



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

LA SOMBRERA DEL
TITÁN LOCO

EXPANSIÓN

“Unos insensatos alzados en armas contra la omnipotencia. Se lanzan de cabeza al armagedón. ¡Pues les brindaré el más glorioso juicio final!” —Thanos

¡Bienvenido a *La sombra del titán loco*! Esta expansión de campaña contiene cinco nuevos escenarios que narran la trama del Guantelete del Infinito, así como dos valerosos Héroes dispuestos a arriesgarlo todo para evitar la destrucción de medio universo.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado como mínimo por un Villano nuevo: Fauces Negras, Medianoche Próxima (junto con Corvus Glaive), Thanos, Hela y Loki. 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: Spectrum y Adam Warlock.

En la página siguiente se detalla el contenido de estos mazos.

NUEVAS REGLAS

Identidades adicionales

Las cartas con palabras clave que contienen el término “Identidad” otorgan a un Superhéroe identidades adicionales exclusivas, como por ejemplo la “Identidad de energía” de Spectrum. 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 como, por ejemplo, Aplomo (*La sombra del titán loco* 17).

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.



En la página 13 se describen las palabras clave más destacadas de esta expansión.

CONTENIDO

- 268 cartas en total, que constan de 97 cartas de Jugador, 19 cartas de Villano y 152 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión *La sombra del titán loco* se identifican mediante este símbolo:



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.

SPECTRUM / LIDERAZGO

Spectrum puede adoptar las propiedades de cualquier forma de energía. Empieza la partida con tres Mejoras en juego que representan distintas identidades de energía. Cuando cambies a su identidad de Héroe, utiliza su *Transformación en energía* para adoptar la identidad de energía que necesites. Desata un "Estallido gamma" para cambiar a su identidad Gamma y atacar, o bien para recibir Brutalidad si ya habías adoptado esa identidad de energía. Usa "Velocidad de la luz" para volver a cambiar de identidad y preparar tu próxima jugada.

Como antigua líder de los Vengadores, Spectrum posee un surtido variado de Aliados **Vengador** en el aspecto de Liderazgo. Controlando el Apoyo "Poderosos Vengadores", cada uno de estos Aliados recibirá +1 INT y +1 ATQ. ¡Cuando tengas tres Aliados **Vengador** sobre la mesa, lanza un "Ataque masivo" para infligir una gran cantidad de Daño al Villano!

Cartas de Spectrum: Gamma, Fotones, Púlsar, Maravilla Azul, Duplicación energética (x2), Estallido gamma (x3), Velocidad fotónica (x3), Escudo púlsar (x3), Velocidad de la luz (x3).

Cartas de Liderazgo: Capitán América, Power Man, Tigre Blanco, Kaluu, Poderosos Vengadores (x3), Ataque masivo (x3), Aplomo (x3), Todos juntos (x3).

Cartas Básicas: Blade, Torre de los Vengadores, Mansión de los Vengadores, En pie de guerra (x3), Energía, Genio, Fuerza.

Obligación: Pérdida de control.

Conjunto de Archienemigo: Hombre Radiactivo, Fusión de núcleo, Consumir energía (x2), Descarga radiactiva.

ADAM WARLOCK / TODOS LOS ASPECTOS

Adam Warlock es un hechicero cósmico que ejerce como avatar de la vida. Utiliza su *Magia de combate* cada ronda para convertir cartas de aspectos que no desees en poderosas capacidades. Con la "Capa de Warlock" y "Sentidos místicos" sobre la mesa, podrás prepararlo y robar una carta cuando lo hagas.

Warlock tiene acceso a los cuatro aspectos, pero no puede incluir en su mazo más de una copia de cada carta de aspecto. En consecuencia, su mazo prediseñado contiene numerosas cartas muy efectivas que son únicas o están limitadas a una sola copia por mazo. ¡Añade al mazo de Encuentros los Eventos de tipo **Entidad cósmica**, como "El Jardinero" o "Eternidad", para aumentar las posibilidades de obtener un efecto beneficioso cuando un efecto de juego te permita mostrar cartas del mazo!

Cartas de Adam Warlock: Pip el troll, Mundo del alma, Vara kármica, Capa de Warlock, Salvaguarda cósmica (x2), Sentidos místicos (x2), Rayo kármico (x3), Consciencia cósmica (x2), Magia cuántica (x2).

Cartas de Agresividad: Marvel Boy, El Intermediador, Ataque mágico, Gancho, Entrenamiento de combate, Audacia.

Cartas de Justicia: Quasar, Tribunal Viviente, ¡Por la justicia!, Zona de silencio, Intuición heroica, Determinación.

Cartas de Liderazgo: Mayor Victoria, Eternidad, Hechizo de convocación, Hacer la llamada, Inspiración, Innovación.

Cartas de Protección: Charlie-27, El Jardinero, Hechizo de escudo, Contragolpe, Chaleco blindado, Preservación.

Cartas Básicas: Martinex.

Obligación: Ciclo de regeneración.

Conjunto de Archienemigo: El Magus, Iglesia Universal de la Verdad, Fanático de la Verdad (x2), Inquisición cósmica.

REGLAS DEL MODO CAMPAÑA CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

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 *La sombra del titán loco* 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 (*Fauces Negras*) y terminando con el escenario número 5 (*Loki*).

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

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

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

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

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *La sombra del titán loco* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto. Las reglas de este formato de juego alternativo se explican en la página 25.

