

The background of the cover features a large, menacing, metallic, red-skinned figure with a spiked helmet and a wide, toothy grin. This figure is surrounded by floating, dark, rectangular blocks. In the upper right corner, a smaller figure of a character in a blue and red suit is visible. In the lower left, a female character with long black hair, wearing a blue and black suit with a glowing blue circular emblem on her chest, is shown in a dynamic pose, holding a futuristic blue and silver handgun. In the lower right, a male character with a white mohawk, wearing a blue and yellow suit with a red 'X' emblem on his chest, is shown in a dynamic pose, holding a large, complex blue and silver weapon. The overall color palette is dominated by reds, oranges, and yellows, creating a sense of intense action and conflict.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

LA PRÓXIMA EVOLUCIÓN

REGLAMENTO

LA PRÓXIMA EVOLUCIÓN

"Somos X-Force. Buscamos problemas antes de que nos encuentren ellos a nosotros." —Cable

¡Bienvenido a La próxima evolución! Esta expansión de campaña contiene dos nuevos Héroes y cinco escenarios exclusivos que narran la historia de X-Force, un equipo de guerrilleros mutantes que lucha por el futuro de su especie.

CARTAS DE VILLANO

En los dos primeros escenarios de esta campaña se utiliza un conjunto completo de siete Villanos Merodeadores, mientras que los tres últimos están protagonizados por Juggernaut, Mister Sinistro y Discordia. 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: Cable y Dominó. En la página 22 se detalla el contenido de estos mazos.



CONTENIDO

- ▶ 260 cartas en total, que constan de 111 cartas de Jugador, 16 cartas de Villano y 133 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión La próxima evolución se identifican mediante este símbolo:



NUEVO TIPO DE CARTA – PLAN SECUNDARIO DE JUGADOR

Los Planes secundarios de jugador son misiones que emprenden los Héroes para facilitar la derrota del Villano. Se trata del equivalente en cartas de Jugador a las cartas de Plan secundario incluidas en el mazo de Encuentros.

Todas las reglas que se aplican a las cartas de Jugador se aplican por igual a los Planes secundarios de jugador. Además, las cartas de Plan secundario de jugador están supeditadas a las siguientes reglas adicionales:

- Un jugador sólo puede jugar una carta de Plan secundario de jugador durante su turno.
- Cuando un Plan secundario de jugador entra en juego, su carta se coloca junto al Plan principal en la zona de juego del Villano.
- Cada Plan secundario de jugador entra en juego con una cantidad de Amenaza encima igual a su puntuación de Amenaza inicial.
- La cantidad de Planes secundarios de jugador que haya en juego nunca puede exceder el **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**.
 - Si había uno o dos jugadores al principio de la partida, el límite de Planes secundarios de jugador es igual a uno. Si había tres o cuatro jugadores al principio de la partida, este límite es de dos.
 - Si en algún momento hubiera en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por este límite, el jugador inicial descarta Planes secundarios de jugador de su elección hasta dejar de exceder el límite.
- Un Plan secundario de jugador permanecerá en juego hasta que ya no tenga Amenaza encima (con lo cual es derrotado y se descarta, o se envía a la zona de victoria si tiene la palabra clave Victoria X), o bien hasta que se descarte porque haya en juego más Planes secundarios de jugador que los permitidos por el límite.
- Toda regla o efecto de carta que aluda a “Planes” o a “Planes secundarios” afectará también a los Planes secundarios de jugador.
- Tanto Héroes como Aliados pueden quitar Amenaza de un Plan secundario de jugador efectuando una intervención básica.
- Las capacidades que quiten Amenaza de “un Plan” o de “un Plan secundario” pueden quitar Amenaza de un Plan secundario de jugador.



