Superhéroe; Vida; Villano.

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.
- Si se busca en cualquier parte de un mazo, una vez completada la resolución de ese procedimiento de juego o capacidad de carta deberá barajarse el mazo.

Véase también: Barajar; Encuentros, mazo de; Jugador, mazo de; Localizar.

"CADA JUGADOR"

Cuando se requiera que cada jugador resuelva un efecto, todos los jugadores deben resolver ese efecto de uno en uno.

- Si el enunciado del efecto no especifica el orden en que debe resolverse, el jugador inicial decide dicho orden.
- Si un jugador no puede resolver el efecto en su totalidad, deberá resolver tantas partes del mismo como le resulte posible. Por ejemplo, si cada jugador debe descartar un número determinado de cartas del mazo de Encuentros y éste se queda sin cartas mientras uno de los jugadores estaba descartándolas, ese jugador deja de descartar cartas en cuanto el mazo se queda vacío. Una vez restablecido el mazo (y tras colocar una ficha de Aceleración junto al mazo del Plan principal), los demás jugadores continúan con los descartes.

Véase también: Elegir (componente de juego); Jugador.

"CADA VEZ"

Véase: Efectos alteradores.

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".

CAMPAÑA (CARTAS ESPECÍFICAS)

Las cartas que se clasifican como "específicas de una campaña" son todas aquellas que pertenecen al conjunto de cartas asociadas a una campaña.

- Las cartas específicas de una campaña sólo pueden utilizarse cuando se juega una campaña del mismo producto (determinado por el icono del producto en cuestión).
- Las reglas de la campaña determinan el modo en que los jugadores pueden utilizar sus cartas específicas.
- Las cartas específicas de una campaña pueden identificarse por la palabra "Campaña" que figura impresa en la parte inferior de la misma, en la zona del conjunto de Encuentros al que pertenece.

Véase: Campaña; Clasificaciones.

CAMPAÑA (MODO)

Véase: Modos de juego.

CAPACIDAD

Una capacidad es un enunciado de reglas incluido en una carta que explica lo que ésta puede (o no puede) hacer. En el Apéndice III de esta *Guía de referencia* se dan algunos ejemplos.

- 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.
- Si una capacidad específica uno o varios objetivos, sólo podrá iniciarse si tiene como mínimo un objetivo válido. Por ejemplo, una capacidad que diga “inflige 5 de Daño a un Esbirro” no podrá iniciarse si no hay ningún Esbirro en juego.
 - Algunos ejemplos de posibles objetivos son “el Villano”, “un Esbirro”, “un enemigo”, “un Plan”, “un Héroe”, “un Aliado”, “un personaje”, “un jugador”, “tú”, “una carta” y muchos otros.
- 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, debe leerse en su totalidad para comprobar si se dan posibles efectos alteradores que varíen el modo en que ha de resolverse la capacidad. Luego se resuelve dicha capacidad frase a frase.
- 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 (ver más abajo).
- Durante la preparación de la partida no se pueden resolver capacidades de cartas, a menos que estén precedidas por los encabezados “Preparación” o “Inicio”.
- La resolución de los siguientes tipos de capacidad es de carácter forzoso: capacidades constantes, capacidades de “Preparación”/“Inicio”, capacidades que empiezan con el enunciado “Cuando se muestre esta carta”, capacidades que empiezan con el enunciado “Cuando se derrote esta carta”, capacidades de “Interrupción obligada”, capacidades de “Respuesta obligada”, 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: “Acción”, “Interrupción”, “Respuesta”, “Recurso”. El jugador que controla la carta en la que figura esa capacidad opcional decide si quiere utilizarla o no en el momento apropiado. **Cualquier jugador puede usar una de estas capacidades que esté en una carta de Encuentro, con las siguientes excepciones:**
 - Sólo el jugador que controle una carta de Jugador con un Accesorio que utilice la segunda persona (“tú”) podrá aplicar las capacidades o pagar los costes que tenga ese Accesorio.

- Sólo el jugador que tenga una Obligación en su zona de juego podrá aplicar las capacidades o pagar los costes que tenga esa Obligación.

Capacidades constantes — 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.

Capacidades aplicadas — 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 de tipo “obligada”, “Cuando se muestre esta carta”, “Cuando se derrote esta carta” y “Cuando se complete esta etapa” se aplican de forma automática en el momento indicado por el enunciado de la capacidad.
- 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.

Prioridades — La resolución de algunas capacidades tiene preferencia sobre otras. Esta jerarquía de prioridades de capacidades que tengan la misma condición de aplicación es la siguiente:

1. Capacidades constantes, palabras clave e iconos , ,  y .
2. Cartas de Estado.
3. Capacidades de “Interrupción obligada”.
4. Capacidades de “Interrupción”.
5. Capacidades de “Aumento”, “Cuando se derrote esta carta” y “Cuando se muestre esta carta”.
6. Capacidades de “Respuesta obligada”.
7. Capacidades de “Respuesta”.
8. Daño derivado.

Véase también: Acción; Anular; Calificativos; Cuando se derrote esta carta; Cuando se muestre esta carta; Efectos alteradores; Efectos de sustitución; Efectos duraderos; Efectos postergados; En juego y fuera del juego; Especial; Iniciar capacidades; Interrupción; Luego; Objetivo; Obligado/a; Recurso, capacidad de; Resoluciones simultáneas; Respuesta; “Vaya a”; “Y”.

CAPACIDAD APLICADA

Una capacidad aplicada se indica mediante la presencia de un encabezado en negrita que determina cuándo ha de aplicarse, seguido de dos puntos y el resto del enunciado de la capacidad.

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

CAPACIDAD CONSTANTE

Véase: Capacidad.

CAPACIDAD DE CARTA

Véase: Capacidad.

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.
 - Una capacidad de recurso que únicamente genera un recurso para un tipo de coste específico no puede aplicarse al pagar un coste que no sea de ese tipo. (Por ejemplo, una capacidad de recurso que genere un recurso para una carta de Aspecto no puede aplicarse al pagar el coste de una carta que no sea de Aspecto.)

Véase también: Capacidad aplicada; Coste; Recurso.

CAPACIDAD REFERENCIAL

Algunas capacidades aluden a cartas específicas por su nombre. Estas capacidades se denominan capacidades referenciales.

- Si el enunciado de una capacidad alude al nombre de la carta en la que está impresa, se referirá solamente a la carta en la que figura dicha capacidad, y no a otras copias de la misma ni tampoco a cartas distintas que tengan el mismo nombre. Es una capacidad que hace referencia a sí misma.
- Si el enunciado de una capacidad que está en una carta específica de un Superhéroe alude al nombre de dicho Superhéroe, se referirá solamente a esa carta de Superhéroe y no a otras cartas que tengan el mismo nombre.
- Si el enunciado de una capacidad no hace referencia a sí misma ni tampoco a una carta específica de un Superhéroe, pero alude a una carta de la que existen varias copias en juego con el mismo nombre, el jugador que está resolviendo la capacidad puede elegir cuál de ellas será el objetivo de dicha capacidad.

Véase también: Capacidad; Clasificaciones; Personaje; Superhéroe; Superhéroe (cartas específicas).

CLASIFICACIONES

La clasificación de una carta es el grupo al que pertenece en función de sus características específicas.

- Las cartas que se clasifican como "específicas de un Superhéroe" son las que pertenecen al conjunto de cartas asociadas a dicho Superhéroe. (**Véase también:** Superhéroe [cartas específicas].)
- Las cartas con la clasificación de "aspecto" son las que pertenecen a los aspectos de Agresividad, Justicia, Liderazgo o Protección. (**Véase también:** Aspecto, carta de.)

- Las cartas con la clasificación "Básica" no están asociadas a ningún aspecto o Superhéroe concreto. (**Véase también:** Básica, carta.)
- Las cartas que se clasifican como "específicas de un escenario" son las que pertenecen al conjunto de cartas asociadas a un escenario concreto. (**Véase también:** Escenario [cartas específicas].)
- Las cartas que se clasifican como "conjunto de Encuentros modular" o "conjunto modular" son las que pertenecen a un conjunto modular de cartas de Encuentro. (**Véase también:** Conjunto de Encuentros modular.)
- Las cartas que se clasifican como "específicas de una campaña" solamente pueden utilizarse al jugar una campaña con el mismo producto. (**Véase también:** Campaña [cartas específicas].)
- Las cartas con la clasificación "Normal" son cartas que se añaden a la mayoría de los escenarios. (**Véase también:** Conjunto Normal; Modos de juego.)
- Las cartas con la clasificación "Experto" son cartas que se añaden a los escenarios cuando se juega al modo Experto. (**Véase también:** Experto [modo]; Modos de juego.)

COMPLICACIÓN X

Cuando entra en juego una carta que posee la palabra clave Complicación X, se coloca X de Amenaza sobre esa carta. (X es igual al valor numérico que figura junto a la palabra clave Complicación.)

Véase también: Amenaza; Entrar en juego; Mostrar; Palabras clave; Recordatorio.

COMPONENTE DE JUEGO

Un componente de juego es uno de los objetos o personas implicados en una partida de *Marvel Champions*. Todo lo que se enumera en el siguiente listado son componentes de juego.

- Cartas
- Mazos
- Pilas de descarte
- Manos de cartas
- Medidores de Vida
- Jugadores
- Fichas

Véase también: Jugador; Mazo; Objetivo; Pila de descartes; Tipos de cartas.

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".

- Cada capacidad de "**Interrupción**" y "**Respuesta**" solamente puede aplicarse una vez por cada incidencia de su condición de aplicación.
 - Una misma condición de aplicación puede causar la aplicación de múltiples copias de una carta que tenga una interrupción o respuesta.
- 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

“Confundido” es un estado que impide a un personaje añadir o quitar Amenaza con su próxima ejecución de Plan o intervención, respectivamente.

- Si una capacidad “confunde” a un personaje, dicho personaje recibe una carta de Estado “Confundido”.
- Un personaje está confundido si tiene una carta de Estado “Confundido”.
 - Un personaje que tiene la palabra clave **Tesón** sólo está confundido si tiene dos cartas de Estado “Confundido”.
- Si un personaje tiene una capacidad que declare que “no puede quedar confundido”, no se podrán colocar cartas de Estado “Confundido” sobre ese personaje.
- Si un **Superhéroe** o Aliado que está confundido trata de intervenir o de utilizar una capacidad de intervención, en vez de eso se descarta la carta de Estado “Confundido”. Los costes asociados al intento de intervención deberán pagarse igualmente (esto incluye agotar el personaje).
 - Un personaje confundido puede intentar intervenir o utilizar una capacidad de intervención incluso aunque no haya Planes contra los que intervenir.
- Si un Villano o Esbirro confundido va a ejecutar el Plan, en vez de eso se descarta la carta de Estado “Confundido”.
- Como la acción de intervención o la activación de la ejecución del Plan se han visto sustituidas por la eliminación de la carta de Estado “Confundido”, se considera que ese personaje no ha intervenido ni ha ejecutado el Plan.

Véase también: Aliado; Esbirro; Estado, cartas de; Superhéroe; Villano.

CONJUNTO DE ENCUENTROS

Un conjunto de Encuentros es un grupo de cartas de Encuentro.

- Existen cuatro tipos de conjuntos de Encuentros: Normal, Experto, modulares y específicos de un escenario.

Véase también: Clasificaciones; Conjunto de Encuentros modular; Conjunto de Experto; Conjunto Normal; Escenario (cartas específicas).

CONJUNTO DE ENCUENTROS MODULAR

Las cartas que pertenecen a un “conjunto de Encuentros modular” (también denominado “conjunto modular” a secas) son una clasificación de cartas de Encuentro que pueden añadirse o quitarse de casi cualquier escenario.

- Durante la preparación de la partida, muchos escenarios indicarán a los jugadores el número de conjuntos de Encuentros modulares que deben incluirse en los mismos. Dependiendo del escenario, algunos conjuntos de Encuentros modulares serán necesarios y otros podrán elegirlos los jugadores.
- Si se añade un conjunto de Encuentros modular a un escenario, debe hacerse en su totalidad. A menos que las reglas específicas del escenario dicten lo contrario, no se pueden incluir cartas sueltas de un conjunto de Encuentros modular sin añadir también las demás.

- Las cartas de un conjunto de Encuentros modular se identifican porque llevan impreso el nombre de ese conjunto en la parte inferior izquierda.

Véase también: Clasificaciones; Apéndice I: Mazos personalizados.

CONJUNTO DE EXPERTO

El conjunto de Experto es un conjunto de Encuentros que se añade a los escenarios para jugar en modo Experto.

- El conjunto de Experto no es un conjunto de Encuentros modular y no puede seleccionarse (*ni aleatoriamente ni por decisión de los jugadores*) cuando un escenario requiera que los jugadores elijan un conjunto de Encuentros modular para incluirlo en dicho escenario.
- Las cartas con la clasificación “Experto” son todas aquellas en las que figura la palabra “Experto” en la parte inferior de la carta, en la zona reservada para el nombre del conjunto de Encuentros al que pertenece.

Véase: Clasificaciones; Conjunto de Encuentros modular; Modos de juego; Apéndice I: Mazos personalizados.

CONJUNTO NORMAL

El conjunto Normal es un conjunto de Encuentros que se añade a la mayoría de los escenarios.

- El conjunto Normal no es un conjunto de Encuentros modular y no puede seleccionarse (*ni aleatoriamente ni por decisión de los jugadores*) cuando un escenario requiera que los jugadores elijan un conjunto de Encuentros modular para incluirlo en dicho escenario.
- Las cartas con la clasificación “Normal” son todas aquellas en las que figura la palabra “Normal” en la parte inferior de la carta, en la zona reservada para el nombre del conjunto de Encuentros al que pertenece.

Véase: Clasificaciones; Apéndice I: Mazos personalizados.

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: Limitación de componentes; Usos (X “tipo”).

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.

Véase también: Jugador; Palabras clave; Peligro.

COPIA

Una copia de una carta se define como tal por su nombre. Una segunda copia de una carta es toda carta diferente a la primera que tenga el mismo nombre y también el mismo subtítulo (*si lo hay*), con independencia de su tipo, texto de reglas, ilustración y cualquier otra característica que diferencie ambas cartas.

Véase también: Subtítulo; Tipos de cartas.

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 de coste (→) en el enunciado de una capacidad distingue entre su coste y su efecto, siguiendo el formato "paga este coste → resuelve este efecto".
- Para pagar un coste en recursos, un jugador ha de gastar recursos que genere él mismo descartando cartas de su mano o utilizando capacidades de "Recurso".
 - Los recursos generados para pagar el coste de una capacidad de carta se consideran pagados para esa carta.
- Cuando un jugador está pagando un coste, puede generar más recursos de los requeridos.
- Los recursos generados por encima del coste especificado se consideran un sobrepago de ese coste y no se han pagado para ese coste.
- Todos los recursos generados por encima del coste especificado 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 el efecto de esa capacidad requiere uno o varios objetivos y no tiene como mínimo un objetivo válido.
- 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.
- Un coste que requiera "cualquier cantidad" o "hasta X" de algún componente de juego requerirá como mínimo uno de esos componentes.
- Algunas capacidades de cartas aluden a un "coste adicional". Un jugador debe pagar todos los costes adicionales de manera simultánea al pago del coste original, incluso aunque haya múltiples cartas o capacidades añadiendo costes adicionales por separado. No se pueden pagar por separado el coste original ni los costes adicionales; si el jugador no puede pagarlos todos a la vez, entonces no se pagará ninguno de ellos y no podrá ocurrir el efecto asociado a dichos costes.

Véase también: Capacidad; Componente de juego; Flecha, icono de; Iniciar capacidades; Palabras clave.

CRISIS, ICONO DE (🚨)

Mientras haya al menos un icono de Crisis en juego, ningún jugador podrá quitar Amenaza del Plan principal.

Véase también: Amenaza; Plan principal.

CUANDO SE COMPLETE ESTA ETAPA

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

Cuando se completa un Plan principal, se resuelven todas las capacidades de este tipo que figuren en esa carta.

Véase también: Plan principal (cartas y mazo).

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.
 - Una carta derrotada abandona el juego después de resolverse su capacidad "Cuando se derrote esta carta" (si la tiene).

Véase también: Aliado; Capacidad aplicada; Derrota; Esbirro; Plan principal (cartas y mazo); Plan secundario; Villano.

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.
- Si una carta de Encuentro que contiene una capacidad de tipo "Cuando se muestre esta carta" se pone en juego sin ser mostrada, dicha capacidad no se aplica.

Véase también: Capacidad aplicada; Elegir (componente de juego); Encuentro, carta de; Plan principal (cartas y mazo); Villano; Apéndice II: 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: Aliado; Esbirro; Recibir; Superhéroe; Vida; Villano.

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 Superhéroe 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.



- Cuando se inflige Daño a un personaje, ese personaje sufre Daño.
- Las cartas de Estado “Duro” se resuelven antes que las interrupciones al acto de infligir Daño, las cuales a su vez se resuelven antes que las interrupciones al acto de sufrir Daño.
- Cuando la cantidad de Daño infligido por un efecto se ve modificada, también se modifica en igual medida la cantidad de Daño que sufre el personaje.
- Cuando la cantidad de Daño que sufre un personaje se ve modificada (por ejemplo, evitándose), la cantidad de Daño infligida **no** se modifica.

Véase también: Daño indirecto; Derrota; Duro; Evitar; Limitación de componentes; Trasladar; Vida.

Véase también: Daño indirecto; Derrota; Evitar; Limitación de componentes; 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 Superhéroe 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: Aliado; Daño; Superhéroe; Vida; Vida máxima; Vida restante; Villano.

DAÑO DERIVADO (☆)

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

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

- El Daño derivado se inflige a un Aliado después de resolver las capacidades que se apliquen como consecuencia del ataque o intervención de dicho Aliado.

Véase también: Aliado; Ataque (acción de jugador); Atributo básico; Daño; Iconos; Intervención.

DAÑO INDIRECTO

Algunas capacidades de carta pueden infligir “Daño indirecto”.

- El Daño indirecto que se inflige a un jugador puede repartirse como éste desee entre todos los personajes que controle.
- El Daño indirecto que se inflige a un grupo de jugadores (o entre jugadores) puede repartirse como ellos deseen entre personajes amigos que estén en juego.
- Cuando se asigna Daño indirecto, no se puede asignar a ningún personaje más Daño indirecto del que baste para derrotarlo. Esto debe determinarse sin tener en cuenta las posibles interacciones con otras capacidades.
- Si el ataque de un enemigo inflige Daño indirecto, éste se inflige durante el paso cuatro de la activación del enemigo (después de que los jugadores hayan tenido la oportunidad de defender contra el ataque).

- Sólo se considera atacado el personaje defensor (o el Superhéroe del jugador atacado si dicho ataque carece de defensor), incluso aunque se haya asignado a otros personajes una parte o la totalidad del Daño indirecto.

Por ejemplo, si sufres 5 puntos de Daño indirecto, pero controlas un Aliado que está en juego y al que le quedan 4 puntos de Vida restante, puedes asignarle 4 puntos de ese Daño indirecto y luego asignar el punto de Daño indirecto sobrante a tu Superhéroe.

Véase también: Aliado; Ataque (activación de enemigo); Daño; Derrota; Jugador.

DAÑO SOBRANTE

El Daño sobrante es todo aquél que se inflige a un personaje por encima de su Vida restante.

Véase también: Aliado; Daño; Esbirro; Superhéroe; Vida; Vida restante; Villano.

“DE NO SER ASÍ”

Todo efecto cuyo enunciado comience con la expresión “De no ser así” (o similares: “De lo contrario”, “Si no es posible”, etc.) solamente se resolverá si el efecto que le precede no se ha podido resolver.

- Si el efecto previo no se ha podido resolver al menos parcialmente, entonces se resuelve el efecto del enunciado que comienza con “De no ser así”.

Véase también: Efectos de sustitución.

DEF

Véase: Atributo básico; Defensa.

DEFENSA

Durante un ataque enemigo, un jugador puede defender contra dicho ataque usando cartas que controle.

