



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

AGENTES DE

S.H.I.E.L.D.

REGLAMENTO

AGENTES DE S.H.I.E.L.D.

"Somos agentes de S.H.I.E.L.D. Nuestra jurisdicción abarca todo el planeta." —Maria Hill

¡Bienvenido a Agentes de S.H.I.E.L.D.! Esta expansión de campaña para *Marvel Champions: El juego de cartas* contiene dos nuevos Héroes y cinco escenarios exclusivos que narran la historia de los miembros de S.H.I.E.L.D., una agencia de espionaje transnacional que vela por la seguridad del mundo.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado por un nuevo Villano: la Viuda Negra, Batroc, M.O.D.O.K., el Ciudadano V y [REDACTED]. En este cuaderno de reglas se dedica una sección propia a cada escenario.



CARTAS DE SUPERHÉROE

Se incluyen dos mazos pregenerados para los nuevos Héroes: Maria Hill y Nick Furia. En la página 7 se detalla el contenido de estos mazos.

CONTENIDO

- 273 cartas en total, que constan de 95 cartas de Jugador, 8 cartas de Villano, 161 cartas de Encuentro y 9 cartas de Prueba.
- 2 sobres para guardar cartas.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión Agentes de S.H.I.E.L.D. se identifican mediante este símbolo:



EXPRESIONES UTILIZADAS

“Localizar”

Cuando debas localizar una carta, has de buscarla en todas las zonas donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.). **No** se ha de buscar en la zona de victoria, entre las cartas que se han retirado de la partida ni entre las cartas de Encuentro que se han repartido boca abajo a los jugadores. Tampoco debe buscarse en ninguna zona de juego sin necesidad si se sabe dónde puede estar la carta buscada.

“Meter debajo”

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego. Cuando una carta abandona el juego, todas las cartas que tenga metidas debajo se descartan.

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

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

A distancia

Un ataque provisto de la palabra clave A distancia ignora la palabra clave Represalia.

Complicación X

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

Equipo

La palabra clave Equipo siempre nombra a dos personajes. Para incluir en tu mazo una carta que posee la palabra clave Equipo, la carta de Superhéroe que has escogido debe corresponderse con uno de los personajes nombrados. Además, una carta que tiene la palabra clave Equipo no puede jugarse a menos que estén en juego los dos personajes nombrados (ya sea como Superhéroes o como Aliados).

Firmeza

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

Identidad adicional

Las cartas con palabras clave que contienen el término “Identidad” otorgan a un Superhéroe identidades adicionales exclusivas, como por ejemplo la “identidad operativa” de Nick Fury. 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.

Incitar X

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

Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) 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.

Inicio

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

Patrulla

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

Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado “Duro” que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede 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).

Tesón

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

Victoria X

Cuando una carta que posee la palabra clave Victoria X es derrotada, se coloca en la zona de victoria en vez de la pila de descartes de su propietario.

Vulnerable *

Cuando un personaje con Vulnerable queda aturdido o confundido, ese personaje es descartado inmediatamente. El personaje no se considera derrotado aunque se le haya infligido de manera simultánea Daño suficiente como para derrotarlo.

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.

CONTADORES GENÉRICOS

Cuando un efecto de carta coloque una cantidad de “contadores genéricos” sobre una carta (por ejemplo, “Directora de S.H.I.E.L.D.” [☒ 11]) o los traslada desde una carta hasta otra (como hace “Maria Hill” [☒ 1A]), esos contadores dejan de pertenecer al tipo que los estuviese definiendo y se convierten en los tipos que estén definidos por la nueva carta. Si la nueva carta no define ningún tipo para los contadores genéricos que tiene encima, todos los contadores que haya sobre ella se consideran “contadores genéricos”.

ICONO DE AMPLIFICACIÓN (⚡)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

ATAQUES CONTRA ALIADOS

Ciertos efectos pueden hacer 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.

- ▶ Todas las capacidades de aumento que usan la segunda persona en su enunciado (“tú”) aluden al jugador que controla al Aliado atacado.
- ▶ Las capacidades que se apliquen cuando el enemigo atacante “te ataca” no se aplican en estos casos.
- ▶ Los jugadores pueden defender con normalidad contra estos ataques declarando un Héroe o Aliado como defensor.
- ▶ Si el ataque posee la palabra clave Brutalidad y derrota a un Aliado (ya sea al que se ha atacado o a un Aliado defensor), todo el Daño sobrante causado por ese ataque se inflige a la carta de Superhéroe del jugador que controla al Aliado derrotado.

VILLANOS CON PUNTUACIONES FIJAS DE VIDA

En esta expansión hay tres Villanos cuyas puntuaciones de Vida no se ajustan en función del número de jugadores (♠): se trata de Batroc (☒ 86), M.O.D.O.K. (☒ 103) y [REDACTED] (☒ 165A-166A). Cada uno de estos Villanos tiene una “**Interrupción obligada**” que se aplica cuando la Vida del Villano se reduce a 0 y proporciona un beneficio a los jugadores para luego restablecer la Vida del Villano a su puntuación inicial.

Atención: Estos efectos de “**Interrupción obligada**” se producen en sustitución de la derrota del Villano, por lo que éste no se considera derrotado en lo que respecta a otros efectos de carta.

REGLAS DEL MODO CAMPAÑA

Todos los escenarios de esta expansión pueden jugarse por separado como aventuras independientes, o bien de forma consecutiva como parte de una misma campaña épica. El modo Campaña combina los cinco escenarios de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* en una sola experiencia épica donde el desenlace de cada partida influye en el escenario siguiente. Para completar la campaña, los jugadores deben triunfar en los cinco escenarios por orden numérico, empezando por el escenario número 1 (*La Viuda Negra*) y terminando con el escenario número 5 [REDACTED].

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

Para jugar un escenario de campaña, en primer lugar se dispone el escenario siguiendo el procedimiento habitual para la preparación de una partida. Después, **antes de que los jugadores roben sus manos iniciales**, se completan las instrucciones específicas para la preparación de ese escenario concreto, siguiendo el orden indicado en la sección “Instrucciones para la campaña”.

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

HOJA DE CAMPAÑA

La hoja de campaña que hay en la página 24 de este cuaderno de reglas se usa para dejar constancia de los progresos realizados durante toda la campaña. Al final de cada escenario, los jugadores deben anotar sus resultados introduciendo los datos pertinentes en esta hoja.

LA JUNTA DIRECTIVA DE S.H.I.E.L.D.

La trama de la campaña de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* se centra en la junta directiva de la agencia, compuesta por tres miembros que supervisan todas las actividades de S.H.I.E.L.D. Los héroes descubren que uno de ellos es en realidad un topo que trabaja para Ideas Mecánicas Avanzadas (I.M.A.), una infame organización de supercientíficos obsesionados con el poder. El objetivo de los héroes consiste en desenmascarar al topo durante el transcurso de la campaña.

La identidad del topo se determina mediante una combinación de tres factores: el **MOTIVO** del topo para colaborar con I.M.A. el **MEDIO** que utiliza para pasarles información y la **OPORTUNIDAD** que aprovecha para hacerlo. Estos tres factores se representan mediante un conjunto de tres cartas de Prueba que se roban aleatoriamente al principio de la campaña y se guardan dentro del sobre de I.M.A. para que los jugadores no sepan cuáles son. Las restantes cartas de Prueba se introducen en el sobre de S.H.I.E.L.D.



ANVERSO DE UNA CARTA DE PRUEBA



MEDIO



MOTIVO



OPORTUNIDAD

REVERSOS DE CARTAS DE PRUEBA

Durante el transcurso de la campaña, los jugadores extraen cartas de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. a fin de adivinar el medio, el motivo y la oportunidad del topo mediante un proceso de eliminación, lo que a su vez les permitirá identificar al topo.

La hoja de campaña contiene un listado de todas las combinaciones posibles de medios, motivos y oportunidades; cada una de estas combinaciones implica a un miembro de la junta. A medida que consiguen cartas de Prueba, los jugadores irán reduciendo el número de combinaciones posibles, una de las cuales es la que se guardó dentro del sobre de I.M.A. Con cada combinación que descarten estarán un paso más cerca de desenmascarar al topo.

En el último escenario, los jugadores disponen de una oportunidad para reunir todas las Pruebas que quedan antes de acusar a uno de los miembros de la junta directiva. Una acusación errónea no supone el fin de la partida, pero sí aumentará la dificultad del escenario. Para saber más sobre cómo formular esta acusación, consulta “La acusación” en la página 19.