LEYENDA DE LAS CARTAS DE PLAN SECUNDARIO DE JUGADOR

- 1. Nombre.** El nombre de la carta.
- 2. Tipo de carta.** Indica el modo en que ha de jugarse o utilizarse la carta durante la partida.
- 3. Capacidad.** La regla especial de la carta, mediante la cual puede interactuar con el juego.
- 4. Coste.** El coste en recursos que debe pagarse para jugar la carta.
- 5. Recursos.** Los recursos que genera esta carta cuando se descarta de la mano.
- 6. Amenaza inicial.** La cantidad de Amenaza que se coloca sobre este Plan cuando entra en juego.
- 7. Clasificación para mazos personalizados.** Aquí se indica si la carta es exclusiva de un Superhéroe, si pertenece a un aspecto concreto o si se trata de una carta Básica.
- 8. Código de producto.** Indica el producto en el que se ha publicado esta carta, así como el número asignado a la misma dentro de ese producto.

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.

Alianza

Cuando un jugador declara su intención de jugar una carta con Alianza, cualquier jugador puede ayudarle a pagar sus costes.

Asalto *

Cuando un personaje realiza una intervención básica contra un Plan que tiene la palabra clave Asalto, ese personaje utiliza su ATQ en vez de su INT. Si se trata de un Aliado, después de esta intervención sufrirá el Daño derivado que figure bajo su puntuación de ATQ en vez de su INT.

Complicación X

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

Equipo

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

Firmeza

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

Incitar X

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

Infame

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

Inicio

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

Patrulla

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

Penetrante

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

Permanente

Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, no puede abandonar el juego ni tampoco se puede tratar su enunciado de reglas como si estuviese en blanco.

Requisito (recursos)

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

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: *Pilar está enfrentada a Peludo cuando Sergio muestra y se enfrenta a Tajada, quien posee la palabra clave Trabajo en equipo (CHICOS MALOS). Como Peludo también tiene la palabra clave Trabajo en equipo (CHICOS MALOS), 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. Mientras se encuentre en la zona de victoria, el valor de X indica cuántos puntos de victoria proporciona esa carta.

HOPE SUMMERS

Hope Summers fue la primera mutante nacida tras los acontecimientos del Día M, en el que la mayoría de los mutantes del planeta perdieron sus poderes genéticos. Considerada por unos como la salvadora de los mutantes y por otros como el heraldo del apocalipsis, Hope fue llevada al futuro por Cable, que la crió como si fuese su propia hija.

En esta expansión, Hope se representa de dos formas distintas. La primera es la versión Básica de la carta de Aliado "Hope Summers" (❌ 204). Esta carta se puede incluir en cualquier mazo de Jugador siguiendo las reglas habituales para la personalización de mazos, pero en este caso no podrá utilizarse para jugar una campaña de *La próxima evolución*.

La segunda forma de emplearla consiste en el conjunto "Hope Summers", un conjunto de Encuentros modular formado por dos cartas: el Aliado "Hope Summers" (❌ 130) y el Plan secundario "Hope capturada" (❌ 131).



**CARTA BÁSICA DE ALIADO
DE HOPE SUMMERS**



**CONJUNTO DE ENCUENTROS
DE HOPE SUMMERS**



- El conjunto de Encuentros modular "Hope Summers" puede utilizarse en cualquier escenario, pero no se cuenta de cara al número de conjuntos de Encuentros modulares requeridos para jugar a ese escenario.
- La carta de Aliado "Hope Summers" (❌ 130) **no es** una carta Básica y no se puede incluir en ningún mazo de Jugador.

Atención: El conjunto de Encuentros modular "Hope Summers" es principalmente beneficioso para los jugadores y facilitará la victoria en la mayoría de los escenarios.

ATAQUES CONTRA ALIADOS

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

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

COSTES POR JUGADOR (2)

En esta expansión se introducen cartas de Jugador cuyo coste varía en función del número de jugadores; esto se indica mediante el icono 2 que acompaña al coste de la carta. Su coste total es igual a esa cifra multiplicada por el número de jugadores que empezaron el escenario.

Ejemplo: César juega la carta de Evento "Investigación en grupo" (❌ 53), que tiene un coste de 22. Al principio del escenario había tres jugadores en la partida, por lo que César debe pagar 6 recursos para poder jugar la "Investigación en grupo".

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.



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 *La próxima evolución* 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 (*Asedio morlock*) y terminando con el escenario número 5 (*Dyscordia*).

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.