- 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.

CARTAS EXCLUSIVAS DE LA CAMPAÑA



/ CAMPAÑA (4/23)

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

Las cartas 180–193 se han diseñado específicamente para utilizarlas en la campaña *La sombra del titán loco*. Estas cartas no pueden incluirse en ningún mazo a menos que se vaya a jugar *La sombra del titán loco* y además se indique en las instrucciones de la campaña que deben añadirse a un mazo.



EL PODER ABSOLUTO ESTÁ AL
ALCANCE DE MI MANO. YA POSEO
CUATRO DE LAS SEIS **GEMAS DEL
INFINITO**. ¿QUÉ SE SABE
DE LAS OTRAS DOS?



IGNORAMOS EL
PARADERO DE LA **GEMA
DE LA REALIDAD**, MI
SEÑOR THANOS. PERO
HEMOS HALLADO LA
**GEMA DEL PODER EN
SAPIENCIAL**.



¡ENTONCES TE LLEVARÁS UN
BATALLÓN A **SAPIENCIAL** Y
ME CONSEGUIRÁS ESA **GEMA**!



¡GUARDIANES, YO COSMO!
¡ATACAN A NOSOTROS!
¡ENVIAD AYUDA!

ESCENARIO Nº 1 – FAUCES NEGRAS

El titán loco Thanos busca las seis Gemas del Infinito para combinarlas en el Guantelete del Infinito. Si lo consigue, Thanos tendrá el poder de controlar el universo... o destruirlo.

Sus fanáticos adeptos de la Orden Negra han consagrado sus vidas a la causa del titán, y recorren el universo en busca de las dos únicas gemas que su amo necesita para completar el Guantelete: la Gema del Poder y la Gema de la Realidad.

Uno de estos seguidores, Fauces Negras, ha descubierto que la Gema del Poder se guarda en una cámara acorazada de Sapiencial. El hechicero de la Orden Negra lidera un contingente de tropas de Thanos en una ofensiva directa contra la estación espacial. ¡Cosmo y el resto del Cuerpo Sapiencial hacen lo posible por defender la estación, pero sin vuestra ayuda no durarán mucho contra Fauces!

Mazo de Villano: Fauces Negras (I), Fauces Negras (II).

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

Mazo de Plan principal: Ataque a Sapiencial, La Gema del Poder.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Fauces Negras, Orden Negra, Ejércitos de Titán y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

Los conjuntos "Orden Negra" y "Ejércitos de Titán" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados.

CARTAS DE ENTORNO DE HECHIZO

Fauces Negras es un poderoso hechicero al servicio de Thanos. Para representar sus mortíferos conjuros en el juego, el conjunto de Fauces Negras contiene ocho cartas de Entorno con el rasgo **Hechizo**. Cuando un jugador muestra un Entorno **Hechizo**, ha de colocar esa carta frente a él en su zona de juego.

Cada uno de estos Entornos **Hechizo** entra en juego con una cantidad específica de "contadores de Invocación". Cuando Fauces Negras se activa contra un jugador, se aplica su enunciado de reglas "**Interrupción obligada:** cuando Fauces Negras se active contra ti, quita un contador de Invocación de cada carta **Hechizo** que haya en tu zona de juego". Como se trata de una capacidad de interrupción, debe resolverse inmediatamente en cuanto Fauces Negras se active y antes de que se resuelva dicha activación.

Por ejemplo, supongamos que Fauces Negras se activa contra Spiderman, quien tiene dos cartas de Entorno **Hechizo** en su zona de juego (Rociada de escombros y Bola de fuego). Rociada de escombros tiene 3 contadores de Invocación encima, mientras que sobre la Bola de fuego solamente hay 1. La capacidad de Fauces Negras quita un contador de Invocación de cada carta, lo cual reduce los contadores de la Rociada de escombros a 2 y elimina por completo los de la Bola de fuego. Como resultado, se aplica la capacidad de la Bola de fuego, que dice así: "**Respuesta obligada:** después de que se quite el último contador de Invocación de la Bola de fuego, descártala → inflige 4 de Daño a tu Superhéroe". Spiderman recibe inmediatamente 4 de Daño, y luego Fauces Negras continúa resolviendo su activación.

ACLARACIONES A LAS REGLAS

P. El enunciado de la etapa 1B que lleva el encabezado "**Cuando se muestre esta carta**" requiere que los jugadores coloquen un Entorno de **Hechizo** en su zona de juego. ¿Ha de aplicarse entonces su palabra clave Oleada?

R. No. La palabra clave Oleada solamente se resuelve cuando se muestra la carta en la que aparece. Si la carta se "pone en juego" sin más, no se considera mostrada.

P. Si Fauces Negras está aturdido o confundido, ¿se aplica igualmente su **Interrupción obligada** cuando se activa contra mí?

R. No. Si una carta de Estado impide que Fauces Negras ataque o ejecute el Plan, entonces se le quita esa carta de Estado en vez de resolver su activación.

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 hay en la contraportada de este cuaderno.
- Pon en juego el Plan secundario "Asegurar la plataforma de aterrizaje".
- Añade el Plan secundario "Violación de seguridad" al mazo de Encuentros y barájalo.

VICTORIA:

- Si el Plan secundario "Asegurar la plataforma de aterrizaje" ha sido derrotado, se añade "Cosmo" a la reserva de la campaña.
- Si se ha completado la etapa 1B de "Ataque a Sapiencial", se añade "Violación de seguridad" a la reserva de la campaña.
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



¿QUÉ PASA AHÍ FUERA?