PREPARACIÓN DE LAS PRUEBAS

Para determinar la identidad del topo al principio de la campaña, es preciso seguir estos pasos:

1. Separa las nueve cartas de Prueba (☒ 185–193) en tres conjuntos de tres cartas diferenciados por sus reversos.
2. **Baraja** cada conjunto de tres cartas por separado y mete una carta de cada conjunto dentro del sobre de I.M.A. **sin mirarlas**.
 - Introduce las cartas boca abajo con el sobre colocado de forma que el logotipo de I.M.A. quede a la vista, de ese modo luego podrás extraer las cartas del sobre sin ver los anversos de las mismas.
3. **Baraja** las seis cartas de Prueba restantes y mételas dentro del sobre de S.H.I.E.L.D. **sin mirarlas**.
 - Introduce las cartas boca abajo con el sobre colocado de forma que el logotipo de S.H.I.E.L.D. quede a la vista, de ese modo luego podrás extraer las cartas del sobre sin ver los anversos de las mismas.



OBTENCIÓN DE PRUEBAS

Para determinar el medio, el motivo y la oportunidad del topo (y con ello su identidad), los jugadores deben despejar de la ecuación los demás medios, motivos y oportunidades obteniendo las cartas de Prueba que se guardan dentro del sobre de S.H.I.E.L.D. Así los jugadores podrán deducir, mediante un proceso de eliminación, cuáles son las tres cartas que hay dentro del sobre de I.M.A. Esto, a su vez, les revelará la identidad del topo.

Para obtener cartas de Prueba, los jugadores deben descubrir los secretos de los distintos miembros de la junta directiva. Cada uno se representa mediante una carta de Entorno que empieza cada escenario en juego con una determinada cantidad de contadores de Secreto encima; estos contadores representan los trapos sucios que I.M.A. está usando para chantajear a ese miembro de la junta.

Durante el escenario, los jugadores pueden usar las capacidades de los miembros de la junta para investigarlos. Cada vez que un jugador descubre un secreto de un miembro de la junta, dicho miembro se ve obligado a proporcionar ayuda a ese jugador.

Además de estos beneficios inmediatos, si al menos uno de los miembros de la junta no tiene ningún contador de Secreto encima al final del escenario, los jugadores consiguen una carta de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. Estas cartas de Prueba **no se añaden** a ningún mazo cuando se obtienen; tan sólo proporcionan a los jugadores información sobre el topo, así como una capacidad de **"Preparación"** que se resuelve al completar las instrucciones de preparación de los escenarios posteriores.

TRAICIÓN DEL MIEMBRO DE LA JUNTA

I.M.A. siempre está buscando información incriminatoria para chantajear a los miembros de la junta; ¡y cuando no la encuentra, se la inventa! Las cartas de "Interferencia de I.M.A." representan estos esfuerzos y añaden contadores de Secreto adicionales a cada miembro de la junta cuando se muestran.

Si los jugadores no se andan con cuidado, un miembro de la junta podría pasar de ser un obstáculo pasivo a una amenaza activa. Si en algún momento un miembro de la junta tiene encima 4 contadores de Secreto (3 en el modo Experto), ese miembro de la junta se vuelve contra los héroes permanentemente, y se le da la vuelta a su carta para convertirla en un Accesorio que beneficia al Villano y penaliza a los jugadores cada vez que se le ponga encima un contador de Secreto.

En el modo Campaña, los contadores de Secreto acumulados por los miembros de la junta se conservan entre escenarios. Debido a esto, **cuando un miembro de la junta se convierte en Accesorio, se queda así durante el resto de la campaña.**

CONJUNTO MODULAR DE LA JUNTA DIRECTIVA DE S.H.I.E.L.D.

El conjunto de la Junta directiva de S.H.I.E.L.D. puede utilizarse al margen de la campaña de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* como un conjunto de Encuentros modular. Si se usa de este modo, durante la preparación de la partida se colocan 2 contadores de Secreto sobre cada carta de Entorno que representa a un miembro de la junta. Este conjunto no se cuenta de cara al número necesario de conjuntos de Encuentro modulares para un escenario.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *Agentes de S.H.I.E.L.D.* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto.

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

DAÑOS PERSISTENTES

Cuando se juega una campaña de *Agentes de S.H.I.E.L.D.* en modo Experto, cada jugador debe anotar en la hoja de campaña su Vida restante después de ganar cada partida. Esta puntuación determinará la Vida inicial del jugador en el siguiente escenario.

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

En las instrucciones de preparación de cada escenario se ofrece a los jugadores la posibilidad de restablecer la Vida de sus Superhéroes hasta su valor máximo con un coste específico.

ELIMINACIÓN Y VICTORIA

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

No obstante, cuando se estén completando las instrucciones de preparación del siguiente escenario, el jugador derrotado podrá volver a incorporarse a la partida siguiendo las instrucciones concretas de ese escenario para restablecer la Vida de su Superhéroe.

MAZOS DE INICIO

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

NICK FURIA / JUSTICIA

Gracias a su traje operativo multipropósito, Nick Furia constituye un eficaz activo al servicio de S.H.I.E.L.D. Su estilo de juego se centra en la obtención de información, lo que se representa colocando fichas de Amenaza sobre su Mejora de identidad operativa. Cuando utiliza la función de "Sigilo" de su identidad operativa, Nick se mezcla con las sombras, eludiendo ataques y absorbiendo Amenaza. A Nick le encanta tener Esbirros enfrentados a él, sobre todo los que tienen un valor de PLA de 1, porque puede usarlos para acumular Amenaza sobre su identidad sin exponerse a sus ataques al tiempo que reduce o incluso niega la que se deposita sobre el Plan principal. Y cuando estés de Amenaza hasta los topes, opta por *Salir al descubierto* y usa tu identidad operativa de "Asalto" para potenciar tus ataques.

Las cartas de Justicia de Nick le permiten mantener su identidad operativa de Sigilo durante más tiempo. "Bajo vigilancia" amplía tu margen para minimizar la acumulación de Amenaza sobre el Plan principal, y "Confidente" hará que un Esbirro confiado elimine Amenaza en vez de añadirla cuando ejecute el Plan (si tienes adoptada tu identidad operativa de Sigilo, podrás colocar 1 de esa Amenaza sobre ella). El equipo formado por "Leo Fitz" y "Jemma Simmons" te ayudará a localizar y pagar tus cartas de **TECNOLOGÍA** más indispensables, como el "Coche volador de Furia" y el "Reloj de Furia".

Cartas de Nick Furia: Asalto / Sigilo, Maria Hill, Fuego concentrado (x2), Vigilancia encubierta (x3), Acribillar (x2), Coche volador de Furia, Piso franco n° 221, Escudo electromagnético, Parche cámara, Reloj de Furia, Análisis de información, Agente secreto

Cartas de Justicia: Agente Coulson, Temblor, Logística internacional (x3), Confidente (x3), Datos de inteligencia (x3), Polvo de prisma (x3), Bajo vigilancia (x3)

Cartas Básicas: Nick Furia (padre), Superespías, Jemma Simmons, Leo Fitz, Destructor aéreo, Plan ensayado (x3)

Conjunto de Archienemigo: Orión, Adquirir la fórmula del infinito, Soldado de Leviatán (x2), Cámaras de hibernación

Obligación: Descubierto

MARIA HILL / LIDERAZGO

Como actual directora general de S.H.I.E.L.D., Maria Hill tiene a su disposición los vastos recursos de la agencia de seguridad más destacada del mundo. Sus cartas de Héroe se centran en el establecimiento de una serie de Apoyos de **S.H.I.E.L.D.** para que se ocupen del trabajo pesado. Las capacidades de su Alter ego le permiten incluir en su mazo Apoyos de **S.H.I.E.L.D.** de cualquier aspecto, así como buscar en él los que necesite. Su helitransporte insignia, el *Iliada*, es el eje central de su estrategia de juego, y le proporciona el daño, la eliminación de Amenaza y la curación que necesita para asegurar el campo de batalla.

El "Personal de apoyo" y los "Fondos extraordinarios" de Maria le ayudan a mantener en juego sus costosos Apoyos, y tanto su Aliado "Nick Furia" como el título de "Directora de S.H.I.E.L.D." mantienen dichos Apoyos bien abastecidos de contadores genéricos. La capacidad de héroe de Maria, *Reasignación*, te permite trasladar contadores genéricos desde los Apoyos más baratos hasta otros que te cundan más. Si la situación se te escapa de las manos, puedes tomar "Una difícil decisión" y sacrificar uno de tus helitransportes para infligir grandes cantidades de Daño.

