

The cover art for the Marvel Champions: The Card Game expansion 'The Tyranny of Red Skull' features a central, large, menacing face of the Red Skull. To the left, Hawkeye is shown in a dynamic pose, aiming his bow. To the right, Wasp is depicted in her red and yellow suit, with her hands glowing with energy. In the upper right corner, Iron Man is visible in his yellow and red armor. The background is a fiery, industrial setting with a large green circular emblem containing a skull and a spider-like design. The overall color palette is dominated by reds, yellows, and oranges, creating a sense of intense action and conflict.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

**LA TIRANÍA DE
CRÁNEO ROJO**

REGLAMENTO

“¡Hail, Hydra! ¡Inmortal Hydra! ¡Nunca seremos destruidos! ¡Corta un brazo y dos más ocuparán su lugar! No servimos más que al Amo... ¡como el mundo pronto nos servirá! ¡Hail, Hydra!” —El juramento de Hydra

¡Bienvenido a *La tiranía de Cráneo Rojo*! Esta expansión contiene cinco escenarios que narran la subida al poder de Hydra, así como dos Héroes nuevos que lucharán para devolver la libertad a los oprimidos.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado por un nuevo Villano: Calavera, el Hombre Absorbente, el Supervisor, Zola y Cráneo Rojo. En este cuaderno de reglas se dedica una página propia a cada escenario.



CARTAS DE SUPERHÉROE

Se incluyen dos mazos pregenerados para los nuevos Héroes: Ojo de Halcón y Spiderwoman. En la página 18 se detalla el contenido de estos mazos.



CONTENIDO

- ▶ 265 cartas en total, que constan de 82 cartas de Jugador, 15 cartas de Villano y 168 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión *La tiranía de Cráneo Rojo* se identifican mediante este símbolo:



NUEVAS PALABRAS CLAVE

A distancia

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

Incitar X

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

Inicio

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

Penetrante

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

Permanente

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

NUEVA MODALIDAD DE JUEGO

Todos los escenarios de esta expansión pueden jugarse por separado como aventuras independientes, o bien como parte de una misma campaña épica. Las reglas para el juego en modo Campaña se describen en la página siguiente.

REGLAS DEL MODO CAMPAÑA

El modo Campaña combina los cinco escenarios de *La tiranía de Cráneo Rojo* 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 (Calavera) y terminando con el escenario número 5 (Cráneo Rojo).

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

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

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

HOJA DE CAMPAÑA

La hoja de campaña que figura en la contraportada de este cuaderno de reglas sirve 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.

Podéis descargar e imprimir una versión de esta hoja en la página oficial del juego: FantasyFlightGames.es

AÑADIR CARTAS A LOS MAZOS

Durante una campaña, puede ocurrir que las instrucciones de victoria de un escenario añadan cartas a los mazos de los jugadores. Cuando se añada de este modo una carta al mazo de un jugador, debe anotarse el nombre de dicha carta en el recuadro correspondiente de la hoja de campaña.

Estas cartas añadidas deberán incluirse en el mazo de ese jugador durante el resto de la campaña. Las cartas que se añaden a un mazo como parte de la campaña no se cuentan de cara a los límites mínimos o máximos del tamaño del mazo de ese jugador.

CARTAS DE CAMPAÑA EXCLUSIVAS



CAMPANA DE HYDRA / BÁSICA

ESTA CARTA ES BÁSICA, PERO TAMBIÉN ES EXCLUSIVA DE UNA CAMPAÑA.

Las cartas 155–162 son cartas de Jugador diseñadas específicamente para utilizarlas en la campaña *La tiranía de Cráneo Rojo*. Estas cartas no pueden incluirse en el mazo de ningún jugador, a menos que se esté jugando la campaña *La tiranía de Cráneo Rojo* y además se indique en las "Instrucciones para la campaña" que deban añadirse al mazo de un jugador.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *La tiranía de Cráneo Rojo* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto. Las reglas para esta variante de juego alternativa se explican en la página 17.