CARTA PROHIBIDA

Cuando se juega a la campaña de *La próxima evolución*, no puede incluirse la versión Básica de la carta de Aliado “Hope Summers” (❧ 204) en ningún mazo de Jugador.

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA



BÁSICA / CAMPAÑA (7/17)

© MARVEL © 2023 FFG ❧ 196

**ESTA CARTA ES BÁSICA,
PERO TAMBIÉN ES ESPECÍFICA DE LA
CAMPAÑA LA PRÓXIMA EVOLUCIÓN.**

Las cartas ❧ 190–203 se han diseñado específicamente para la campaña de *La próxima evolución*. Estas cartas no pueden incluirse en ningún mazo a menos que se vaya a jugar la campaña de *La próxima evolución* y alguna de las cartas de esa campaña indique a los jugadores que las añadan a un mazo.

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](https://fantasyflightgames.es)

PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR DE LA CAMPAÑA

Durante la campaña de *La próxima evolución*, al empezar cada escenario los jugadores eligen un Plan secundario de jugador específico del conjunto Campaña y lo ponen en juego. En el reverso de cada una de estas cartas de Plan secundario de jugador hay un Entorno distinto. Estos Entornos de campaña proporcionan bonificaciones cuando se obtienen derrotando el Plan secundario de jugador que hay en la otra cara de la carta. Tales bonificaciones se conservan para todos los escenarios posteriores.



CUANDO LOS JUGADORES DERROTAN EL PLAN SECUNDARIO DE JUGADOR "REUNIR AL EQUIPO", OBTIENEN LA CARTA DE ENTORNO "EQUIPO REUNIDO" PARA USARLA EN EL ESCENARIO ACTUAL Y EN TODOS LOS ESCENARIOS FUTUROS.

Si los jugadores completan el escenario actual sin haber derrotado el Plan secundario de jugador que habían escogido, esa carta se elimina de la campaña y ya no podrá volver a seleccionarse. Cuando los jugadores fracasan en un escenario y lo repiten, deben elegir el mismo Plan secundario de jugador y derrotarlo para obtener su bonificación, incluso aunque ya lo hubieran derrotado durante la partida en la que finalmente perdieron.

Cada uno de estos Planes secundarios de jugador añade también una carta de Encuentro específica (comprendida entre las cartas 198–203) al mazo de Encuentros para el resto de la campaña, incluso aunque los jugadores no consigan derrotar ese Plan secundario de jugador.

A la hora de escoger un Plan secundario de jugador, los jugadores pueden mirar las dos caras de todas las cartas que conformen el conjunto de "Campaña". La hoja de campaña que hay en la contraportada de este cuaderno de reglas contiene un listado de estos Planes secundarios y sus correspondientes cartas de Entorno y Encuentro.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *La próxima evolución* 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 *La próxima evolución* 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 pagando un precio específico para ese escenario.

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 restableciendo la Vida de su Superhéroe hasta su valor impreso según las instrucciones específicas de ese escenario.



ESCENARIO Nº 1 – ASEDIO MORLOCK INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

Los morlocks, un grupo de mutantes marginados que viven en unos túneles olvidados bajo la ciudad de Nueva York, están siendo atacados por una banda de mercenarios mutantes conocida como los Merodeadores. Hope Summers, miembro de la Patrulla-X e hija adoptiva de Cable, se encontraba visitando a los morlocks tras los recientes ataques de los Centinelas cuando los Merodeadores llamaron a su puerta. ¡Sin perder un segundo, os movilizáis para ayudar a Hope a repeler a los Merodeadores y salvar a los morlocks!

Mazo de Villano: Arco Voltaico (A), Arpón (A), Cuervo Gris (A), Demoledor (A), Marea (A), Quimera (A), Vértigo (A).

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

Mazo de Plan principal: Toc, toc; Masacre mutante.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Asedio morlock, Arsenal militar, Asesinos de mutantes y Normal.

Los conjuntos “Arsenal militar” y “Asesinos de mutantes” 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.

MÚLTIPLES VILLANOS

En este escenario participan siete Villanos diferentes. 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 tres de estos Villanos.