- Contra un ataque enemigo solamente puede defender un único jugador. **Mientras** un jugador **esté defendiendo**, ningún otro jugador podrá defender contra ese mismo ataque.
- Un Héroe puede utilizar su atributo básico de Defensa para defender contra un ataque enemigo. 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 a ese Héroe. **Mientras** un Héroe **esté defendiendo** contra un ataque, ningún otro personaje amigo podrá defender contra ese mismo ataque.
 - Cuando una capacidad de carta dice “declara [un Héroe] como defensor” de un ataque, se considera que ese Héroe está efectuando una defensa básica.
- Un Aliado puede agotarse para defender contra un ataque enemigo. El Daño del ataque se inflige a ese Aliado. **Mientras** un Aliado **esté defendiendo** contra un ataque, ningún otro personaje amigo podrá defender contra ese mismo ataque.
 - Cuando una capacidad de carta dice “declara [un Aliado] como defensor” de un ataque, ese Aliado se convierte en el defensor del ataque.
- Cuando un jugador **inicia** una capacidad aplicada marcada como defensa (como por ejemplo, “Interrupción de Héroe (defensa):”) **durante un ataque de un enemigo**, el Superhéroe de ese jugador pasa a ser el defensor y se considera que ha defendido contra el ataque **si no existe ya un defensor**.
 - El Superhéroe del jugador se considera el defensor tan pronto empiece a resolverse la capacidad marcada como defensa.

- ▶ Las capacidades que se apliquen “cuando tu Héroe defiende contra un ataque” pueden aplicarse al resolver una capacidad marcada como defensa.
- ▶ Jugar una capacidad marcada como defensa no constituye una defensa básica y no hace que un Héroe use su DEF para reducir el Daño infligido.
- ▶ A menos que el enunciado de la capacidad especifique lo contrario, un Héroe no se agota al utilizar una capacidad marcada como defensa.
- ▶ El jugador defensor puede resolver cualquier número de capacidades de defensa durante un ataque enemigo (*siempre y cuando se cumplan las condiciones de aplicación de dichas capacidades*).
- ▶ Una vez que un jugador resuelva una capacidad de defensa durante un ataque enemigo, ningún otro jugador podrá resolver capacidades de defensa contra ese mismo ataque.
- ▶ Un jugador puede usar capacidades marcadas como defensa durante un ataque si tiene un Aliado defendiendo en ese ataque. En tal caso, el Superhéroe del jugador **no** se convierte en el defensor.
- ▶ Un jugador puede aplicar una capacidad marcada como defensa fuera de un ataque si cumple su condición de aplicación. Cuando se usa la capacidad de este modo, no se considera que el Superhéroe del jugador haya defendido contra un ataque.
- Si un jugador defiende contra un ataque enemigo cuyo objetivo es otro jugador (*ya sea por defender con un personaje que controla o al resolver una capacidad de defensa*), el jugador defensor se convierte en el nuevo objetivo del ataque.
 - ▶ Todos los efectos aplicados que se hayan resuelto antes de que se declarase al jugador defensor y en cuyo enunciado se utilice la segunda persona singular (“tu”) se refieren igualmente al jugador que fue atacado en un principio.
 - ▶ Todas las capacidades constantes o de aumento que utilicen la segunda persona singular (“tú”) se refieren al jugador defensor.
- Si no se utiliza ningún personaje para defender contra un ataque enemigo, entonces ese ataque se considera no defendido. Además, si un Aliado defensor es derrotado antes de que se inflija el Daño del ataque (*por ejemplo, mediante una capacidad de “Aumento”*), entonces el ataque se considera no defendido.
- Las capacidades que se apliquen después de que un personaje defiende contra un ataque se resuelven después de que finalice ese ataque.
 - ▶ Si algún efecto hace que un ataque defendido finalice antes de haberse resuelto por completo, se sigue considerando que el ataque ha sido defendido.
 - ▶ Si una capacidad ha de aplicarse después de que un personaje use un atributo básico, dicha capacidad se aplicará después de que se resuelva un ataque en el que un personaje haya efectuado una defensa básica.

Véase también: Aliado; Amigo/a; Ataque (activación de enemigo); Capacidad; Daño; Jugador; Superhéroe.

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 un Aliado, Esbirro o Plan secundario es derrotado, se descarta.
- Cuando un Superhéroe o una etapa del Villano es derrotado, se retira de la partida.

Véase también: Aliado; Derrota del Villano; Eliminación de jugadores; Esbirro; Jugador; Plan secundario; Retirar del juego; Vida; Villano.

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 del 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, Mejoras, Estados, contadores y fichas que no sean de Daño.
 - ▶ Si la nueva etapa del Villano tiene un nombre distinto a la anterior, **no** hereda los Accesorios, Mejoras, Estados, contadores y fichas que no sean de Daño.
 - Si un Villano es derrotado durante su activación, se reanudará dicha activación usando la nueva etapa del Villano.
 - ▶ Si la nueva etapa del Villano tiene un nombre distinto a la anterior, la activación concluye sin resolverse.

Véase también: Accesorio; Contador genérico; Daño; Daño sobrante; Derrota; Estado, cartas de; Vida; Villano.

DESCARTAR

Descartar es el acto de intentar trasladar una carta a una pila de descartes desde una zona de juego que no sea una pila de descartes.

- Si se descarta una carta de Jugador, se coloca boca arriba en la parte superior de la pila de descartes de su propietario.
- Si se descarta una carta de Encuentro, se coloca boca arriba en la parte superior de la pila de descartes del mazo de Encuentros.
- Si se descartan varias cartas simultáneamente del juego o de la mano de un jugador, esas cartas se colocan en la pila de descartes correspondiente en cualquier orden.
- Si se descartan varias cartas de un mazo simultáneamente, esas cartas se colocan en la pila de descartes correspondiente de una en una (*sin cambiar el orden*).

Véase también: Barajar; En juego y fuera del juego; Encuentro, carta de; Jugador, carta de; Pila de descartes; Propiedad y control.

“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: Capacidad; Respuesta.

DOBLE CARA, CARTA DE

Una carta es de doble cara si ninguna de sus caras tiene un reverso (*de Jugador, Villano o Encuentro*).

- Cuando una carta de doble cara vaya a entrar en una zona situada fuera del juego que no sea la zona de victoria ni la zona de cartas apartadas, se retira de la partida.
- Si una carta de doble cara contiene las expresiones “*Sólo en modo Normal*” y “*Sólo en modo Experto*” en sus caras, debe ponerse en juego con la cara de “*Sólo en modo Experto*” boca arriba si los jugadores están jugando en modo Experto. De no ser así, la carta se pone en juego con la cara “*Sólo en modo Normal*” boca arriba.

Véase también: En juego y fuera del juego; Encuentro, carta de; Jugador, carta de; Victoria X; Villano.

DUREZA

Cuando entra en juego un personaje que tiene la palabra clave Dureza, se le coloca encima una carta de Estado “Duro”.

Véase también: Aliado; Entrar en juego; Esbirro; Estado; Palabras clave; Recordatorio; Superhéroe; Villano.

DURO

“Duro” es un Estado que evita que un personaje sufra Daño.

- Si un personaje que tiene una carta de Estado “Duro” va a recibir cualquier cantidad de Daño, en vez de eso se evita todo ese Daño y se descarta una carta de Estado “Duro” de ese personaje.
 - Un personaje que tiene varias cartas de Estado “Duro” solamente descarta una de ellas cada vez que va a sufrir Daño.
 - Cuando un Héroe que tiene una carta de Estado “Duro” defiende contra un ataque, primero reduce el Daño del ataque en tantos puntos como su DEF. Si el Daño se reduce a 0 de este modo, el Héroe no pierde su carta de Estado “Duro”.
- Cuando un Aliado o Esbirro que tiene una carta de Estado “Duro” sufre Daño sobrante infligido por un ataque provisto de la palabra clave Brutalidad, el Daño de Brutalidad **no** se inflige al Superhéroe del jugador que controla ese Aliado ni tampoco al Villano, respectivamente.
- Como la carta de Estado “Duro” evita el Daño en su totalidad, se considera que el personaje no ha sufrido Daño.

Véase también: Brutalidad; Daño; Dureza; Estado, cartas de.

EFFECTO

Véase también: Capacidad; Coste.

EFFECTOS ALTERADORES

Un efecto alterador modifica la resolución de la capacidad afectada. Los posibles tipos de alteraciones que se pueden efectuar se identifican mediante las palabras “adicional”, “ya” y “cada vez”.

Adicional — La palabra “adicional” se utiliza para modificar una capacidad o estado de la partida. Esta modificación se resuelve de forma simultánea con la capacidad que esté modificando y bajo las mismas condiciones que ésta. (Por ejemplo, la carta “*Rayo repulsor*” dice así: “*Acción de Héroe (ataque): inflige 1 de Daño a un enemigo y descarta las 5 primeras cartas de tu mazo. Por cada recurso ♣ impreso que hayas descartado de este modo, inflige 2 de Daño adicional a ese enemigo.*”)

Ya — La palabra “ya” denota la resolución de una capacidad alternativa cuando se cumple una condición específica. Este efecto comprueba si dicha condición se cumple antes de que la capacidad afectada trate de resolverse; en caso afirmativo, se resuelve en su lugar el efecto del “ya”. (Por ejemplo, la carta “*¡Soy duro!*”

dice así: “*Cuando se muestre esta carta: dale al Rino una carta de Estado ‘Duro’. Si el Rino ya tiene una carta de Estado ‘Duro’, esta carta gana Oleada.*”)

Cada vez — La expresión “cada vez” denota una interrupción temporal de una capacidad que se está resolviendo. Cuando se cumple una condición especificada por el efecto de “cada vez”, se detiene la resolución de la capacidad afectada, se resuelve en su totalidad el efecto de “cada vez” y luego se reanuda la resolución de la capacidad. (Por ejemplo, la carta “*¿Te atreves a oponerte a mí?*” dice así: “*Cuando se muestre esta carta: descarta las 5 primeras cartas del mazo de Encuentros. Cada vez que se descarte de este modo una carta que pertenezca al conjunto ‘Fanático kree’, quédatela como carta de Encuentro boca abajo.*”)

Véase también: Capacidad; Capacidad aplicada; Efectos de sustitución; **Modificadores**.

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.

Véase también: Capacidad; Capacidad aplicada; “*De no ser así*”; Efectos alteradores.

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.

Véase también: Capacidad; Entrar en juego.

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 originase por causa de una capacidad de este tipo.

Véase también: Capacidad; Capacidad aplicada.

EJECUTAR EL PLAN (ACTIVACIÓN DE ENEMIGO)

Ejecutar el Plan es un tipo de activación de enemigo. Cuando un enemigo ejecuta el Plan, debe completarse el siguiente procedimiento:

1. Si es un Villano quien ejecuta el Plan (o un Esbirro con la palabra clave Infame), se le entrega boca abajo una carta de aumento robada del mazo de Encuentros. *(Si quien ejecuta el Plan es un Esbirro que no tiene la palabra clave Infame, se omite este paso.)*
2. Se resuelven todas las cartas de aumento del enemigo que está ejecutando el Plan, de una en una y en el orden en que se hayan recibido, haciendo lo siguiente:
 - a. Se pone boca arriba la carta de aumento.
 - b. Se resuelven las capacidades de "Aumento" (si las hay), indicadas por la presencia de un icono de estrella en el recuadro de los aumentos *(todas las demás capacidades de la carta de aumento se ignoran)*.
 - c. El valor de PLA del enemigo que está ejecutando el Plan se incrementa en 1 por cada icono de Aumento que haya en la carta.
 - d. Se descarta la carta de aumento.
 - e. Si al enemigo aún le quedan cartas de aumento, se repite este procedimiento con la siguiente.
3. Se coloca tanta Amenaza sobre el Plan principal como el valor modificado de PLA del enemigo que lo ha ejecutado.

Véase también: Activación; Aumento; Esbirro; Fase del Villano; Infame; Modificadores; Villano.

ELEGIR (COMPONENTE DE JUEGO)

La expresión "elige un [componente de juego]" (por ejemplo, un Aliado, un Esbirro o un Plan) indica que un jugador debe escoger un elemento de juego que cumpla los requisitos especificados por 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.
- Si una capacidad de una carta de Jugador requiere elegir un objetivo y no hay ninguno válido, entonces la capacidad no puede iniciarse.
- Si se requiere que un mismo jugador elija múltiples objetivos, deben elegirse de forma simultánea tantos como estén disponibles, hasta un máximo igual a la cantidad especificada.
- Un efecto para el que puedan elegirse "cualquier cantidad" o "cualquier número" de objetivos no se resuelve con éxito (y no puede cambiar el estado de la partida) si no se elige ninguno de esos objetivos.

- Una carta no se considera un objetivo válido para una capacidad si la resolución del efecto de dicha capacidad no puede cambiar el estado de la partida.

Véase también: Capacidad; Componente de juego; Jugador; Objetivo.

ELEGIR (OPCIÓN)

Algunas capacidades requieren que un jugador elija entre múltiples opciones. Por ejemplo, "elige entre sufrir 1 de Daño o descartar 1 carta de tu mano".

- Cuando una carta de Encuentro requiera que un jugador elija una opción, deberá elegir una opción que pueda resolver. Si no pudiera resolver ninguna opción en su totalidad, deberá elegir la opción que pueda resolver en mayor grado.
- Cuando una carta de Jugador requiera que un jugador elija una opción, no podrá elegir una que no pueda resolverse al menos parcialmente. Esto incluye opciones que:
 - Tengan un coste que el jugador no pueda pagar.
 - Requieran uno o varios objetivos y no haya ningún objetivo válido.

Véase también: Capacidad; Jugador; Objetivo.

ELIMINACIÓN DE JUGADORES

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

Cuando un jugador es eliminado, debe completarse el siguiente procedimiento en el orden indicado:

1. Si el jugador eliminado tiene la ficha de jugador inicial, se la entrega al jugador que está sentado a su izquierda.
2. Si hay Esbirros enfrentados al jugador eliminado, cada uno de esos Esbirros pasa a enfrentarse al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, conservando todo el Daño, los contadores, los Accesorios y las cartas de Estado que ya tuviera.
3. Si en la zona de juego del jugador eliminado hay cartas que no son de su propiedad, esas cartas se colocan en las pilas de descartes de sus respectivos propietarios *(incluso aunque tengan la palabra clave Permanente)*.
4. Tanto la zona de juego del jugador eliminado como todos los componentes de juego que hubiera en ella *(mano, mazo, pila de descartes, cartas en juego, medidor de Vida, etc.)* se retiran de la partida.

Cuando un jugador es eliminado, los demás jugadores continúan la partida. Los jugadores eliminados ya no participan en la partida, pero se considera que ganan o pierden junto con el resto del grupo (dependiendo de cómo acabe la partida).

- Si todos los jugadores son eliminados, la partida termina con la derrota de los jugadores.

Aunque un jugador sea eliminado en plena resolución de una capacidad, ésta deberá resolverse por completo.

Véase también: Capacidad; Componente de juego; Enfrentarse; Esbirro; Ganar la partida; Jugador; Jugador, cartas de; Jugador, mazo de; Por jugador, icono de; Repartir una carta de Encuentro; Superhéroe; Vida; Zona de juego de jugador.

EN JUEGO Y FUERA DEL JUEGO

Una carta se considera en juego o fuera del juego dependiendo de su situación en la partida.

Si una carta está en juego, su texto de reglas está activo y puede afectar a la partida.

- En lo que respecta a las cartas de Jugador, la cara de una carta de Superhéroe que está boca arriba se considera en juego. La cara que queda boca arriba de las cartas de Aliado, Apoyo y Mejora que han entrado en juego (*jugadas, puestas en juego, etc.*) está en juego.
- En lo que respecta a las cartas de Encuentro, la cara que está boca arriba de la primera carta del mazo del Villano y la cara que está boca arriba de la primera carta del mazo de Plan principal están ambas en juego. La cara que queda boca arriba de las cartas de Accesorio, Entorno, Esbirro, Obligación y Plan secundario que han entrado en juego (*mostradas, puestas en juego, etc.*) está en juego.
- Una carta entra en juego cuando se traslada desde una zona situada fuera del juego hasta una zona de 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.
- Si una carta tiene dos caras (*y tiene texto de reglas en ambas*), la cara que esté boca arriba se considera en juego.

Si una carta está fuera del juego, su texto de reglas está inactivo y no puede afectar a la partida.

- 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.
- Las cartas que están en la mano, el mazo y la pila de descartes de un jugador están fuera del juego.
- Las cartas del mazo de Encuentros, la pila de descartes del mazo de Encuentros, las cartas no mostradas de los mazos de Villano y Plan, y las cartas que se han repartido boca abajo a un jugador están todas fuera del juego.
- **Las cartas que están vinculadas boca abajo a otras cartas que estén en juego se hallan fuera del juego.**
- Toda carta que se haya retirado del juego o que se haya puesto aparte también está fuera del juego.
- Una carta abandona el juego cuando se traslada desde una zona de juego hasta una zona situada fuera del juego.
- Si una carta tiene dos caras (*y tiene texto de reglas en ambas*), la cara que esté boca abajo se considera fuera del juego.

Véase también: Abandonar el juego; Apartar, poner aparte; Capacidad; Entrar en juego; Jugar y poner en juego; Objetivo; Restricciones y permisos de uso; Zona de victoria.

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: Fase de los jugadores; Jugador; Jugador inicial; Turno de jugador.

“EN VEZ DE”

Véase: Efectos de sustitución.

ENCUENTRO, CARTA DE

Existen ocho tipos de cartas de Encuentro: Accesorio, Entorno, Esbirro, Obligación, Perfidia, Plan principal, Plan secundario y Villano.

- Las cartas de Encuentro pertenecen a distintas clasificaciones, como las específicas de un escenario o las que se incluyen en un conjunto de Encuentros modular.
- La mayoría de las cartas de Encuentro tienen el dorso de color naranja.

Véase también: Accesorio; Clasificaciones; Entorno; Esbirro; Obligación; Perfidia; Plan principal; Plan secundario; Villano; Apéndice I: Mazos personalizados.

ENCUENTROS, MAZO DE

El mazo de Encuentros contiene las cartas de Encuentro (*Accesorios, Entornos, Esbirros, Perfidias y Planes secundarios*) que los jugadores podrán afrontar durante un escenario.

- El orden de las cartas que están en el mazo de Encuentros no se puede alterar a menos que lo requiera una capacidad de carta, mecánica de juego o procedimiento de la ronda.

Si se acaban las cartas del mazo de Encuentros, debe barajarse inmediatamente su pila de descartes para crear un nuevo mazo de Encuentros. Cuando esto ocurre, se coloca una ficha de Aceleración junto al mazo de Plan principal.

- Si una capacidad de carta requiere descartar un número concreto de cartas del mazo de Encuentros o hasta que se descarte una carta según un criterio específico, se deberán descartar cartas del mazo de Encuentros hasta que se cumpla la condición del descarte o hasta que se acaben las cartas del mazo. Si se vacía el mazo de Encuentros de este modo, se considera que la capacidad de carta se ha completado con éxito. El efecto de descarte no prosigue tras barajar la pila de descartes para formar un nuevo mazo de Encuentros.
- Si en un momento dado no quedasen cartas en el mazo de Encuentros ni tampoco en su pila de descartes (*por ejemplo, si todas las cartas del mazo de Encuentros están en juego*), se produciría un bucle infinito que colocaría un número infinito de fichas de Aceleración junto al mazo del Plan principal. Si esto ocurre, los jugadores pierden la partida.

Véase también: Accesorio; Aceleración, ficha de; Descartar; Elegir (*componente de juego*); Entorno; Esbirro; Perfidia; Pila de descartes; Plan secundario.

ENCUENTROS, PILA DE DESCARTES DE

Véase: Pila de descartes.

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.

Véase también: Componente de juego; Esbirro; Villano.

ENEMIGO (ACTIVACIÓN)

Véase: Activación; Ataque (activación de enemigo); Ejecutar el Plan (activación de enemigo).

ENERGÍA, RECURSO DE (⚡)

La Energía (⚡) es uno de los cuatro tipos de recursos.

- Los recursos de Energía pueden gastarse para pagar el coste en recursos de cartas y capacidades.
- Algunas capacidades de cartas requieren el gasto específico de recursos de Energía para poder resolver sus efectos.

Véase también: Capacidad; Coste; Físico, recurso; Iconos; Mental, recurso; Recurso; Universal, recurso.

ENFRENTARSE

Cuando un Esbirro entra en juego en la zona de juego de un jugador, se enfrenta a ese jugador.

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.
- Si una capacidad de carta hace que un jugador se enfrente a un Esbirro, también se considera que dicho Esbirro se ha enfrentado a ese jugador.
- Mientras un Esbirro esté enfrentado a un jugador, ninguna capacidad de carta puede hacer que ese Esbirro vuelva a enfrentarse al mismo jugador (*puesto que ambos están ya enfrentados*).