Las cartas de aspecto de Maria se centran en los inmensos helitransportes de Apoyo, respaldados por diversos Aliados de **S.H.I.E.L.D.** "Apoyo organizativo" te ayuda a poner en juego esos helitransportes, y con una "Organización de tapadera" evitarás que sean descartados por efectos de cartas de Encuentro.

Cartas de Maria Hill: Nick Furia, Orden de búsqueda (x2), Paso ligero (x2), Refuerzos (x3), Una difícil decisión, Fondos extraordinarios (x2), Personal de apoyo, El Iliada, Señuelo dotado de vida, Directora de S.H.I.E.L.D.

Cartas de Liderazgo: Victoria Hand, Tirachinas, Apoyo organizativo (x3), Agentes de S.H.I.E.L.D. (x3), Grupo de mando (x3), El Circe

Carta de Agresividad: El Belerofonte

Carta de Justicia: El Douglass

Carta de Protección: El Pericles

Cartas Básicas: Dum Dum Dugan, Grant Ward, Melinda May, Superespías, Energía, Genio, Fuerza, Organización de tapadera (x3)

Conjunto de Archienemigo: Controlador, Ejército de personas controladas, Inocentes controlados, Discos diabólicos (x2)

Obligación: Conferencia de prensa

PARK SLOPE, BROOKLYN. HOGAR DE SARAH GARZA, ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA DE S.H.I.E.L.D.



DIRECTORA, NO HAY NI RASTRO DE NUESTRA ESPECIALISTA DESAPARECIDA. ESTO ES LO QUE HAY.

PARECEN LOS RESTOS DE UN CAPULLO DE LOS INHUMANOS.



SI GARZA TIENE PODERES TERRÍGENOS, RAZÓN DE MÁS PARA DAR CON ELLA.

HEMOS LOCALIZADO LA SEÑAL DE SU MÓVIL. ESTÁ EN WASHINGTON.



HELITRANSPORTE ILÍADA.

VOY DE CAMINO.

NOS VEMOS ALLÍ.

¿VAS A INTERVENIR PERSONALMENTE?

SÍ Y NO. TENGO OTROS ASUNTOS EN D.C.



TENGO MOTIVOS PARA CREER QUE UN MIEMBRO DE LA JUNTA* ESTÁ COLABORANDO CON UN GRUPO AJENO A S.H.I.E.L.D. EN CONTRA DE NUESTROS INTERESES.

¿HYDRA?

ES PRONTO PARA SABERLO. PERO PRETENDO AVERIGUARLO.

* LA JUNTA DIRECTIVA DE S.H.I.E.L.D.



ESCENARIO Nº 1 – LA VIUDA NEGRA

Sarah Garza, especialista en informática de S.H.I.E.L.D., ha desaparecido. Al registrar su apartamento de Brooklyn se encontró un capullo terrígeno, lo que significa que los genes inhumanos aletargados de Garza se han manifestado. No hay forma de saber qué clase de poder habrá desarrollado.

Dado que Garza se ha convertido en un recurso potencial (si no una amenaza), vuestra labor consiste en investigar su desaparición. Esto también os brinda una conveniente excusa para confirmar los rumores sobre la presencia de un topo infiltrado en la junta directiva de S.H.I.E.L.D., que se encarga de supervisar las operaciones de la agencia y cuya sede está en Washington D.C.

Rastreáis la señal del móvil de Garza hasta una estación de metro abandonada. Allí descubris una base de operaciones provisional de I.M.A., un grupo de supercientíficos ávidos de poder, que trabaja con fines desconocidos con la ayuda de Yelena Belova, una espía y asesina de nacionalidad rusa también conocida como la Viuda Negra.

Mazo de Villano: Viuda Negra (I), Viuda Negra (II).

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

Mazo de Plan principal: La red de la Viuda.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de la Viuda Negra, Secuestros de I.M.A., Ciencia de I.M.A. y Normal.

Los conjuntos “Secuestros de I.M.A.” y “Ciencia de I.M.A.” pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

CAPACIDADES DE PLANIFICACIÓN

Las cartas de Encuentro que forman parte del conjunto de Encuentros de la Viuda Negra poseen capacidades de “Planificación” en lugar de “Aumento”. Estas capacidades **no se resuelven** cuando las cartas se ponen boca arriba como cartas de aumento, sino que se resuelven únicamente al aplicarse la “Interrupción obligada” que hay en las cartas de Villano de la Viuda Negra.

Cuando un Héroe o Aliado ataca a la Viuda Negra (incluyendo capacidades definidas como ataques), la capacidad de la Viuda Negra quita Amenaza del Plan principal antes de que se resuelva dicho ataque. Si no se quita Amenaza de este modo, entonces no se resuelve el resto de la capacidad. En caso contrario, el jugador atacante descarta la primera carta de la parte superior del mazo de Encuentros y resuelve cualquier capacidad de “Planificación” que pueda tener la carta descartada; luego se resuelve el ataque.

El Daño infligido a la Viuda Negra que no procede de un ataque no hace que se aplique su “Interrupción obligada”.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Cada jugador debe anotar el nombre de su Superhéroe en la hoja de campaña que hay en la contraportada de este cuaderno. No está permitido cambiar de Superhéroe durante el transcurso de la campaña.
- ▶ Prepara las Pruebas (ver página 5).
- ▶ Prepara el conjunto de la Junta directiva de S.H.I.E.L.D.:
 - ▶ Pon en juego las tres cartas de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** (☼ 181–183). (Todas tienen un miembro de la junta como Accesorio en el reverso.)
 - ▶ Coloca dos contadores de Secreto sobre cada Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
 - ▶ Añade las tres copias de la Obligación “Interferencia de I.M.A.” (☼ 184A–C) al mazo de Encuentros y barájalo.

VICTORIA:

- ▶ Anota en la hoja de campaña la cantidad total de Esbirros y Planes secundarios que haya en juego.
- ▶ Anota en la hoja de campaña el número de contadores de Secreto que tenga encima cada **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
- ▶ Si hay en juego como mínimo un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** que no tiene encima ningún contador de Secreto, saca una carta de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. y tacha en la hoja de campaña todas las combinaciones de medio, motivo y oportunidad que contengan el icono que aparece en la carta de Prueba obtenida.
 - ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



BELOVA NO SUELTA PRENDA.

DA LO MISMO. SUS MATONES DE I.M.A. ESTÁN CANTANDO ÓPERA.



"ESTÁN SEQUESTRANDO INHUMANOS POR TODO EL PAÍS..."



"... Y EL MERCENARIO BATROC LOS AYUDA A SACARLOS DEL PAÍS A TRAVÉS DE LA EMBAJADA DE LA ISLA DE I.M.A.."

AIM



¿CUÁNDO INTERVENIMOS?

OFICIALMENTE, NUNCA. LA JUNTA TEME QUE SE PRODUZCA UN INCIDENTE DIPLOMÁTICO.

¿Y EXTRAOFICIALMENTE?

SALIMOS DE INMEDIATO, PERO SI FALLAMOS, HABRÁ REPERCUSIONES.

PUES NO FALLAREMOS.

ESCENARIO Nº 2 – BATROC

Ya bajo custodia, la Viuda Negra se niega a confesar, pero sus cómplices de I.M.A. carecen de su disciplina. Averiguáis que han establecido una operación de secuestros a gran escala a fin de captar prisioneros para el gobierno de la isla de I.M.A., una nación insular soberana gobernada por I.M.A. Todas las pruebas apuntan a que las víctimas secuestradas están siendo trasladadas clandestinamente por la nación a través de la embajada que I.M.A. tiene en Washington D.C.

Decidís infiltraros en la embajada sin contar con la aprobación de la junta directiva de S.H.I.E.L.D. Si os pillan, S.H.I.E.L.D. negará todo conocimiento de vuestra operación y tendréis que afrontar repercusiones legales. Vuestra misión consiste en localizar y evacuar a las personas desaparecidas que estén siendo retenidas dentro de la embajada.

Mazo de Villano: Batroc (A).

Dale la vuelta a Batroc (A) y utiliza Batroc (B) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Infiltrarse en la embajada de I.M.A., Localizar a la desaparecida, Sacar a los prisioneros.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Batroc, Ciencia de I.M.A., La Brigada de Batroc y Normal.

