

EL JUEGO DE CARTAS

REGLAMENTO

GÉNESIS MUTANTE

"Bienvenidos a la Patrulla-X. ¡Espero que sobreviváis a la experiencia!" –Gatasombra

¡Bienvenido a Génesis mutante! Esta expansión de campaña contiene dos nuevos Superhéroes y cinco escenarios que narran la historia de la Patrulla-X, un grupo de heroicos mutantes que luchan para proteger un mundo que los odia y les tiene miedo.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado por diabólicos Villanos: Dientes de Sable, las Centinelas, el Molde Maestro, la Hermandad de Mutantes y Magneto. 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: Coloso y Gatasombra. En la página 22 se detalla el contenido de estos mazos.

CONTENIDO

- ▶ 273 cartas en total, que constan de 108 cartas de Jugador, 16 cartas de Villano y 149 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión Génesis mutante se identifican mediante este símbolo:



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 se muestra 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.

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.

Patrulla

Mientras haya Esbirros con la palabra clave Patrulla enfrentados a un jugador, éste no podrá 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, abandonar el juego ni quedarse con ninguna parte de su texto de reglas en blanco. Esta regla no se aplica a las cartas que forman parte del mismo conjunto que la carta Permanente (ya sea un conjunto modular, de Superhéroe o de un escenario).

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.

Trabajo en equipo (RASGO) *

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

Ejemplo: Javier está enfrentado a Delgado cuando Emilia muestra y se enfrenta a Senyaka, quien posee la palabra clave Trabajo en equipo (ACÓLITO). Como Delgado también tiene la palabra clave Trabajo en equipo (ACÓLITO), ambos Esbirros se activan (cada uno contra el jugador al que está enfrentado).

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.

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.

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.



NUEVAS REGLAS

Identidades adicionales

Algunos Superhéroes tienen cartas que les otorgan identidades adicionales, como por ejemplo la carta “En fase” de Gatasombra. 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, En pie de guerra (⊗ 51).

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 *Génesis mutante* 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 (*Dientes de Sable*) y terminando con el escenario número 5 (*Magneto*).

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.

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA



BÁSICA / CAMPAÑA

© MARVEL © 2022 FFG ⊗ 171B

**ESTA CARTA ES BÁSICA,
PERO TAMBIÉN ES ESPECÍFICA
DE LA CAMPAÑA
GÉNESIS MUTANTE.**

Las cartas ⊗ 171–195 se han diseñado específicamente para la campaña *Génesis mutante*. Las cartas ⊗ 171–175 son cartas de Encuentro específicas de la campaña *Génesis mutante* (todas tienen información por las dos caras), mientras que las cartas ⊗ 176–195 son cartas de Jugador específicas para la campaña.

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA

Durante una campaña, es posible que deban añadirse cartas específicas a los mazos de Jugador y Encuentros. Estas cartas no pueden incluirse en ningún mazo a menos que se vaya a jugar la campaña *Génesis mutante* y las instrucciones de preparación así lo requieran.

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.

Podéis descargar e imprimir la hoja de campaña en la página oficial del juego:

FantasyFlightGames.es

FUNCIONES DE PERSONAJES

La Patrulla-X es un equipo, y cada uno de sus miembros desempeña una función única. La expansión *Génesis mutante* introduce una mecánica de funciones que representa la especialidad de cada Héroe como miembro de este equipo.

Estas cuatro funciones son: comandante, defensor, luchador y pacificador. Cada una de ellas representa un conjunto de habilidades especializadas que combina las aptitudes de dos de los aspectos principales de *MARVEL CHAMPIONS*; esto proporciona a los jugadores acceso a nuevos efectos que potencian sus aspectos o amplían su mazo con efectos que de otro modo no tendrían a su disposición.

Los aspectos asociados a cada una de las funciones son los siguientes:

- **Comandante** (Agresividad + Liderazgo)
- **Defensor** (Justicia + Protección)
- **Luchador** (Agresividad + Protección)
- **Pacificador** (Justicia + Liderazgo)

Al preparar el escenario 1 en una partida de campaña, cada jugador elige una de estas funciones y anota su decisión en la hoja de campaña. Todos los jugadores deben elegir funciones diferentes, aunque esta elección no se ve limitada en modo alguno por el aspecto que hayan escogido.

Cada función dispone de 5 Mejoras propias. Estas Mejoras pueden obtenerse derrotando el Plan secundario específico de la campaña para cada escenario. Si los jugadores logran mejorar sus funciones, cada uno de ellos ha de coger una Mejora al azar del conjunto de su función y ponerla en juego al comienzo de la partida. Una vez finalizada la partida, esas Mejoras se retiran de la campaña, tanto si se han usado como si no. Esta limitación a una sola partida se ha diseñado con la intención de animar a los jugadores a buscar oportunidades para desempeñar sus funciones en beneficio del equipo.

Personalización de funciones

Además de estas cartas de Mejora únicas, cada función brinda a los jugadores la posibilidad de personalizar aún más sus mazos confiriéndoles un acceso limitado a los aspectos asociados a la función elegida. Cuando se prepara un escenario para el modo Campaña, cada jugador puede elegir hasta 1 copia de un Evento y 1 copia de una Mejora de su colección que pertenezca a alguno de los aspectos asociados a su función. Si el mazo del jugador no contiene ya estas cartas, podrá añadir una de ellas (o las dos) a su mazo para la partida que se va a jugar. Las cartas seleccionadas de este modo no se cuentan de cara a los límites máximo y mínimo del mazo.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *Génesis mutante* 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 *Génesis mutante* 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.

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 y restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor impreso colocando una ficha de Aceleración sobre el Plan principal (*tal y como se ha descrito previamente*).