Véase también: Capacidad; Derrota; Esbirro; Jugador; Zona de juego de jugador.

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 en la zona de juego del 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.

Véase también: Abandonar el juego; Encuentro, carta de; Entrar en juego; Tipos de cartas; Villano.

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: Abandonar el juego; En juego y fuera del juego; Jugar y poner en juego; Mostrar.

EQUIPO

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para que un jugador pueda incluir en su mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que ha escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados.

Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (*ya sea como Superhéroes o como Aliados*).

Véase también: Aliado; En juego y fuera del juego; Jugar y poner en juego; Palabras clave; Recordatorio; Superhéroe; Apéndice I: Mazos personalizados.

ESBIRRO

“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, en el orden que elija el jugador enfrentado*) 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.
- Si un Esbirro se enfrenta a un jugador durante una activación enemiga en la que se indica que todos los Esbirros enfrentados a ese jugador deben activarse (*por ejemplo, mediante una capacidad de “Aumento” durante el paso dos de la fase del Villano*), entonces el Esbirro recién enfrentado también se activará.

Véase también: Abandonar el juego; Encuentro, carta de; Enfrentarse; Entrar en juego; Fase del Villano; Identidad; Jugador; Superhéroe; Tipos de cartas; Vida; Villano; Zona de juego de jugador.

ESCARAMUZA (MODO)

Véase: Modos de juego.

ESCENARIO (CARTAS ESPECÍFICAS)

Las cartas que se clasifican como “específicas de un escenario” son todas aquellas que pertenecen al conjunto de cartas asociadas a ese escenario.

- Un escenario debe incluir todas las cartas específicas asociadas a dicho escenario. La cantidad exacta de cada carta se estipula en la descripción del escenario.
- En la mayoría de los escenarios, estas cartas específicas se separan en tres mazos: el mazo del Villano (*compuesto por las cartas de Villano de ese escenario*), el mazo del Plan principal (*compuesto por las cartas de Plan principal de ese escenario*) y el mazo de Encuentros (*compuesto por las cartas de Accesorio, Entorno, Esbirro, Plan secundario y Perfidia de ese escenario*).
- Las cartas específicas de un escenario pueden identificarse por el nombre de ese escenario, que figura impreso en la parte inferior de la carta, en la zona que designa el conjunto de Encuentros al que pertenece.

Véase también: Clasificaciones; Plan principal (cartas y mazo); Villano; Apéndice I: Mazos personalizados.

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.

ESTADO, CARTAS DE

“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.
 - Los personajes que poseen la palabra clave **Tesón** pueden tener una carta de Estado “Confundido” adicional y una carta de Estado “Aturdido” adicional.
- La resolución de las capacidades descritas en las cartas de Estado tiene prioridad sobre todas las demás capacidades aplicadas que deban resolverse al mismo tiempo que ellas.

Los tres tipos de cartas de Estado son:

Aturdido — Una carta de Estado “Aturdido” evita que un personaje ataque. **Véase:** *Aturdir, aturdido*.

Confundido — Una carta de Estado “Confundido” evita que un personaje intervenga o ejecute el Plan. **Véase:** *Confundir, confundido*.

Duro — Una carta de Estado “Duro” evita que un personaje sufra Daño. **Véase:** *Duro*.

Véase también: Aliado; Ataque (acción de jugador); Ataque (activación de enemigo); Atributo básico; Aturdido; **Capacidad aplicada**; Confundido; Daño; Efecto de sustitución; Esbirro; Identidad; Superhéroe; Villano.

ESTRELLA (ICONO)

El icono de Estrella aparece junto a uno de los atributos de una carta o en el espacio designado para los aumentos para señalar que en el enunciado de esa carta hay una capacidad asociada cuya resolución es de carácter obligatorio. Este icono de Estrella carece de efecto por sí mismo; tan sólo es un recordatorio de que es necesario consultar el enunciado de la carta siempre que se utilice ese atributo o espacio de aumentos.



ICONO DE ESTRELLA

- Si el icono de Estrella aparece junto al atributo ATQ o PLA de un enemigo, significa que ha de consultarse el enunciado de ese enemigo cada vez que utilice dicho atributo para atacar o para ejecutar el Plan.
- Si el icono de Estrella aparece junto al atributo ATQ o PLA de un Accesorio, significa que ha de consultarse el enunciado de ese Accesorio cada vez que el enemigo vinculado utilice la puntuación modificada por ese Accesorio para atacar o ejecutar el Plan.
- Si el icono de Estrella aparece junto al atributo ATQ o INT de un Aliado, significa que ha de consultarse el enunciado de ese Aliado cada vez que dicho Aliado utilice ese atributo para atacar o intervenir.
- Si el icono de Estrella aparece junto al atributo ATQ, INT o DEF de un Héroe, o bien junto al atributo REC de un Alter ego, significa que ha de consultarse el enunciado de ese personaje cada vez que utilice dicho atributo para atacar, intervenir, defender o recuperarse.

- Si una capacidad o mecánica de juego alude a un atributo que tiene una estrella (★) como valor, se considera que su valor es 0.
- Si el icono de Estrella aparece en el espacio de aumentos de una carta de Encuentro, significa que ha de consultarse el enunciado de esa carta cada vez que se ponga boca arriba como carta de aumento durante la activación del Villano.

Véase también: Accesorio; Activación; Aliado; Atributo básico; Aumento; Esbirro; Superhéroe; Variables no numéricas; Villano.

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 si requiere uno o varios objetivos y no tiene como mínimo un objetivo válido.
- Las cartas de Evento se consideran una extensión de un Superhéroe. Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que un jugador resuelve cuando juega un Evento también se consideran efectuados por el Superhéroe de ese jugador.
- Si algún efecto modifica la cantidad de Daño infligido por un Evento o la cantidad de Amenaza eliminada por un Evento, y ese Evento inflige Daño varias veces o elimina Amenaza varias veces, la modificación se aplica a cada una de esas veces.
 - Si un efecto modifica la cantidad de Daño que inflige “un ataque” (en lugar de “un Evento”), y un Evento inicia múltiples ataques, solamente se modificará el Daño del primero de esos ataques.

Véase también: Descartar; Jugador; Jugador, carta de; Propiedad y control; Superhéroe; Tipos de cartas.

EVITAR

Algunas capacidades de cartas evitan Daño o Amenaza.

- Cuando se evita Daño, se reduce la cantidad de Daño que sufre el objetivo (es decir, la cantidad de Daño que se coloca sobre el objetivo).
 - Cuando un efecto evita el Daño que se inflige a un personaje, se reduce la cantidad de Daño que “sufre” ese personaje, pero no se reduce la cantidad de Daño que se “inflige” a ese personaje.
 - Si un efecto evita todo el Daño que se inflige a un Personaje, se considera que ese personaje no ha sufrido Daño.
 - Si se evita todo el Daño de un ataque, se considera que el personaje atacante ha infligido Daño, pero no se considera que ha “atacado y dañado” al personaje atacado.
 - Si el hecho de infligir Daño es un coste, dicho coste se considera pagado incluso aunque el daño se haya evitado parcial o totalmente.

- Si el hecho de sufrir Daño es un coste, dicho coste no se considera pagado a menos que se haya sufrido la totalidad del Daño (si se ha evitado una parte del Daño, entonces el coste no se ha pagado).

- Cuando se evita Amenaza, la cantidad de Amenaza asignada se reduce antes de colocarla sobre el Plan.

Véase también: Amenaza; Capacidad; Daño; Objetivo; Plan (tipo de carta).

EXPERTO (MODO)

Véase: Modos de juego.

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.

- Los efectos que duren “hasta el final de la fase de los Jugadores” concluyen después de que los jugadores repongan sus manos y preparen todas las cartas que controlan. Luego se resuelven los efectos que tengan lugar “cuando/después de que termine la fase de los Jugadores”.

Véase también: En orden de jugadores; Fin de la fase de los Jugadores; Jugador; 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. Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador resuelve lo siguiente:
 - a. El Villano se activa contra el jugador.
 - b. Todos los Esbirros que estén enfrentados al jugador se activan contra él, en el orden que prefiera el jugador.
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. El jugador inicial muestra sus cartas de Encuentro una por una y en el orden en que las ha recibido, 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.
6. Concluyen todos los efectos que duren “hasta el final de la fase del Villano” o “hasta el final de la ronda”.
7. Se resuelven todos los efectos que tengan lugar “cuando/después de que termine la fase del Villano” o “cuando/después de que termine la ronda”.

Véase también: Aceleración, icono de; Activación; Amenaza; Ataque (activación de enemigo); Ejecutar el Plan (activación de enemigo); En orden de jugadores; Enfrentarse; Esbirro; Jugador; Jugador inicial; Mostrar; Plan principal (cartas y mazo); Repartir una carta de Encuentro; Riesgo, icono de; Villano.

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.
4. Concluye todo efecto que dure “hasta el final de la fase de los Jugadores”.
5. Se resuelven todos los efectos que tengan lugar “cuando/después de que termine la fase de los Jugadores”.

Véase también: Descartar; Efectos duraderos; Fase de los jugadores; Jugador; Preparar; Robar cartas; Tamaño de la mano; Turno de jugador.

FIRMEZA

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

- Si un personaje gana la palabra clave Firmeza estando ya aturdido o confundido, se le quitan todas las cartas de Estado “Aturdido” o “Confundido” que tenga.

Véase también: Aliado; Aturdido; Confundido; Esbirro; Estado, cartas de; Ganar; Palabras clave; Recordatorio; Superhéroe; Villano.

FÍSICO, RECURSO (♣)

Un recurso Físico (♣) es uno de los cuatro tipos de recursos.

- Los recursos Físicos pueden gastarse para pagar el coste en recursos de cartas y capacidades.
- Algunas capacidades de cartas requieren el gasto específico de recursos Físicos para poder resolver sus efectos.

Véase también: Capacidad; Coste; Energía, recurso de; Iconos; Mental, recurso; Recurso; Universal, recurso.

FLECHA, ICONO DE (→)

Un icono de una flecha de coste (→) en el enunciado de una capacidad distingue entre su coste y su efecto, siguiendo el formato “paga este coste → resuelve este efecto”. El enunciado que precede al icono de la flecha y que no está resaltado en negrita debe pagarse o resolverse por completo antes de poder resolver el enunciado que sigue al icono de la flecha.

Véase también: Coste; Icono.

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.

Véase también: Impreso; Palabras clave; Rasgos.

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.

- Algunos escenarios pueden tener condiciones alternativas para la victoria o la derrota. Si se cumplen estas condiciones, los jugadores ganan o pierden la partida en consonancia.

GENERAR

Véase también: Recurso.

GUARDIA

Mientras haya un Esbirro con esta palabra clave enfrentado a un jugador, éste no podrá usar cartas que controle para atacar a un Villano que no posea esta palabra clave.

Véase también: Ataque (acción de jugador); Enfrentarse; Esbirro; Palabras clave; Recordatorio; Villano.

GUIÓN (VALOR)

Si un personaje tiene un guion (–) como valor de alguno de sus atributos (ATQ, DEF, REC, PLA o INT), entonces ese personaje no puede agotarse para utilizar ese atributo. Si una capacidad de carta o mecánica de juego alude a un atributo que tiene un guion (–) como valor, se considera que su valor es 0.

Véase también: Atributo básico; Variable no numérica.

HÉROE (IDENTIDAD)

Véase: Identidad; Superhéroe.

HEROICO (MODO)

Véase: Modos de juego.

ICONOS

Los iconos son elementos **gráficos** del juego que desempeñan funciones diversas durante la partida.

- Icono de Energía (⚡): Un icono de Energía es un icono de recurso que genera un recurso de Energía cuando se gasta. (**Véase:** *Energía, recurso de.*)
- Icono Mental (🧠): Un icono Mental es un icono de recurso que genera un recurso Mental cuando se gasta. (**Véase:** *Mental, recurso.*)
- Icono Físico (👊): Un icono Físico es un icono de recurso que genera un recurso Físico cuando se gasta. (**Véase:** *Físico, recurso.*)
- Icono Universal (🌟): Un icono Universal es un icono de recurso que puede generar un recurso de Energía, Mental, Físico o Universal cuando se gasta. (**Véase:** *Universal, recurso.*)
- Icono de Aceleración (🚀): Un icono de Aceleración coloca Amenaza adicional sobre el Plan principal durante la fase del Villano. (**Véase:** *Aceleración, icono de.*)
- Icono de Amplificación (🔊): Un icono de Amplificación incrementa en 1 el número de iconos de Aumento de las cartas de aumento durante las activaciones de los enemigos. (**Véase:** *Amplificación, icono de.*)
- Icono de Crisis (🚨): Un icono de Crisis evita que los jugadores quiten Amenaza del Plan principal. (**Véase:** *Crisis, icono de.*)
- Icono de Riesgo (🎲): Un icono de Riesgo incrementa el número de cartas de Encuentro que se reparten a los jugadores durante la fase del Villano. **Cada icono de Riesgo reparte una carta adicional a un solo jugador, no una carta para cada jugador.** (**Véase:** *Riesgo, icono de.*)
- Icono de Aumento (⬆️): Un icono de Aumento incrementa la puntuación de ATQ o PLA del enemigo durante su activación. (**Véase:** *Aumento, icono de.*)
- Icono de Estrella (★): Un icono de Estrella aparece junto a una puntuación de carta o en el recuadro de aumentos para indicar que el texto de reglas contiene una capacidad asociada que debe resolverse forzosamente. (**Véase:** *Estrella, icono de.*)

- Icono de Daño derivado (⚔️): Un icono de Daño derivado aparece junto a la puntuación de ATQ o INT de un Aliado para indicar que, cuando ese Aliado ataque o intervenga, sufrirá tanto Daño derivado como el número de iconos presentes. (**Véase:** *Daño derivado.*)
- Icono de Por jugador (👤): Un icono de Por jugador situado junto a un valor numérico multiplica esa cifra por el número de jugadores que han empezado el escenario. (**Véase:** *Por jugador, icono de.*)
- Icono de carta única (+): Un icono de carta única aparece junto al nombre de una carta para identificarla como única. (**Véase:** *Única, icono de carta.*)

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.
- Las cartas que tienen la palabra clave "Identidad [tipo]" confieren identidades únicas a un Superhéroe.
 - Estas identidades se suman a las habituales de Héroe y Alter ego que posee el Superhéroe, y cada una presenta condiciones específicas para poder adoptarla.
 - Cuando un Superhéroe cambia a una de estas identidades adicionales, no se cuenta de cara a la restricción que impide pasar de Héroe a Alter ego (o viceversa) más de una vez por turno, pero sí se considera un cambio de identidad en lo que respecta a la aplicación de efectos de cartas.

Véase también: Palabras clave; Superhéroe.

IMPRESO

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

Véase también: Modificadores; Valor básico.

INCITAR X

Cuando se muestra una carta que posee la palabra clave Incitar X, se coloca X de Amenaza sobre el Plan principal. (X es igual al valor numérico que figura junto a la palabra clave Incitar.)

Véase también: Amenaza; Mostrar; Palabras clave; Plan principal; Recordatorio.

INFAME

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

- Si un Esbirro ha recibido una carta de aumento con una capacidad de aumento que alude al Villano, esa capacidad se deberá aplicar igualmente al Villano (incluso aunque es un Esbirro quien la está resolviendo)

Véase también: Activación; Ataque (activación de enemigo); Aumento; Descartar; Ejecutar el Plan (activación de enemigo); Esbirro; Palabras clave; Recordatorio.

INICIAR CAPACIDADES

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.
 - Si la carta o capacidad específica uno o varios objetivos, ha de verificarse que tenga como mínimo un objetivo válido; de no ser así, no podrá jugarse o iniciarse.
 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; **Objetivo**; Restricciones y permisos de uso.

INICIO

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

Véase también: Palabras clave; Recordatorio; Apéndice II: Preparación de la partida.

INT

Véase: Atributo básico; Intervención.

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.

- Los jugadores sólo pueden aplicar las capacidades de interrupción de las cartas que controlan o de las cartas de Encuentro.
 - Los jugadores no pueden aplicar las capacidades de interrupción de las cartas de Obligación que estén en zonas de juego ajenas.
- Una misma condición de aplicación puede dar lugar a múltiples interrupciones, pero cada una de estas interrupciones solamente se puede aplicar una vez por cada incidencia de esa condición.
 - Una misma condición de aplicación puede dar lugar a la aplicación de múltiples copias de una carta con una capacidad de interrupción.
- Una capacidad de interrupción se lleva a cabo cuando su condición de aplicación se **inicia**, 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.
 - Las interrupciones en cuyo enunciado se utiliza la expresión "vaya a" se resuelven **antes** de que se inicie su condición de aplicación, cuando dicha condición se vuelva inminente.
- 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; "Vaya a".

INTERVENCIÓN

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

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

- ▶ Un personaje sólo puede iniciar una intervención básica si hay algún Plan que tenga como mínimo 1 de Amenaza que el personaje pueda quitar o si ese personaje está confundido.
- 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.
- ▶ Una capacidad marcada como intervención se considera una sola intervención, incluso aunque quite Amenaza varias veces.
- ▶ Si una capacidad incrementa la cantidad de Amenaza que quita una capacidad de intervención, y esa capacidad quita Amenaza varias veces, cada una de esas veces en cuyo enunciado no aparezca la palabra “adicional” se ve incrementada en la cantidad especificada.

Véase también: Agotar; Aliado; Amenaza; Atributo básico; Daño derivado; **Modificadores**; Plan principal (cartas y mazo); Plan secundario.

JUGADOR

Un jugador es una persona que está jugando una partida de *Marvel Champions*.

- Cada jugador involucrado en la partida dispone de su propia zona de juego personal, que contiene su carta de Superhéroe, el medidor de Vida de su Superhéroe, su mano de cartas, el mazo del que roba cartas y la pila de descartes de este mazo, así como todos los Aliados, Mejoras o Apoyos que tenga en juego y todos los Accesorios, Esbirros y Obligaciones que pueda tener en su zona de juego.
- En la fase de los Jugadores de cada ronda, cada jugador dispone de un turno propio en el que puede jugar cartas, realizar acciones con las cartas que controle y utilizar diversas capacidades.
- Cada jugador es el propietario de las cartas que había en su mazo (*incluida su carta de Superhéroe*) al comienzo de la partida.
- Algunas mecánicas de juego, procedimientos de la partida o capacidades de carta aluden al “jugador inicial”. El jugador inicial es aquél que tiene actualmente la ficha de jugador inicial.

Véase también: Descartar; Eliminación de jugadores; En juego y fuera del juego; Fase de los Jugadores; Jugador inicial; Jugador, mazo de; Pila de descartes; Superhéroe; **Tú (referencias en segunda persona)**; Turno de jugador; Zona de juego de jugador.

JUGADOR ACTIVO

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

Véase también: Jugador; Turno de jugador.

JUGADOR, CARTA DE

Hay seis tipos de cartas de Jugador: Aliados, Eventos, Superhéroes, Recursos, Apoyos y Mejoras.

- Las cartas de Jugador pueden pertenecer a distintas clasificaciones, como por ejemplo las que son específicas de un Superhéroe o las que pertenecen a un aspecto concreto.
- La mayoría de las cartas de Jugador tienen el dorso de color azul.

Véase también: Aliado; Apéndice I: Mazos personalizados; Apoyo; Clasificaciones; Evento; Mejora; Recurso, cartas de; Superhéroe.

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 cumplan los requisitos estipulados, el jugador inicial decide cuál de ellos será el objetivo de la carta de Encuentro.
- Si una carta de Encuentro requiere que se resuelva una capacidad de carta, se realice un procedimiento de juego o se tome una decisión, pero no especifica qué jugador debe hacerlo, entonces lo hará el jugador inicial.
- 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: Eliminación de jugadores; En orden de jugadores; Fase de los jugadores; Jugador.

JUGADOR, MAZO DE

El mazo de un jugador contiene las cartas de Jugador (*Aliados, Eventos, Recursos, Apoyos y Mejoras*) que son propiedad de la persona que ha empezado la partida con ese mazo.

- El orden de las cartas que están en el mazo de un jugador no se puede alterar a menos que lo requiera una capacidad de carta, mecánica de juego o procedimiento de la ronda.

Si el mazo de un Jugador se queda sin cartas, el jugador baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo. Luego coge inmediatamente una carta de Encuentro boca debajo de la parte superior del mazo de Encuentros.