Los conjuntos “Ciencia de I.M.A.” y “La Brigada de Batroc” pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

INFILTRARSE EN LA EMBAJADA

El objetivo de los jugadores en este escenario no consiste en derrotar al Villano (Batroc), sino en avanzar por las tres etapas del Plan principal reduciendo a 0 la Amenaza en cada etapa.

La etapa 1 representa el intento de los héroes por colarse en la embajada. En la etapa 2, los héroes deben liberar a los prisioneros cautivos en la embajada. Cada vez que la Amenaza de esta etapa se reduzca a 0, los jugadores toman el control de uno de los Aliados “Prisionero liberado” que están apartados, y luego deben tomar una decisión: restablecer la Amenaza del Plan principal a 3 para poder liberar a otro prisionero, o bien avanzar a la etapa 3. En la etapa 3, los héroes emprenden una carrera frenética para escapar de la embajada con los prisioneros que han liberado. ¡Si los jugadores eliminan toda la Amenaza del Plan principal antes de que las cartas de “Prisionero liberado” sean derrotadas, habrán ganado la partida!

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Coloca tanta Amenaza sobre el Entorno “Nivel de alerta” como el número de Esbirros y Planes secundarios que se anotaron en la hoja de campaña al final del escenario nº 1.
- ▶ Prepara el conjunto de la Junta directiva de S.H.I.E.L.D.:
- ▶ Pon en juego las tres cartas de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
- ▶ Coloca tantos contadores de Secreto sobre cada Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** como los que se le anotaron al final del escenario nº 1. (Si alguna carta acumula suficientes contadores de este modo, se le da la vuelta para convertirla en un Accesorio.)
- ▶ Añade las tres copias de la Obligación “Interferencia de I.M.A.” al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Después de que se hayan renovado las manos, resuelve la capacidad de “Preparación” de todas las cartas de Prueba obtenidas por los jugadores.

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

▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 1 contador de Secreto sobre un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** para curar tanto Daño a su Superhéroe como su puntuación de REC.

VICTORIA:

- ▶ Anota en la hoja de campaña la cantidad de Aliados “Prisionero liberado” (👤 91) que haya en juego.
- ▶ Anota en la hoja de campaña el número de contadores de Secreto que tenga encima cada **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
- ▶ Si hay en juego como mínimo un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** que no tiene encima ningún contador de Secreto, saca la primera carta de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. y tacha en la hoja de campaña todas las combinaciones de medio, motivo y oportunidad que contengan el icono que aparezca en la carta de Prueba obtenida.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

DOS HORAS MÁS TARDE, DE CAMINO A LA ISLA DE I.M.A.

LA INFORMACIÓN DE LA EMBAJADA REVELA QUE LOS INHUMANOS HAN SIDO TRASLADADOS A UNA BASE SUBMARINA DE I.M.A.

¿NO DEBERÍAMOS NOTIFICARLO A LA JUNTA? UNA COSA ES COLARSE EN UNA EMBAJADA, Y OTRA MUY DISTINTA ASALTAR LA MISMIÍSIMA ISLA DE I.M.A.

SI I.M.A. TIENE UN TOPO INFILTRADO EN LA JUNTA COMO SOSPECHAMOS, NO PODEMOS ARRIESGARNOS A QUE SE ENTERE.

A DOS MILLAS DE LA COSTA DE LA ISLA DE I.M.A.



LABORATORIO SUBMARINO DE I.M.A.



¡DIRECTORA!
¡CÓMO ME ALEGRO DE VERLA!

AGUANTA, GARZA.
TE SACAREMOS DE AQUÍ.

¡NO!

¡NO TOLERARÉ
INTERRUPCIONES
EN MI TRABAJO!
¡¡MORID!!!

ESCENARIO Nº 3 – M.O.D.O.K.

Habéis liberado a los rehenes que estaban presos en la embajada de I.M.A., pero Sarah Garza no se encontraba entre ellos. La información que habéis obtenido sugiere que Garza y varios civiles más, todos ellos con genes inhumanos, han sido trasladados a la isla de I.M.A. para copiar su configuración genética a fin de crear copias artificiales con superpoderes denominadas adaptoides. Al frente de esta investigación se halla el Organismo Mental Diseñado Exclusivamente para Matar, también conocido como M.O.D.O.K.

También habéis encontrado pruebas de que un miembro de la junta directiva estaba implicado en la trama, pero todavía no sabéis cuál. Decidís emprender una operación encubierta de rescate en la isla de I.M.A. sin el permiso de la junta. Estáis actuando por vuestra cuenta y riesgo.

Mazo de Villano: M.O.D.O.K. (A).

Dale la vuelta a M.O.D.O.K. (A) y utiliza M.O.D.O.K. (B) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Mejoras para los adaptoides.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de M.O.D.O.K., Científico Supremo y Normal.

El conjunto "Científico Supremo" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

EL MAZO DE CELDAS DE DETENCIÓN

Durante la preparación de la partida, los jugadores deben crear un mazo de Celdas de detención barajando las cuatro cartas de doble cara de "Celda de detención" (☒ 105–108), cada una de las cuales presenta un Aliado **INHUMANO** en el reverso. Este mazo se coloca junto al Plan principal con la cara de "Celda de detención" boca arriba. La primera carta de la parte superior de este mazo está en juego.

Cuando entre en juego una "Celda de detención", ya sea durante la preparación de la partida o cuando se quite el último contador de Cautiverio de la anterior carta de la parte superior del mazo de Celdas de detención, el enunciado de la "Celda de detención" coloca 2♣ contadores de Cautiverio sobre esa carta.

El objetivo de este escenario consiste en liberar a los cuatro Aliados **INHUMANO** de sus celdas eliminando todos los contadores de Cautiverio de cada Entorno "Celda de detención", y después

reducir a 0 la Vida de M.O.D.O.K. Los contadores de Cautiverio pueden eliminarse usando la "Acción de Héroe" de las "Celdas de detención", reduciendo a 0 la Vida de M.O.D.O.K. o mediante el efecto de diversas cartas de Encuentro.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Coloca 3♣ contadores de Cautiverio adicionales sobre la primera carta de la parte superior del mazo de Celdas de detención, luego quita X♣ contadores de Cautiverio de esa carta, siendo X el número de "Prisioneros rescatados" anotados en la hoja de campaña.
- ▶ Prepara el conjunto de la Junta directiva de S.H.I.E.L.D.:

 - ▶ Pon en juego las tres cartas de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
 - ▶ Coloca tantos contadores de Secreto sobre cada Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** como los que se le anotaron al final del escenario nº 2.
 - ▶ Añade las tres copias de la Obligación "Interferencia de I.M.A." al mazo de Encuentros y barájalo.

- ▶ Después de que se hayan renovado las manos, resuelve la capacidad de "Preparación" de todas las cartas de Prueba que hayan obtenido los jugadores.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 1 contador de Secreto sobre una carta de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** para curar tanto Daño a su Superhéroe como su puntuación de REC.

VICTORIA:

- ▶ Marca en la hoja de campaña la casilla correspondiente a cada Entorno **ADAPTOIDE** (☒ 109–112) que haya en juego.
- ▶ Anota en la hoja de campaña el número de contadores de Secreto que tenga encima cada **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
- ▶ Si hay en juego como mínimo un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** que no tiene encima ningún contador de Secreto, saca la primera carta de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. y tacha en la hoja de campaña todas las combinaciones de medio, motivo y oportunidad que contengan el icono que aparezca en la carta de Prueba obtenida.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

OCHO HORAS DESPUÉS,
EN WASHINGTON D.C.

CREÍ QUE NO LO
CONTABA. GRACIAS
POR VENIR A POR MÍ.

LO QUE SEA
POR UNA DE LOS
NUESTROS.

CHEESE... DIGO, EL
AGENTE COULSON TE
ESCOLTARÁ HASTA UN PISO
FRANCO DONDE NO
CORRERÁS PELIGRO.

AHORA QUE LOS
INHUMANOS ESTÁN A
SALVO EN CASA,
NOS QUEDA EL ASUNTO
DE IDENTIFICAR
AL TOPO

¿INVESTIGAR A LA
ORGANIZACION MÁS
SECRETA DEL MUNDO?
PAN COMIDO.