¡HAN TOMADO LA ZONA DE ATERRIJAZE!
¡COSMO NECESITA AYUDA!

YO ME ENCARGO DE LOS INVASORES. TÚ QUÉDATE AQUÍ.

DESCHIDA. TENGO TODO LO QUE NECESITO AQUÍ MISMO.

FAUCES HA FRACASADO, MI SEÑOR. SU BATALLÓN NO VA A VOLVER.

PERMÍTENOS ATACAR SAPIENCIAL CON NUESTRAS TROPAS.

SANTUARIO

LA GEMA DEL
PODER YA NO
ESTÁ EN
SAPIENCIAL.

TE LA TRAIGO YO
MISMO. LA GEMA DE
LA REALIDAD ESTÁ
DENTRO DE LA TORRE DE
LOS VENGADORES,
EN LA TIERRA.

ME OFRECES LAS DOS
ÚLTIMAS GEMAS DEL
INFINITO. ¿QUÉ ESTÁS
TRAMANDO,
EMBAUCADOR?

CORVUS. MEDIANOCHE.
LLEVAD VUESTRO
EJÉRCITO A LA
TIERRA, APODERAOS
DE LA GEMA Y TRAEDE
A LOKI LA CABEZA DE
SU HERMANO.

PREFIERO JUGAR
PARA EL EQUIPO
GANADOR.

ADEMÁS, MI
HERMANO ES UNO DE
LOS QUE CUSTODIAN LA
GEMA DE LA
REALIDAD. Y LO
QUIERO MUERTO.

TORRE DE LOS VENGADORES

¡DESTRUID LA
TORRE!

ESCENARIO Nº 2 – DEFENDER LA TORRE

Fauces Negras no ha logrado hacerse con la Gema del Poder, pero en un giro imprevisto de los acontecimientos, el dios de las mentiras Loki se la ha servido a Thanos en bandeja. El príncipe exiliado de Asgard también ha revelado a Thanos que la Gema de la Realidad se encuentra en la Tierra, concretamente en la Torre de los Vengadores. El titán loco ha ordenado a Corvus Glaive y a Medianoche Próxima, sus dos lugartenientes de mayor confianza, que ataquen a los Vengadores y consigan la última Gema del Infinito. Ahora los héroes más poderosos de la Tierra deben proteger la gema, y su propio hogar, de la Orden Negra.

Mazo de Villano: Corvus Glaive (I), Corvus Glaive (II), Medianoche Próxima (I), Medianoche Próxima (II).

Quita Corvus Glaive (I) y Medianoche Próxima (I) para añadir Corvus Glaive (III) y Medianoche Próxima (III) si quieres jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Bajo asedio, Los ejércitos de Thanos.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros Defender la Torre, Ejércitos de Titán y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de *MARVEL CHAMPIONS*).

El conjunto "Ejércitos de Titán" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados.

DOS PLANES PRINCIPALES

En este escenario hay dos cartas de Plan principal en juego al mismo tiempo: la etapa 1B y la etapa 2B. Ambos Planes principales están activos en cada ronda. Las cartas de Encuentro que hacen referencia al Plan principal aluden a estas dos cartas de Plan principal. Cada Plan principal gana Amenaza durante el paso 1 de la fase del Villano, y ambos se ven afectados por los iconos de Aceleración y Crisis que haya en juego.

Cuando se juegue una carta en la que se haga referencia al Plan principal, el jugador que controle dicha carta deberá decidir a cuál de los dos Planes principales se aplicará su efecto. Si una capacidad constante de una carta de Jugador hace referencia al Plan principal, siempre se aplicará a la carta de Plan que tenga vinculado el Accesorio "Defensa tenaz".

Los jugadores pueden intervenir contra cualquiera de los Planes principales en sus respectivos turnos. Cuando un jugador desee quitar Amenaza del Plan principal interviniendo con un personaje o usando un efecto de carta, primero ha de elegir de cuál de ellos se quitará esa Amenaza. Por ejemplo, si un jugador quisiera utilizar "¡Por la justicia!" para quitar 3 de Amenaza del Plan principal, tendría que elegir entre la etapa 1B o la 2B. Si optase por la etapa 1B, se quitarían 3 fichas de Amenaza de esa etapa y ninguna de la etapa 2B (y viceversa).

DOS VILLANOS

En este escenario hay dos Villanos: Medianoche Próxima y Corvus Glaive. Cada uno de ellos se asocia a uno de los dos Planes principales; la etapa 1B es el Plan de Medianoche Próxima, y la etapa 2B es el Plan de Corvus Glaive. Cuando alguno de estos Villanos ejecute el Plan, las fichas de Amenaza se colocarán únicamente sobre el Plan que le corresponda. Por ejemplo, cuando Medianoche Próxima ejecuta el Plan, sólo se coloca Amenaza sobre la etapa 1B.

Debido a la presencia de dos Villanos, es posible que los jugadores no dispongan de suficientes medidores de Vida para todos los Héroes y Villanos en partidas con cuatro jugadores. Si se diera el caso, pueden utilizarse papel y lápiz, dados, fichas o cualquier otro accesorio en sustitución del último medidor.