- Si el mazo del jugador se queda sin cartas y se forma uno nuevo mientras al jugador aún le queden cartas por robar, deberá seguir robando cartas hasta llegar a la cantidad especificada.
- Si el mazo del jugador se queda sin cartas mientras se estaban descartando cartas de él, una vez formado el nuevo mazo ya no se seguirán descartando cartas del mismo.

Véase también: Barajar; Descartar; Encuentros, mazo de; Pila de descartes; Robar cartas.

JUGAR CARTAS

Véase: Iniciar capacidades.

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; **Iniciar capacidades;** 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.

Véase también: Jugador, carta de.

LÍMITE DE ALIADOS

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

Un jugador puede jugar o poner en juego más Aliados de los permitidos por su límite de Aliados. No obstante, si en algún momento un jugador llega a controlar más Aliados en juego que los permitidos por su límite de Aliados, debe elegir y descartar del juego inmediatamente tantas cartas de Aliado que controle como sean necesarias hasta quedarse con tantos Aliados en juego como los que permita su límite de Aliados. Esto tiene lugar antes de las capacidades que se resuelvan al entrar en juego.

Véase también: Aliado; Descartar; Elegir; Entrar en juego.

LOCALIZAR

Cuando haya que localizar una carta, el jugador ha de buscarla en todas las zonas donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.).

Véase también: Buscar.

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

Hay cuatro tipos de mazos en el juego: el mazo de Jugador, el mazo de Encuentros, el mazo del Villano y el mazo de Plan. Ciertos Superhéroes o escenarios pueden añadir otros tipos de mazos al juego.

- El orden de las cartas que conforman un mazo no puede alterarse a menos que se reciban instrucciones específicas para hacerlo a consecuencia de una mecánica de juego, un procedimiento de la ronda o una capacidad de carta.

Véase también: Encuentros, mazo de; Jugador, mazo de; Plan principal (cartas y mazo); Villano.

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.

► Un jugador controla todas las Mejoras vinculadas a los personajes que controla, incluidas las que sean propiedad de otro jugador.

- A menos que se vinculen a un personaje diferente, las cartas de Mejora se consideran una extensión del Superhéroe del jugador que las controla. Todo ataque, intervención, defensa, capacidad de acción y capacidad aplicada que se resuelva desde las Mejoras en juego controladas por un jugador se consideran asimismo resueltas por el Superhéroe de dicho jugador.

Véase también: Abandonar el juego; En juego y fuera del juego; Entrar en juego; Jugador, carta de; **Propiedad y control;** Superhéroe; Tipos de cartas; Vincular; Zona de juego de jugador.

MENTAL, RECURSO (♠)

Un recurso Mental (♠) es uno de los cuatro tipos de recursos.

- Los recursos Mentales pueden gastarse para pagar el coste en recursos de cartas y capacidades.
- Algunas capacidades de cartas requieren el gasto específico de recursos Mentales para poder resolver sus efectos.

Véase también: Capacidad; Coste; Energía, recurso de; Físico, recurso; Iconos; Recurso; Universal, recurso.

MIRAR

Si una capacidad requiere que un jugador mire cartas que por lo demás están ocultas a los jugadores, solamente el jugador que está resolviendo la capacidad puede mirar esas cartas. No obstante, el jugador es libre de divulgar cualquier detalle sobre las cartas que ha mirado.

- Mientras un jugador está mirando las cartas de un mazo, esas cartas se siguen considerando parte de ese mazo.
 - Después de mirar las cartas de un mazo, esas cartas se devuelven a ese mazo en el mismo orden.

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.

MODOS DE JUEGO

Antes de empezar una partida de *Marvel Champions*, los jugadores pueden configurar la experiencia de juego escogiendo o combinando distintas modalidades. Estos modos de juego alternativos son:

Modo Normal – El modo Normal es el formato básico de todos los escenarios.

- Para jugar en modo Normal, basta con seguir las instrucciones de preparación del escenario escogido y utilizar su contenido habitual.

Modo Experto – El modo Experto es una modificación del modo Normal, ideada para jugadores avanzados que busquen un desafío mayor.

- Para jugar en modo Experto hay que seguir las instrucciones de preparación del escenario escogido, utilizando las etapas de Villano indicadas para el modo Experto y añadiendo el conjunto de Encuentros de Experto al mazo de Encuentros.

- El modo Experto también puede combinarse con los modos Heroico, Escaramuza y Campaña.

Modo Heroico – El modo Heroico es una modificación del modo Normal que permite a los jugadores ajustar la dificultad de la partida.

- Para jugar en modo Heroico, antes de empezar la partida los jugadores deben elegir un nivel heroico (un número del 1 al 4). Luego, y hasta el final de la partida, durante el paso tres de cada fase del Villano se reparten X cartas de Encuentro adicionales a cada jugador, siendo X igual al número escogido como nivel heroico.
- El modo Heroico también puede combinarse con los modos Experto, Escaramuza y Campaña.

Modo Escaramuza – El modo Escaramuza (*también denominado modo Novato*) es una modificación del modo Normal que permite a los jugadores acortar la duración de la partida.

- Para jugar en modo Escaramuza, antes de empezar la partida los jugadores deben elegir una versión cualquiera del Villano. Durante el paso ocho de la preparación de la partida (*Elegir al Villano*), se pone en juego únicamente la versión escogida del Villano y se retiran del juego todas las demás versiones que haya en el mazo del Villano.
- El modo Escaramuza también puede combinarse con los modos Experto, Heroico y Campaña.

Modo Campaña – El modo Campaña permite a los jugadores modificar el modo Normal mediante una serie de escenarios conectados entre sí que se juegan de manera consecutiva. No hay dos campañas iguales, y las reglas de cada una se encuentran en el cuaderno de reglas del producto en el que se haya publicado.

- El modo Experto de una campaña es una modificación del modo de Campaña para jugadores veteranos que busquen un desafío mayor. Las reglas del modo Experto de cada campaña se describen en el cuaderno de reglas del producto en el que se haya publicado.
- Cada campaña viene con su propia hoja de campaña, un documento en el que se anotan los efectos y cartas que se conservan de una partida a la siguiente.
- Si se retira una carta de la campaña, ya no podrá utilizarse durante el resto de la misma, ni siquiera cuando los jugadores vuelvan a jugar el mismo escenario en el que se retiró dicha carta.
- Durante una campaña (*ya sea en modo Normal o Experto*), los jugadores pueden elegir qué otros modos desean implementar en cada escenario individual. La dificultad del modo Campaña no requiere que los jugadores lo combinen con ningún otro modo de juego.
- El modo Campaña (*tanto el Normal como el Experto*) también puede combinarse con los modos Experto, Heroico y Escaramuza.

Véase también: Campaña (cartas específicas); Conjunto de Experto; Conjunto Normal.

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 (si lo hay). En caso de que no se especifique ningún jugador, deberá resolver la carta el jugador que la haya recibido. Dicho jugador pone en juego la Obligación en su zona de juego y resuelve 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.

Véase también: Accesorio; Elegir (componente de juego); Elegir (opción); En orden de jugadores; Encuentro, carta de; Entorno; Entrar en juego; Esbirro; Fase del Villano; Jugador; Obligación; Perfidia; Plan secundario; Repartir una carta de Encuentro.

NO DEFENDIDO

Véase: Ataque (activación de 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.

NORMAL (MODO)

Véase: Modos de juego.

OBJETIVO

Si un procedimiento de juego o capacidad de carta se dirige contra un elemento de la partida (por ejemplo, un ataque que inflige Daño a un enemigo), ese elemento pasa a ser el objetivo de ese procedimiento o capacidad mientras dure su resolución.

- Algunos ejemplos de posibles objetivos son “el Villano”, “un Esbirro”, “un enemigo”, “un Plan”, “un Héroe”, “un Aliado”, “un personaje”, “un jugador”, “tú”, “una carta” y muchos otros.
- Si una capacidad especifica uno o varios objetivos, sólo podrá iniciarse si tiene como mínimo un objetivo válido. Por ejemplo, una capacidad que diga “inflige 5 de Daño a un Esbirro” no podrá iniciarse si no hay ningún Esbirro en juego.
 - La expresión “elige un [componente de juego]” indica que deben seleccionarse uno o varios objetivos para poder iniciar una capacidad.
- Un objetivo no es válido para una capacidad si ninguna parte de dicha capacidad puede afectar a ese objetivo.
 - El coste de una capacidad no se tiene en cuenta a la hora de determinar si dicha capacidad puede afectar a un objetivo.
 - Si una capacidad ejerce múltiples efectos sobre su objetivo, éste es válido si al menos uno de esos efectos puede afectarle.
 - Un objetivo no es válido para una capacidad si dicha capacidad haría que el objetivo desempeñase una función de juego que otra capacidad le impide desempeñar. Por ejemplo, un personaje con un Accesorio que diga “el personaje vinculado no puede prepararse” no es un objetivo válido para una carta que prepare a un personaje.

- Un objetivo que no pueda ser atacado no es un objetivo válido para una capacidad marcada como ataque.
- Un objetivo contra el cual no se pueda intervenir no es un objetivo válido para una capacidad marcada como intervención.
- Una capacidad cuyo objetivo sean todos los componentes de juego de un tipo concreto (por ejemplo, “cada enemigo” o “todos los enemigos”) podrá iniciarse mientras al menos uno de esos componentes de juego sea un objetivo válido.
 - Esa capacidad no se resuelve contra ninguno de esos componentes de juego que no sea un objetivo válido.
 - Por ejemplo, el icono de Crisis (Ⓜ) evita que se quite Amenaza del Plan principal. Una capacidad que diga “quita 1 de Amenaza de cada Plan” se podrá utilizar aunque haya en juego un icono de Crisis si hay al menos 1 Plan del que pueda quitarse Amenaza. En este caso no se quitaría Amenaza del Plan principal.
- Un efecto que aluda a un objetivo futuro (por ejemplo, “la próxima carta que juegues”) no requiere ningún objetivo para iniciarse.

Véase también: Capacidad; Componente de juego; Coste; Elegir (componente de juego).

OBLIGACIÓN, CARTA DE

“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.
- Las cartas de Obligación específicas de un Superhéroe forman parte del conjunto de cartas específicas de dicho Superhéroe.
- Las cartas de Obligación específicas de un Superhéroe sólo pueden utilizarse con un Superhéroe si dichas cartas tienen en común el icono de conjunto de ese Superhéroe.

Si se muestra una carta de Obligación del mazo de Encuentros y se indica en esa carta que ha de entregarse a un jugador concreto (por ejemplo, “Dale esta carta al jugador que lleva a Peter Parker”), la Obligación debe colocarse en la zona de juego del 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 un jugador muestra una carta de Obligación del mazo de Encuentros y la carta no indica que deba entregarse a un jugador concreto, debe colocar esa Obligación en su zona de juego y decidir cómo resolverla.

- El jugador que tenga la Obligación en su zona de juego es el único que puede aplicar las capacidades y pagar los costes de esa Obligación.

Si un jugador roba una carta de Obligación de su mazo de Jugador, esa Obligación se coloca en su zona de juego.

- El jugador no ha de robar una carta para sustituir esta Obligación a menos que esté reponiendo su mano hasta alcanzar su tamaño máximo.

Véase también: Abandonar el juego; Eliminación de jugadores; Encuentro, carta de; Encuentros, mazo de; Entrar en juego; Identidad; Jugador; Retirar del juego; Superhéroe; Tipos de cartas.

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.

- Si una capacidad obligada requiere uno o varios objetivos para resolverse y no tiene ningún objetivo válido, no podrá iniciarse.
 - En este caso, no se paga ninguno de los costes que fueran a pagarse para iniciar esa capacidad.
- 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; **Objetivo**.

OLEADA

Después de que se muestre una carta de Encuentro que contiene la palabra clave Oleada, el jugador que está resolviendo la carta muestra una carta de Encuentro adicional de la parte superior del mazo de Encuentros.

- Debe completarse la resolución de la carta original antes de mostrar la carta adicional.

Véase también: Encuentro, carta de; Encuentros, mazo de; Mostrar; Palabras clave; Recordatorio.

PAGAR

Véase: Coste.

PALABRAS CLAVE

Una palabra clave es un término que aporta reglas específicas a la carta que la contiene.

- Si una carta gana múltiples incidencias de una palabra clave, ninguna incidencia adicional tendrá efecto a menos que la palabra clave vaya seguida de una cifra (por ejemplo, *Complicación X* o *Represalia X*), en cuyo caso se suman las cifras de todas las incidencias.

A continuación se enumeran las palabras clave que se utilizan en el juego:

- **A distancia** — Un ataque A distancia ignora la palabra clave Represalia. (**Véase:** *A distancia*)
- **Alianza** — Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con la palabra clave Alianza, cualquier jugador (o jugadores) puede ayudarle a pagar los costes de esa carta. (**Véase:** *Alianza*)
- **Ataque veloz** — Después de que este enemigo se enfrente a un jugador, atacará inmediatamente a ese jugador si tiene adoptada su identidad de Héroe. (**Véase:** *Ataque veloz*)
- **Brutalidad** — El Daño sobrante de los ataques con Brutalidad se inflige al Superhéroe o Villano. (**Véase:** *Brutalidad*)

- **Complicación X** — Cuando un jugador muestra una carta con Complicación X, ese jugador coloca X de Amenaza sobre esa carta. (**Véase:** *Complicación X*)
- **Dureza** — Cuando un personaje con Dureza entra en juego, se le pone encima una carta de Estado “Duro”. (**Véase:** *Duro, Dureza*)
- **Equipo** — Las cartas con Equipo no pueden jugarse a menos que los dos personajes designados por la palabra clave estén en juego. (**Véase:** *Equipo*)
- **Firmeza** — Los personajes con Firmeza no pueden quedar aturridos ni confundidos. (**Véase:** *Firmeza*)
- **Guardia** — Mientras haya un Esbirro con Guardia enfrentado a un jugador, éste no podrá atacar al Villano. (**Véase:** *Guardia*)
- **Identidad** — Una carta con la palabra clave Identidad confiere una identidad exclusiva a un Superhéroe. (**Véase:** *Identidad*)
- **Incitar X** — Cuando un jugador muestra una carta con Incitar X, ese jugador coloca X de Amenaza sobre el Plan principal. (**Véase:** *Incitar X*)
- **Infame** — Cuando un Esbirro Infame se activa, se le da una carta de aumento. (**Véase:** *Infame*)
- **Inicio** — Las cartas que tienen la palabra clave Inicio empiezan la partida en juego. (**Véase:** *Preparación de la partida*)
- **Oleada** — Después de que un jugador muestre una carta con Oleada, ese jugador muestra una carta de Encuentro adicional. (**Véase:** *Oleada*)
- **Patrulla** — Mientras haya un Esbirro con Patrulla enfrentado a un jugador, éste no podrá intervenir contra el Plan principal. (**Véase:** *Patrulla*)
- **Peligro** — Mientras un jugador esté resolviendo una carta con Peligro, los demás jugadores no podrán ayudarle. (**Véase:** *Peligro*)
- **Penetrante** — Un ataque Penetrante descarta las cartas de Estado “Duro” del personaje atacado antes de infligirle Daño. (**Véase:** *Penetrante*)
- **Permanente** — Las cartas que tienen esta palabra clave no pueden abandonar el juego. (**Véase:** *Permanente*)
- **Represalia X** — Después de que se ataque a un personaje con Represalia X, se inflige X de Daño al atacante. (**Véase:** *Represalia X*)
- **Requisito (recurso)** — Una carta con la palabra clave Requisito no se puede jugar a menos que se gasten todos los recursos del tipo especificado al pagar el coste de esa carta. (**Véase:** *Requisito [recurso]*)
- **Restringida** — Un jugador no puede controlar más de dos cartas Restringidas al mismo tiempo. (**Véase:** *Restringida*)
- **Temporal** — Una carta con la palabra clave Temporal debe descartarse del juego al final de la ronda. (**Véase:** *Temporal*)
- **Tesón** — Un personaje con la palabra clave Tesón no queda aturrido ni confundido a menos que tenga dos cartas de Estado “Aturrido” o “Confundido, respectivamente. (**Véase:** *Tesón*)
- **Trabajo en equipo (RASGO)** — Después de que un Esbirro con la palabra clave Trabajo en equipo entre en juego y se enfrente a un jugador, si hay en juego al menos otro Esbirro que comparta el rasgo especificado, todo Esbirro que posea la palabra clave Trabajo en equipo con ese mismo rasgo se activa contra el jugador al que se esté enfrentando. (**Véase:** *Trabajo en equipo [RASGO]*)

- **Usos (X “tipo”)** — Cuando entra en juego una carta con Usos, se colocan sobre ella X contadores genéricos tomados del suministro común. Cuando se haya retirado el último contador de la carta (y se haya resuelto el efecto), se descarta esa carta. (**Véase:** Usos [X “tipo”])
- **Victoria X** — Cuando una carta con Victoria X es derrotada, se añade a la zona de victoria. (**Véase:** Victoria X)

PATRULLA

Mientras haya un Esbirro con la palabra clave Patrulla enfrentado a un jugador, éste no podrá utilizar cartas que controle para intervenir contra el Plan principal.

Véase: Enfrentarse; Esbirro; Intervención; Palabras clave; Plan principal; Recordatorio.

PELIGRO

Mientras un jugador esté resolviendo una carta que contiene la palabra clave Peligro, no podrá consultar con los demás jugadores y estos tampoco podrán jugar cartas ni aplicar capacidades.

Véase también: Capacidad; Capacidad aplicada; Conversaciones entre jugadores; Jugador; Palabras clave; Recordatorio.

PENETRANTE

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado “Duro” del **personaje atacado** antes de infligirle Daño.

Véase: Ataque (acción de jugador); Ataque (activación de enemigo); Daño; Duro; Estado, cartas de; Objetivo; Palabras clave; Recordatorio.

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.
 - Si el último efecto de una carta de Perfidia hace que uno o varios enemigos se activen, esa carta de Perfidia se considera resuelta y se descarta al comienzo de esas activaciones.

Véase también: Descartar; Encuentro, carta de; Encuentros, mazo de; Mostrar; Tipos de cartas; Villano.

PERMANENTE

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, no puede abandonar el juego ni tampoco se puede tratar su enunciado de reglas como si estuviese en blanco, a menos que sea por efecto de una capacidad de carta del mismo conjunto (ya sea de Héroe, de escenario o modular). *Por ejemplo, una capacidad de una carta de Héroe puede hacer que una carta Permanente del conjunto de ese Héroe abandone el juego.*

- Las cartas Permanentes se apartan al comenzar el paso 1 de la preparación de la partida.
- Las cartas Permanentes no se cuentan de cara al tamaño mínimo ni al tamaño máximo del mazo de un jugador.
- Las cartas Permanentes no son objetivos válidos para efectos de cartas que hagan que una carta Permanente abandone el juego.

- Si una carta Permanente fuese el objetivo de uno de tales efectos (por ejemplo, “descarta el Apoyo con el coste más bajo que controles”), en vez de eso el efecto toma como objetivo la carta no Permanente que también cumple este criterio.

- Si un jugador es eliminado del juego teniendo en su zona de juego una carta Permanente que no le pertenece, esa carta se coloca en la pila de descartes de su propietario.

Véase también: Abandonar el juego; En juego y fuera del juego; Palabras clave; Propiedad y control; Recordatorio.

PERSONAJE

Los Superhéroes (tanto Héroes como Alter egos), Aliados, Villanos y Esbirros son todos personajes.

Véase también: Aliado; Esbirro; Superhéroe; Villano.

PERSONALIZACIÓN DEL MAZO

Véase: Apéndice I: Mazos personalizados.

PILA DE DESCARTES

Una pila de descartes es una zona situada fuera del juego que contiene cartas que se han descartado durante la partida.

- Cada jugador tiene su propia pila de descartes, y el mazo de Encuentros también tiene la suya propia.
- El contenido de todas las pilas de descartes es información pública; cualquier jugador puede examinarlas en todo momento.
- El orden de las cartas que están en una pila de descartes no se puede alterar a menos que lo requiera una capacidad de carta.
- Si el efecto de una capacidad va a devolver una pila de descartes de cero cartas a un mazo para barajarlo luego, el mazo no se baraja y se considera que la capacidad no lo ha barajado.

Véase también: Barajar; Descartar; En juego y fuera del juego; Jugador; Propiedad y control.

PLA

Véase: Atributo básico; Ejecutar el Plan (activación de enemigo).

PLAN (TIPO DE CARTA)

La palabra “Plan” designa dos tipos distintos de cartas: Planes principales y Planes secundarios.