CONJUNTO “FUTURO PASADO”

El conjunto modular *Futuro pasado* se utiliza a lo largo de toda la campaña. Representa la aparición de centinelas del futuro que viajan atrás en el tiempo para eliminar a los mutantes de su pasado. Cuando se juegue una partida que no forme parte de la campaña *Génesis mutante*, este conjunto modular podrá utilizarse como cualquier otro conjunto de Encuentros.

WASHINGTON D.C.

LA AMENAZA
MUTANTE CONSTITUYE UN
PELIGRO INMINENTE PARA
LOS ESTADOS UNIDOS.

MAGNETO Y SU
HERMANDAD YA HAN
ATACADO VARIOS CENTROS DE
REGISTRO PARA MUTANTES.

POR ESTA RAZÓN, HE
DECIDIDO APOYAR EL
PROGRAMA CENTINELA...

YA ME GUSTARÍA
A MÍ ENSEÑARLE A ESE
PAYASO LO PELIGROSO
QUE SOY.

CALMA, CAMARADA.
TENEMOS QUE
DEMOSTRARLE QUE
HUMANOS Y MUTANTES
PUEDEN CONVIVIR
EN PAZ.

¡TÚ, CACHO DE
CARNE! ¡LA HERMANDAD
HA VENIDO A POR TI!

¡ESE PSICÓPATA
VA A MATARLO!

¡DEPRISA,
PATRULLA-X! ¡TENÉIS
QUE RESCATAR AL
SENADOR KELLY!

ESCENARIO N° 1 – DIENTES DE SABLE

Una oleada de histeria antimutante se extiende por todo el país. La población vive con miedo a que su vecino o incluso su hijo sea mutante. El senador Robert Kelly ha saltado a la palestra con un discurso prohumano y exige la promulgación de una ley para el registro de mutantes. Su mitin ha llamado la atención de la Patrulla-X, pero también de la Hermandad de Mutantes.

Mazo de Villano: Dientes de Sable (I), Dientes de Sable (II).

Quita Dientes de Sable (I) y añade Dientes de Sable (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Acosado por Dientes de Sable, El senador herido.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Dientes de Sable, Hermandad, Mística y Normal.

Los conjuntos “Hermandad” y “Mística” 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.

ROBERT KELLY

El escenario de Dientes de Sable narra cómo la Patrulla-X trata de salvar al senador Robert Kelly (⊗ 66) evitando que Dientes de Sable lo asesine. Para recrear esta historia, el escenario incluye al senador como un Aliado con el siguiente texto:

“Interrupción obligada: cuando un enemigo resuelva un ataque no defendido contra ti, inflige ese Daño a Robert Kelly.”

Los jugadores pierden la partida si Robert Kelly abandona el juego, por lo que es de vital importancia que lo protejan.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Si los jugadores prefieren modificar la dificultad de este escenario, pueden colocar fichas de Daño sobre Robert Kelly durante la preparación de la partida. Este Daño adicional representa el ataque inicial de Dientes de Sable contra el senador. Los jugadores pueden acordar la cantidad de Daño que se colocará; más abajo se sugieren algunas cifras para distintos niveles de dificultad.

- **Modo Escaramuza:** Coloca 0 de Daño.
- **Modo Normal:** Coloca 1 de Daño.
- **Modo Experto:** Coloca 2 de Daño.
- **Modo Heroico:** Coloca 3 de Daño.

CONJUNTO MODULAR DE MÍSTICA

Mística es una mutante metamorfa que utiliza su poder para infiltrarse en las filas enemigas y sembrar el caos. Su conjunto modular incluye cartas de Perfidia únicas que representan estas capacidades: Infiltración (⊗ 82) e Impostora imprevisible (⊗ 83). Cuando muestres una de estas cartas, añádela a tu mazo y bará-jalo. Si más adelante una de estas cartas de Perfidia entra en tu mano, deberás aplicar su **Respuesta obligada** en ese momento.

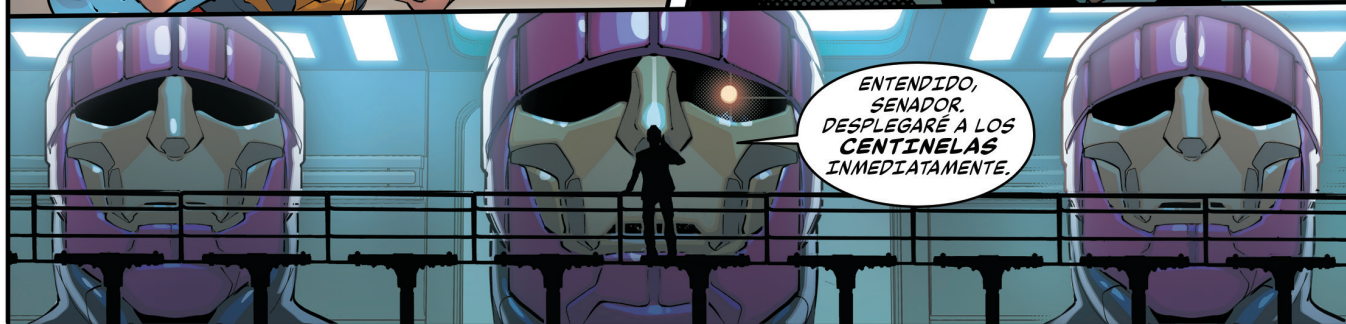
Robar una carta de Perfidia de tu mazo cuenta como robar una carta. Toda carta de Perfidia que tengas en la mano deberá conservarse hasta que la descartes, cosa que podrás hacer siempre que tengas la oportunidad de descartar una carta de Jugador de tu mano. Esto incluye (entre otros casos) el final de la fase de los Jugadores, o cuando un jugador o el efecto de una carta de Encuentro así lo dispongan. Al descartar una carta de Perfidia de tu mano o tu mazo, se coloca 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 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.
- Cada jugador escoge la función que desempeñará durante la campaña y anota su decisión en la hoja de campaña (todos deben desempeñar funciones diferentes). Luego cada jugador coge 1 Mejora al azar del conjunto de cartas de la función que ha elegido y la pone en juego bajo su control. Los jugadores pueden personalizar sus funciones siguiendo las instrucciones de la página 5.
- Baraja las cartas del conjunto modular “Futuro pasado” y apártalas a un lado. Éste es el mazo del Futuro pasado.
- Muestra el Plan secundario Policías asustados (⊗ 171A).