El Plan “Toc, toc” (☒ 77A) indica a los jugadores que pongan en juego la carta de Entorno “Vencidos” (☒ 81) durante la preparación de la partida. Esta carta tiene dos caras, una para el modo Normal y otra para el modo Experto. En el enunciado de esta carta se explica lo que deben hacer los jugadores una vez que derrotan al Villano actual.

A diferencia de otros escenarios, cuando uno de estos Villanos es derrotado, todas las fichas, cartas de Estado y Accesorios que tuviera el Villano derrotado se descartan en vez de asignarse al siguiente Villano.

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.
- Los jugadores se ponen de acuerdo para escoger 1 de los Planes secundarios de jugador que figuran en la hoja de campaña y hacen lo siguiente:
 - Poner en juego el Plan secundario de jugador que han elegido.
 - Señalar en la hoja de campaña que han escogido ese Plan secundario de jugador para el escenario 1.
 - Coger la carta de Encuentro que se indique en la misma fila de la hoja de campaña que el Plan secundario de jugador escogido, añadirla al mazo de Encuentros y barajarlo.

VICTORIA:

- Los nombres de todos los Villanos que estén debajo de la carta “Vencidos” se anotan en la columna “Merodeadores derrotados” de la hoja de campaña.
- El número de Aliados “Morlock” que aún sigan en juego se anota en la columna “Morlocks a salvo” de la hoja de campaña.
- Si hay en juego alguna carta de Entorno de la campaña, se marca como “Conseguida” en la hoja de campaña.
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

MIRA CÓMO HUYEN
LOS MUY COBARDES.

NO, ES UNA RETIRADA
ESTRATÉGICA.

X-FORCE,
PERSEGUID A LOS
MERODEADORES.



UN RATO DESPUÉS.



LOS HE
ENCONTRADO.

¿TENÉIS A
LA CHICA?

SÍ, EL INHIBIDOR
DEL SENADOR
HA FUNCIONADO
DE MARAVILLA.

BIEN. NOS LA
LLEVAMOS.

NO CORRAS TANTO.
AYUDADNOS A ELIMINAR
A X-FORCE Y ES
TODA VUESTRA.



ESTÁN EN EL SOLAR...
¡Y TIENEN A HOPE!

AVANZAD CON
CAUTELA, EQUIPO.
¡VAMOS A CARGARNOS A
ESTOS DESGRACIADOS!



ESCENARIO Nº 2 – A LA FUGA

Habéis repelido el ataque de los Merodeadores y salvado las vidas de numerosos morlocks, pero los villanos han capturado a Hope Summers antes de batirse en retirada. Algo os dice que éste era el verdadero propósito de su ataque.

Perseguís a los Merodeadores hasta un solar en obras situado en la superficie. Llegáis justo a tiempo de evitar que Hope sea entregada a los Chicos Malos, los lacayos del genio mutante Mister Siniestro. El captor de Hope trata de escapar mientras las fuerzas combinadas de los Chicos Malos y los restantes Merodeadores cubren su huida.

Mazo de Villano: Arco Voltaico (A), Arpón (A), Cuervo Gris (A), Demoledor (A), Marea (A), Quimera (A), Vértigo (A).

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

Mazo de Plan principal: Larguémonos de aquí, Escapar con Hope.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de A la fuga, Arsenal militar, Asesinos de mutantes, Chicos Malos y Normal.

Los conjuntos “Arsenal militar” y “Chicos Malos” pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto “Asesinos de mutantes” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar este escenario.