- Si una capacidad de carta coloca o quita Amenaza de “un Plan”, el jugador que está resolviendo esa capacidad elige qué Plan (el principal o uno secundario) se verá afectado por la capacidad.

Véase también: Plan principal (cartas y mazo); Plan secundario.

PLAN PRINCIPAL (CARTAS Y MAZO)

“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.

- Si la cantidad de Amenaza que hay sobre un Plan principal es igual o superior a su umbral de Amenaza, **se completa ese Plan principal** 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.**
 - **Si se avanza a la siguiente etapa del Plan principal por otro método que no sea la acumulación de tanta Amenaza como su umbral de Amenaza, ese Plan principal no se considera completado.**
- Cuando se avanza el mazo de Plan principal, es preciso seguir estos pasos:
 1. Se retira de la partida la primera carta de la parte superior del mazo de Plan principal. Todas las fichas que tuviera encima esa carta (excepto las de Aceleración) se devuelven al suministro común, y se descartan todas las cartas que tuviera vinculadas.
 2. Se resuelve la capacidad **"Cuando se muestre esta carta"** que haya en la cara "A" de la nueva carta que está ahora en la parte superior del mazo de Plan principal (si tiene alguna).
 3. Se da la vuelta a la primera carta de la parte superior del mazo de Plan principal para poner boca arriba su cara "B" y se resuelve la capacidad **"Cuando se muestre esta carta"** de ese lado de la carta (si tiene alguna).
- 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.
- Las cartas de Plan principal no pueden descartarse del juego.

Véase también: Aceleración, ficha de; Aceleración, icono de; Amenaza; Encuentro, carta de; Fase del Villano; Retirar del juego; Tipos de cartas; Umbral de Amenaza; Villano.

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 en la zona de juego del Villano.

- 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.*

Véase también: Abandonar el juego; Amenaza; Derrota; Encuentro, carta de; Entrar en juego; Intervención; Plan principal (cartas y mazo); Tipos de cartas; Zona de juego del Villano.

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.

Véase también: Jugador.

PONER APARTE

Véase: Apartar, poner aparte.

PONER EN JUEGO

Véase también: Jugar y poner en juego.

POR JUGADOR, ICONO DE (👤)

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.

Véase también: Eliminación de jugadores; Iconos.

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 **comienzo de la preparación** 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.
 - **Una Mejora vinculada a una carta controlada por un jugador que no sea el propietario de dicha Mejora está controlada por ese otro jugador.**
 - **Cuando un jugador toma el control de una carta de Jugador específica de una campaña o escenario (por ejemplo, un Aliado, un Apoyo o una Mejora), ese jugador se convierte en el propietario de dicha carta hasta el final de la partida o hasta que algún otro jugador tome el control de la carta.**

- 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, o se retira del juego si ese jugador ya no está participando en la partida). 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.
- Si un paso del juego o capacidad de carta alude a una carta que "controles" o que esté "controlada por un jugador", ese paso del juego o capacidad de carta solamente alude a las cartas que estén actualmente en juego controladas por ese jugador.

Véase también: Clasificaciones; En juego y fuera del juego; Encuentro, carta de; Encuentros, mazo de; Jugador; Jugador, carta de; Jugador, mazo de; Zona de juego de jugador; Zona de juego del Villano.

QUEDARSE SIN CARTAS

Véase: Encuentros, mazo de; Jugador, mazo de.

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.
- Los rasgos no se consideran parte del texto de reglas impreso de una carta en lo que respecta a las capacidades de cartas.

Véase también: Impreso; Apéndice III: Contenido de las cartas.

REC

Véase: Atributo básico; Recuperación.

RECIBIR

Si una capacidad de carta hace que un personaje "reciba" una puntuación (*por ejemplo, +1 ATQ o 4 de Vida*), 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.

Véase también: Aliado; Esbirro; Superhéroe; Vida; Villano.

RECORDATORIO

Algunas capacidades de cartas contienen textos recordatorios. Estos enunciados aparecen impresos en cursiva y entre paréntesis (*como éste*). Los recordatorios no tienen ningún efecto de juego: su único propósito consiste en recordar al jugador cómo funciona una mecánica o regla específica.

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: Atributo básico; Curar; Identidad; Superhéroe; Vida.

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 cuatro tipos de recursos en el juego: Físicos, Mentales, de Energía y Universales. Los recursos Universales pueden utilizarse como su propio tipo o bien 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; Energía, recurso de; Físico, recurso; Iconos; Mental, recurso; Universal, recurso.

RECURSO, CARTAS DE

"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.
- Las cartas de Recurso se consideran una extensión de un Superhéroe. Si un jugador gasta un Recurso, se considera asimismo que lo ha gastado su Superhéroe.

Véase también: Abandonar el juego; Energía, recurso de; Entrar en juego; Físico, recurso; Iconos; Jugador; Jugador, carta de; Mental, recurso; Recurso; Superhéroe; Tipos de cartas; Universal, recurso.

REPARTIR UNA CARTA DE

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: Capacidad; Encuentro, carta de; Encuentros, mazo de; Fase del Villano.

REPRESALIA X

Después de que se ataque a un personaje que tenga la palabra clave Represalia X, se inflige X de Daño al atacante. (X es igual al número que acompaña a la palabra clave Represalia.)

- El personaje que tiene Represalia X debe sobrevivir al ataque para poder infligir este Daño.
- El orden de resolución de las capacidades asociadas a la palabra clave Represalia es el siguiente:
 1. Capacidades que se apliquen “después de que [personaje] sufra cualquier cantidad de Daño...”
 2. Represalia X
 3. Capacidades que se apliquen “después de que [personaje] sea atacado...” o “después de que [personaje] ataque [e inflija Daño]...”

Véase también: Aliado; Ataque (acción de jugador); Ataque (activación de enemigo); Daño; Esbirro; Palabras clave; Recordatorio; Superhéroe; Villano.

REQUISITO (RECURSOS)

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

- Una carta con la palabra clave Requisito no puede jugarse “ignorando su coste en recursos” porque no pueden pagarse los recursos que requiere.

Véase también: Coste; Iniciar capacidades; Palabras clave; Recurso.

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.

Véase también: “Cada jugador”; Capacidad aplicada; Jugador inicial.

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.

- Los jugadores sólo pueden aplicar capacidades de respuesta de las cartas que controlan o de las cartas de Encuentro.
 - Los jugadores no pueden aplicar capacidades de respuesta de las cartas de Obligación que estén en zonas de juego ajenas.
- Una misma condición de aplicación puede dar lugar a múltiples respuestas, pero cada una de estas respuestas solamente se puede aplicar una vez por cada incidencia de esa condición.
 - Una misma condición de aplicación puede dar lugar a la aplicación de múltiples copias de una carta con una capacidad de respuesta.
- 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.

Véase también: Capacidad; Capacidad aplicada; 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.*

Véase también: Capacidad; Jugador; Jugar y poner en juego.

RESTRINGIDA

Un jugador no puede controlar más de dos cartas Restringidas en juego al mismo tiempo.

Un jugador puede jugar o poner en juego una carta Restringida incluso aunque ya controle dos cartas Restringidas. No obstante, 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.

Véase también: Descartar; Elegir; Jugador; Palabras clave; Propiedad y control; Recordatorio.

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: Abandonar el juego; En juego y fuera del juego.

RIESGO, ICONO DE (🚫)

Durante el paso tres de la fase del Villano, por cada icono de Riesgo que haya en las cartas que estén en juego, se reparte una carta de Encuentro adicional a un jugador (y no una carta a cada jugador). Estas cartas adicionales se reparten siguiendo el orden de jugadores (la primera carta adicional se entrega al jugador inicial, la segunda es para el segundo jugador, y así sucesivamente).

Véase también: En orden de jugadores; Fase del Villano; Repartir una carta de Encuentro.

ROBAR CARTAS

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

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.

Véase también: Descartar; En juego y fuera del juego; Fase de los jugadores; Jugador; Jugador, mazo de; Propiedad y control.

RONDA (ESTRUCTURA)

Véase: Descripción general – Secuencia de la ronda; Fase de los Jugadores; Fase del Villano; Fin de la fase de los Jugadores; Turno de jugador.

SOBREPAGO

Véase: Coste.

SUBTÍTULO

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

Véase también: Única.

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.
- Las cartas de Superhéroe no pueden descartarse del juego.
- La cara de una carta de Superhéroe que esté boca arriba se considera en juego. La cara que está boca abajo se considera fuera del juego.

Véase también: En juego y fuera del juego; Identidad; Jugador; Jugador, carta de.

SUPERHÉROE (CARTAS ESPECÍFICAS)

Las cartas que se clasifican como “específicas de un Superhéroe” (en ocasiones se usa el nombre del Superhéroe en cuestión) son todas aquellas que pertenecen al conjunto de cartas asociadas a ese Superhéroe.

- El mazo de un jugador debe incluir todas las cartas específicas del Superhéroe con el que ha elegido jugar (las que están asociadas a su carta de Superhéroe). Debe incluirse en el mazo la cantidad exacta de todas y cada una de esas cartas.
- Las cartas específicas de un Superhéroe (junto con sus cartas de Obligación y su conjunto de Archienemigo) sólo pueden utilizarse con un Superhéroe si dichas cartas tienen en común el icono de conjunto de ese Superhéroe.
- Las cartas específicas de un Superhéroe pueden identificarse por el icono del Superhéroe que figura impreso en la esquina inferior derecha de la carta.
 - Las cartas de Superhéroe son específicas de esos Superhéroes.

Véase también: Aspecto, carta de; Básica, carta; Clasificaciones; Conjunto de Archienemigo; Superhéroe; Apéndice I: Mazos personalizados.

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.

- Cuando un jugador ha de robar cartas hasta reponer su mano, debe robarlas de una en una y comprobar después de cada robo si ya ha alcanzado el tamaño máximo de su mano.

Véase también: Fin de la fase de los Jugadores.

TEMPORAL

Una carta con la palabra clave Temporal debe descartarse del juego al final de la ronda.

Véase también: Palabras clave.

TESÓN

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

Véase también: Aturdir, aturdido; Confundir, confundido; Estado, cartas de; Palabras clave.

TEXTO DE REGLAS

El texto de reglas de una carta es el recuadro donde están impresas sus capacidades, rasgos y texto de ambientación (*si lo tiene*).

- Si una capacidad de carta alude al “texto de reglas” de una carta, solamente estará haciendo referencia a las capacidades impresas que figuran en ese recuadro de texto.
 - Los iconos impresos dentro del recuadro del texto de reglas de una carta se consideran capacidades que están dentro de ese texto de reglas.

Véase también: Capacidad; Impreso; Rasgos; Apéndice III: Contenido de las cartas.

TIPOS DE CARTAS

Toda carta pertenece a un tipo concreto que denota las diversas reglas y funciones de juego asociadas a dicha carta.

- Aliado, Apoyo, Evento, Mejora, Recurso y Superhéroe son tipos de cartas de Jugador.
- Accesorio, Entorno, Esbirro, Obligación, Perfidia, Plan principal, Plan secundario y Villano son tipos de cartas de Encuentro.
- 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: Accesorio; Aliado; Apoyo; Encuentro, carta de; Entorno; Esbirro; Evento; Jugador, carta de; Mejora; Obligación; Perfidia; Plan principal; Plan secundario; Recurso, carta de; Superhéroe; Villano; Apéndice III: Contenido de las cartas.

TRABAJO EN EQUIPO (RASGO)

Después de que un Esbirro con la palabra clave Trabajo en equipo entre en juego y se enfrente a un jugador, si hay en juego al menos otro Esbirro que comparta el rasgo especificado, todo Esbirro que posea la palabra clave Trabajo en equipo con ese mismo rasgo se activa contra el jugador al que se esté enfrentando.

Véase también: Activación; Enfrentarse; Palabras clave.

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.
- Si se traslada Daño a un personaje, se considera que el Daño trasladado se ha infligido a ese personaje.
- Si se traslada Amenaza a un Plan, se considera que la Amenaza trasladada se ha colocado sobre ese Plan.

Véase también: Componente de juego.

TÚ (REFERENCIAS EN SEGUNDA PERSONA)

Al resolver capacidades de cartas, si su enunciado está redactado usando la segunda persona y **puede** interpretarse como una alusión al Superhéroe del jugador, deberá interpretarse de ese modo. Esto incluye, entre otros, los siguientes casos:

- Si una carta “te” inflige Daño, o “tú” sufres Daño, el jugador que está resolviendo ese Daño lo aplica al medidor de Vida de su Superhéroe.
- Si una capacidad de carta “te” inflige Daño indirecto, o si “tú” sufres Daño indirecto, el jugador que está resolviendo ese Daño puede adjudicarlo a personajes que controle y estén en juego.
- Si una capacidad de carta “te” agota, el jugador que está resolviendo esa capacidad agota su carta de Superhéroe.
- Si una capacidad de carta “te” coloca una carta de Estado (por ejemplo, “quedas aturdido”), el jugador que está resolviendo esa carta coloca esa carta de Estado sobre su Superhéroe.
- Si una capacidad de carta se aplica como consecuencia de una mecánica de juego que “tú” pones en marcha (por ejemplo, “después de que ataques y derrotas a un enemigo”), el jugador que está resolviendo esa capacidad de carta debe resolverla como si el Superhéroe que controla hubiese puesto en marcha esa mecánica, si es posible. (Por ejemplo, si una capacidad se aplica “después de que ataques y derrotas a un Esbirro”, se aplicará después de que el Superhéroe del jugador que controla esa capacidad haya atacado y derrotado a un Esbirro, pero no cuando un Aliado controlado por ese mismo jugador ataque y derrote a un Esbirro.)
- **Excepción:** En los enunciados de las capacidades que se aplican “después de que [enemigo] te ataque”, el uso de la segunda persona singular se refiere al jugador atacado incluso aunque ese jugador haya defendido con un Aliado.

Al resolver capacidades de cartas, si su enunciado está redactado usando la segunda persona y **no puede** interpretarse como una alusión al Superhéroe del jugador, deberá resolverse como si hiciera referencia al jugador. Esto incluye, entre otros, los siguientes casos:

- Si un procedimiento de juego o capacidad de carta descarta cartas de “tu” mano, el jugador que está resolviendo ese procedimiento o capacidad debe descartarlas de su mano.
- Si una capacidad de carta requiere buscar cartas en “tu” mazo, el jugador que la está resolviendo busca las cartas en su mazo.
- Si un procedimiento de juego o capacidad de carta desempeña una función de juego contra una carta controlada por “ti” que no sea un Superhéroe (por ejemplo, agotar, descartar, apartar a un lado, etc.), el jugador que está resolviendo ese procedimiento o capacidad resuelve esa función de juego contra la carta en su zona de juego.
- Si una capacidad de carta se aplica como consecuencia de una mecánica de juego que “tú” pones en marcha y no se puede interpretar como una referencia al Superhéroe del jugador que la está resolviendo (por ejemplo, “después de que descartes cartas de tu mano”), el jugador que está resolviendo esa capacidad debe resolver y desempeñar personalmente la función (o funciones) de esa capacidad.

Algunas cartas de Jugador se consideran una extensión del Superhéroe de un jugador. Al resolver una acción o capacidad de un tipo de carta que se considera una extensión de un Superhéroe, dicha acción o capacidad se considera utilizada por ese Superhéroe.

Las cartas que se consideran una extensión del Superhéroe de un jugador son:

- **Eventos** — Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que un jugador resuelve cuando juega un Evento también se consideran efectuados por el Superhéroe de ese jugador.
- **Recursos** — Si un jugador gasta un recurso, se considera asimismo que lo ha gastado su Superhéroe.
- **Mejoras** — A menos que se vinculen a un personaje diferente, las cartas de Mejora se consideran una extensión del Superhéroe del jugador que las controla. Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que se resuelvan desde las Mejoras en juego controladas por un jugador se consideran asimismo resueltas por el Superhéroe de dicho jugador.

Las cartas que no se consideran una extensión del Superhéroe de un jugador son:

- **Aliados** — Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que resuelvan los Aliados que están en juego controlados por un jugador no se consideran efectuados por el Superhéroe de ese jugador.
- **Apoyos** — Los ataques, intervenciones, defensas, capacidades de acción y capacidades aplicadas que se resuelvan desde Apoyos que están en juego controlados por un jugador no se consideran usados por el Superhéroe de dicho jugador.

Véase también: Aliado; Apoyo; Capacidad; Evento; Jugador; Jugador, carta de; Jugador, mazo de; Mejora; Recurso; Superhéroe; Zona de juego de jugador.

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).

Véase también: Aliado; Apoyo; Atributo básico; Capacidad aplicada; Encuentro, carta de; Evento; Fase de los Jugadores; Identidad; Jugador; Jugar y poner en juego; Mejora; Propiedad y control.

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: Amenaza; Plan principal.

ÚNICA, ICONO DE CARTA (+)

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.
 - **Un Aliado que no tenga ningún subtítulo no puede coexistir con un Aliado que sí lo tenga si ambos tienen el mismo nombre.**
- 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.

Además, ciertos Esbirros únicos pueden tener el mismo nombre que otros personajes amigos o enemigos.

- Si se muestra un Esbirro único del mazo de Encuentros e intenta entrar en juego habiendo ya en juego otro personaje único que se llama igual, el jugador que ha mostrado el Esbirro lo descarta y muestra una nueva carta del mazo de Encuentros.
- Si una capacidad de carta intenta poner en juego un Esbirro único habiendo ya en juego otro personaje único que se llama igual, ese Esbirro no puede entrar en juego y el efecto que ha intentado ponerlo en juego no puede resolverse. En este caso, se resuelve el resto de la capacidad de carta con normalidad.

Véase también: Aliado; Entrar en juego; Esbirro; Jugador; Subtítulo; Superhéroe; Villano; Apéndice I: Mazos personalizados.

UNIVERSAL, RECURSO (★)

Un recurso Universal (★) es uno de los cuatro tipos de recursos.

- Los recursos Universales pueden gastarse para pagar el coste en recursos de cartas y capacidades. Cuando un jugador genera un recurso Universal (★), debe especificar el tipo (*Energía, Físico o Mental*) como el cual pretende utilizarlo.
 - **Cuando se duplican los recursos generados por una carta que genera un recurso Universal, cada uno de sus recursos Universales puede declararse como un tipo distinto.**
- Algunas capacidades de cartas requieren el gasto específico de recursos Universales para poder resolver sus efectos.
- 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.

Véase también: Capacidad; Coste; Energía, recurso de; Físico, recurso; Iconos; Mental, recurso; Recurso.

USOS (X "TIPO")

Cuando entra en juego una carta que tiene 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 se haya retirado el último contador de la carta (y se haya resuelto el efecto), se descarta esa carta.

Véase también: Abandonar el juego; Contador genérico; Descartar; Entrar en juego; Palabras clave; Recordatorio.

VACÍO (MAZO)

Véase: Encuentros, mazo de; Jugador, mazo de.

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.

VARIABLE NO NUMÉRICA

Si se utiliza una variable no numérica (como una letra o cualquier otro símbolo) en lugar de una cifra, se considera que dicha variable es igual a 0 en lo que respecta a procedimientos de la ronda, mecánicas de juego y capacidades de carta.

Si se define una variable no numérica de modo que adquiera un valor numérico (*por ejemplo, si una capacidad de carta asigna un valor a "X"*), se considera que dicha variable tiene el valor definido.

- En lo relativo a los costes que implican la letra X, el valor de X quedará definido por una capacidad de carta o por elección de un jugador, después de lo cual la cantidad que se ha pagado podrá verse modificada por otros efectos sin alterar el valor de X.

Véase: Estrella, icono de; Guion; Impreso; Valor básico.

"VAYA A"

La expresión "vaya a", en sus distintas conjugaciones y tiempos verbales (*a veces se usa en presente*), se utiliza para definir la condición de aplicación de algunas capacidades de interrupción, y establece la preferencia de esas capacidades sobre las interrupciones a una misma condición de aplicación que no contenga la expresión "vaya a".

- Si una interrupción a una condición de aplicación que va a ocurrir cambia la naturaleza de lo que está a punto de ocurrir (*por ejemplo, mediante un efecto de sustitución*), no podrán usarse más interrupciones a la condición original, ya que la resolución de dicha condición ha dejado de ser válida.

Por ejemplo, una interrupción que estipule "cuando un personaje vaya a ser derrotado" se aplicaría antes que otra interrupción que dijese "cuando un personaje sea derrotado".