- 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.



ESCENARIO Nº 1 - CALAVERA

Calavera está atacando las instalaciones del Proyecto Pegaso, en las montañas de Adirondack, con un pequeño contingente de tropas de Hydra. Los soldados de S.H.I.E.L.D. apostados allí luchan desesperadamente para proteger el complejo, pero no tardarán en sucumbir ante el asalto relámpago de Hydra. Necesitan vuestra ayuda para impedir que Calavera se apodere de las armas experimentales desarrolladas en los laboratorios del Proyecto Pegaso.

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

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

Mazo de Plan principal: Ataque al monte Atenea, La piedra del infinito, La huida.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Calavera, Armas experimentales, Asalto de Hydra, Maestro de armas, Legiones de Hydra y Normal (los conjuntos "Normal" y "Legiones de Hydra" se encuentran en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

Los conjuntos de Encuentros "Asalto de Hydra" y "Maestro de armas" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

MAZO DE ARMAS EXPERIMENTALES

Las instrucciones para la preparación inicial de Ataque al monte Atenea 1A requieren la creación de un mazo de Armas experimentales. Para ello han de barajarse las cuatro cartas del conjunto de Encuentros "Armas experimentales" y colocarlas boca abajo junto al mazo del Plan principal, formando el denominado mazo de Armas experimentales. Después de que entre en juego una carta del mazo de Armas experimentales, pasa a considerarse parte del mazo de Encuentros. Cuando se descarte esa carta, se colocará en la pila de descartes del mazo de Encuentros.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Cada jugador debe anotar el nombre de su carta de Superhéroe en la hoja de campaña (que figura en la contraportada de este cuaderno). Los jugadores no podrán cambiar de Superhéroes durante el transcurso de la campaña.

VICTORIA:

- Cada jugador elige una Mejora **TECNOLOGÍA** del conjunto "Campaña de Hydra" y la añade a su mazo.



- Anota en la hoja de campaña el nombre de todos los Accesorios **EXPERIMENTAL** que hayan entrado en juego.

EXPERIMENTAL • ARMA
Vincula esta carta al Villano.

- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña, junto con las cartas que se hayan añadido a su mazo.

CUANDO YA HA PASADO LO PEOR
EN EL PROYECTO PEGASO...



¡RÍNDETE,
CALAVERA! ¡SE
ACABÓ EL JUEGO!

¡ESTÚPIDOS! NO HE
VENIDO A POR
LA TECNOLOGÍA...

... SÓLO TENÍA QUE GANAR
TIEMPO PARA QUE
MADAME HYDRA ESCAPASE
CON LA PIEDRA.



¡Y AHORA YO ESTOY
AQUÍ PARA CUBRIR
SU RETIRADA!



ESCENARIO Nº 2 – HOMBRE ABSORBENTE

Las tornas de la batalla se han vuelto en contra de Hydra tras vuestra oportuna llegada para auxiliar a las tropas de S.H.I.E.L.D. en las instalaciones del Proyecto Pegaso. Habéis capturado a Calavera y vencido a su ejército, pero Madame Hydra ha logrado huir del complejo con una gema del infinito. Cuando emprendéis la persecución, la imponente figura del Hombre Absorbente os corta el paso. El formidable villano ha sido contratado por Cráneo Rojo para distraeros. Tendréis que derrotarle si queréis recuperar la gema del infinito.

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

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

Mazo de Plan principal: Por aquí no pasa nadie.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Hombre Absorbente, Patrulla de Hydra y Normal (el conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros “Patrulla de Hydra” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

ACLARACIÓN DE REGLAS

P. Cuando pongo en juego una carta de Entorno al comenzar el escenario del Hombre Absorbente, ¿he de aplicar los efectos de la palabra clave Oleada?