VICTORIA:

- Si el Plan secundario Policías asustados (⊗ 171A) ha sido derrotado, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña.
- Retira de la campaña todas las cartas del conjunto “Futuro pasado” que estén en la zona de victoria. Anota en la hoja de campaña los nombres de todas las cartas de “Futuro pasado” que haya en el mazo de Encuentros, en la pila de descartes y en juego.
- Retira de la campaña todas las Mejoras de función que empezaran la partida en juego.
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



ESCENARIO N° 2 – EL PROYECTO DESPERTAR

Aunque la Patrulla-X ha rescatado a Robert Kelly de las garras de Dientes de Sable, el atentado contra su vida no ha hecho sino reforzar los prejuicios del senador hacia los mutantes. Se ha puesto en contacto con Henry Gyrich, jefe de la comisión ultrasecreta que desarrolla el proyecto Despertar, para discutir su respuesta a la escalada del conflicto. Ambos coinciden en que la amenaza mutante está descontrolada y ya no se pueden permitir el lujo de esperar a que se apruebe la ley de registro: los centinelas deben activarse de inmediato.

Esa misma noche, los robots cazamutantes se despliegan por todo Estados Unidos y emplean sus sofisticados escáneres para localizar y capturar a los desprevenidos mutantes.

La súbita oleada de energía psiónica liberada por el pánico de los mutantes ha puesto en alerta al profesor Xavier. Valiéndose de su poder telepático, el profesor encomienda a los miembros de la Patrulla-X que detengan a los centinelas y rescaten a todos los mutantes que puedan.

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

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

Mazo de Plan principal: La noche de los centinelas.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Proyecto Despertar, Centinelas, Tolerancia Cero y Normal.

El conjunto “Centinelas” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Tolerancia Cero” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar el escenario del Proyecto Despertar. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

OPERACIÓN TOLERANCIA CERO

El escenario del Proyecto Despertar narra cómo los centinelas capturan mutantes con el propósito de encerrarlos en campos de concentración. Para recrear esta historia, las instrucciones de preparación del Plan principal 1A indican a los jugadores que pongan en juego el Plan secundario “Operación Tolerancia Cero” (X 104). Este Plan secundario introduce una condición de derrota alternativa que los jugadores deben evitar. Su enunciado dice así:

“Respuesta obligada: después de que un enemigo ataque y derrote a un Aliado, coloca ese Aliado boca abajo debajo de este Plan.

Si hay X cartas boca abajo debajo de este Plan, los jugadores pierden la partida. X es igual al número de jugadores más 3.”

La cara 1B del Plan principal también otorga la palabra clave Permanente a Operación Tolerancia Cero para que no pueda abandonar el juego en ningún momento de la partida. Esto quiere decir que los jugadores deben derrotar al Centinela antes de que se coloquen demasiadas cartas debajo de Operación Tolerancia Cero.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Si los jugadores prefieren modificar la dificultad de este escenario, pueden coger cartas de la parte superior de sus mazos y colocarlas boca abajo debajo de la carta Operación Tolerancia Cero durante la preparación de la partida. Estas cartas representan a todos los mutantes capturados por los centinelas antes de que llegasen los héroes. Los jugadores pueden acordar la cantidad de cartas que se colocarán; más abajo se sugieren algunas cifras para distintos niveles de dificultad.

- **Modo Escaramuza:** Coloca 0 cartas boca abajo.
- **Modo Normal:** Coloca 1 carta boca abajo.
- **Modo Experto:** Coloca 2 cartas boca abajo.
- **Modo Heroico:** Coloca 3 cartas boca abajo.