**MARIA
HILL.
NICHOLAS
FURIA, HIJO.**

QUEDAN ARRESTADOS POR
VIOLAR LA SOBERANÍA
TERRITORIAL DE LA ISLA
DE I.M.A., AGRESIÓN EN
PRIMER GRADO Y
DESTRUCCIÓN DE LA
PROPIEDAD.

¿CON QUÉ
AUTORIDAD?

¡SOMOS LOS
THUNDERBOLTS!

ACTUAMOS POR
ORDEN DE LA JUNTA
DIRECTIVA
DE S.H.I.E.L.D.

RENDÍOS Y LO
SOLUCIONAREMOS
POR LAS BUENAS.

¡Y UN \$%@#!

O POR LAS MALAS.
S'IL VOUS PLAÎT.

WOOOSH

ESCENARIO Nº 4 – LOS THUNDERBOLTS

Habéis derrotado a M.O.D.O.K. y rescatado a los inhumanos secuestrados en la isla de I.M.A., que ya se encuentran sanos y salvos en territorio norteamericano. Pero nada más aterrizar en Washington D.C., os recibe en el aeropuerto un grupo que se identifica como los Thunderbolts. Su líder, el Ciudadano V, os informa de que la junta directiva de S.H.I.E.L.D. os ha acusado de llevar a cabo una operación encubierta no autorizada en suelo extranjero, y ha otorgado a los Thunderbolts plenos poderes para arrestaros!

Mazo de Villano: Ciudadano V (A).

Dale la vuelta a Ciudadano V (A) y utiliza Ciudadano V (B) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Arresto de agentes renegados.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de los Thunderbolts y Normal. (El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.)

También necesitarás 1 conjunto de Encuentros modulares, más un conjunto adicional; todos ellos deben incluir un Esbirro **THUNDERBOLT** de **ÉLITE**. Los conjuntos de este producto que cumplan este requisito son: Fuerza gravitatoria, Sonido sólido, Pálida araña, El poder del átomo, Supersónico y El Saltador.

THUNDERBOLT DE REFUERZO

La carta de Entorno “Thunderbolt de refuerzo” (☒ 131B), está en el reverso del Entorno “La justicia, como el rayo” se pone en juego durante la preparación de la partida con un Esbirro **THUNDERBOLT** vinculado. Este Esbirro vinculado se considera en juego, conserva todas las fichas, cartas de Estado y Accesorios vinculados que tenga, y puede ser seleccionado como blanco de ataques y capacidades de cartas de Jugador. El Esbirro vinculado no se activa porque no está enfrentado a ningún jugador. No obstante, la “Respuesta obligada” del Plan principal hace que todo Esbirro **THUNDERBOLT** que sea atacado por un jugador se enfrente a ese jugador. Esto incluye al Esbirro que está vinculado al Entorno “Thunderbolt de refuerzo”.

La “Interrupción obligada” del Entorno “Thunderbolt de refuerzo” le vincula el Esbirro **THUNDERBOLT** que esté en juego y tenga más Daño acumulado, y cura Daño a ese Esbirro. Si el Esbirro que tiene más Daño ya está vinculado a la carta, permanece vinculado y se cura. Si el Esbirro que tiene más Daño no

está vinculado a la carta, se vincula y cualquier Esbirro que estuviera vinculado a ella pasa a enfrentarse al jugador con quien estuviese enfrentado previamente el Esbirro con más Daño.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

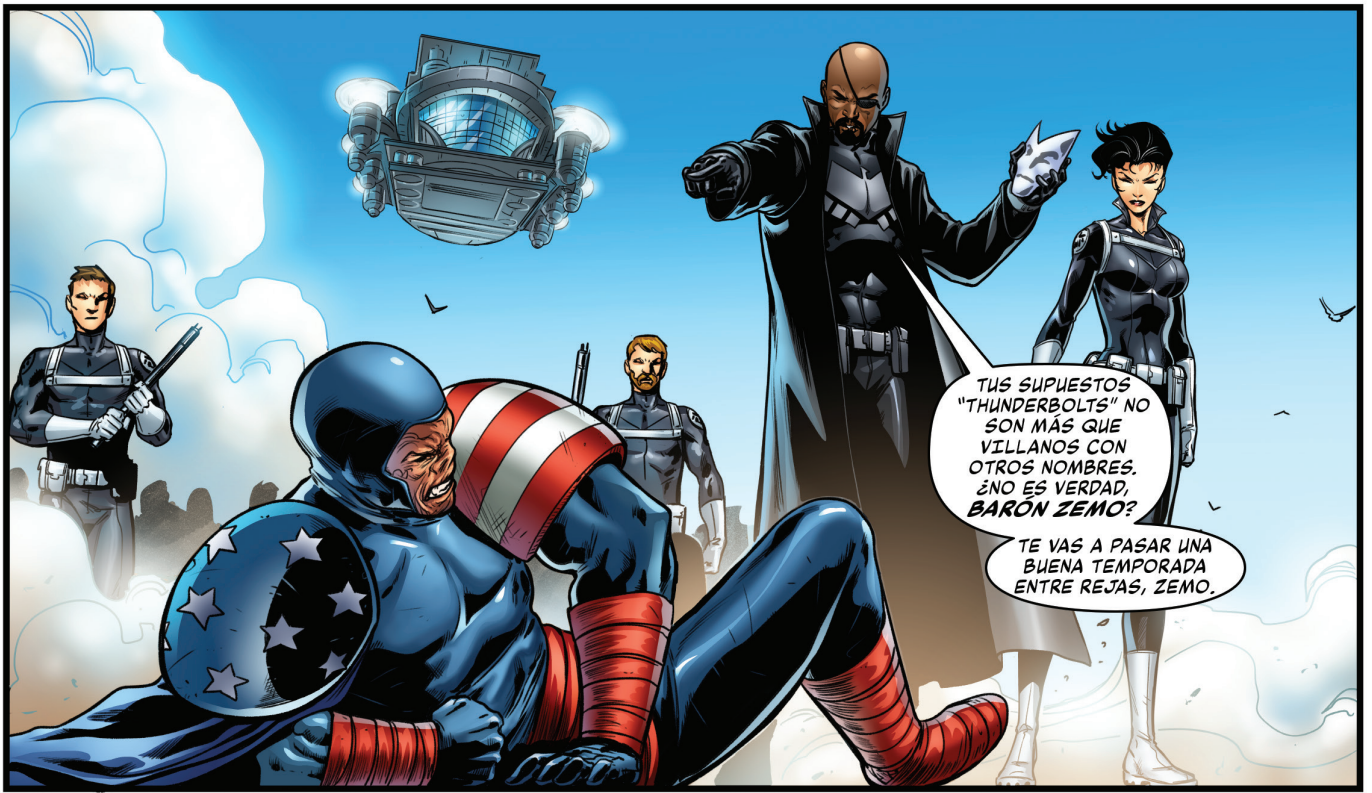
- ▶ Prepara el conjunto de la Junta directiva de S.H.I.E.L.D.:
- ▶ Pon en juego las tres cartas de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
- ▶ Coloca tantos contadores de Secreto sobre cada Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** como los que se anotaran al final del escenario nº 3.
- ▶ Añade las tres copias de la Obligación “Interferencia de I.M.A.” al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Después de que se hayan renovado las manos, resuelve la capacidad de “Preparación” de todas las cartas de Prueba que hayan obtenido los jugadores.

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

▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 1 contador de Secreto sobre una carta de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** para curar tanto Daño a su Superhéroe como su puntuación de REC.

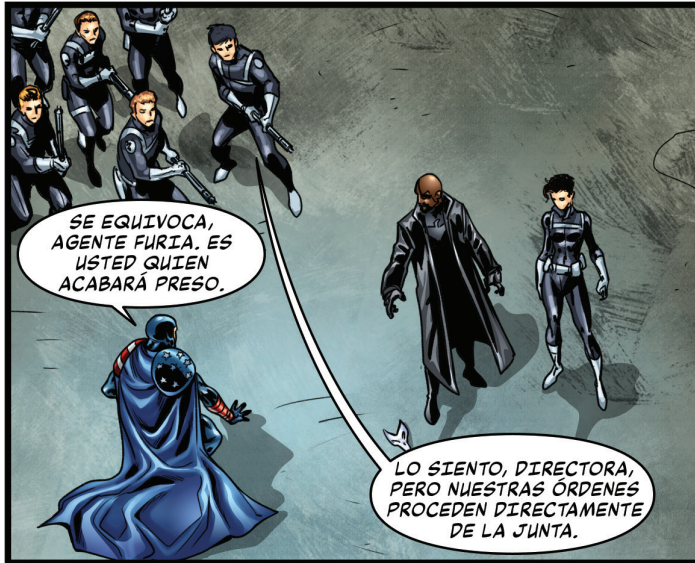
VICTORIA:

- ▶ Si quedan Esbirros **THUNDERBOLT** en juego, anota sus nombres en la hoja de campaña.
- ▶ Anota en la hoja de campaña el número de contadores de Secreto que tenga encima cada **MIEMBRO DE LA JUNTA**.
- ▶ Si hay en juego como mínimo un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** que no tiene encima ningún contador de Secreto, saca la primera carta de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. y tacha en la hoja de campaña todas las combinaciones de medio, motivo y oportunidad que contengan el icono que aparezca en la carta de Prueba obtenida.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



TUS SUPUESTOS
"THUNDERBOLTS" NO
SON MAS QUE
VILLANOS CON
OTROS NOMBRES.
¿NO ES VERDAD,
BARÓN ZEMO?