El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

ELEGIR UN VILLANO

Para este escenario se utilizan los mismos siete Villanos que en Asedio morlock, con la salvedad de que aquí solamente aparecerá uno de ellos (elegido al azar). El Plan “Larguémonos de aquí” (X 103A) vincula a este Villano el Accesorio “El secuestrador de Hope” (X 105A), con la cara de **CONFIADO** boca arriba. El enunciado de “El secuestrador de Hope” requiere que los jugadores derroten dos veces al Villano vinculado para triunfar en este escenario.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ **Antes de resolver el enunciado de Preparación de la carta “Larguémonos de aquí”** (X 103A), retira de la partida todas las cartas de Villano cuyos nombres estén anotados en la columna “Merodeadores derrotados” de la hoja de campaña (las cartas de Esbirro que se llamen igual si se dejan en el mazo de Encuentros).
- ▶ Por cada Morlock que salvaran en el escenario anterior, uno de los jugadores busca una carta en su mazo, la añade a su mano y luego baraja su mazo.
- ▶ Si hay una carta de Entorno marcada como “Conseguida” en la hoja de campaña, se pone en juego ese Entorno y se da a cada enemigo una carta de Estado “Duro”.
- ▶ Los jugadores se ponen de acuerdo para escoger 1 de los Planes secundarios de jugador que figuran en la hoja de campaña y que no se haya elegido previamente. Luego hacen lo siguiente:
 - ▶ Poner en juego el Plan secundario de jugador que han elegido.
 - ▶ Señalar en la hoja de campaña que han escogido ese Plan secundario de jugador para el escenario 2.
 - ▶ Coger todas las cartas de Encuentro que se correspondan con un Plan secundario de jugador marcado como elegido en la hoja de campaña, añadirlas al mazo de Encuentros y barajarlo.
- ▶ **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:

- ▶ Toda carta de Entorno de la campaña que siga en juego se marca como “Conseguida” en la hoja de campaña (si no lo está ya).
- ▶ **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



hogar para niños abandonados, omaha, nebraska.

Equipo 2 en posición en la parte trasera. Equipo 1, a ver si hay alguien en casa.

Este sitio me da repelús.

¡Calla!

Dom, abre la puerta.

Mira quién ha venido a fisgar, Tom.

Y tú creías que nos aburriríamos montando guardia. ¡Esta noche nos vamos a ganar el sueldo!

ESCENARIO Nº 3 – JUGGERNAUT

Una vez libre de los Merodeadores, Hope os ayuda con el interrogatorio de su captor para descubrir adónde pretendían llevarla: el Hogar para Niños Abandonados sito en Omaha, Nebraska. Intentáis persuadirla para que regrese a la Mansión X mientras vosotros comprobáis lo que se cuece allí, pero Hope os deja claro que irá a Omaha con o sin vosotros. No tenéis más remedio que aceptar su compañía para asegurarnos de que no corra ningún riesgo innecesario.

Viajáis a Omaha con Hope y descubris que el Hogar para Niños Abandonados es un orfanato en ruinas que parece abandonado. Justo cuando os disponéis a entrar, las puertas revientan y la onda expansiva os lanza por los aires. Cuando el polvo se disipa, veis a un tipo enorme con un casco rojo que bloquea la entrada. ¡Es el Juggernaut!

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

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

Mazo de Plan principal: El imparable Juggernaut.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Juggernaut, Hope Summers, Tom Cassidy el Negro y Normal.

El conjunto de “Tom Cassidy el Negro” puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados, pero es imprescindible para jugar contra el Juggernaut en el modo Campaña. El conjunto de “Hope Summers” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra el Juggernaut.

El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

CONTADORES DE INERCIA

Ciertos efectos en este escenario proporcionan a Juggernaut contadores de Inercia que aumentan su puntuación de ATQ. Los jugadores pueden retirar estos contadores de su carta usando la acción de Héroe del “Casco de Juggernaut”.

Cuando una de las etapas de Juggernaut sea derrotada, todos los contadores de Inercia que tenga encima se transfieren a la siguiente etapa del Villano.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Coge todas las cartas de Entorno que estén marcadas como “Conseguida” en la hoja de campaña y ponlas en juego en cualquier orden.
- Coloca 1 contador de Inercia sobre Juggernaut por cada carta de Entorno de la campaña que haya en juego.
- Baraja a Tom Cassidy el Negro junto con 12 cartas de Sauce animado y reparte una de estas cartas a cada jugador como carta de Encuentro boca abajo. Añade las cartas sobrantes al mazo de Encuentros y barájalo.
- Los jugadores se ponen de acuerdo para escoger 1 de los Planes secundarios de jugador que figuran en la hoja de campaña y que no se haya elegido previamente. Luego hacen lo siguiente:
 - Poner en juego el Plan secundario de jugador que han elegido.
 - Señalar en la hoja de campaña que han escogido ese Plan secundario de jugador para el escenario 3.
 - Coger todas las cartas de Encuentro que se correspondan con un Plan secundario de jugador marcado como elegido en la hoja de campaña, añadirlas al mazo de Encuentros y barajarlo.