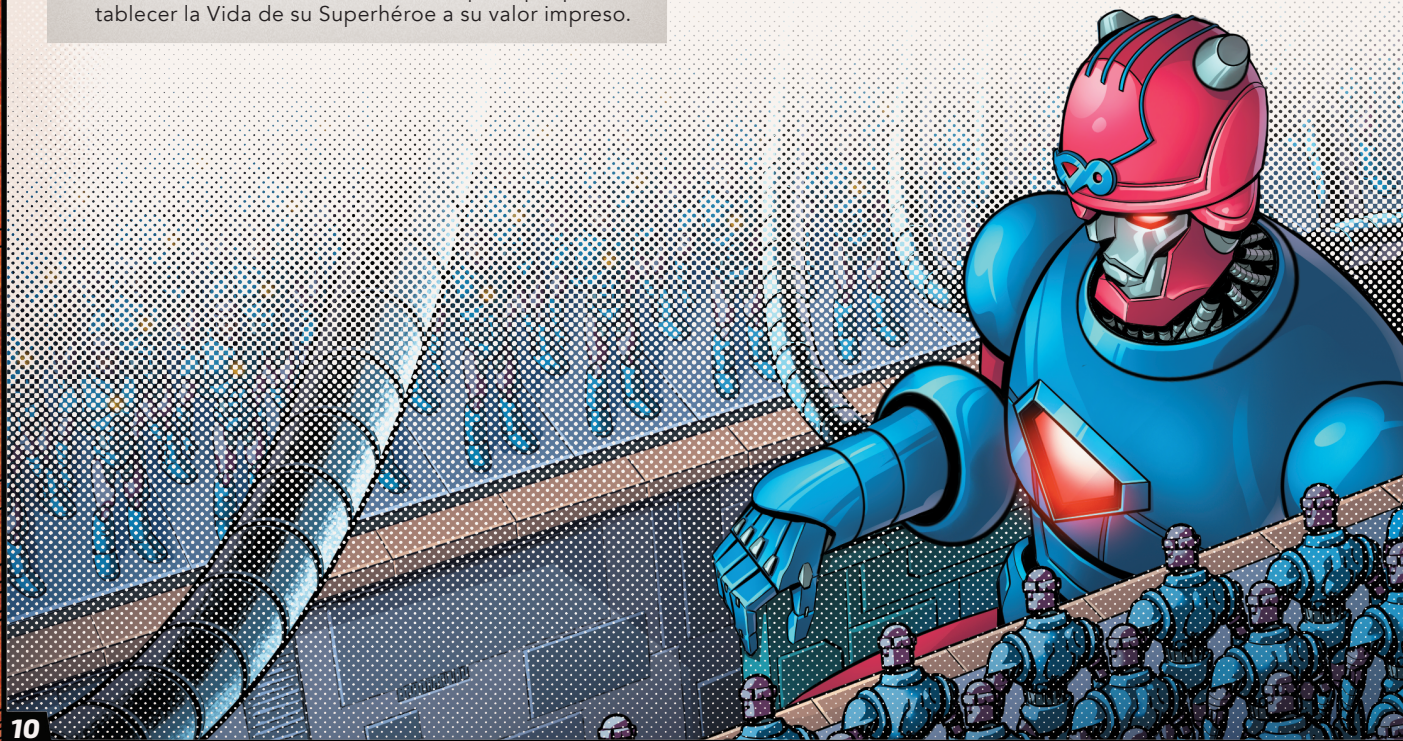
INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade al mazo de Encuentros todas las cartas del conjunto "Futuro pasado" que estén anotadas en la hoja de campaña y barájalo. Luego baraja las restantes cartas del conjunto "Futuro pasado" y apártalas a un lado.
- Si está marcada la casilla "Policías asustados derrotado" en la hoja de campaña, cada jugador coge 1 Mejora al azar del conjunto de cartas de la función que ha elegido y la pone en juego bajo su control. Los jugadores pueden personalizar sus funciones siguiendo las instrucciones de la página 5.
- Muestra el Plan secundario El enemigo de mi enemigo (⊗ 172A).
- **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 el Plan secundario El enemigo de mi enemigo (⊗ 172A) ha sido derrotado, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña.
- Retira de la campaña todas las cartas del conjunto "Futuro pasado" que estén en la zona de victoria. Anota en la hoja de campaña los nombres de todas las cartas de "Futuro pasado" que haya en el mazo de Encuentros, en la pila de descartes y en juego.
- Retira de la campaña todas las Mejoras de función que empezaran la partida en juego.
- Si Júbilo (⊗ 88B) está en juego, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña.
- Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados **CAUTIVO** que hayan entrado en juego.
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.





¡ARREANDO,
DULZURA! VETE
DE AQUÍ.

¿MAGNETO?

PERO ESTE
ATAQUE SÓLO SERÁ
EL PRIMERO DE
MUCHOS A MENOS QUE
DESTRUYAMOS EL
CENTRO DE
PRODUCCIÓN DE
CENTINELAS.

PATRULLA-X,
HABÉIS HECHO
BIEN EN PROTEGER
A NUESTROS
CONGÉNERES
MUTANTES ESTA
NOCHE.

¿Y TÚ SABES
DÓNDE ESTÁ?

ASÍ ES.

¿PRETENDES QUE
COLABOREMOS CONTIGO Y
CON TU HERMANDAD?

EL ENEMIGO DE MI
ENEMIGO ES AMIGO
MÍO, CÍCLOPE. LOS
CENTINELAS SON UNA
AMENAZA PARA TODOS
LOS MUTANTES.

MUY BIEN,
MAGNETO.
GUÍANOS.

ESCENARIO Nº 3 – EL MOLDE MAESTRO

Los centinelas que causaban estragos entre los mutantes han sido destruidos, gracias en parte a la inesperada intervención de Magneto. El amo del magnetismo conoce la ubicación secreta de la fábrica de centinelas, y ha sugerido una tregua con la Patrulla-X para unir sus fuerzas contra su enemigo común. Enfurecidos y consternados por tan osado ataque contra la población mutante, la Patrulla-X accede y sigue a Magneto hasta la fábrica.

Mazo de Villano: Molde Maestro (I), Molde Maestro (II).

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

Mazo de Plan principal: La fábrica de centinelas, El plan del Molde Maestro.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Molde Maestro, Centinelas, Tolerancia Cero y Normal.

El conjunto “Tolerancia Cero” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Centinelas” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar el escenario del Molde Maestro. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

ESBIRROS DEL MOLDE MAESTRO

El escenario del Molde Maestro narra la historia de una fábrica de centinelas autónoma que construye robots para protegerse al tiempo que pone en práctica su plan de subyugar a toda la humanidad.

Para recrear esta historia, la carta del Molde Maestro tiene el siguiente enunciado:

“Interrupción obligada: cuando el Molde Maestro ejecute el Plan contra ti, descarta cartas del mazo de Encuentros hasta que se descarte un Esbirro **CENTINELA**. Pon en juego ese Esbirro enfrentado a ti. No des una carta de aumento al Molde Maestro para esta activación.”

El Esbirro que entra en juego mediante esta capacidad se activará contra ti siguiendo el procedimiento habitual después de la activación del Molde Maestro, así que procura no dejar que ejecute el Plan demasiado a menudo.