R. No. La Oleada solamente se aplica cuando se muestra la carta en la que aparece. Poner en juego una carta no es lo mismo que mostrar una carta.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Cada jugador busca en su mazo todas las cartas que contengan la palabra clave Inicio y las pone en juego.
- Todos los Accesorios **EXPERIMENTAL** que estén anotados en la hoja de campaña han de mezclarse con el mazo de Encuentros.

➤ **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 añadir a su mazo 1 Obligación aleatoria de su conjunto de Campaña en Experto para curar a su Superhéroe y restablecer su puntuación máxima de Vida.

VICTORIA:

- Anota en la hoja de campaña el número de contadores de Demora que haya sobre el Plan principal.
- Cada jugador puede elegir una de las Mejoras de **ALTERACIÓN** “básicas” del conjunto de la campaña, vincularla a su carta de Superhéroe y añadirla a su mazo en la hoja de campaña.



- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña, junto con las cartas que se hayan añadido a su mazo.





ESCENARIO Nº 3 – SUPERVISOR INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

Con el Hombre Absorbente bajo la custodia de S.H.I.E.L.D. y Madame Hydra en busca y captura, voláis de regreso a la Torre de los Vengadores para planear vuestro siguiente movimiento y de repente toda la realidad se ve alterada por un fogonazo de luz roja. Cuando por fin llegáis a la ciudad de Nueva York, os quedáis mudos de asombro al ver la bandera de Hydra ondeando en la Torre de los Vengadores. Pero antes de que tengáis ocasión de asimilar lo ocurrido, una explosión sacude el Quinjet y os veis obligados a realizar un aterrizaje forzado en plena ciudad.

Una vez en tierra firme, descubríis que Hydra controla Nueva York. Hay carteles con propaganda antiheroica en las esquinas, y las tropas de Hydra patrullan las calles a las órdenes del infame Supervisor, el jefe de policía del nuevo régimen. El villano recorre la ciudad casa por casa, buscando héroes para encerrarlos en centros de detención. Fue él quien disparó el misil tierra-aire que os ha derribado, y ahora os está dando caza.

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

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

Mazo de Plan principal: A la caza del héroe.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Supervisor, Patrulla de Hydra, Maestro de armas y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros "Maestro de armas" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto de Encuentros "Patrulla de Hydra" puede utilizarse en otros escenarios, pero su uso es obligatorio para jugar contra el Supervisor.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Cada jugador busca en su mazo todas las cartas que contengan la palabra clave Inicio y las pone en juego.
- Todos los Accesorios **EXPERIMENTAL** que estén anotados en la hoja de campaña han de mezclarse con el mazo de Encuentros.

➤ **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 añadir a su mazo 1 Obligación aleatoria de su conjunto de Campaña en Experto para curar a su Superhéroe y restablecer su puntuación máxima de Vida.

VICTORIA:

➤ Cada jugador que haya rescatado al menos un Aliado del conjunto de Encuentros del Supervisor añade esos Aliados a su mazo y anota sus nombres en la hoja de campaña.

➤ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña, junto con las cartas que se hayan añadido a su mazo.

ACLARACIÓN DE REGLAS

P. ¿Qué ocurre si muestro "Una sombra del pasado" y mi Esbirro Archienemigo se llama igual que un enemigo que ya está en juego?

R. En este caso tu Esbirro Archienemigo no puede entrar en juego, por lo que se deja apartado a un lado y no entra en juego. No obstante, has de mostrar igualmente el Plan secundario de tu Archienemigo y mezclar el resto de su conjunto de Archienemigo con el mazo de Encuentros. Esto provocará que "Una sombra del pasado" gane la palabra clave Oleada, tal y como se indica en la carta.



¿QUÉ ESTÁ PASANDO,
SUPERVISOR?

¿CÓMO SE LAS HA
APANADO HYDRA PARA
CONQUISTAR NUEVA YORK?

NO ES SÓLO
NUEVA YORK, NENA.

AHORA HYDRA
GOBIERNA EN
TODA NORTEAMÉRICA.