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

VICTORIA X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X **abandona el juego bajo las siguientes circunstancias**, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

- Un Aliado, Esbirro o Plan secundario que tenga la palabra clave Victoria X se coloca en la zona de victoria al ser derrotado.
- Un Accesorio que tenga la palabra clave Victoria X se coloca en la zona de victoria cuando la carta a la que está vinculado es derrotada. (*La carta que tenía vinculado el Accesorio se descarta con normalidad.*)
- Una carta que tenga las palabras clave Victoria X y Usos (X "tipo") se coloca en la zona de victoria cuando se le quita el último contador genérico.

Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica la cantidad de puntos de victoria que proporciona esa carta. (*X es la cifra que aparece junto a la palabra Victoria.*)

- Algunos escenarios o campañas pueden requerir un recuento de los puntos de victoria que hay en la zona de victoria.

Véase también: Derrota; Palabras clave; Pila de descartes; Recordatorio; Usos (X "tipo"); Zona de victoria.

VIDA

Todo personaje (*Superhéroe, Aliado, Esbirro o Villano*) tiene una puntuación de Vida. La Vida representa la resistencia del personaje.

Cuando se inflige Daño a un personaje, se reduce su puntuación de Vida restante (*la cantidad de Daño que el personaje puede encajar antes de quedarse a 0 de Vida*).

- La expresión "Vida inicial" se refiere a la puntuación impresa de Vida de un Superhéroe.

- El medidor de Vida de un Superhéroe o Villano representa su Vida restante. Si un Superhéroe 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.
- Si el medidor de Vida de un Villano marca 0, esa etapa del Villano ha sido derrotada.
- Si un Esbirro o Aliado sufre Daño, se representa colocando fichas de Daño sobre ese personaje. Las fichas de Daño que hay sobre un Aliado o Esbirro 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.

Algunos personajes tienen una puntuación de Vida infinita. Un personaje con Vida infinita no puede ser derrotado sufriendo Daño, ya que su Vida restante nunca bajará a 0 por mucho Daño que sufra. Sin embargo, aún es posible infligir Daño a ese personaje mediante ataques y capacidades de cartas.

Véase también: Aliado; Curar; Daño; Daño acumulado; Derrota; Derrota del Villano; Eliminación de jugadores; Esbirro; Recibir; Superhéroe; Vida máxima; Vida restante; Villano.

VIDA INFINITA

Véase: Vida.

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: Aliado; Esbirro; Modificadores; Recibir; Superhéroe; Valor básico; Vida; Villano.

VIDA RESTANTE

La Vida restante de un personaje es la cantidad de Daño que puede sufrir antes de que su Vida baje a 0.

- La Vida restante de un Superhéroe o Villano es la cifra que señala actualmente su medidor de Vida.
- Para calcular la Vida restante de un Aliado o Esbirro, se parte de su puntuación de Vida máxima (*el valor impreso modificado por capacidades de cartas o efectos de juego*) y se le resta el Daño acumulado (*el número de fichas de Daño que tiene encima*).

Véase también: Daño acumulado; Superhéroe; Vida; Villano.

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.

- Las cartas de Villano no pueden descartarse del juego.

Véase también: Activación; Ataque (activación de enemigo); Derrota del Villano; Ejecutar el Plan (activación de enemigo).

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.

Véase también: Accesorio; Componente de juego; Mejora.

“X” (VALOR)

Véase: Variable no numérica.

“Y”

La palabra “y” se utiliza para indicar que dos o más efectos de una capacidad deben resolverse simultáneamente.

- Los efectos individuales conectados mediante la conjunción “y” no dependen unos de otros. **Deberá resolverse todo el contenido de cada efecto que sea posible resolver.**
- Cada uno de los efectos conectados mediante la conjunción “y” pueden anularse o evitarse de manera independiente.

Véase: Anular; Capacidad; Evitar.

“YA”

Véase: Efectos alteradores.

ZONA DE JUEGO

Existen dos tipos de zonas de juego: la zona de juego de un jugador y la zona de juego del Villano.

- La zona de juego de un jugador contiene su Superhéroe, su mazo, su mano, su pila de descartes, las cartas que controla y todas las cartas de Encuentro que estén boca arriba y boca abajo en su zona de juego (*como los Esbirros enfrentados y las cartas de Encuentro que haya recibido*).
- La zona de juego del Villano contiene el mazo del Villano, el mazo del Plan principal, el mazo de Encuentros, la pila de descartes del mazo de Encuentros y todas las cartas de Encuentro que estén en juego y no hayan entrado en la zona de juego de ningún jugador (*como los Planes secundarios o los Entornos*).
- Una carta no puede estar en varias zonas de juego al mismo tiempo.

Véase también: En juego y fuera del juego; Zona de juego de jugador; Zona de juego del Villano.

ZONA DE JUEGO DE JUGADOR

La zona de juego de un jugador (*a veces denominada “zona de partida de un jugador”*) es la parte de la superficie de juego donde se sitúan su carta de Superhéroe, mazo, mano, pila de descartes y medidor de Vida. Cada uno de los jugadores involucrados en la partida disponen de su propia zona de juego.

- Las cartas de Aliado, Apoyo y Mejora se colocan en la zona de juego de un jugador cuando entran en juego.

- Las cartas de Accesorio vinculadas a cartas que se encuentran en la zona de juego del Villano no están en la zona de juego de ningún jugador.
- Los Esbirros enfrentados a un jugador están en la zona de juego de dicho jugador, y no en la zona de juego del Villano.
- Las cartas de Obligación que se entregan a un jugador están en la zona de juego de dicho jugador, y no en la zona de juego de Villano.
- Aunque las capacidades de cartas pueden afectar a cartas situadas en zonas de juego distintas, a menos que una mecánica de juego o capacidad de carta indique otra cosa, no podrán jugarse cartas en la zona de juego de otro jugador.
- Si un jugador es eliminado de la partida (*porque su Superhéroe ha sido derrotado, o de cualquier otra forma*), su zona de juego se retira de la partida.

Véase también: Aliado; Apoyo; Eliminación de jugadores; En juego y fuera del juego; Esbirro; Jugador, mazo de; Mejora; Obligación; Pila de descartes; Superhéroe.

ZONA DE JUEGO DEL VILLANO

La zona de juego del Villano (*a veces denominada “zona de partida del Villano”*) es la parte de la superficie de juego donde se sitúan los mazos de Villano, Plan principal y Encuentros, así como la pila de descartes de éste último y el medidor de Vida del Villano.

- Las cartas de Entorno y Plan secundario se colocan en la zona de juego del Villano cuando entran en juego.
- Las cartas de Accesorio vinculadas a cartas que se encuentran en la zona de juego del Villano están en la zona de juego del Villano. Las cartas de Accesorio vinculadas a cartas que están en la zona de juego de un jugador no están en la zona de juego del Villano.
- Los Esbirros enfrentados a un jugador están en la zona de juego de dicho jugador, y no en la zona de juego del Villano.
- Las cartas de Obligación que se entregan a un jugador están en la zona de juego de dicho jugador, y no en la zona de juego de Villano.

Véase también: Accesorio; En juego y fuera del juego; Encuentros, mazo de; Entorno; Esbirro; Obligación; Pila de descartes; Plan principal (cartas y mazo); Villano.

ZONA DE VICTORIA

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

Véase también: En juego y fuera del juego; Jugador; Victoria X.

APÉNDICE I: MAZOS PERSONALIZADOS

MAZOS DE JUGADOR

Las reglas para la creación de un mazo de Jugador personalizado 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 y todas las cartas que tengan la palabra clave **Permanente** no se cuentan 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 predeterminado 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 recomendadas. 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. Aparta 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 suministro común agrupando las fichas de Daño, Amenaza, Aceleración y contadores genéricos en montones separados y se sitúan al alcance de todos los jugadores. Las cartas de Estado (Aturcido, Confundido y Duro) también se amontonan por separado y se colocan junto al suministro común de fichas.
- 8. Elegir un escenario.** Se escoge un **escenario** y se ponen en juego sus mazos de Villano y Plan principal junto al centro de la zona de 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. Crear el mazo de Encuentros.** Baraja los conjuntos de Encuentros que se enumeran en la cara 1A de la carta de Plan principal **junto con las cartas de Obligación apartadas durante el paso 4** para crear el mazo de Encuentros.
- 11. Poner en juego las cartas con Inicio.** Busca en cada mazo y entre las cartas apartadas todas las cartas que tengan la palabra clave Inicio y ponlas en juego.
- 12. Resolver la preparación del escenario y las capacidades de "Cuando se muestre esta carta".**
 - Resuelve las instrucciones precedidas del encabezado "Preparación" que haya en la cara 1A de la carta de Plan principal.
 - Dale la vuelta a la carta de Plan principal para poner boca arriba su cara 1B y resuelve las capacidades del tipo "Cuando se muestre esta carta" que pueda tener.
 - Resuelve las capacidades del tipo "Cuando se muestre esta carta" que pueda tener el Villano.

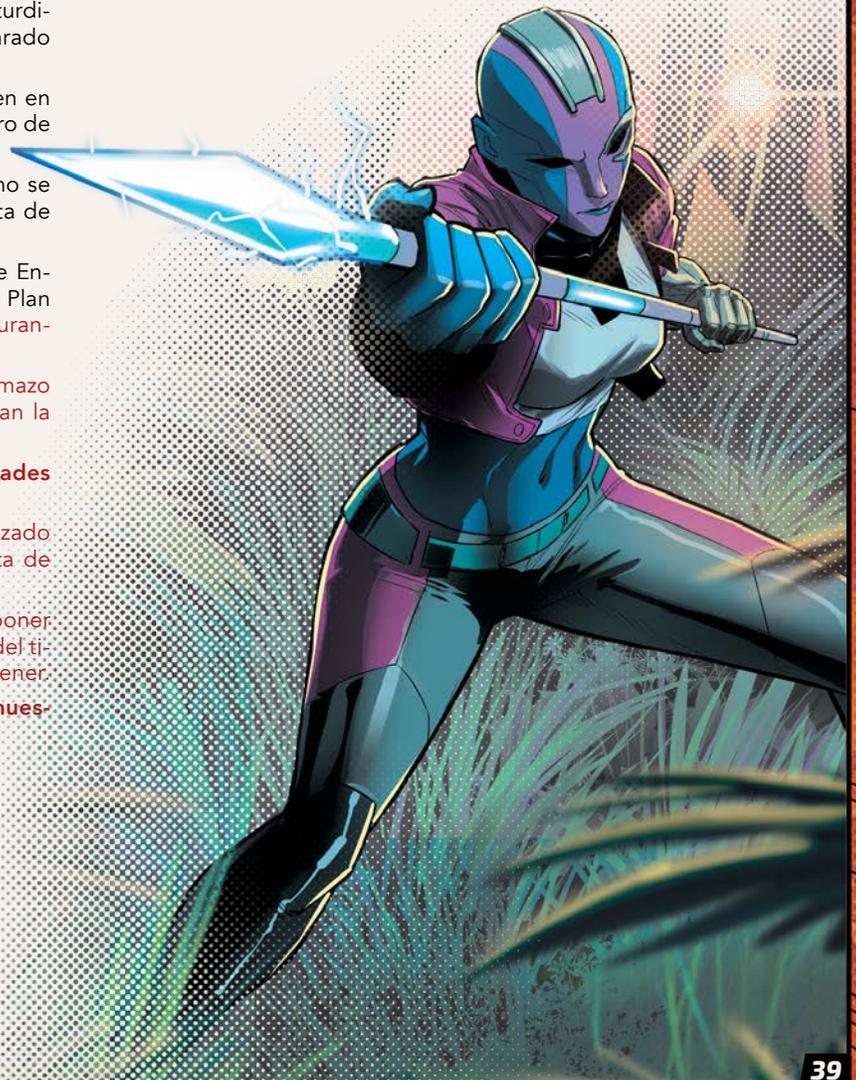
13. Preparativos de la campaña. Si vais a jugar al modo Campaña, resuelve las instrucciones de preparación de la campaña descritas en el escenario del reglamento correspondiente.

14. 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).

15. 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.

16. Resolver las capacidades de preparación de los personajes. Se resuelven las instrucciones precedidas del encabezado "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.



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 mecedora y un buen libro."

TAMAÑO DE LA MANO 6 / VIDA 10

14

APOYO

+ EL TRISKELION

APOYO

1

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

1

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

7

RECURSO

ENERGÍA

RECURSO

Máximo de 1 por trazo.

BÁSICA

2

7

1

8

LEYENDA DE LAS CARTAS DEL ESCENARIO

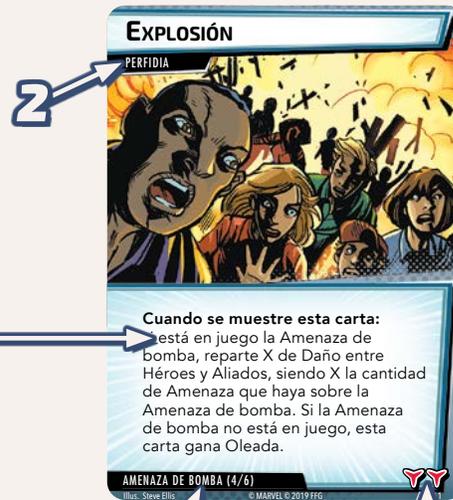
- Nombre.** El nombre de la carta.
- Tipo de carta.** Indica el modo en que ha de jugarse o utilizarse la carta durante la partida.
- Rasgos.** Atributos descriptivos a los que pueden aludir las capacidades de las cartas.
- Capacidad.** La regla especial de la carta, mediante la cual puede interactuar 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



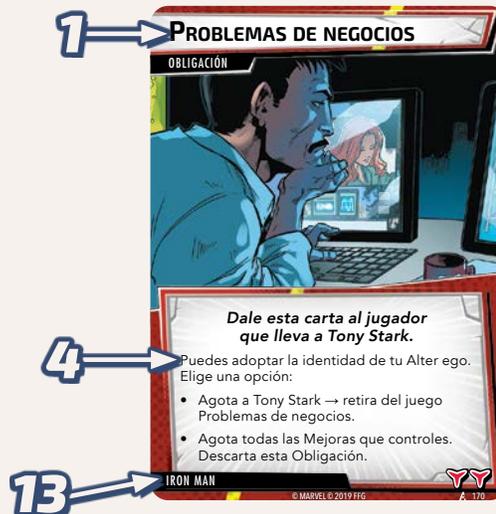
ENTORNO



PLAN PRINCIPAL



OBLIGACIÓN



APÉNDICE IV: PREGUNTAS FRECUENTES

PREGUNTAS GENERALES

P: En la caja básica vienen 19 cartas de los aspectos Agresividad, Justicia y Protección, pero sólo 18 de Liderazgo. ¿Esto es correcto?

R: Sí. El aspecto de Liderazgo recibió 1 carta de menos porque ofrece un surtido más numeroso de cartas únicas entre las que escoger.

P: Si mi Héroe tiene una carta de Estado "Duro" y me infligen Daño, ¿puedo usar una capacidad de interrupción para reducir o evitar ese Daño y así conservar la carta de Estado "Duro"?

R: No. Las cartas de Estado tienen prioridad sobre todas las capacidades aplicadas, como son las interrupciones, así que debes descartar la carta de Estado "Duro" para evitar todo el Daño antes de que puedan aplicarse otras capacidades.

Un Héroe puede conservar su carta de Estado "Duro" si:

1. Un efecto constante reduce a 0 el Daño que ha sufrido. Esto se debe a que los efectos constantes tienen prioridad sobre las cartas de Estado.
2. El Héroe efectúa una defensa básica y su DEF reduce a 0 el Daño infligido por el ATQ del enemigo atacante. Esto se debe a que una defensa básica reduce la cantidad de Daño infligido por el atacante, y no la cantidad de Daño que ha sufrido el defensor.

CAJA BÁSICA

SPIDERMAN (1A)

P: ¿Cuándo "inicia" el Villano un ataque contra Spiderman?

R: Todo ataque se "inicia" en el momento en que la partida determina que se efectuará un ataque contra un personaje. Esto incluye los ataques realizados en los pasos de la estructura de la partida (por ejemplo, el paso dos de la fase del Villano) y los efectuados mediante capacidades de cartas (como el que inicia la Perfidia "Agresión"). La capacidad de Spiderman se resuelve antes de que tenga lugar ninguno de los pasos del procedimiento descrito en la sección "Ataque (activación de enemigo)".

ENVUELTO EN TELARAÑA (9)

P: ¿Cuántos ataques se evitan con "Envuelto en telaraña"?

R: Dos ataques en total. "Envuelto en telaraña" evita el siguiente ataque del enemigo vinculado sustituyéndolo por la colocación de una carta de Estado "Aturdido". Luego esa carta de Estado evita el ataque inmediatamente posterior de ese enemigo.

P: ¿La carta "Envuelto en telaraña" impide que se aplique el Sentido arácnido?

R: Sí. La capacidad de "Envuelto en telaraña" es un efecto de sustitución (indicado mediante la expresión "en vez de eso"), lo que significa que el ataque nunca llega a iniciarse.

JENNIFER WALTERS (19B)

P: ¿Puede Jennifer Walters quitar Amenaza de un Plan secundario al entrar en juego?

R: No. Los Planes secundarios ya entran en juego con fichas de Amenaza, lo que significa que en este punto de la partida aún no se ha "colocado" Amenaza sobre sus cartas.

P: ¿Se aplica la capacidad de Jennifer Walters si se coloca Amenaza sobre un Plan durante la preparación de la partida?

R: No. Las capacidades que no van precedidas del encabezado "Preparación" no pueden resolverse durante la preparación de la partida.

PROCESO JUDICIAL (23)

P: ¿Puede utilizarse el "Proceso judicial" para quitar Amenaza de varios Planes a la vez?

R: No. Todas las fichas de Amenaza que se quitan mediante el "Proceso judicial" han de quitarse de un solo Plan.

RAYO REPULSOR (31)

P: ¿Puede utilizarse el primer punto de Daño causado por el Rayo repulsor para eliminar una carta de Estado "Duro" de un enemigo, y luego infligirse el Daño adicional a ese mismo enemigo?

R: No. El Daño adicional infligido por el Rayo repulsor es una modificación simultánea de su primer punto de Daño. Por ejemplo, si un jugador fuese a descartar 2 recursos de Energía por el Rayo repulsor, infligiría un total de 5 puntos de Daño a un enemigo, pero todos a la vez, ya que los 4 puntos adicionales infligidos por el efecto de descarte se infligen al mismo tiempo que el primero.

PEPPER POTTS (33)

P: ¿Pepper Potts genera 2 recursos si hay una carta con 2 recursos impresos (como Energía, Genio o Fuerza) en la parte superior de la pila de descartes?

R: Sí. Pepper Potts genera recursos en la misma cantidad y del mismo tipo que los recursos impresos en la carta que esté en la parte superior de la pila de descartes.

P: ¿Pepper Potts genera 2 recursos si hay una carta de "El poder de [aspecto]" (por ejemplo, "El poder de la agresividad") en la parte superior de la pila de descartes?

R: No. Aunque Pepper Potts genera recursos en la misma cantidad y del mismo tipo que los recursos impresos en la carta que esté en la parte superior de la pila de descartes, es Pepper Potts quien genera dichos recursos. Esto quiere decir que una carta de "El poder de [aspecto]" nunca genera recursos por sí sola, puesto que carece de la oportunidad para generar recursos adicionales para una carta de su aspecto específico.

P: ¿Puede Pepper Potts generar los recursos de una carta que se está gastando justo en el momento actual?

R: No. Los recursos se generan simultáneamente, lo que significa que la carta gastada no estará en la parte superior de la pila de descartes en el momento en que se utilice la capacidad de Pepper Potts.

BOTAS PROPULSORAS (39)

P: Si Iron Man tiene 1 de Vida restante y se descarta su Mejora "Botas propulsoras", ¿significa eso que Iron Man es derrotado?

R: Sí. Si una capacidad que modifica la Vida de un personaje expira o se vuelve inactiva de algún otro modo, la Vida modificada regresa a la puntuación que tendría sin el modificador. En este caso, la Vida de Iron Man se reduciría a 0, por lo que sería derrotado en el acto.

PANTERA NEGRA (40A)

P: Si un enemigo inicia un ataque contra Pantera Negra pero otro Héroe o Aliado defiende contra ese ataque, ¿se aplica entonces la capacidad de Represalia de Pantera Negra?

R: No. Para que se aplique su Represalia, Pantera Negra debe recibir el ataque él mismo.

P: Si Pantera Negra defiende contra un ataque, ¿se aplica su capacidad de Represalia?

R: Sí. En tanto que Pantera Negra sea el personaje atacado, se aplicará su Represalia.