Además, los Planes principales 1B y 2B tienen los dos este enunciado: “Todos los Esbirros **CENTINELA** ganan Guardia”. Esto significa que no podrás atacar directamente al Molde Maestro hasta haber derrotado a todos los Esbirros **CENTINELA** que estén enfrentados a ti.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade al mazo de Encuentros todas las cartas del conjunto “Futuro pasado” que estén anotadas en la hoja de campaña y barájalo. Luego baraja las restantes cartas del conjunto “Futuro pasado” y apártalas a un lado.
- Si Júbilo (⊗ 88B) está marcada en la hoja de campaña, ponla en juego.
- Todo Aliado **CAUTIVO** cuyo nombre esté anotado en la hoja de campaña podrá añadirse al mazo de cualquier jugador (barajándolo después).
- Si está marcada la casilla “El enemigo de mi enemigo derrotado” en la hoja de campaña, cada jugador coge 1 Mejora al azar del conjunto de cartas de la función que ha elegido y la pone en juego bajo su control. Los jugadores pueden personalizar sus funciones siguiendo las instrucciones de la página 5.
- Muestra el Plan secundario Localizar a los prisioneros (⊗ 173A).

- **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 el Plan secundario Localizar a los prisioneros (⊗ 173A) ha sido derrotado, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña.
- Retira de la campaña todas las cartas del conjunto “Futuro pasado” que estén en la zona de victoria. Anota en la hoja de campaña los nombres de todas las cartas de “Futuro pasado” que haya en el mazo de Encuentros, en la pila de descartes y en juego.
- Retira de la campaña todas las Mejoras de función que empezaran la partida en juego.
- Si Júbilo (⊗ 88B) está en juego, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña. De no ser así, retírala de la hoja de campaña marcando la otra casilla.
- Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados que hayan terminado la partida debajo de Localizar a los prisioneros o Rescatar a los cautivos. Estos Aliados no podrán utilizarse durante el resto de la campaña.
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



¡GYRICH ESTÁ
ESCAPANDO!



NI DE
CONA: TÚ
NO TE VAS
HASTA QUE
HAYAS
APAGADO
ESTE
TRASTO.

NO HAY NECESIDAD. EL
MOLDE MAESTRO SE
VIENE CONMIGO AL
ASTEROIDE M.

¡ÉSE NO ERA EL
TRATO, MAGS!

ERA MI PLAN DESDE
EL PRINCIPIO, NIÑA.
Y HABÉIS CUMPLIDO
VUESTRA PARTE
ADMIRABLEMENTE.



¡HOMBRE DE HIELO!
¡TORMENTA!
¡DETENEDLO!



ADIÓS, PATRULLA-X.
ME TEMO QUE SE
REQUIERE NUESTRA
PRESENCIA EN
OTRAS PARTES.

LA MANSIÓN X

¡MEGAN,
ESPÉrame!

¡DATE PRISA,
VIC! LLEGO
TARDE A
CLASE.

TOC,
TOC.

¡SE ACABARON
LAS CLASES,
PRINGAOS!

ESTÁN ATACANDO
LA MANSIÓN. ¡A MÍ,
MI PATRULLA-X!

ESCENARIO N° 4 – ATAQUE A LA MANSIÓN

Los poderes combinados de Magneto y la Patrulla-X han superado con creces las defensas del Molde Maestro y su ejército de centinelas, y los mutantes se alzan victoriosos sobre las máquinas. Pero en vez de destruir la fábrica de centinelas como habían acordado, Magneto emplea su control sobre el magnetismo para sacar al Molde Maestro de su complejo subterráneo y elevarlo hasta su fortaleza orbital, el Asteroide M.

La Patrulla-X se dispone a impedir que Magneto escape, pero el profesor X reclama su presencia en la mansión. ¡Están atacando el Instituto Xavier! Magneto ha ordenado a su Hermandad que ataque el complejo para evitar que los héroes mutantes le persigan, ganando así el tiempo necesario para reprogramar el Molde Maestro.

La Patrulla-X desiste y viaja a toda prisa a la mansión X para hacer frente a la Hermandad de Mutantes.

Mazo de Villano: Avalancha (A), Mole (A), Piros (A) y Sapo (A).

Sustituye cada Villano (A) por su versión (B) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: ¡La Hermandad ataca!, Ataque al Instituto Xavier (x4).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros Ataque a la mansión, Hermandad, Mística y Normal.

El conjunto “Mística” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Hermandad” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar el escenario del Ataque a la mansión. El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

MÚLTIPLES VILLANOS

En este escenario participan cuatro Villanos diferentes: Avalancha (⊗ 121), Mole (⊗ 122), Piros (⊗ 123) y Sapo (⊗ 124). En ningún momento podrá haber en juego más de un Villano, pero su orden se determina al azar para que los jugadores no sepan cuál de ellos será el siguiente en aparecer.

Para triunfar en este escenario, los jugadores deben derrotar a un número concreto de Villanos que dependerá de la dificultad seleccionada:

- **Modo Escaramuza:** Derrota 1 Villano para ganar.
- **Modo Normal:** Derrota 2 Villanos para ganar.
- **Modo Experto:** Derrota 3 Villanos para ganar.
- **Modo Heroico:** Derrota 4 Villanos para ganar.

El Plan ¡La Hermandad ataca! (⊗ 125A) indica a los jugadores que pongan en juego la carta de Entorno Salvar el instituto (⊗ 130) durante la preparación de la partida. En el enunciado de esta carta se explica lo que deben hacer los jugadores una vez que derroten al Villano actual.