TE VAS A PASAR UNA
BUENA TEMPORADA
ENTRE REJAS, ZEMO.



SE EQUIVOCA,
AGENTE FURIA. ES
USTED QUIEN
ACABARÁ PRESO.

LO SIENTO, DIRECTORA,
PERO NUESTRAS ÓRDENES
PROCEDEN DIRECTAMENTE
DE LA JUNTA.



AGENTE WARD, DETENGA
A ESTOS AGENTES
RENEGADOS.

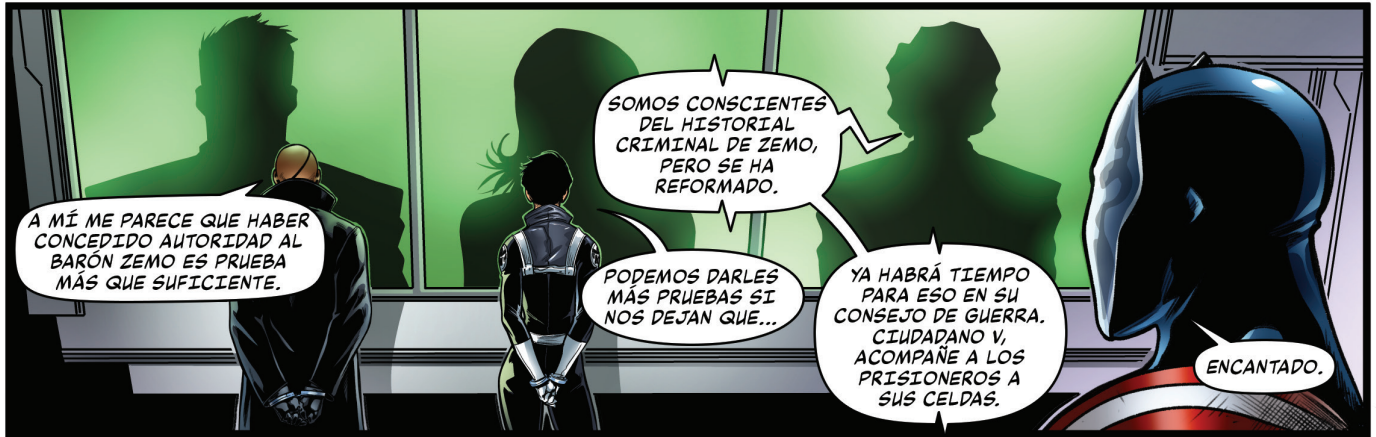


DIRECTORA HILL,
¿QUÉ TIENE QUE ALEGAR
EN SU DEFENSA?

HICE LO QUE
CREÍ CORRECTO.

¡ACTUÉ SIN AUTORIZACIÓN PORQUE
UNO DE USTEDES ROMPIÓ SU
JURAMENTO Y COLABORÓ CON LOS
SECUESTRADORES!

ÉSA ES UNA ACUSACIÓN
MUY GRAVE. MÁS VALE QUE
TENGA PRUEBAS PARA
RESPALDARLA.



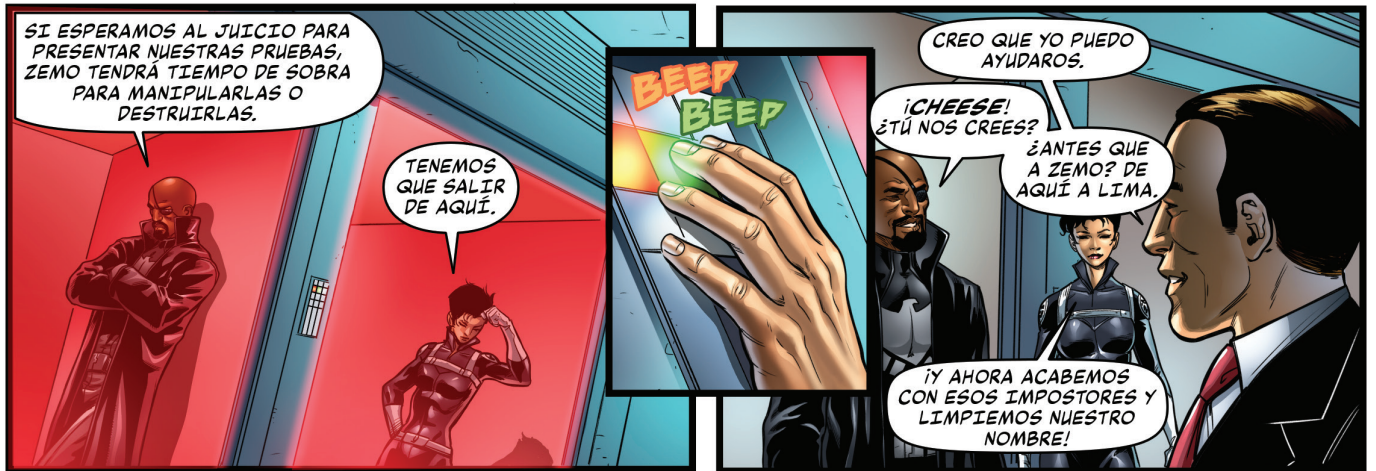
SOMOS CONSCIENTES
DEL HISTORIAL
CRIMINAL DE ZEMO,
PERO SE HA
REFORMADO.

A MÍ ME PARECE QUE HABER
CONCEDIDO AUTORIDAD AL
BARÓN ZEMO ES PRUEBA
MÁS QUE SUFICIENTE.

PODEMOS DARLES
MÁS PRUEBAS SI
NOS DEJAN QUE...

YA HABRÁ TIEMPO
PARA ESO EN SU
CONSEJO DE GUERRA.
CIUDADANO V,
ACOMPÁÑE A LOS
PRISIONEROS A
SUS CELDAS.

ENCANTADO.



SI ESPERAMOS AL JUICIO PARA
PRESENTAR NUESTRAS PRUEBAS,
ZEMO TENDRÁ TIEMPO DE SOBRA
PARA MANIPULARLAS O
DESTRUIRLAS.

TENEMOS
QUE SALIR
DE AQUÍ.

BEEP
BEEP

CREO QUE YO PUEDO
AYUDAROS.

¡CHEESE!
¿TÚ NOS CREES?

¿ANTES QUE
A ZEMO? DE
AQUÍ A LIMA.

¡Y AHORA ACABEMOS
CON ESOS IMPOSTORES Y
LIMPIEMOS NUESTRO
NOMBRE!

ESCENARIO Nº 5 – BARÓN ZEMO

La derrota del Ciudadano V ha revelado su verdadera identidad: ¡se trata del barón Helmut Zemo, y los Thunderbolts no son más que sus Señores del Mal disfrazados! Os disponéis a arrestarlo cuando, para vuestro alivio, aparece un inmenso helitransporte del que desembarcan docenas de soldados de S.H.I.E.L.D. Pero vuestro alivio se esfuma instantáneamente cuando declaran que su propósito es terminar la misión de los Thunderbolts: llevaros ante la junta directiva de S.H.I.E.L.D. para someteros a un interrogatorio. Decidís que lo mejor es acompañarlos para tratar de resolver la situación por las buenas.

Cuando comparecéis ante la junta, quedáis consternados al descubrir que ya sabían que Zemo lideraba los Thunderbolts, y no sólo eso: contaba con su beneplácito. Tenéis la certeza de que Zemo está implicado en los secuestros perpetrados por I.M.A., pero necesitáis pruebas que lo demuestren. Debéis actuar deprisa, pues sabéis que Zemo susurra palabras ponzoñosas a los miembros de la junta con el fin de ponerlos en vuestra contra.