EL VILLANO ACTIVO

Ambos Villanos están en juego al mismo tiempo, pero sólo uno de ellos es el Villano activo en cada ronda. El Villano activo es el único que se activa durante el paso 2 de la fase del Villano. Se identifica mediante la carta de Accesorio “Defensa tenaz”, que empieza la partida vinculada a la etapa 2B. El enunciado de esta carta dice así: “El Villano correspondiente al Plan vinculado es el Villano activo”.

Las cartas de Encuentro que hacen referencia al Villano sólo se aplican al Villano activo. Por ejemplo, la carta de Perfidia “Mover ficha” dice que “el Villano ejecuta el Plan”. Si Corvus Glaive es el Villano activo cuando se muestra esta carta de Perfidia, entonces sólo Corvus Glaive ejecuta el Plan.

Cuando se juegue una carta o se use una capacidad que haga referencia al Villano, el jugador debe decidir a cuál de los dos se aplicarán sus efectos. Si una capacidad constante de una carta de Jugador alude al Villano, su efecto siempre se aplicará al Villano activo.

Cuando un jugador quiera atacar al Villano, primero ha de elegir contra cuál de los dos piensa resolver su ataque. Por ejemplo, si el jugador pretende usar un “Gancho” para infligir 5 de Daño al Villano, debe escoger entre Medianoche Próxima o Corvus Glaive. Si el jugador elige a Medianoche Próxima, ésta sufre 5 puntos de Daño y Corvus Glaive no sufre ninguno (y viceversa).

LA TORRE DE LOS VENGADORES

En el escenario “Defender la Torre”, los Héroes deben proteger la Torre de los Vengadores del feroz ataque de la Orden Negra. Esto se representa mediante una carta de Entorno única de doble cara, llamada “Torre de los Vengadores”, que los Villanos intentan destruir. Esta “Torre de los Vengadores” empieza la partida en juego con la cara de **Fortaleza** boca arriba. Si recibe suficiente Daño, se le da la vuelta para poner boca arriba su cara de **Dañado**. Si la cara de **Dañado** también resulta destruida, los jugadores pierden la partida.

El enunciado de la cara de **Fortaleza** de la carta de Entorno “Torre de los Vengadores” dice así: “La regla de cartas únicas no se aplica a la Torre de los Vengadores”. Esta capacidad constante permite jugar la carta de Apoyo “Torre de los Vengadores” y usar su capacidad mientras la carta de Entorno del mismo nombre esté en juego con la cara de **Fortaleza** boca arriba.

El enunciado de la cara de **Dañado** de la carta de Entorno “Torre de los Vengadores” dice así: **“Cuando se muestre esta carta:** descarta del juego todas las demás cartas de Torre de los Vengadores”. Esta capacidad vuelve a instaurar la restricción de las cartas únicas al descartar del juego todas las demás copias de la “Torre de los Vengadores”.

Cuando se inflige Daño a la “Torre de los Vengadores”, debe aplicarse a la carta de Entorno “Torre de los Vengadores”. Este Daño no puede colocarse sobre la carta de Apoyo “Torre de los Vengadores”.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Si los jugadores prefieren aumentar la dificultad de este escenario, pueden colocar fichas de Daño sobre la “Torre de los Vengadores” durante la preparación de la partida. Este Daño adicional representa la eficacia de la acometida inicial de la Orden Negra contra el edificio. Los jugadores pueden acordar la cantidad de Daño que se colocará; más abajo se sugieren algunas cifras para distintos niveles de dificultad.

- ▶ Modo Normal: Coloca 1 de Daño.
- ▶ Modo Experto: Coloca 2 de Daño.
- ▶ Modo Heroico: Coloca 3 de Daño.

ZONA DE JUEGO RECOMENDADA PARA DEFENDER LA TORRE

Mazo de
Encuentros

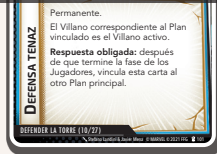


Pila de descartes
del mazo
de Encuentros

Etapa 1B



Defensa
tenaz



Torre de los
Vengadores

Etapa 2B



Corvus
Glaive



Medianoche
Próxima



INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego el Plan secundario "Salvar el local de shawarmas".
- ▶ Si "Violación de seguridad" está en la reserva de la campaña, añádela al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ **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 ficha de Aceleración sobre uno de los Planes principales para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.

VICTORIA:

- ▶ Si el Plan secundario "Salvar el local de shawarmas" ha sido derrotado, se añade "Shawarma" a la reserva de la campaña.
- ▶ Si "Cisne Negro" NO está en la zona de victoria, se añade a la reserva de la campaña.
- ▶ Si la "Torre de los Vengadores" tiene el rasgo **Dañado**, se anota en la hoja de campaña.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

A distancia

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

Complicación X

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

Firmeza

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

Incitar X

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

Infame

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

Inicio

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

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.

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. 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.



¡QUE NO PASE
NINGUNO, VENGADORES!
¡NO PODEMOS DEJAR
QUE SE APODEREN
DE LA GEMA!

¡AQUÍ LLEGA LA
CABALLERÍA, CAPI!
¡LOS GUARDIANES
OS AYUDAREMOS!

KZAT!



ESCENARIO Nº 3 – THANOS

El ataque de la Orden Negra contra la Torre de los Vengadores fue brutal, pero los Vengadores se mantuvieron firmes en la defensa. Las tornas de la batalla se invirtieron con la aparición de los Guardianes de la Galaxia para ayudar a levantar el cerco. Las fuerzas combinadas de los Guardianes y los Vengadores bastaron para repeler al ejército de Thanos. Pero aprovechando la confusión, el titán loco utilizó la Gema del Espacio para materializarse directamente en el interior de la Torre de los Vengadores. Una vez dentro, se hizo con la Gema de la Realidad y volvió a teletransportarse a Santuario, su inmensa nave espacial.