MADAME HYDRA
ENTREGÓ LA PIEDRA DE
LA REALIDAD A ZOLA.

LUEGO EL DOCTOR
USÓ SU PODER PARA
ENCUMBRAR A HYDRA.



¿DÓNDE ESTÁ
ZOLA AHORA?

SE HA INSTALADO
EN LA ISLA ELLIS.



SE RUMOREA QUE ALLÍ
CONTINÚA SUS EXPERIMENTOS
CREANDO LOS SOLDADOS
PERFECTOS PARA HYDRA.



YA HE OÍDO
SUFICIENTE.
VAMOS A POR ÉL.

ESCENARIO Nº 4 – ZOLA

Tras derrotar al Supervisor, habéis averiguado que Hydra no sólo ha ocupado Nueva York, sino la totalidad de los Estados Unidos. El responsable no es otro que el científico loco Arnim Zola, quien diseñó una máquina para controlar el poder de la Gema de la Realidad y así inclinar el equilibrio de poder a favor de Hydra. Zola ha montado un centro de investigación en la isla Ellis, convirtiendo el histórico puerto en una prisión de pesadilla para sus desafortunados sujetos de prueba. El Supervisor tenía órdenes de llevar allí a todos los héroes capturados para experimentar con ellos. En esta Norteamérica distópica, vosotros sois la única esperanza de los cautivos para escapar de un destino horrible.

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

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

Mazo de Plan principal: La isla del doctor Zola, El científico loco.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Zola, Civiles en peligro y Normal (los conjuntos “Normal” y “Civiles en peligro” se encuentran en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

El conjunto de Encuentros “Civiles en peligro” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

ACLARACIÓN DE REGLAS

P. ¿Qué significa “quitar una carta de la hoja de campaña” y cuáles son sus implicaciones?

R. Cuando se quita una carta de la hoja de campaña, debe tacharse su nombre en dicha hoja. Esa carta ya no forma parte de la campaña, y por tanto no podrá incluirse en ningún mazo durante el resto de la campaña.

P. ¿Qué hago si mi Aliado es retirado de la campaña al final del escenario de Zola?

R. Si tu Aliado ha sido retirado de la campaña, debes extraerlo de tu mazo y jugar el resto de la campaña sin él. Si esto hace que tu mazo contenga menos cartas de la cantidad mínima necesaria, entonces deberás añadir una carta a tu mazo.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Cada jugador busca en su mazo todas las cartas que contengan la palabra clave Inicio y las pone en juego.
- Todos los Accesorios **EXPERIMENTAL** que estén anotados en la hoja de campaña han de mezclarse con el mazo de Encuentros.

➤ **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 añadir a su mazo 1 Obligación aleatoria de su conjunto de Campaña en Experto para curar a su Superhéroe y restablecer su puntuación máxima de Vida.

VICTORIA:

- Cada jugador que esté enfrentado a un enemigo debe anotar en la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario Prisión de Hydra sigue en juego, los nombres de todos los Aliados que estén debajo de esa carta deben anotarse en la hoja de campaña. Esos Aliados no podrán incluirse en ningún mazo durante el resto de la campaña.
- Si el Plan secundario Prisión de Hydra no está en juego, todo jugador que tenga adoptada su identidad de Héroe podrá sustituir su Mejora de **ALTERACIÓN** “básica” por su correspondiente versión “superior”.



- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña, junto con las cartas que se hayan añadido a su mazo.





ESCENARIO N° 5 – CRÁNEO ROJO

Habéis liberado la isla de Zola y desmantelado el laboratorio del científico loco, pero la Gema de la Realidad continúa desaparecida. Zola os ha revelado que la piedra está en poder del verdadero cerebro criminal tras el auge de Hydra: el brillante y diabólico Cráneo Rojo. El villano se ha instalado en Washington D.C. y ha transformado la Casa Blanca en su fortaleza personal.