Aunque os encierran en una celda, conseguís escapar gracias a la oportuna intervención del agente Coulson. Tenéis que encontrar pruebas del complot que os ayuden a desenmascarar al topo infiltrado en la junta al tiempo que evitáis herir a vuestros compañeros de S.H.I.E.L.D.

Mazo de Villano: Barón Zemo (A1).

Quita Barón Zemo (A1) y añade Barón Zemo (B1) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Las manipulaciones de Zemo, La acusación, Lucha contra Zemo.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Barón Zemo, Junta directiva de S.H.I.E.L.D., Pruebas de la junta, Científico Supremo, S.H.I.E.L.D. y Normal.

Los conjuntos “Científico Supremo” y “S.H.I.E.L.D.” pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

LA JUNTA DIRECTIVA DE S.H.I.E.L.D.

El diseño de este escenario está íntimamente ligado al modo Campaña de Agentes de S.H.I.E.L.D., aunque también puede jugarse de manera independiente. Antes de leer las reglas de esta sección, asegúrate de leer la sección “La junta directiva de S.H.I.E.L.D.” en las páginas 5–6.

PREPARAR LAS PRUEBAS

Durante la preparación de la partida, cuando se te indique que prepares las Pruebas:

- ▶ Si **no** se está jugando al modo Campaña, sigue los pasos descritos en la sección “Preparación de las Pruebas” de la página 5.
- ▶ Si se está jugando al modo Campaña, basta con colocar los sobres de I.M.A. y S.H.I.E.L.D. al alcance de todos los jugadores.

OBTENCIÓN DE PRUEBAS

Tanto si se juega al modo Campaña como si no, el objetivo de los jugadores en este escenario consiste en descubrir la identidad del topo infiltrado en la junta directiva de S.H.I.E.L.D. averiguando qué cartas se han guardado dentro del sobre de I.M.A.

Para conseguirlo, los jugadores deben obtener las cartas de Prueba que se metieron en el sobre de S.H.I.E.L.D., lo que a su vez permite adivinar cuáles están dentro del sobre de I.M.A. mediante un proceso de eliminación. Para obtener estas Pruebas, los jugadores deben quitar todos los contadores de Secreto de una de las cartas de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** (181A–183A), cosa que pueden hacer usando las capacidades de éstas y muchas otras cartas. Además, reducir a 0 la Vida del Barón Zemo hará que se aplique su “**Respuesta obligada**”, que permite a los jugadores eliminar contadores de Secreto de todos los miembros de la junta.

Al final de cada fase de los Jugadores, la “**Respuesta**” de la etapa 1B del Plan principal permite a los jugadores colocar 2 contadores de Secreto sobre un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** que no tenga encima ningún contador de Secreto a cambio de obtener nuevas cartas de Prueba. Cuando los jugadores obtienen una carta de Prueba, la ponen boca arriba y tachan en la hoja de campaña todas las combinaciones de medio, motivo y oportunidad que contengan el icono que aparece en la nueva carta de Prueba.

Atención: El enunciado de la parte inferior de la carta de Prueba se ignora en este momento, puesto que solamente se aplica durante la preparación de la partida.

Eliminar los contadores de Secreto de los miembros de la junta no

sólo ayuda a los jugadores a reunir Pruebas; también impide que el Barón Zemo persuada a los miembros de la junta para que se pasen a su bando. Todo miembro de la junta que acumule 4 contadores de Secreto (3 en modo Experto) se une al Barón Zemo; si esto ocurre, se le da la vuelta a su carta para convertirla en Accesorio y se vincula al Villano. **Si todos los miembros de la junta se unen al Barón Zemo, los jugadores pierden el escenario.**

LA ACUSACIÓN

La “**Respuesta**” de la etapa 1B del Plan principal también brinda a los jugadores la oportunidad de avanzar a la etapa 2A para formular su acusación contra el topo (tanto si han obtenido una carta de Prueba en ese turno como si no). En la etapa 2 del Plan principal, los jugadores deben formular una acusación escogiendo una combinación de medio, motivo y oportunidad que aún no hayan tachado en la hoja de campaña. Cada combinación se presenta debajo del nombre de un miembro de la junta: ese miembro es el **ACUSADO**.

A continuación, los jugadores sacan las cartas de Prueba del sobre de I.M.A. y localizan en la hoja de campaña al miembro de la junta asociado a la combinación de medio, motivo y oportunidad representada por esas cartas. Ese miembro de la junta es el **TOPO**. Deben cotejar el topo, su medio, su motivo y su oportunidad con las conclusiones a las que ellos mismos han llegado. ¡Si han acertado los cuatro, habrán acusado con éxito al topo!

Pero si al menos una de sus conclusiones es incorrecta, los jugadores serán penalizados. La cara 2B de “La acusación” indica a los jugadores que coloquen un contador de Secreto sobre cada miembro de la junta por cada conclusión (medio, motivo, oportunidad e identidad del miembro de la junta) en la que hayan errado. Además, si han acusado al miembro de la junta equivocado, deberán colocar contadores de Secreto sobre ese miembro, lo que probablemente haga que se pase al bando del Barón Zemo.

Por último, los jugadores avanzan a la etapa 3A, en la cual deben dar la vuelta a la carta del Barón Zemo para dejar boca arriba su cara de **DESENMASCARADO**. En la etapa 3B habrán de dar la vuelta a la carta del topo para convertirla en Accesorio y vincularla al Barón Zemo; luego se coloca tanta Amenaza sobre el Plan principal como el número de contadores que tengan los Accesorios **MIEMBRO DE LA JUNTA**. ¡Si los jugadores derrotan a esta versión del Barón Zemo, habrán ganado el escenario!

Consejo estratégico: *Lo mejor es cerciorarse de la identidad del topo antes de avanzar a la etapa 2, pero si el Barón Zemo está a punto de completar el Plan principal, podría ser conveniente formular una acusación aunque no se tengan todas las Pruebas. Cometer un error al acusar a un miembro de la junta tiene repercusiones negativas, pero al menos no se pierde la partida, así que no tengas miedo de avanzar prematuramente a la siguiente etapa.*

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego todos los Entornos **ADAPTOIDE** (☒ 109–112) que estén marcados en la hoja de campaña.
- ▶ Añade todas las copias del Esbirro “Adaptoide” (☒ 113) al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Si hay “Thunderbolts supervivientes” anotados en la hoja de campaña, añade al mazo de Encuentros esos Esbirros junto con sus correspondientes conjuntos de Encuentros (a excepción de Jolt [☒ 133]) y luego baraja el mazo.
- ▶ Aparta a un lado los sobres de I.M.A. y S.H.I.E.L.D. para poder acceder a ellos durante el transcurso del escenario.
- ▶ Coloca tantos contadores de Secreto sobre cada carta de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** como los que se anotaran al final del escenario nº 4.
- ▶ **Después de que se hayan renovado las manos**, resuelve la capacidad de “Preparación” de todas las cartas de Prueba que hayan obtenido los jugadores.

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

▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 1 contador de Secreto sobre una carta de Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** para curar tanto Daño a su Superhéroe como su puntuación de REC.

DERROTA:

▶ **Sólo en modo Experto:** Los héroes son arrestados por S.H.I.E.L.D. y condenados por sus supuestos delitos. ¡Los jugadores han perdido la campaña!