Con las seis Gemas del Infinito en su posesión, es sólo cuestión de tiempo que Thanos aprenda a controlar el poder del Guantelete del Infinito y siembre el caos en el universo. ¡Sólo tenéis una oportunidad para detenerlo antes de que sea demasiado tarde!

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

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

Mazo de Plan principal: Las Gemas del Infinito, Equilibrar la balanza.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Thanos, Guantelete del Infinito, Orden Negra, Hijos de Thanos y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

Los conjuntos "Hijos de Thanos" y "Orden Negra" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Guantelete del Infinito" puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra Thanos.

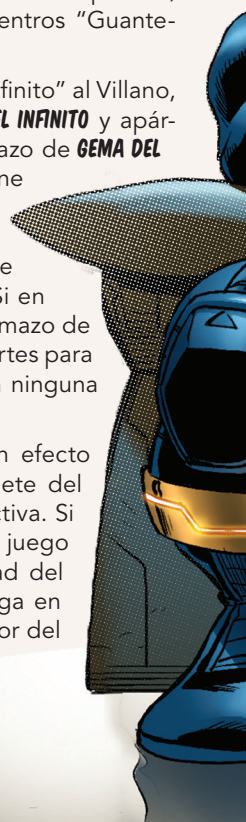
CONJUNTO DE ENCUENTROS DEL GUANTELETE DEL INFINITO

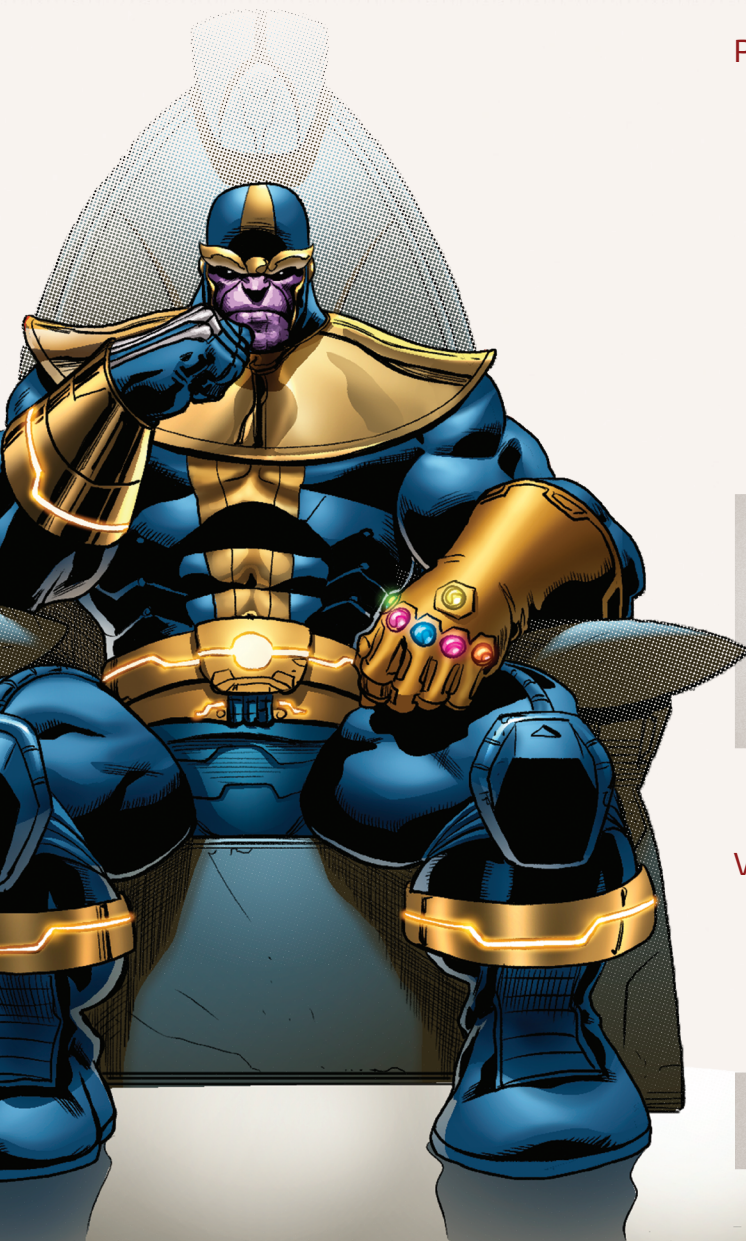
El Guantelete del Infinito es uno de los artefactos más poderosos del universo Marvel. Para representar este poder único y sin precedentes, el Guantelete dispone de su propio conjunto de Encuentros en MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS. Este conjunto modular especial puede utilizarse en otros escenarios de MARVEL CHAMPIONS teniendo presentes las siguientes consideraciones.

Cuando se usa el conjunto de Encuentros "Guantelete del Infinito" en un escenario, la carta de Accesorio "Guantelete del Infinito" se vincula al Villano durante la preparación de la partida. En caso de que haya varios Villanos (o ninguno en absoluto) en juego al principio de la partida, no podrá utilizarse el conjunto de Encuentros "Guantelete del Infinito".