Pero las ambiciones de conquista de Cráneo Rojo no terminan con los Estados Unidos; planea someter todas las naciones del mundo bajo el régimen de Hydra, utilizando para ello el poder de la Gema de la Realidad. Sus científicos trabajan sin descanso para efectuar las modificaciones necesarias en la máquina de Zola. Una vez completada su labor, Cráneo Rojo pretende utilizar la Gema de la Realidad para conquistar el mundo entero. Si eso llegase a ocurrir, nadie estaría a salvo de las atrocidades que habéis presenciado en los laboratorios de Zola. No podéis permitir que eso ocurra. Tenéis que derrotar a Cráneo Rojo y usar la Gema de la Realidad para que el mundo vuelva a la normalidad.

Mazo de Villano: Cráneo Rojo (I), Cráneo Rojo (II).

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

Mazo de Plan principal: La tiranía de Cráneo Rojo, El nuevo mundo de Hydra.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Cráneo Rojo, Asalto de Hydra, Patrulla de Hydra y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

Los conjuntos de Encuentros "Asalto de Hydra" y "Patrulla de Hydra" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios si se utilizan las reglas para diseñar escenarios personalizados.

MAZO DE PLANES SECUNDARIOS

Las instrucciones para la preparación inicial de La tiranía de Cráneo Rojo 1A requieren la creación de un mazo de Planes secundarios. Para ello han de buscarse todas las cartas de Plan secundario que haya en el mazo de Encuentros y barajarlas todas juntas para formar un mazo propio; éste es el mazo de Planes secundarios, que se coloca junto al mazo del Plan principal.

El mazo de Planes secundarios tiene su propia pila de descartes. Cuando un Plan secundario sea derrotado o descartado de cualquier modo, se coloca en la pila de descartes del mazo de Planes secundarios. Si alguna vez se acabaran todas las cartas del mazo de Planes secundarios, deberá barajarse su pila de descartes para crear un nuevo mazo. Esto no conlleva ninguna penalización.

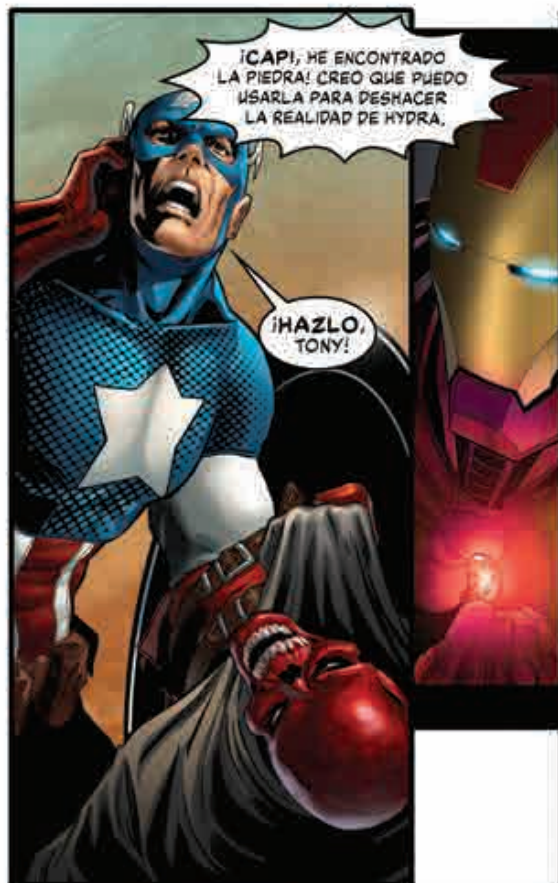
INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Cada jugador busca en su mazo todas las cartas que contengan la palabra clave Inicio y las pone en juego.
- ▶ Todos los Accesorios **EXPERIMENTAL** que estén anotados en la hoja de campaña han de mezclarse con el mazo de Encuentros.
- ▶ Coloca X fichas de Amenaza sobre el Plan principal, siendo X el número de contadores de Demora que se hayan anotado en la hoja de campaña. Si se juega la campaña en modo Experto, en vez de eso se colocan X fichas de Amenaza.