VARIANTES DEL PLAN PRINCIPAL

Además de los cuatro Villanos, este escenario también plantea a los jugadores cuatro versiones distintas del Plan principal 2B: El vestíbulo (⊗ 126B), La cafetería (⊗ 127B), La cancha de baloncesto (⊗ 128B) y El patio (⊗ 129B). Estos cuatro Planes principales representan diferentes ubicaciones del Instituto Xavier que son atacadas por la Hermandad. Deben barajarse durante la preparación de la partida para que los jugadores nunca sepan dónde se va a producir el siguiente ataque. **Si los Villanos logran completar 2 versiones del Plan 2B, los jugadores habrán perdido la partida.**

Para evitar que los jugadores deduzcan el orden de las cuatro variantes del Plan 2A/B en el mazo del Plan principal, todas las caras 2A de cada Plan principal son idénticas. Esto incluye el código de producto (todas estas caras tienen asignado el intervalo ⊗ 126A–129A).

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

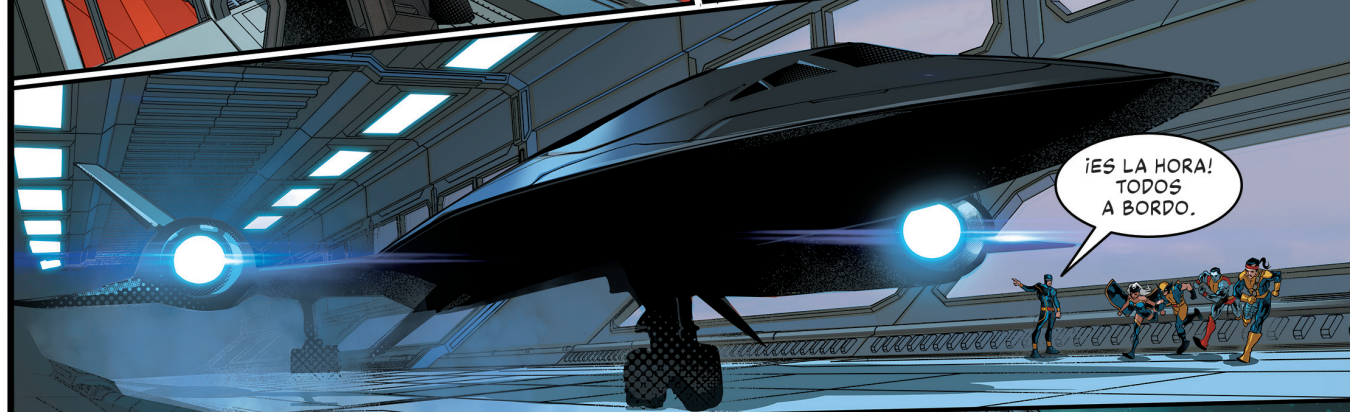
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade al mazo de Encuentros todas las cartas del conjunto "Futuro pasado" que estén anotadas en la hoja de campaña y barájalo. Luego baraja las restantes cartas del conjunto "Futuro pasado" y apártalas a un lado.
- Si Júbilo (⊗ 88B) está marcada en la hoja de campaña, ponla en juego.
- Todo Aliado **CAUTIVO** cuyo nombre esté anotado en la hoja de campaña podrá añadirse al mazo de cualquier jugador (barajándolo después).
- Si está marcada la casilla "Localizar a los prisioneros derrotado" en la hoja de campaña, cada jugador coge 1 Mejora al azar del conjunto de cartas de la función que ha elegido y la pone en juego bajo su control. Los jugadores pueden personalizar sus funciones siguiendo las instrucciones de la página 5.
- Muestra el Plan secundario Ataque sorpresa (⊗ 174A).
- **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 el Plan secundario Ataque sorpresa (⊗ 174A) ha sido derrotado, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña.
- Retira de la campaña todas las cartas del conjunto "Futuro pasado" que estén en la zona de victoria. Anota en la hoja de campaña los nombres de todas las cartas de "Futuro pasado" que haya en el mazo de Encuentros, en la pila de descartes y en juego.
- Retira de la campaña todas las Mejoras de función que empezaran la partida en juego.
- Si Júbilo (⊗ 88B) está en juego, marca la casilla correspondiente en la hoja de campaña. De no ser así, retírala de la hoja de campaña marcando la otra casilla.
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.





ESCENARIO Nº 5 – MAGNETO

Magneto envió a su Hermandad de Mutantes contra el instituto del profesor Xavier para quitarse de encima a la Patrulla-X mientras él se escapaba con el Molde Maestro. El amo del magnetismo ha aprovechado este tiempo para instalar el Molde en su fortaleza orbital, el Asteroide M.

Una vez a salvo allí, lejos del alcance de los gobiernos mundiales, Magneto pretende reprogramar la fábrica robótica para construir sus nuevos centinelas tipo M, robots que cazan humanos. Cuando estén operativos, descenderán sobre el planeta para neutralizar toda resistencia humana y hacer realidad su sueño: un mundo dominado por los mutantes.

Mientras tanto, en la mansión X, el mutante Forja termina los últimos ajustes en el avión supersónico de la Patrulla-X que le permitirán escapar del campo gravitatorio de la Tierra y llegar al Asteroide M. El profesor Xavier desea buena suerte a su equipo y observa cómo la Patrulla-X despegaba rumbo a la confrontación final con su viejo amigo y más letal enemigo.

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

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

Mazo de Plan principal: Asteroide M, Fábrica operativa, La dictadura de Magnus.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Magneto, Acólitos y Normal.

El conjunto “Acólitos” 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.