Después de vincular el "Guantelete del Infinito" al Villano, baraja las seis cartas de Entorno **GEMA DEL INFINITO** y apártalas a un lado boca abajo. Éste es el mazo de **GEMA DEL INFINITO**. El mazo de **GEMA DEL INFINITO** tiene su propia pila de descartes. Cuando se descarte un Entorno que posea el rasgo **GEMA DEL INFINITO**, se coloca en la pila de descartes del mazo de **GEMA DEL INFINITO**. Si en algún momento se acaban las cartas del mazo de **GEMA DEL INFINITO**, se baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo. Esto no conlleva ninguna penalización.

Cada Entorno **GEMA DEL INFINITO** posee un efecto **Especial** único aplicado por el Guantelete del Infinito cuando el Villano vinculado se activa. Si no hay ningún Entorno **GEMA DEL INFINITO** en juego cuando el Villano se active, la capacidad del Guantelete del Infinito hará que se ponga en juego la primera carta de la parte superior del mazo de **GEMA DEL INFINITO**.





INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego el Plan secundario "Piratear los sistemas de Santuario".
- ▶ Si "Cosmo" está en la reserva de la campaña, ponlo en juego controlado por el jugador inicial.
- ▶ Si "Violación de seguridad" está en la reserva de la campaña, añádelo al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Si "Shawarma" está en la reserva de la campaña, cada jugador añade una copia de "Shawarma" a su mazo y lo baraja.
- ▶ Si "Cisne Negro" está en la reserva de la campaña, ponla en juego enfrentada al jugador inicial.
- ▶ **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 ficha de Aceleración sobre el Plan principal para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ Si la "Torre de los Vengadores" tenía el rasgo ***Dañado***, se inflige 3 de Daño a cada Superhéroe.

VICTORIA:

- ▶ Si "Protocolos de defensa" NO está en la zona de victoria, se añade "Calambrazo" a la reserva de la campaña.
- ▶ Si se ha completado la etapa 1B de "Las Gemas del Infinito", se anota en la hoja de campaña.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

¿QUÉ HACEMOS CON EL
GUANTELETE DEL
INFINITO?

NO. ESTA COSA
ES DEMASIADO
PELIGROSA.

A MÍ ME GUSTARÍA
REALIZAR ALGUNAS
PRUEBAS...

¿Y A TI QUIÉN
TE HA PUESTO
AL MANDO?



ENTREGÁMELO
A MÍ Y LO
GUARDARÉ A BUEN
RECAUDO.

¿ESTÁS
SEGURO DE
ESTO?

ES PARA LO QUE
HE SIDO CREADO.
EL GUANTELETE
ESTARÁ A SALVO
CONMIGO.

MUY BIEN,
VENGADORES.
VOLVAMOS A
CASA.

MENOS MAL
QUE HA ACABADO
TODO.

¿HAY ALGUNA
RECOMPENSA POR
SALVAR VUESTRO
PLANETA?

NECIOS.





¡POR LA VICTORIA!



¡AY, YA ESTAMOS OTRA VEZ!



¿Heimdall?

DEBÉIS VENIR CONMIGO. LOKI HA USURPADO EL TRONO DE ASGARD Y HA DESTERRADO A ODÍN AL REINO DE HEL.



NIFFLEHEIM

AHORA ME PERTENECES, PADRE DE TODOS. NADIE PUEDE RESCATARTE DE MIS DOMINIOS.

ESCENARIO Nº 4 – HELA

¡A pesar de tenerlo todo en contra, vencisteis a Thanos y le arrebatasteis el Guantelete del Infinito! El poder combinado de los Guardianes de la Galaxia y los Vengadores bastó a duras penas para salvar al universo de la crueldad del titán loco.

Los héroes respiran aliviados, pero aún tienen que decidir qué hacer con el Guantelete. La tensión se palpa en el ambiente mientras los superpoderosos camaradas discuten sus opciones. Antes de que los ánimos se enciendan, el enigmático Adam Warlock se ofrece a custodiar el artefacto; su conexión única con la Gema del Alma le convierte en el candidato ideal para guardarlo. Los Vengadores y los Guardianes están de acuerdo, y Warlock queda a cargo del Guantelete.

Aliviados por haber zanjado el asunto, los fatigados héroes se dirigen al salón de fiestas para celebrar su victoria. Cuando se han marchado, la estoica figura de Adam Warlock se transmuta en el sonriente dios de las mentiras. ¡Loki ha utilizado sus artes mágicas para hacerse pasar por Warlock y así persuadir a los héroes para que le entregasen el Guantelete del Infinito!

El embaucador utiliza el poder del Guantelete para llevar a cabo la parte final de su plan: derrocar a Odín y usurpar el trono de Asgard. El Padre de Todos ha sido exiliado a Hel, donde padecerá los crueles tormentos administrados por Hela, diosa de la muerte. Sólo Heimdall, el leal vigía de Asgard, ha conseguido escapar para revelar la traición de Loki a los Vengadores, a quienes advierte que únicamente Odín tiene el poder necesario para derrotar al taimado dios. Heimdall insiste en que los héroes viajen a Hel para rescatar al Padre de Todos de las garras de Hela.

Mazo de Villano: Hela (A).

Quita Hela (A) y añade Hela (B) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: El tormento de Odín.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Hela, Legiones de Hel, Gigantes de hielo y Normal (el conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

Los conjuntos "Legiones de Hel" y "Gigantes de hielo" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados.