SABIDURÍA ANCESTRAL (42)

P: ¿Puede la "Sabiduría ancestral" hacer que se baraje el mazo de Pantera Negra habiendo añadido distintas versiones de "¡Wakanda por siempre!"?

R: No. Las cartas que tienen el mismo nombre se consideran la misma carta en lo que respecta a la resolución de capacidades de cartas.

TRAJE DE VIBRÁNÍUM (49)

P: ¿Trasladar Daño provoca que se descarten cartas de Estado "Duro" del enemigo objetivo?

R: Sí. Si se traslada Daño a un personaje, se considera que el Daño trasladado se ha infligido a ese personaje.

TIGRA/GREER GRANT NELSON (51)

P: ¿La capacidad de "Respuesta" de Tigra se aplica antes o después de que sufra Daño derivado?

R: Antes. La condición "después de que Tigra ataque y derrote a un Esbirro" se comprueba inmediatamente después de que Tigra derrote a un Esbirro con su atributo de Ataque, pero antes de que se le adjudique el Daño derivado.

HACER LA LLAMADA (71)

P: Cuando se juega Hacer la llamada, ¿cuántos recursos generan las cartas de tipo "El poder de [aspecto]" (por ejemplo, El poder del liderazgo)? ¿1, o 2?

R: El enunciado de Hacer la llamada dice: "Acción: paga el coste impreso de un Aliado que esté en la pila de descartes de cualquier jugador...", lo que significa que el jugador está pagando el coste del Aliado en sí. Si el aspecto de dicho Aliado es el mismo que el de la carta El poder de [aspecto], entonces esta carta generará 2 recursos. Sin embargo, si el aspecto del Aliado no coincide, entonces El poder de [aspecto] solamente generará 1 recurso.

TORBELLINO (130)

P: ¿Cómo se resuelve el ataque de Torbellino contra cada Héroe?

R: Torbellino efectúa un ataque por separado contra cada Héroe, y esos ataques se resuelven simultáneamente. Todos los jugadores han de resolver cada paso del ataque al mismo tiempo. Se puede declarar un defensor para cada ataque, y cada defensor defiende para un solo jugador.

ULTRÓN II (135)

P: Si un jugador que no es el atacado defiende contra el ataque de Ultrón, ¿recibe Ultrón +1 al ATQ por cada Esbirro DRON enfrentado al jugador defensor, o al jugador contra el cual Ultrón inició el ataque?

R: La capacidad de Ultrón ya se ha resuelto antes de que se declaren los defensores, lo cual crea un efecto duradero que alude al objetivo original del ataque. La bonificación al ATQ de Ultrón se basa en el número de Esbirros DRON que estén enfrentados al jugador contra el cual Ultrón inició el ataque. Si cambiase el número de Esbirros DRON que están enfrentados a ese jugador, la bonificación cambiaría también.

PACK DE ESCENARIO EL DUENDE VERDE

NORMAN OSBORN (1A)

P: ¿Una carta de Estado "Aturdido" puede evitar la activación de ataque de Norman Osborn?

R: Sí. Como el efecto de las cartas de Estado tiene prioridad sobre todas las demás capacidades, una carta de Estado "Aturdido" evitará la activación de Norman Osborn.

DUENDE VERDE (1B)

P: Cuando el Duende Verde está atacando, ¿qué ocurre si se quita el último contador de Locura de la carta Estado de locura mediante una capacidad de "Aumento"?

R: Que el Duende Verde adopta inmediatamente la identidad de Norman Osborn. Acto seguido, los iconos de Aumento de esa carta de aumento se añaden al valor de ATQ de Norman Osborn (que, al ser ★, se considera 0). Luego Norman Osborn inflige tanto Daño con su ataque como su puntuación modificada de Ataque (un valor básico de 0 más el número de iconos de Aumento que haya en la carta de aumento). En este caso concreto, la "Interrupción obligada" de Norman Osborn no se aplica, ya que su ataque se encuentra en un momento posterior al indicado por la condición "cuando Norman Osborn vaya a atacar" una vez que ha adoptado la identidad de Norman Osborn.

TE VEO (30)

P: Si tengo adoptada mi identidad de Alter ego y muestro la carta Te veo, ¿me ataca el Duende Verde?

R: Sí. Como la capacidad "Cuando se muestre esta carta" de Te veo no especifica identidad alguna (Héroe o Alter ego), el Duende Verde te atacará sea cual sea tu identidad actual.

PACK DE HÉROE CAPITÁN AMÉRICA

STEVE ROGERS (1B)

P: Si se pone en juego el Escudo del Capitán América como Esbirro Dron al preparar una partida contra Ultrón, ¿puedo recuperarlo usando la capacidad de Preparación de Steve Rogers?

R: No, porque esa capacidad indica específicamente que se busque en el mazo y la pila de descartes del jugador. Si el Escudo del Capitán América no está en ninguna de esas zonas de juego, la capacidad no puede encontrarlo.

P: Si se juega un Aliado mientras tengo adoptada la identidad del Capitán América y luego cambio a Steve Rogers, ¿se sigue aplicando la capacidad "Leyenda viviente" de Steve Rogers al próximo Aliado que se juegue?

R: No. La capacidad "Leyenda viviente" sólo se aplica al primer Aliado que se juega en cada ronda.

PACK DE HÉROE MS. MARVEL

¡AGRANDAR! (10)

P: ¿Cómo funciona ¡Agrandar! cuando un Evento de ATAQUE causa Daño de varias fuentes distintas (como la carta Cuerpo a cuerpo)?

R: ¡Agrandar! aumenta en 2 todas las formas de Daño infligidas por un Evento de ATAQUE. Por ejemplo, si un Evento fuese a infligir 3 de Daño y luego otros 3 de Daño, dicho Evento pasaría a infligir 5 de Daño y luego otros 5 de Daño.

ENCOGER (11)

P: Al jugar Emergencia, ¿puedo agotar Encoger para quitar 2 de Amenaza de un Plan?

R: No. Encoger aumenta todas las cantidades de Amenaza que quite un Evento de INTERVENCIÓN. Como Emergencia sólo evita que se coloque Amenaza, pero no quita ninguna cantidad específica, Encoger no tendría ningún efecto.

NOVA/SAM ALEXANDER (12)

P: Si la capacidad de Nova derrota a un enemigo atacante, ¿sigue infligiendo Daño el ataque de ese enemigo?

R: No. Aunque la secuencia de ataque ya se haya iniciado, todavía no se ha calculado el Daño que inflige. Si Nova derrota al enemigo durante este paso, el resto de la secuencia de ataque ya no se resolverá.

CUERPO A CUERPO (30)

P: ¿Puede Cuerpo a cuerpo infligir Daño dos veces al mismo enemigo?

R: No. Cuando Cuerpo a cuerpo inflige Daño por segunda vez, ese Daño debe infligirse a un enemigo distinto al original. Cabe señalar que las distintas etapas de un Villano se consideran un mismo enemigo.

P: Si estoy enfrentado a un Esbirro que tiene Guardia, ¿puedo seleccionar como objetivos a ese Esbirro y al Villano si el primero va a ser derrotado por el Daño que inflige Cuerpo a cuerpo?

R: Sí. Siempre y cuando derrotes al Esbirro con la primera frase del enunciado de Cuerpo a cuerpo, podrás infligir Daño al Villano con la segunda frase de ese enunciado.

PACK DE HÉROE THOR

JARNBJORN (19)

P: ¿Puedo aplicar el efecto de Jarnbjorn después de jugar un Evento de ATAQUE?

R: Sí. Se considera que un Héroe efectúa un ataque cuando utiliza su atributo básico de Ataque y cuando realiza acciones señaladas como (ataque).

P: Si un Evento de ATAQUE daña a varios enemigos, ¿puedo aplicar el efecto de Jarnbjorn a cada uno de ellos?

R: Sí. Cada enemigo al que se inflija Daño mediante un Evento de ATAQUE se considera atacado.

PACK DE HÉROE VIUDA NEGRA

DANZA MORTAL (4)

P: Danza mortal no tiene la etiqueta (ataque). ¿Sus efectos dañinos se consideran ataques, o se trata de un error en la carta?

R: La primera frase de la capacidad de Danza mortal define todos sus efectos dañinos como ataques. Por tanto, se resuelven de uno en uno como ataques normales individuales.

P: Si la Viuda Negra está aturdida, ¿se evitan todos los ataques de Danza mortal, o sólo el primero?

R: Como Danza mortal efectúa tres ataques por separado, si la Viuda Negra tiene una carta de Estado "Aturdido" solamente se evitará el primer ataque. Los otros dos se llevarán a cabo con normalidad.

COMBATE ACROBÁTICO (6)

P: ¿Puede Combate acrobático anular 0 iconos de Aumento?

R: No. Combate acrobático no puede utilizarse para anular los iconos de Aumento de una carta que no tenga ninguno, ya que esto no cambiaría el estado de la partida.

PICADURA DE VIUDA (10)

P: Si tengo en juego Picadura de Viuda y muestro un Esbirro que tiene Ataque veloz, ¿cuál se resuelve primero?

R: El Ataque veloz se aplica cuando un Esbirro se enfrenta a un jugador, y los Esbirros entran en juego enfrentados al jugador que los ha mostrado, así que el Ataque veloz y la "Respuesta"

de la Picadura de Viuda se aplicarían al mismo tiempo. Como las palabras clave tienen prioridad sobre las capacidades de "Respuesta", el Ataque veloz se inicia primero.

La Picadura de Viuda puede aplicarse después de que se haya iniciado el ataque causado por el Ataque veloz. Si el Daño infligido por la Picadura de Viuda derrotase al enemigo atacante, su ataque no se resolvería. De lo contrario, el ataque se resolvería y el enemigo estaría aturdido para su próximo ataque.

PACK DE HÉROE DOCTOR EXTRAÑO

LA ENFERMERA DE NOCHE (19)

P: Si la única carta de Estado que tiene un Héroe es una carta de Estado "Duro", ¿se descarta si utilizo La Enfermera de Noche para curar a ese Héroe?

R: Sí. La capacidad de La Enfermera de Noche descarta 1 carta de Estado del Héroe, no importa de qué tipo sea.

IMPERTURBABLE (20)

P: Si al defender contra un ataque enemigo mi Superhéroe sufre Daño causado por una capacidad de "Aumento", pero aparte de eso el enemigo atacante no logra infligirle Daño, ¿puedo usar igualmente Imperturbable para robar una carta?

R: Sí. El coste de la capacidad de Imperturbable sólo requiere que el Superhéroe defensor no sufra ningún Daño durante el paso 4 del ataque enemigo.

CONTRAHECHIZO (30)

P: El enunciado de Contrahechizo dice "Vincula esta carta a tu Héroe". ¿Qué pasa si robo el Contrahechizo teniendo adoptada la identidad de mi Alter ego?

R: Contrahechizo intentará vincularse a tu Héroe, pero no podrá. Y como no ha logrado cumplir su condición, se descarta sin más. (Además, no se muestra una nueva carta de Encuentro en su lugar.)

IMÁGENES DE IKONN (33)

P: ¿Puedo resolver Imágenes de Ikonn si el Villano ya está confundido y no hay Amenaza sobre ningún Plan?

R: Sí. En tanto que una parte cualquiera de la capacidad de Imágenes de Ikonn tenga posibilidades de cambiar el estado de la partida, lo hará con tantos efectos como sea posible. Aunque su primer efecto no logre cambiar el estado de la partida si el Villano ya está confundido y no hay Amenaza sobre ningún Plan, su segundo efecto sí podrá cambiar el estado de la partida colocando la carta en la pila de descartes del mazo de INVOCACIÓN.

PACK DE HÉROE HULK

GOLPE APLASTANTE (2)

P: Si el coste en recursos de Golpe aplastante se reduce a 0, ¿puede jugarse sin necesidad de gastar recursos ♣?

R: Sí. El enunciado de la capacidad "Sólo puedes gastar recursos ♣ para pagar el coste de esta carta" sólo se aplica cuando se pagan recursos para cubrir su coste en recursos. Si dicho coste se redujese a 0, no sería necesario pagarlo con recursos, por lo que no debería gastarse ningún recurso ♣.

FUERZA IMPARABLE (6)

P: Si el coste en recursos de Fuerza imparable se reduce a 0, ¿me obliga su segunda capacidad a robar una carta?

R: No. Como no se han gastado recursos para pagar el coste en recursos de Fuerza imparable, su condición "Si has pagado el coste de esta carta exclusivamente con recursos ♣..." no se ha cumplido, por lo que ese efecto no se resuelve.

DUELO DE TITANES (28)

P: Si mi personaje que tiene la puntuación más alta de ATQ es un Aliado, y el ataque de Duelo de titanes no es defendido, ¿quién sufre el Daño resultante, mi Superhéroe o el Aliado que ha sido atacado?

R: El Aliado sufre todo el Daño infligido por el ataque no defendido.

EXPANSIÓN LA TIRANÍA DE CRÁNEO ROJO

CARCAJ DE OJO DE HALCÓN (3)

P: Después de utilizar el Carcaj de Ojo de Halcón para buscar entre las 5 primeras cartas de mi mazo, ¿qué hago con esas cartas?

R: Esas cartas se devuelven al mazo de Ojo de Halcón y luego se baraja dicho mazo. Después de completar una capacidad de búsqueda, tanto si se ha buscado en todo el mazo como si sólo se ha buscado en una parte del mismo, hay que barajar el mazo entero.

EN EL PUNTO DE MIRA (28)

P: Cuando se muestra En el punto de mira, ¿qué ocurre si ya hay una copia de Pájaro Burlón controlada por un jugador que no lleva a Clint Barton?

R: El jugador que lleva a Clint Barton debe buscar a Pájaro Burlón en su mano, mazo, pila de descartes y zona de juego, aunque no podrá poner su copia de Pájaro Burlón debajo de En el punto de mira porque ya hay en juego un personaje único con ese nombre o subtítulo (*pero sigue teniendo que barajar su mazo porque ha buscado en él*). Sin embargo, cuando se derrote la carta En el punto de mira, cualquier copia de Pájaro Burlón que esté en juego (*incluso aunque esté controlada por otro jugador*) se devuelve a la mano de su propietario.

JESSICA DREW (31B)

P: ¿La capacidad **Agente doble** de Jessica Drew requiere que su mazo se haya diseñado con dos aspectos?

R: Sí. Debe incluirse en su mazo la misma cantidad de cartas de dos aspectos diferentes.

SUTILEZA (33)

P: ¿Puede Sutileza generar un recurso para pagar la capacidad de una carta de aspecto (como por ejemplo Jarnbjorn)?

R: Sí. En tanto que el recurso generado por Sutileza se gaste en una carta de aspecto (*ya sea para pagar su coste en recursos o cualquier otro coste requerido por la capacidad de esa carta de aspecto*), podrá utilizarse con ese propósito.

PACK DE ESCENARIO ANTIGUO Y FUTURO KANG

SIN PODERES (20)

P: Si la carta Sin poderes está en la zona de juego del Doctor Extraño, ¿puede el jugador que lo lleva seguir usando el mazo de INVOCACIÓN?

R: Sí, porque las capacidades de las cartas incluidas en el mazo de INVOCACIÓN no se juegan, sino que se resuelven sin más.

PACK DE HÉROE AVISPA

AVISPA (1C)

P: Mientras la Avispa tenga adoptada su identidad de Héroe GIGANTE, ¿cómo interactúa su primera capacidad con la palabra clave Patrulla y el icono de Crisis?

R: La primera capacidad de la Avispa le permite usar su atributo básico de Intervención para quitar Amenaza simultáneamente de cada Plan que elija. *La Avispa no puede elegir como objetivo el Plan principal estando enfrentada a un Esbirro que tenga la palabra clave Patrulla o mientras haya en juego una carta con un icono de Crisis.* Debido a la naturaleza simultánea de esta capacidad, esto se aplicaría incluso aunque la carta con la palabra clave Patrulla o el icono de Crisis se retirase del juego durante la resolución de esta intervención básica.

P: Mientras la Avispa tenga adoptada su identidad de Héroe GIGANTE, ¿cómo interactúa su segunda capacidad con la palabra clave Guardia?

R: La segunda capacidad de la Avispa le permite usar su atributo básico de Ataque para infligir Daño simultáneamente a cada enemigo que elija. *La Avispa no puede elegir como objetivo al Villano estando enfrentada a un Esbirro que tenga la palabra clave Guardia.* Debido a la naturaleza simultánea de esta capacidad, esto se aplicaría incluso aunque la carta con la palabra clave Guardia o el icono de Crisis se retirase del juego durante la resolución de este ataque básico.

P: Mientras la Avispa tenga adoptada su identidad de Héroe GIGANTE, ¿cómo interactúa su segunda capacidad con múltiples enemigos que tengan la palabra clave Represalia?

R: Se considera que la Avispa ataca a cada objetivo afectado por su ataque básico dividido. Si el ataque básico de la Avispa se divide entre múltiples enemigos que posean la palabra clave Represalia, cada uno de estos casos infligirá Daño por separado a la Avispa (*en el orden que ella prefiera*).

PACK DE HÉROE MERCURIO

MERCURIO (1A)

P: Si Mercurio intenta efectuar un ataque básico o una intervención básica estando aturdido o confundido, ¿puede aplicarse su capacidad **Supervelocidad**?

R: No. Las cartas de Estado "Aturdido" y "Confundido" sustituyen el uso del atributo básico por su eliminación. Si Mercurio efectúa un ataque básico estando aturdido o una intervención básica estando confundido, se considera que no ha utilizado un atributo básico y por tanto no se cumple la condición de su *Supervelocidad*.

PACK DE HÉROE BRUJA ESCARLATA

MALEFICIO (4)

P: Atendiendo a la segunda frase del enunciado de Maleficio, ¿hay que resolver las capacidades de los distintos puntos cada vez que se descarte una carta del mazo de Encuentros, o después de que se hayan descartado las tres cartas?

R: Dado que Maleficio no contiene ningún efecto alterador, la primera frase ha de resolverse en su totalidad y sin interrupción. Luego se determinan y resuelven los puntos correspondientes en función de lo que se haya descartado.

AL BORDE DE LA LOCURA (23)

P: ¿Es deliberado que la Bruja Escarlata tenga dos cartas de Obligación?

R: Sí. Los poderes de la Bruja Escarlata son caóticos; unas veces obran en su beneficio, y otras en su contra. Aunque en su conjunto personal hay numerosas cartas que representan las facetas positivas de sus poderes, tener múltiples Obligaciones es un modo de reflejar sus facetas negativas.

EXPANSIÓN LOS MÁS BUSCADOS DE LA GALAXIA

CONJUNTOS DE ENCUENTROS MODULARES

P: En la expansión *Los más buscados de la galaxia*, ¿qué conjuntos de cartas se consideran conjuntos de Encuentros modulares?

R: Si un conjunto de Encuentros no se identifica como específico de un escenario (el nombre de dicho escenario no figura en el recuadro reservado para el nombre del conjunto), ni tampoco como específico de una campaña (porque la palabra "Campaña" no figura en el recuadro reservado para el nombre del conjunto), entonces se trata de un conjunto de Encuentros modular. Los ocho conjuntos de Encuentros modulares que se incluyen en la expansión *Los más buscados de la galaxia* son: Artefactos galácticos, Banda badoon, Bestiario galáctico, Cazador de cabezas badoon, Gema del Poder, Militantes kree, Nave espacial y Piratas espaciales.

MODO CAMPAÑA

P: ¿Tengo que jugar en modo Experto todos los escenarios de una campaña de Experto?

R: No. Aumentar la dificultad de una campaña simplemente añade cartas o instrucciones adicionales para la preparación de la partida en cada escenario de esa campaña, pero no fuerza a los jugadores a implementar ningún otro modo de juego. En cada escenario de una campaña, se anima a los jugadores a escoger los modos de juego que consideren apropiados.

P: Si juego un escenario en modo Experto, ¿tengo que jugar también el siguiente en el mismo modo?

R: No. Los jugadores pueden, por ejemplo, jugar un escenario de la campaña usando una combinación de los modos Normal, Heroico y Escaramuza, pero luego jugar el siguiente escenario de la campaña implementando tan sólo el modo Experto. Los jugadores pueden mezclar modos como estimen oportuno en los distintos escenarios que conforman la campaña.

MAPACHE COHETE (29A)

P: Si Mapache Cohete utiliza su capacidad *Mañoso*, pero la Mejora de TECNOLOGÍA no se coloca en una pila de descartes (debido, por ejemplo, a la capacidad de El Coleccionista), ¿roba Mapache Cohete 2 cartas?