CARRERA CONTRA MAGNETO

El escenario de Magneto narra la lucha de la Patrulla-X contra Magneto para frustrar su plan de conquistar el mundo creando un ejército de centinelas tipo M. Para recrear este escenario, se incluyen dos Planes secundarios de doble cara: “Misión de abordaje / Sabotear el Molde Maestro” (⊗ 144) y “Caída de órbita / Esfuerzo físico” (⊗ 145). Durante la preparación de la partida, los jugadores muestran Misión de abordaje y apartan a un lado Caída de órbita. Estos Planes secundarios representan el plan de la Patrulla-X para abordar el Asteroide M, destruir el Molde Maestro y desviar la fortaleza de Magneto de su órbita. Cada Plan que derroten pondrá en juego el siguiente.

Los enunciados de todos estos Planes secundarios impiden que Magneto sufra Daños fatales, evitando así que los jugadores lo derroten sin haber derrotado primero todos los Planes secundarios. Para triunfar en este escenario jugando en el modo Normal, los jugadores deben derrotar todos los Planes secundarios antes de que Magneto complete sus Planes principales. Luego deberán aprovechar el estado de debilidad de Magneto para derrotarlo definitivamente.

A medida que Magneto avance en la consecución de sus Planes principales, los jugadores se verán penalizados si no han realizado suficientes progresos en la derrota de los Planes secundarios, así que más les vale procurar que Magneto no se les adelante demasiado.

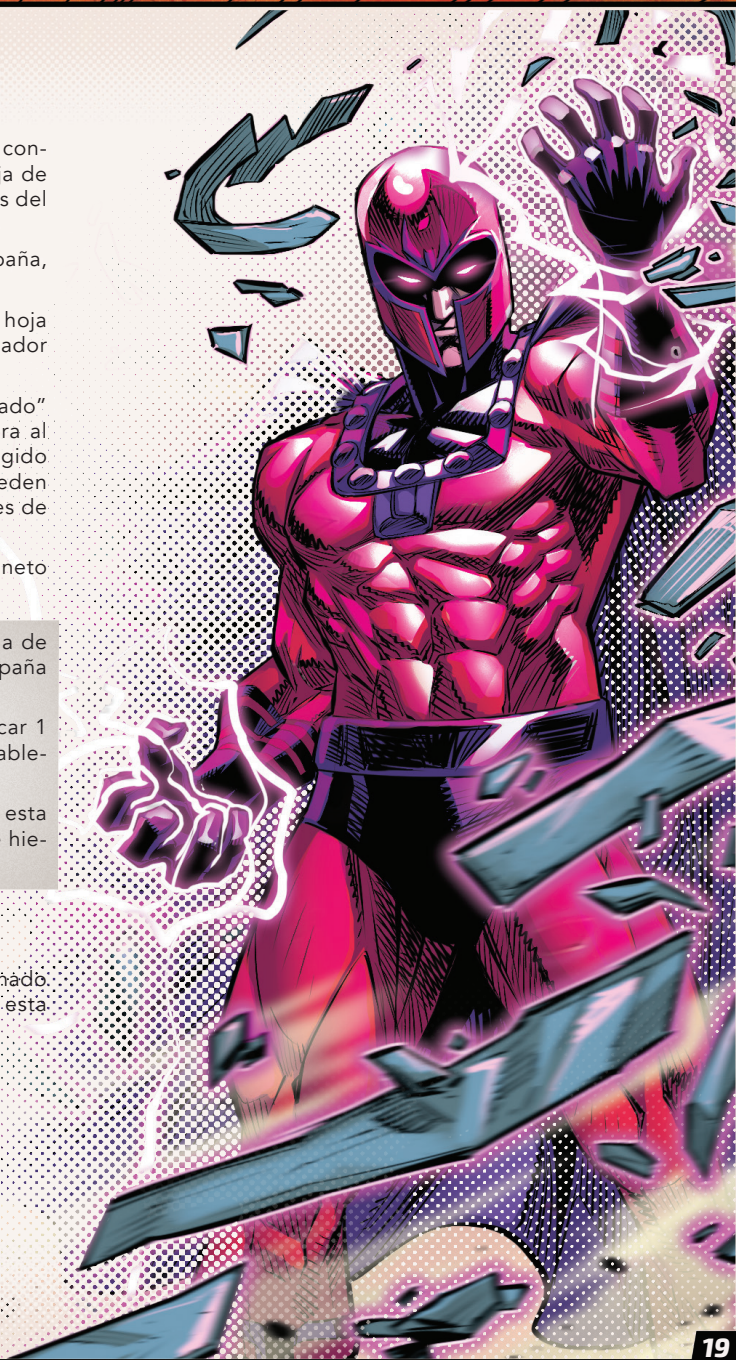
INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

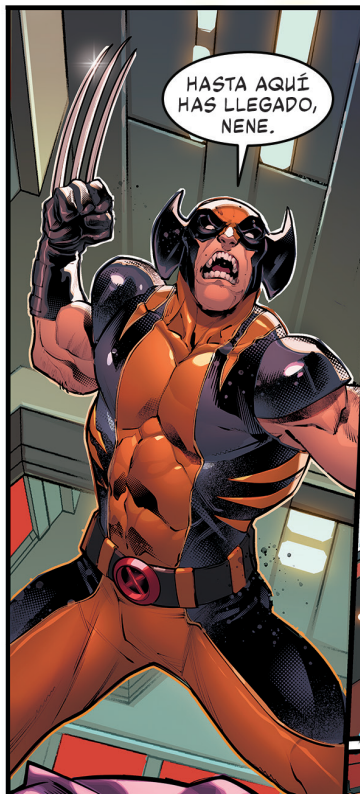
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade al mazo de Encuentros todas las cartas del conjunto "Futuro pasado" que estén anotadas en la hoja de campaña y barájalo. Luego baraja las restantes cartas del conjunto "Futuro pasado" y apártalas a un lado.
 - Si Júbilo (⊗ 88B) está marcada en la hoja de campaña, ponla en juego.
 - Todo Aliado **CAUTIVO** cuyo nombre esté anotado en la hoja de campaña podrá añadirse al mazo de cualquier jugador (barajándolo después).
 - Si está marcada la casilla "Ataque sorpresa derrotado" en la hoja de campaña, cada jugador coge 1 Mejora al azar del conjunto de cartas de la función que ha elegido y la pone en juego bajo su control. Los jugadores pueden personalizar sus funciones siguiendo las instrucciones de la página 5.
 - Muestra el Plan secundario La fortaleza de Magneto (⊗ 175A).
- **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, Magneto gobernará el mundo con puño de hierro y habrán perdido la campaña.