VIDA INFINITA

En este escenario, el Villano tiene una puntuación de Vida infinita (∞). Un personaje con Vida infinita no puede ser derrotado sufriendo Daño. Sin embargo, aún es posible infligir Daño a ese personaje mediante ataques y capacidades de cartas.

EL PERIPLO A TRAVÉS DE HEL

Hela es la diosa asgardiana de la muerte, y por tanto es casi imposible vencerla. Sin la ayuda de Odín, el Padre de Todos de Asgard, los héroes no tendrían ninguna esperanza de derrotar a la reina de Hel. Por desgracia para ellos, Odín empieza la partida **Cautivo** y vinculado al Plan principal. Si los jugadores pretenden vencer a Hela, primero habrán de rescatar a Odín.

La formidable tenacidad de Hela se representa en el juego mediante una única carta de Villano de doble cara. Su personaje empieza la partida con la cara de **Místico** boca arriba. Cuando Hela vaya a ser derrotada, los jugadores deben resolver la **Interrupción obligada** de la etapa 1B, "El tormento de Odín", que dice así: "cuando Hela vaya a ser derrotada, si Odín está vinculado a este Plan, en vez de eso descarta todos los Accesorios vinculados a Hela y dale la vuelta para poner boca arriba su cara de **Herido**". La transición de Hela de personaje **Místico** a personaje **Herido** (y viceversa) se resuelve del mismo modo que si se avanzara a la siguiente etapa del Villano: se restablece su Vida, y se le dejan vinculadas todas las cartas de Estado que tenga.

Si los jugadores controlan al Aliado "Odín" cuando Hela es derrotada, han ganado la partida.



INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego el Plan secundario "En busca de las piedras de las nornas".
- ▶ Añade la carta de Perfidia "Convocado de entre los muertos" al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Si "Shawarma" está en la reserva de la campaña, cada jugador añade una copia de "Shawarma" a su mazo y lo baraja.
- ▶ Si "Calambrazo" está en la reserva de la campaña, cada jugador añade una copia de "Calambrazo" a su mazo y lo baraja.
- ▶ Si se completó la etapa 1B de "Las Gemas del Infinito", cada jugador descarta la mitad superior de su mazo.

▶ **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 ficha de Aceleración sobre el Plan principal para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.

VICTORIA:

- ▶ Si se ha derrotado el Plan secundario "En busca de las piedras de las nornas", se añade "Piedra de las nornas" a la reserva de la campaña.
- ▶ Si "Recuperar la armadura de Odín" está en la zona de victoria, se añade "Odín" a la reserva de la campaña.

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



EN ESTOS INSTANTES ESE BASTARDO SE SIENTA EN MI TRONO, Y QUIÉN SABE QUÉ MALDADES PERPETRARÁ CON ESE ENDIABLADO GUANTELETE DEL INFINITO.





ESCENARIO Nº 5 – LOKI

Los héroes han derrotado a Hela y rescatado a Odín de las mazmorras de Hel, pero Loki aún se sienta en el trono de Asgard con el Guantelete del Infinito. Heimdall puede llevarlos hasta el Reino Dorado, y el Padre de Todos puede otorgaros cierto grado de protección contra la magia de Loki, pero la responsabilidad de derrotar al dios embaucador y poner a salvo las Gemas del Infinito recae sobre vosotros.

Mazo de Villano: Loki (cinco versiones distintas).

Mazo de Plan principal: Alabado sea el rey Loki.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Loki, Guantelete del Infinito, Encantadora, Gigantes de hielo y Normal (el conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS).

Los conjuntos “Encantadora” y “Gigantes de hielo” pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Guantelete del Infinito” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra Loki.

EL DIOS DE LAS MENTIRAS

Loki es el dios asgardiano de las mentiras. Para representar los poderes sortílegos de esta embustera deidad, Loki carece de las habituales etapas de Villano. En su lugar, tiene cinco cartas de Villano distintas, todas ellas de etapa I. Al preparar una partida con este escenario, elige al azar una carta de Villano de Loki, muéstrala y ponla en juego. Aparta las otras cuatro versiones de Loki a un lado, fuera del juego. Cuando los jugadores derroten a Loki, en vez de mostrar la siguiente etapa del Villano, debe mostrarse una de las versiones apartadas de Loki (elegida al azar).

CÓMO INTERCAMBIAR A LOKI

Cuando un efecto de carta indique a los jugadores “intercambia a Loki por uno de los Villanos Loki apartados (elegido al azar)”, deben sustituir la carta de Loki que esté en juego por una de las restantes versiones de Loki que

estén apartadas. Esto no hace que Loki abandone el juego, entre en juego ni sea mostrado. Todas las cartas de Accesorio y Estado que tuviera la versión anterior de Loki se transfieren a la nueva versión. La carta de Loki que ha sido sustituida se coloca junto con las demás versiones apartadas.

GANAR LA PARTIDA Y AJUSTAR LA DIFICULTAD

Para ganar la partida, los jugadores deben derrotar a un cierto número de versiones del Villano Loki. Cada versión posee la palabra clave Victoria 1 para indicar que debe añadirse a la zona de victoria al ser derrotada. La derrota de Loki aplica la **Interrupción obligada** de la etapa 1B, que dice así: “cuando Loki sea derrotado, se avanza a uno de los Villanos Loki apartados (elegido al azar)”. Cuando entra en juego una nueva versión de Loki, se le transfieren todos los Accesorios, Estados, contadores y fichas que tuviera la versión anterior de Loki.