- ▶ **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 añadir a su mazo 1 Obligación aleatoria de su conjunto de Campaña en Experto para curar a su Superhéroe y restablecer su puntuación máxima de Vida.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Cada jugador que figure anotado en la hoja de campaña como enfrentado a un enemigo debe darse a sí mismo una carta de Encuentro.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Si los jugadores pierden esta partida, Cráneo Rojo conquista el mundo y los jugadores pierden la campaña.

VICTORIA:

- ▶ ¡Hydra ha sido derrotada y los jugadores han ganado la campaña! Pasa la página para leer la conclusión de esta trepidante aventura.



REGLAS DE CAMPAÑA – MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *La tiranía de Cráneo Rojo* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto.

CONJUNTOS DE CAMPAÑA EN EXPERTO

Hay cuatro conjuntos de Encuentros identificados como “Conjuntos de Campaña en Experto”. Cada uno de ellos contiene las mismas cuatro cartas de Obligación, con los dorsos correspondientes a cartas de Jugador. Estas cartas pueden añadirse al mazo de un jugador durante una campaña.

Al comienzo de una campaña, se asigna a cada jugador un número del 1 al 4 y se anota en la hoja de campaña. Cada conjunto de Campaña en Experto tiene también asociado un número entre el 1 y el 4. Cuando un jugador deba añadir a su mazo una carta de su conjunto de Encuentros de Experto, deberá coger esa carta del conjunto correspondiente al número que le fue asignado.



DAÑOS PERSISTENTES

Cuando se juega una campaña de *La tiranía de Cráneo Rojo* 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.

Las instrucciones de preparación de la partida de cada escenario suelen ofrecer a los jugadores una oportunidad para restablecer la Vida de sus Superhéroes añadiendo a sus mazos una carta de Obligación de sus respectivos conjuntos de Campaña en 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, podrá incorporarse al siguiente escenario añadiendo a su mazo una carta de Obligación durante la preparación de la partida para restablecer la Vida de su Superhéroe.

OBLIGACIONES EN LOS MAZOS DE JUGADOR

Las Obligaciones de los conjuntos de Campaña en Experto tienen el mismo dorso que las cartas de Jugador porque deben añadirse a los mazos de los jugadores, pero siguen considerándose cartas de Encuentro.

Cuando un jugador roba una Obligación de su mazo, debe ponerla en juego inmediatamente en su zona de juego. No ha de robar una carta para reemplazar esa Obligación.

Estas Obligaciones representan las consecuencias de las decisiones tomadas por un jugador. Por tanto, solamente el jugador que tenga esa Obligación en su zona de juego podrá utilizar su acción de Alter ego para ocuparse de esa carta.

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.

OJO DE HALCÓN / LIDERAZGO

Cuando Ojo de Halcón apunta a un enemigo, nunca yerra el tiro. Utiliza la capacidad de Alter ego de Clint Barton para poner en juego el "Arco de Ojo de Halcón" en tu primer turno, y luego úsalo para disparar flechas cada ronda. Lanza una "Flecha eléctrica" para aturdir a un adversario, ¡o dispara una "Flecha explosiva" para diezmar al Villano y a todos los Esbirros que te estén atacando!

Ojo de Halcón tiene una precisión letal, pero flaquea en sus puntuaciones de Vida y Defensa. Aprovecha las cartas de Liderazgo que hay en su mazo para reclutar poderosos Aliados Vengadores como el Caballero Negro y Goliat. ¡Estos Aliados protegerán a Ojo de Halcón de los ataques enemigos mientras él se ocupa de derrotar al Villano!

Cartas de Ojo de Halcón: Arco de Ojo de Halcón, Carcaj de Ojo de Halcón, Pájaro Burlón, Flecha sónica (x2), Flecha explosiva (x2), Flecha eléctrica (x2), Flecha con cable (x2), Flecha de vibránium (x2), Tirador experto (x2).