VICTORIA:

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





HASTA AQUÍ
HAS LLEGADO,
NENE.



¡AAAARGH!



¡BARRAS Y ESTRELLAS!
LA ESTACIÓN SE HA
SALIDO DE SU ÓRBITA.
¡NOS CAEMOS!



¡HEMOS
TERMINADO,
EQUIPO! ¡HORA
DE IRSE!



¡QUÉ POCO
HA FALTADO!
VOLVAMOS A CASA,
MIS AMIS.

WASHINGTON D.C.

SEGUIMOS SIN NOTICIAS DE MAGNETO O LA PATRULLA-X, SENADOR.

PERO TENGO AQUÍ EL INFORME QUE ME PIDÍÓ.

LOS RASTREADORES DE LA MARINA CONFIRMAN QUE EL MOLDE MAESTRO QUEDÓ COMPLETAMENTE DESTRUIDO CUANDO EL ASTEROIDE M SE ESTRELLÓ EN EL PACÍFICO.

¡MALDICIÓN! ESTO RETRASARÁ NUESTRO PROGRAMA DE CENTINELAS AL MENOS CUATRO AÑOS.

SI LO QUE BUSCA ES UNA SOLUCIÓN AL PROBLEMA MUTANTE...

QUIZÁ PODRÍA PLANTEARSE UN ENFOQUE MÁS... **SINIESTRO**.

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.

COLOSO / PROTECCIÓN

Coloso posee la asombrosa capacidad de transformar su piel en acero orgánico. Cuando Coloso adopta su identidad de Héroe, gana una carta de Estado "Duro". Puede utilizar este nuevo Estado para evitar todo el Daño infligido por un ataque enemigo, o bien para potenciar sus Eventos de ataque "Puño de acero" y "Hecho de rabia". Cada vez que se descarte una carta de Estado "Duro" de Coloso, usa "Acero orgánico" para ganar otra y "Voluntad férrea" para robar 1 carta.

El aspecto de Protección permite a Coloso sacar el máximo partido de sus cartas de Estado "Duro". Realiza una "Maniobra engañosa" para que el Villano te ataque cuando tengas dos cartas de Estado "Duro" sobre tu Héroe; descarta una para que Coloso evite todo el Daño de ese ataque y quite 4 de Amenaza del Plan principal. ¡Propina un "Puñetazo potente" cuando el Villano ataque para infligirle 4 puntos de Daño adicionales, y paga su coste usando el recurso "Energía defensiva" para robar 1 carta!

Cartas de Coloso: Gatasombra, Estudio de Piotr, Voluntad férrea, Músculos de titanio, Acero orgánico (x2), Hecho de rabia (x2), Puño de acero (x3), Protector a prueba de balas (x2), Acorazarse (x2).

Cartas de Protección: Rondador Nocturno, Polaris, Entrenamiento de protección (x3), Puñetazo potente (x3), Maniobra engañosa (x3), Perseverancia (x3), Protectores mutantes (x3), Energía defensiva (x2).

Cartas Básicas: Profesor X, Jet-X, Sombra y acero, Energía, Genio, Fuerza.

Obligación: Morriña.

Conjunto de Archienemigo: Juggernaut, Juggernaut desbocado, Imparable (x2), Arrollamiento.

GATASOMBRA / AGRESIVIDAD

Gatasombra puede controlar su masa para volverse sólida o intangible. Empieza la partida teniendo en juego una Mejora de identidad de masa que tiene dos caras: "Sólida" y "En fase". Con su identidad de masa "En fase", Gatasombra no sufre Daño cuando defiende, pero se vuelve "Sólida" después de atacar o defender. Utiliza cartas como "Cambio rápido" para asegurarte de estar "En fase" cuando el Villano ataque, y juega "Sorpresa de Gatasombra" en tu próximo turno para devolverle el golpe y preparar tu Héroe.

El aspecto de Agresividad pone de manifiesto la destreza marcial de Gatasombra. Adopta su identidad de masa "En fase" y juega "Cara a cara" para hacer que el Villano te ataque. Si Gatasombra defiende, no sufrirá Daño y se volverá "Sólida" antes de infligir 5 puntos de Daño al Villano. ¡Una vez resuelto este ataque, volverá a adoptar su identidad de masa "En fase"!

Cartas de Gatasombra: Sólida / En fase, Lockheed, El cuarto de Kitty, Control preciso, Interferencia intangible, Desfase de fase (x2), Sorpresa de Gatasombra (x3), Golpe en fase (x2), Caminar por el aire (x2), Cambio rápido (x2).

Cartas de Agresividad: Lobezno, Magik, Entrenamiento de ataque (x3), Guardia en la entrada (x3), Ataque en equipo (x3), Cara a cara (x3), Energía agresiva (x2).

Cartas Básicas: Coloso, Mansión X, Sombra y acero, En pie de guerra (x3), Energía, Genio, Fuerza.

Obligación: En fase permanente.

Conjunto de Archienemigo: Reina Blanca, El Club Fuego Infernal, Peón del Fuego Infernal (x2), Contención telepática.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Michael Boggs y Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Christopher Beck

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Simone Buonfantino y Valentina Taddeo

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

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

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

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

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong y John Zuidema