R: Sí. El acto de descartar consiste en intentar colocar una carta en una pila de descartes. Aunque la Mejora TECNOLOGÍA acabe en otra zona de juego distinta, el coste de la capacidad *Mañoso* de Mapache Cohete se ha pagado de todos modos.

REUTILIZAR PIEZAS (33)

P: ¿Qué ocurre si el Aliado Hulk (caja básica, 50) descarta Reutilizar piezas?

R: La capacidad de Hulk comprueba de forma simultánea todos los recursos impresos en Reutilizar piezas, y luego resuelve el efecto apropiado en función del resultado. Como esta comprobación y resolución se dan al mismo tiempo, el jugador que controla a Hulk elige el orden en que se resuelven los efectos.

GEMA DEL PODER (149)

P: Si un Superhéroe que controla la Gema del Poder es derrotado, ¿qué se hace con la Gema del Poder?

R: Si un jugador es eliminado de la partida teniendo en su zona de juego una carta Permanente que no es de su propiedad, dicha carta Permanente se coloca en la pila de descartes de su propietario. En el caso de la Gema del Poder, su carta ha de colocarse en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

PACK DE HÉROE STARLORD

STARLORD (1A)

P: Si juego un Aliado que no tenga impreso el rasgo *GUARDIÁN* teniendo adoptada mi identidad de Héroe, ¿puedo aplicar la respuesta de Sapiencial (22)?

R: Sí. La capacidad constante de Starlord otorga el rasgo *GUARDIÁN* a cada Aliado que controle su jugador. Las capacidades constantes tienen prioridad sobre las capacidades aplicadas como la "Respuesta" de Sapiencial, por tanto el Aliado que se acaba de jugar tendrá el rasgo *GUARDIÁN* antes de que se aplique el efecto de Sapiencial.

SEÑOR CUCHILLO (26)

P: Cuando el Señor Cuchillo se muestra a consecuencia de Una sombra del pasado, ¿gana ésta última Oleada si ha sido la primera carta de Perfidia mostrada por el jugador de Starlord en esa fase?

R: No. El Señor Cuchillo no estaba en juego cuando se mostró Una sombra del pasado, por lo que su capacidad no hace que Una sombra del pasado gane Oleada.

ARROJARSE EN PICADO (28)

P: ¿Puedo jugar Arrojarse en picado si estoy enfrentado a un Esbirro que tiene la palabra clave Guardia? En caso afirmativo, ¿cómo se resuelve exactamente?

R: Sí. Los enunciados de las capacidades se resuelven frase a frase, por lo que "inflige 7 de Daño a un enemigo" se resolvería en primer lugar. Si ese Daño infligido derrotase al Esbirro que tiene Guardia, entonces el segundo efecto, "inflige 1 de Daño a todos los demás enemigos" infligiría 1 de Daño al Villano. Si la primera frase no derrotase al Esbirro que tiene Guardia, entonces la segunda frase infligiría 1 de Daño a todos los demás enemigos excepto al Villano y al enemigo que ya ha sufrido el Daño infligido por la primera frase.

PACK DE HÉROE VENENO

TENTÁCULOS CONSTRICTORES (3)

P: Si anulo un ataque con Tentáculos constrictores, ¿se considera que mi Héroe ha defendido contra ese ataque?

R: Sí, porque Tentáculos constrictores está marcada como defensiva, así que tu Héroe ha defendido contra el ataque.

PACK DE HÉROE MÁQUINA DE GUERRA

GUANTELETE ARTILLADO (5)

P: ¿Puede aplicarse la capacidad de recurso del Guantelete artillado al pagar el coste de una carta que no sea un Evento de Máquina de Guerra a fin de poder colocar 1 contador de Munición sobre Máquina de Guerra?

R: No, la capacidad de recurso del Guantelete artillado solamente puede aplicarse al pagar el coste de un Evento de Máquina de Guerra.

EXPANSIÓN LA SOMBRA DEL TITÁN LOCO

ESCENARIO Nº 2 – DEFENDER LA TORRE

P: Cuando un Esbirro ejecuta el Plan durante este escenario, ¿sobre qué Plan principal se coloca la Amenaza?

R: La Amenaza generada cuando un Esbirro ejecuta el Plan se coloca sobre el Plan principal que tenga vinculado el Accesorio "Defensa tenaz".

EXPANSIÓN MOTIVOS SINIESTROS

ESCENARIO Nº 4 – LOS SEIS SINIESTROS

P: Si hay más de un Villano en juego, ¿qué Villano sufre el Daño sobrante de los ataques que tienen Brutalidad?

R: El Villano que tenga el contador de Villano activo sufre el Daño causado por la Brutalidad.

ESCENARIO Nº 5 – EL DUENDE VENENO

P: ¿Qué ocurre cuando se completa uno de los Planes principales?

R: Cuando alguno de los Planes principales tenga encima tanta Amenaza como su umbral de Amenaza, se le da la vuelta a su carta para convertirlo en un Entorno y se muestra ese Entorno.

MULTIVERSO ARÁCNIDO (18)

P: ¿Puede volver a utilizarse el efecto de esta capacidad más de una vez?

R: Sí, volver a utilizar la capacidad de esta carta incluye el efecto que permite volver a utilizarla. Mientras se pueda elegir a un jugador capaz de gastar 3 recursos y agotar una carta **GUERRERO ARAÑA**, el efecto de la capacidad se podrá repetir sin problema.

EXPANSIÓN GÉNESIS MUTANTE

PUÑETAZO POTENTE (14)

P: Si Gatasombra juega un Puñetazo potente contra el Villano, ¿cuándo se le da la vuelta a su identidad de masa?

R: Cuando el Villano inicia un ataque, Gatasombra juega Puñetazo potente. Inflige 4 de Daño al Villano. Tan pronto acaba de resolver el efecto marcado como ataque, se considera que ha atacado y puede darle la vuelta a su identidad de masa en cuanto haya infligido ese Daño (debe hacerlo si tiene adoptada su identidad de masa En fase).

A continuación, el Villano reanuda su ataque y se considera que Gatasombra está defendiendo contra ese ataque. Si tiene adoptada su identidad de masa En fase, no sufrirá ningún Daño a consecuencia del ataque debido a la capacidad constante de esa carta de Mejora. Después de que el Villano inflija el Daño de este ataque (o intente hacerlo, en todo caso), Gatasombra habrá terminado de defender y podrá darle la vuelta otra vez a su identidad de masa (deberá hacerlo si tiene adoptada su identidad de masa En fase).

PROTECTORES MUTANTES (17)

P: ¿Cómo funciona la capacidad marcada como defensa de Protectores mutantes, teniendo en cuenta que convierte en defensor a un Aliado?

R: Cuando alguien juega Protectores mutantes, se convierte en el objetivo del ataque enemigo y el Aliado **PATRULLA-X** que se ha puesto en juego se convierte en el defensor.

Si el Aliado defensor abandona el juego antes de que el ataque inflija Daño, el Héroe de ese jugador se convierte en el nuevo defensor y podrá aplicar respuestas del tipo “después de que defiendas” una vez que el ataque se haya resuelto (esto no se considera una defensa básica, y la DEF del Héroe no reduce el ataque del Villano).

REINA BLANCA (56)

P: ¿Cómo funciona la capacidad constante de la Reina Blanca?

R: La expresión “quedas confundido” requiere que coloques una carta de Estado “Confundido” sobre tu Superhéroe. Dado que la Reina Blanca utiliza esta expresión como una capacidad constante, coloca continuamente cartas de Estado “Confundido” sobre el Superhéroe del jugador al que está enfrentada hasta que

dicho Superhéroe ya no pueda tener encima más cartas de Estado “Confundido” (normalmente basta con una, pero podrían ser más si, por ejemplo, el Superhéroe tiene la palabra clave Tesón). Si ese Superhéroe trata de intervenir, podrá hacerlo y se quitará sus cartas de Estado “Confundido”, pero recibirá inmediatamente más cartas de Estado “Confundido”. Cuando la Reina Blanca abandone el juego, todas esas cartas de Estado “Confundido” permanecen sobre el Superhéroe hasta que su identidad actual intente una intervención para quitárselas.

OPERACIÓN TOLERANCIA CERO (104)

P: Si no se descarta un Aliado tras ser derrotado por un ataque enemigo (por ejemplo, si regresa a la mano o al mazo de un jugador), ¿debe colocarse debajo de Operación Tolerancia Cero?

R: Sí. Operación Tolerancia Cero no especifica dónde localizar al Aliado derrotado cuando se resuelve, de modo que se coloca debajo de Operación Tolerancia Cero sin importar dónde había acabado la carta.

PACK DE HÉROE CÍCLOPE

RAYO REBOTADO (9)

P: Si Cíclope elige al enemigo que tiene vinculado Aprovechar una debilidad para infligirle Daño las dos veces, ¿cuánto Daño se inflige a ese enemigo?

R: Aprovechar una debilidad incrementa en 1 las dos incidencias de Daño que inflige el Rayo rebotado al enemigo que tiene vinculado Aprovechar una debilidad, por lo tanto el Rayo rebotado le infligiría un Daño total de 8 (4 + 4).

PACK DE ESCENARIO MOJOMANÍA

MOJO ANTE EL PELIGRO (66)

P: ¿Cómo afecta al Daño de Brutalidad la interrupción obligada de Mojo ante el peligro?

R: Dado que Mojo ante el peligro incrementa el Daño que “sufre” un personaje, y la palabra clave Brutalidad inflige Daño en función del Daño sobrante que se “inflige” a un Esbirro o Aliado, Mojo ante el peligro solamente incrementa el Daño de Brutalidad una vez, cuando el Villano o Superhéroe sufra ese Daño. **(Nota: Esta respuesta es una enmienda a la que se cita en la sección de preguntas frecuentes del reglamento de MojoManía.)**

APÉNDICE V: FE DE ERRATAS

CAJA BÁSICA

DIVISIÓN DE DERECHO SUPERHUMANO (26)

Debería decir lo siguiente: "**Acción de Alter ego:** agota la División de Derecho Superhumano y gasta un recurso ♣ → quita 2 de Amenaza de un Plan". (Se ha eliminado la etiqueta "[intervención]")

M.O.D.O.K. (184)

Se han añadido puntos al nombre de la carta para identificarlo como siglas.

PACK DE HÉROE CAPITÁN AMÉRICA

VENGADOR HONORARIO (25)

Debería decir lo siguiente: Juega esta carta sólo si tu Superhéroe tiene el rasgo **VENGADOR**. Vincula esta carta a un personaje amigo. Máximo de 1 por personaje. El personaje vinculado recibe +1 de Vida y gana el rasgo **VENGADOR**. (Se ha añadido "Máximo de 1 por personaje")

SEGUIMIENTO (32)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción:** cuando se derrote el Plan vinculado, inflige 4 de Daño a un enemigo". (Se ha cambiado "**Respuesta**" por "**Interrupción**")

PACK DE HÉROE THOR

RELÁMPAGO (6)

Debería decir lo siguiente: "**Acción de Héroe:** gasta X recursos ♣ → inflige X de Daño al Villano y a cada Esbirro que esté enfrentado a ti. Este Daño ignora las cartas de Estado "Duro" si posees el rasgo **AÉREO**." (Se ha cambiado "ataque" por "Daño")

LOKI (28)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción obligada:** cuando Loki vaya a ser derrotado, descarta la primera carta del mazo de Encuentros. Si esa carta es una Perfidia, Loki se cura todo el Daño en vez de ser derrotado". (Se ha cambiado "**Interrupción**" por "**Interrupción obligada**")

PACK DE HÉROE DOCTOR EXTRAÑO

PUÑO DE HIERRO (14)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción:** cuando Puño de Hierro ataque a un enemigo, quítale 1 contador Místico → aturde a ese enemigo e inflígele 1 de Daño". (Se ha cambiado "**Respuesta**" por "**Interrupción**")

ALERTA (21)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción:** cuando un Héroe vaya a sufrir cualquier cantidad de Daño, reduce esa cantidad en 1". (Se han eliminado "(defensa)" y el rasgo **DEFENSA**)

PACK DE HÉROE HULK

DEMONIOS INTERIORES (25)

Debería decir lo siguiente: "**Dale esta carta al jugador que lleva a Bruce Banner.** Cambia de identidad (dale la vuelta a tu carta de Superhéroe). Si eres Bruce Banner, descarta 2 cartas de tu mano. Descarta esta Obligación. Si eres Hulk, agota tu Héroe. Descarta esta Obligación". (Se ha eliminado "Luego:")

EXPANSIÓN LA TIRANÍA DE CRÁNEO ROJO

EN EL PUNTO DE MIRA (28)

Debería decir lo siguiente: "**Cuando se muestre esta carta:** el jugador que lleva a Clint Barton busca a Pájaro Burlón en su mano, su mazo, su pila de descartes y su zona de juego, y la coloca boca arriba debajo de esta carta. Cuando se derrote este Plan, devuelve Pájaro Burlón a la mano de su propietario". (Se ha cambiado "etapa del Plan" por "este Plan")

EXPANSIÓN LOS MÁS BUSCADOS DE LA GALAXIA

PÁGINA 10 DEL REGLAMENTO, INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA, PREPARACIÓN DE LA PARTIDA, QUINTO PUNTO

Debería decir lo siguiente: "**Sólo en modo Experto:** Cuando termine la preparación de la partida, siguiendo el orden de jugadores, cada jugador debe elegir 1 carta de su mano y colocarla boca arriba en la Colección". (Se ha añadido al principio "Cuando termine la preparación de la partida")

PÁGINA 18, PREPARACIÓN DE LA PARTIDA, PRIMER PUNTO

Debería decir lo siguiente: "(Opcional) Muestra el Plan secundario "Supremacía kree" (♣182A). Utiliza la otra cara para jugar en modo Experto". (Se ha añadido "(Opcional)" al principio de la línea)

PACK DE HÉROE STARLORD

COSMO (20)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción:** cuando Cosmo ataque o intervenga, nombra un tipo de carta y luego descarta la primera carta de un mazo de Jugador o del mazo de Encuentros. Si esa carta es del tipo nombrado, Cosmo no sufre Daño derivado con este uso". (Se ha cambiado "un mazo" por "un mazo de Jugador o del mazo de Encuentros" y se ha eliminado el texto recordatorio)

EXPANSIÓN LA SOMBRA DEL TITÁN LOCO

PÁGINA 10 DEL REGLAMENTO, DOS PLANES PRINCIPALES, PRIMER PÁRRAFO

Debería terminar con esta frase: "Cuando un Esbirro ejecuta el Plan, esa Amenaza se coloca sobre el Plan principal que tenga vinculado el Accesorio 'Defensa tenaz'".

GUANTELETE DEL INFINITO (129)

Debería decir lo siguiente: "**Respuesta obligada:** después de que el Villano vinculado se active contra ti, resuelve la capacidad **Especial** de cada **GEMA DEL INFINITO** que haya en juego. De no ser así, pon en juego la primera carta de la parte superior del mazo de **GEMA DEL INFINITO**". (Se ha añadido "contra ti")

PACK DE HÉROE NÉBULA

COSMO (20)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción:** cuando Cosmo ataque o intervenga, nombra un tipo de carta y luego descarta la primera carta de un mazo de Jugador o del mazo de Encuentros. Si esa carta es del tipo nombrado, Cosmo no sufre Daño derivado con este uso". (Se ha cambiado "un mazo" por "un mazo de Jugador o del mazo de Encuentros" y se ha eliminado el texto recordatorio)

PACK DE HÉROE MÁQUINA DE GUERRA

JAMES RHODES (1B)

Debería decir lo siguiente: "**Acción:** elige una carta de Máquina de Guerra que esté en tu pila de descartes, añádela a tu mazo y barájalo. (Límite de una vez por fase.)". (Se ha añadido "Límite de una vez por fase")

PACK DE HÉROE VALQUIRIA

ARAGORN (7)

Debería decir lo siguiente: "Recibes +4 de Vida y ganas el rasgo **AÉREO**". (Se ha cambiado la referencia a la Valquiria por una alusión al jugador)

DONCELLA ESCUDERA (11)

Debería tener el rasgo **DEFENSA** y decir lo siguiente: "**Interrupción de Héroe (defensa):** cuando el enemigo que tenga vinculado el Halo de muerte ataque, declara a Valquiria como defensora sin agotarla. Valquiria recibe +2 DEF para este ataque". (Se ha añadido la etiqueta "[defensa]")

EXPANSIÓN MOTIVOS SINIESTROS

PÁGINA 17 DEL REGLAMENTO, EL CONTADOR DE PLANEADOR, CUARTO PÁRRAFO

Debería terminar con esta frase: "Cuando se complete un Plan principal, dale la vuelta para dejar boca arriba su cara de Entorno".

PÁGINA 22 DEL REGLAMENTO, MEDIDOR DE REPUTACIÓN, COLUMNA IZQUIERDA, SEGUNDO PÁRRAFO

Debería decir lo siguiente: "Durante el paso de renovación de la mano de la preparación de la partida, cada jugador puede renovar su mano una vez adicional". (Se ha cambiado "paso 13" por "paso de renovación de la mano" para respetar el procedimiento actualizado de preparación de la partida)

MENTE MANIPULADA (137)

Debería decir lo siguiente: "**Cuando se muestre esta carta:** vincula esta carta al Aliado controlado por ti que tenga el coste más bajo. El Aliado vinculado se enfrenta al jugador que lo controla. De no ser así, esta carta gana Oleada". (Se ha añadido "El Aliado vinculado se enfrenta al jugador que lo controla" y se ha cambiado "Si no es posible" por "De no ser así")

PACK DE HÉROE NOVA

MS. MARVEL (2)

Debería decir lo siguiente: "**Respuesta de Héroe:** después de que juegues un Evento, agota a Ms. Marvel e inflígale 1 de Daño → devuelve ese Evento a tu mano desde tu pila de descartes". (Se ha añadido "desde tu pila de descartes")

PACK DE HÉROE IRONHEART

"¡ADELANTE, CAMPEONES!" (25)

Debería decir lo siguiente: "**Acción de Héroe:** retira de la partida "¡Adelante, Campeones!" → ningún personaje **CAMPEÓN** que esté en juego podrá sufrir Daño hasta el final de la ronda". (Se ha añadido "retira de la partida '¡Adelante, Campeones!' →")

EXPANSIÓN GÉNESIS MUTANTE

PUÑO DE ACERO (8)

Debería decir lo siguiente: "**Acción de Héroe (ataque):** inflige 5 de Daño a un enemigo. Puedes descartar una carta de Estado "Duro" de tu Héroe para aturdir y confundir a ese enemigo". (Se ha sustituido la flecha de coste por la palabra "para" y se ha adaptado la conjugación de los verbos "aturdir" y "confundir")

ACORAZARSE (10)

Debería decir lo siguiente: "**Interrupción de Alter ego:** cuando el Villano vaya a activarse, cambia a tu identidad de Héroe". (Se ha cambiado "se active" por "vaya a activarse")

PACK DE HÉROE LOBEZNO

LOGAN (1A)

Debería decir lo siguiente: "**Preparación:** pon en juego Garras de Lobezno".

TORBELLINO DE GARRAS (8)

Debería decir lo siguiente: "**Acción de Héroe (ataque):** inflige 4 de Daño a un enemigo. Si este ataque derrota a un enemigo, puedes sufrir 2 de Daño para volver a usar esta capacidad". (Se ha sustituido la flecha de coste por la palabra "para")

PACK DE HÉROE PÍCARA

ROMPEHUESOS (31)

Debería decir lo siguiente: "**Respuesta obligada:** después de que Rompehuesos se enfrente a ti, sufres 1 de Daño indirecto por cada Esbirro **COSECHADOR** que esté enfrentado a ti". (Se ha sustituido "Interrupción obligada" por "Respuesta obligada")

PACK DE ESCENARIO MOJOMANÍA

LA BÚSQUEDA DE ESPIRAL (16)

Debería decir lo siguiente: "**Acción de Héroe:** sufre 2 de Daño → quita 3 de Amenaza de esta carta". (Se ha añadido una flecha de coste y se ha adaptado la conjugación de los verbos del enunciado)

GESTA DE RECADEROS (45)

Debería decir lo siguiente: "**Cuando se derrote esta carta:** siguiendo el orden de jugadores, cada jugador puede buscar una carta en su mazo y jugarla ignorando su coste en recursos". (Se ha sustituido "gratis" por "ignorando su coste en recursos")