Cartas de Liderazgo: Aeromoto (x3), Caballero Negro, El poder del liderazgo (x2), Entrenamiento en equipo (x3), Goliat, Liderar en vanguardia (x2), Listo para la acción (x3), Ojo de Halcón, USAgente.

Cartas Básicas: Energía, Fuerza, Genio, Los héroes más poderosos de la Tierra (x3), Máquina de Guerra, Torre de los Vengadores.

Conjunto de Archienemigo: Fuego Cruzado, En el punto de mira, Fusil de Fuego Cruzado, Disparo de francotirador.

Obligación: Pasado criminal.

SPIDERWOMAN / AGRESIVIDAD Y JUSTICIA

Como agente de S.H.I.E.L.D. y Vengadora, Jessica Drew dispone de un abanico de opciones más amplio para diseñar su mazo gracias a su capacidad Agente doble, que le permite incluir cartas de dos aspectos distintos en su mazo. Como Spiderwoman, emplea su "Agilidad sobrehumana" para incrementar sus puntuaciones cada vez que juega una carta de un aspecto diferente. Potencia su INT y ATQ tanto como puedas antes de agotarla para intervenir o atacar. ¡Luego usa "Planeo controlado" para prepararla y repetir la jugada!

El mazo de Spiderwoman contiene cartas de los aspectos Agresividad y Justicia. Con "Despejar la zona" no sólo se facilita la derrota de un Plan, sino que también se obtiene información adicional en forma de robo de cartas; y el "Golpe imparable" es capaz de derrotar a los enemigos más duros.

Cartas de Spiderwoman: Capitana Marvel, Sutileza (x2), Apartamento de Jessica Drew, Rayo venenoso (x2), Feromonas (x2), Inmunidad a toxinas (x2), Pasar desapercibida (x2), Planeo controlado (x3).

Cartas de Agresividad: Aprovechar la ventaja (x3), Entrenamiento de combate (x2), Golpe imparable (x3), Spidergirl, Unidad táctica (x2).

Cartas de Justicia: Despejar la zona (x3), Intuición heroica (x2), Investigador sagaz (x3), Sala de interrogatorios (x2), Spiderman.

Cartas Básicas: Energía, Fuerza, Genio.

Conjunto de Archienemigo: Víbora, La ambición de Víbora, Tropa de Hydra, ¡Hail, Hydra!

Obligación: Lealtad dudosa.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace con Michael Boggs

Diseño y desarrollo adicionales: Aaron Haltom y Jeremy Zwirn

Producción: Molly Glover

Edición: Joshua Yearsley

Corrección de texto: David Hansen

Traducción: Juanma Coronil.

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Chris Beck, Mercedes Opheim y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Miguel Sepulveda y Laura Villari

Dirección artística: Tim Flanders, Deborah Garcia y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

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

PRUEBAS DE JUEGO

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor y Ethan Wikstrom



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

MC10en
The Rise of Red
Skull

© 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.

LA TIRANÍA DE CRÁNEO ROJO

HOJA DE CAMPAÑA

DATOS DE LOS JUGADORES

Superhéroe del jugador 1:

Vida restante:
Obligaciones:

Mejora de Tecnología:

Mejora básica:

Aliados rescatados:

Superhéroe del jugador 2:

Vida restante:
Obligaciones:

Mejora de Tecnología:

Mejora básica:

Aliados rescatados:

Superhéroe del jugador 3:

Vida restante:
Obligaciones:

Mejora de Tecnología:

Mejora básica:

Aliados rescatados:

Superhéroe del jugador 4:

Vida restante:
Obligaciones:

Mejora de Tecnología:

Mejora básica:

Aliados rescatados:

ESCENARIO 1

Armas experimentales añadidas al mazo de Encuentros:

ESCENARIO 2

Número de contadores de Demora sobre el Plan principal:

ESCENARIO 4

Jugadores enfrentados a Esbirros:

Aliados retirados de la campaña:

NOTAS