La condición de victoria de este escenario aparece resaltada en negrita en la etapa 1B: “**Si el número de Lokis que hay en la zona de victoria es igual a la condición de victoria, los jugadores ganan la partida**”. Antes de empezar la partida, los jugadores deben acordar el número de versiones distintas de Loki que habrán de derrotar. A continuación, se sugieren algunas cifras para distintos niveles de dificultad.

Modo Principiante – Una versión de Loki.

Modo Normal – Dos versiones de Loki.

Modo Experto – Tres versiones de Loki.

Modo Heroico – Cuatro versiones de Loki.

ACLARACIÓN A LAS REGLAS

P. Cuando la carta de Villano “Loki” se intercambia por otra que tiene la palabra clave Firmeza, ¿qué ocurre con las cartas de Estado “Aturdido” o “Confundido” que tuviera su versión anterior?

R. Cuando Loki gana la palabra clave Firmeza, se descartan todas las cartas de Estado “Aturdido” o “Confundido” que tenga.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Pon en juego el Plan secundario "Abrir las mazmorras".
- ▶ Añade la carta de Perfidia "Convocado de entre los muertos" al mazo de Encuentros y barájalo.
- ▶ Si "Shawarma" está en la reserva de la campaña, cada jugador añade una copia de "Shawarma" a su mazo y lo baraja.
- ▶ Si "Calambrazo" está en la reserva de la campaña, cada jugador añade una copia de "Calambrazo" a su mazo y lo baraja.
- ▶ Si se completó la etapa 1B de "Las Gemas del Infinito", cada jugador descarta la mitad superior de su mazo.
- ▶ Si "Piedra de las nornas" está en la reserva de la campaña, cada jugador pone en juego una copia de la Mejora "Piedra de las nornas" con su cara de Inicio boca arriba.
- ▶ Si "Odín" está en la reserva de la campaña, se pone en juego a "Odín" con su cara de **Rey** boca arriba.

- ▶ **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 ficha de Aceleración sobre el Plan principal para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- ▶ **Sólo en modo Experto:** Si los jugadores pierden esta partida, Loki reinará sobre todo el universo y habrán perdido la campaña.

VICTORIA:

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

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *La sombra del titán loco* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto.

DAÑOS PERSISTENTES

Cuando se juega una campaña de *La sombra del titán loco* en modo Experto, cada jugador debe anotar en la hoja de campaña su Vida restante después de ganar cada partida. Esta puntuación determinará la Vida inicial del jugador en el siguiente escenario. Si la Vida restante de un jugador es superior a su puntuación básica de Vida, en vez de eso se anotará en la hoja de campaña su puntuación básica de Vida.

En las instrucciones de preparación de cada escenario se ofrece a los jugadores la posibilidad de restablecer la Vida de sus Superhéroes hasta su valor impreso colocando una ficha de Aceleración sobre el Plan principal.

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 colocando una ficha de Aceleración sobre el Plan principal para restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor impreso.



¡ARROJADLO A LA MAZMORRA! Y GUARDAD EL GUANTELETE DEL INFINITO EN LA CÁMARA ACORAZADA.

JAMÁS VOLVERÁ A ATRIBULAR LOS NUEVE REINOS.



VENID, AMIGOS MÍOS. ¡CELEBRAREMOS UN FESTÍN EN VUESTRO HONOR!



¡Más libaciones para mis camaradas, los héroes de Midgard!

ME GUSTA TU ESPADA

GRACIAS, MI SEÑORA.

CONTADME OTRA VEZ COMO CERCENASTEIS EL GUANTELETE DEL INFINITO DEL BRAZO DE THANOS.



COMO RECOMPENSA POR VUESTROS SERVICIOS, ODÍN HA ORDENADO QUE SE OS PROPORCIONE ACCESO A LA CÁMARA DEL TESORO DE ASGARD.

TOMAD CUANTO PODÁIS ACARREAR.

¡QUE ME FLARKEN, GROOT! ¡POR FIN VAMOS A COBRAR!

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Diseño y desarrollo adicionales: Michael Boggs y Aaron Haltom

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Jim Cartwright

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Joey Vazquez

Dirección artística: Deborah Garcia con Christina Doffing, Tim Flanders, Chelzee Lemm-Thompson y Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Zach Holmes

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Liza Lundgren

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Brian Ng

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

PRUEBAS DE JUEGO

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Seward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom y Jeremy Zwirn



PROOF OF
PURCHASE

MC21en
The Mad Titan's
Shadow

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

ESCENARIO 1

Fauces Negras

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Cosmo** a la reserva de la campaña.

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Violación de seguridad** a la reserva de la campaña.

ESCENARIO 2

Defender la Torre

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Shawarma** a la reserva de la campaña.

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Cisne Negro** a la reserva de la campaña.

☐

Marca esta casilla si la Torre de los Vengadores tiene el rasgo **Dañado**.

ESCENARIO 3

Thanos

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Calambrazo** a la reserva de la campaña.

☐

Marca esta casilla si se ha completado **Las Gemas del Infinito 1B**.

ESCENARIO 4

Hela

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Piedra de las normas** a la reserva de la campaña.

☐

Marca esta casilla si se ha añadido **Odín** a la reserva de la campaña.

NOTAS