▶ **Sólo en modo Normal:** Para repetir este escenario, haz lo siguiente:

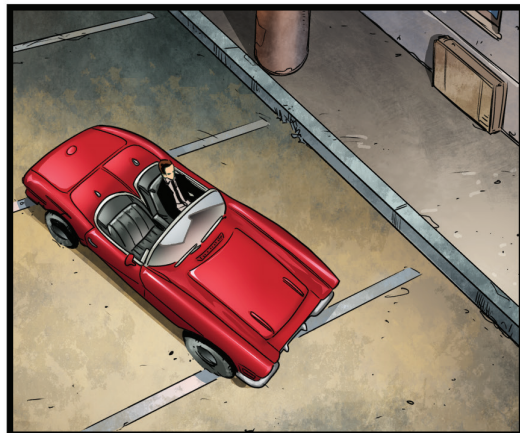
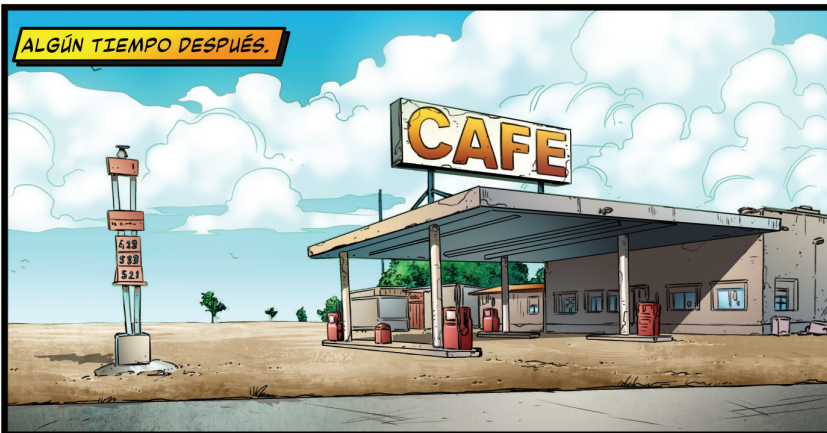
- ▶ Prepara las Pruebas como si se fuera a empezar una nueva campaña (ver página 5).
- ▶ Obtienes 1 carta de Prueba del sobre de S.H.I.E.L.D. por cada escenario en el que hubiera al menos un Entorno **MIEMBRO DE LA JUNTA** sin contadores de Secreto.
- ▶ Sigue las instrucciones descritas anteriormente para la preparación de la partida.

VICTORIA:

▶ ¡Zemo ha sido derrotado, el topo ha quedado expuesto, los héroes son exonerados y los jugadores han ganado la campaña! Pasa la página para leer la conclusión de esta trepidante aventura.



ALGÚN TIEMPO DESPUÉS.



¿HA SIDO PRUDENTE TRAER A LOLA?

APAGUÉ EL RASTREADOR. NADIE SABE QUE HE VENIDO.

¿QUÉ SE CUECE?

PARECE QUE HILL ESTÁ DISPUESTA A DEJARTE EN PAZ. ¿PARA QUÉ QUERÍAS VERME?

PARA AVISARTE.



SE AVECINA UNA TORMENTA, CHEESE.

¿QUÉ CLASE DE TORMENTA?

UNA GUERRA CIVIL ENTRE SUPERHÉROES.

PREGUNTAS FRECUENTES

MARIA HILL

P. ¿Cuántos Planes o enemigos pueden seleccionarse como blancos de la "Orden de búsqueda" (☒ 3)?

R. Puedes elegir como blanco un Plan o enemigo diferente por cada Apoyo **S.H.I.E.L.D.** que controles.

NICK FURIA

P. ¿La Amenaza que se coloca a sí misma la Mejora "Sigilo" (☒ 35B) ha de colocarse primero sobre el Plan principal?

R. No, la Mejora "Sigilo" evita que la Amenaza colocada sobre su carta se coloque primero sobre el Plan principal.

P. ¿Qué ocurre si Nick Furia tiene en juego su Mejora "Sigilo" (☒ 35B), el propio Nick tiene adoptada su identidad de Héroe y el Villano está aturcido?

R. Las cartas de Estado tienen prioridad sobre todos los demás efectos, así que el Villano perdería el Estado "Aturcido" en vez de activarse.

P. Si Nick Furia tiene en juego su Mejora "Sigilo" (☒ 35B), ¿qué ocurre si Nick defiende para ayudar a otro jugador?

R. Como el ataque contra el cual está defendiendo Nick ya se había iniciado en el momento de la defensa, la "Interrupción obligada" de la Mejora "Sigilo" no se aplica y el ataque se resuelve con normalidad.

VIUDA NEGRA

P. Si ataco a la Viuda Negra (☒ 64–66) para quitar una carta de Estado "Aturcido", ¿hay que aplicar el efecto de la Viuda?

R. No, el Estado "Aturcido" reemplaza al ataque antes de que se aplique la "Interrupción obligada" de la Viuda Negra.

P. Si retiro la "Red paralizante" (☒ 71) de un personaje, ¿se queda aturcido ese personaje?

R. Sí. Dado que el efecto "el personaje vinculado queda aturcido" es un efecto constante, aplica de manera continuada cartas de Estado "Aturcido" al personaje vinculado hasta que tenga la máxima cantidad permitida. Cuando se retira el Accesorio, el personaje conserva esas cartas de Estado.

BATROC / M.O.D.O.K. / [REDACTED]

P. ¿Se considera que he derrotado a cualquiera de estos Villanos si reduzco su Vida a 0?

R. No, el acto de derrotar a uno de esos Villanos se ve reemplazado por su efecto obligado, de modo que el Villano no se considera derrotado en lo que respecta a otros efectos de cartas.

M.O.D.O.K.

P. Si M.O.D.O.K. (☒ 103A–B) es derrotado con Daño de Brutalidad a causa de un ataque efectuado contra un Adaptoide (☒ 113), ¿en qué orden se resuelven la "Interrupción obligada" de M.O.D.O.K. y la capacidad "Cuando se derrote esta carta" del Adaptoide?

R. El Daño de Brutalidad se inflige al mismo tiempo que el del ataque, así que la "Interrupción obligada" de M.O.D.O.K. se resuelve primero porque en su enunciado se utiliza la expresión "vaya a", y luego se resuelve la capacidad "Cuando se derrote esta carta" del Adaptoide.

P. ¿Qué ocurre si un Aliado **INHUMANO (☒ 105B–108B) abandona el juego y no quedan cartas en el mazo de Celdas de detención?**

R. Se le da la vuelta a la carta del Aliado **INHUMANO** que ha abandonado el juego y se convierte en la única carta del mazo de Celdas de detención. Acto seguido, se resuelve el enunciado de "entra en juego" de su cara de Celda de detención colocando contadores de Cautiverio encima de ella.

THUNDERBOLTS

P. Al resolver la capacidad de "Thunderbolt de refuerzo" (☒ 131B), ¿qué ocurre si hay varios Esbirros empatados como los que tienen más Daño?

R. Si hay dos o más Esbirros con la misma cantidad de Daño (incluido ninguno), el jugador inicial decide cuál de ellos se coloca debajo de "Thunderbolt de refuerzo".



P. ¿Cómo funciona el Accesorio "Enemigo reacio" (☒ 171)?

R. "Enemigo reacio" te obliga a elegir una carta de Superhéroe de un héroe de **MARVEL: CHAMPIONS** que no se esté usando en la partida actual y cuyo nombre no se corresponda con el de un personaje que esté en juego; "Enemigo reacio" se vincula a esa carta de Superhéroe con la cara de Héroe boca arriba. Ese Héroe se convierte en un Esbirro con la palabra clave Infame, un valor de PLA igual a su valor de INT, y tanta Vida como su puntuación de Vida inicial. Su valor de DEF no tiene ningún efecto. Cuando se derrote a este Esbirro, tanto su carta de Superhéroe como "Enemigo reacio" se retiran de la partida.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinadores de diseño de reglas: Paul Klecker con Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson y Laurence Smith con Christopher Hosch

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Andrea Di Vito y Laura Villari

Dirección artística: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke

Responsable de aprobación de licencias: Kaitlin Souza

Jefe de licencias en Norteamérica: Ariel Didier

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para Michael Boggs y José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

A todos los dibujantes de Marvel Comics cuya fantástica obra aparece representada en este juego: muchas, muchísimas gracias.

PRUEBAS DE JUEGO

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Burte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnely and Scott Woodward

© MARVEL. Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



DATOS DE LOS JUGADORES

Superhéroe del jugador 1:

Vida restante:

Superhéroe del jugador 2:

Vida restante:

Superhéroe del jugador 3:

Vida restante:

Superhéroe del jugador 4:

Vida restante:

NOTAS

Secretos restantes por escenario

Miembro de la junta

	#1	#2	#3	#4
Director médico				
Director de vigilancia				
Directora de operaciones				

ESCENARIO 1

Esbirros y Planes secundarios en juego:

ESCENARIO 2

Prisioneros rescatados:

ESCENARIO 3

Mejora de vuelo Mejora de Sarah Garza

Entornos de Adaptoides: Mejora psiónica Mejora de fuerza

ESCENARIO 4

Thunderbolts supervivientes:

COMBINACIONES DE PRUEBAS

Director médico

Medio	Motivo	Oport.

Director de vigilancia

Medio	Motivo	Oport.

Directora de operaciones

Medio	Motivo	Oport.