- **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 repartirse 1 carta de Encuentro boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.

VICTORIA:

- Anota en la hoja de campaña la cantidad de Daño que haya sufrido Hope Summers.
- Toda carta de Entorno de la campaña que siga en juego se marca como “Conseguida” en la hoja de campaña (si no lo está ya).
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



ESCENARIO N° 4 – MISTER SINIESTRO

Después de pasar literalmente por encima del Juggernaut, registráis el orfanato abandonado y descubrís un ascensor oculto en el sótano. Descendéis a gran profundidad hasta que por fin el ascensor se detiene y las puertas se abren, revelando una amplia caverna subterránea repleta de dispositivos de alta tecnología, reluciente instrumental quirúrgico y, lo más preocupante de todo, docenas de tanques de cristal llenos de un fluido brillante en el que flotan personas inconscientes. En el centro de este laboratorio os espera un sonriente Mister Siniestro.

Mazo de Villano: Mister Siniestro (I), Mister Siniestro (II).

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

Mazo de Plan principal: Intenciones siniestras, Experimento siniestro (x3), Fines siniestros.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Mister Siniestro, Vuelo, Superfuerza, Telepatía, Hope Summers, Chicos Malos y Normal.

El conjunto “Chicos Malos” 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.

Los conjuntos “Vuelo”, “Superfuerza”, “Telepatía” y “Hope Summers” pueden utilizarse en otros escenarios, pero son imprescindibles para jugar contra Mister Siniestro. La palabra clave Inicio que figura en las cartas de Accesorio “Vuelo” (X 151), “Superfuerza” (X 155) y “Telepatía” (X 159) se ignora en este escenario porque dichas cartas se apartan durante la preparación de la partida. Esta palabra clave se incluye únicamente para cuando se usen estos conjuntos en otros escenarios.

EXPERIMENTOS SINIESTROS

Mister Siniestro pretende extraer las aptitudes especiales de sus especímenes mutantes e injertarlas en su propio genoma mediante sus experimentos. Tiene tres cartas distintas del Plan principal “Experimento siniestro”, cada una con un conjunto de Encuentros modular propio que debe apartarse a un lado durante la preparación de la partida. Al preparar la partida, ordena aleatoriamente estas etapas y retira de la partida una de ellas al azar.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Coge todas las cartas de Entorno que estén marcadas como “Conseguida” en la hoja de campaña y ponlas en juego en cualquier orden.
- Pon en juego el Plan secundario “Teletransportado a otro lugar”. Coloca 1 de Amenaza adicional sobre esta carta por cada Entorno de la campaña que haya en juego.
- Los jugadores eligen entre colocar tanto Daño sobre Hope Summers como el que anotasen en la hoja de campaña al final del escenario anterior, o bien colocar esa misma cantidad de Amenaza sobre “Teletransportado a otro lugar”.
- Los jugadores se ponen de acuerdo para escoger 1 de los Planes secundarios de jugador que figuran en la hoja de campaña y que no se haya elegido previamente. Luego hacen lo siguiente:
 - Poner en juego el Plan secundario de jugador que han elegido.
 - Señalar en la hoja de campaña que han escogido ese Plan secundario de jugador para el escenario 4.
 - Coger todas las cartas de Encuentro que se correspondan con un Plan secundario de jugador marcado como elegido en la hoja de campaña, añadirlas al mazo de Encuentros y barajarlo.

- **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:

- Anota en la hoja de campaña la cantidad de Daño que haya sufrido Hope Summers.
- Toda carta de Entorno de la campaña que siga en juego se marca como “Conseguida” en la hoja de campaña (si no lo está ya).
- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.



¡QUE SE
ESCAPA!

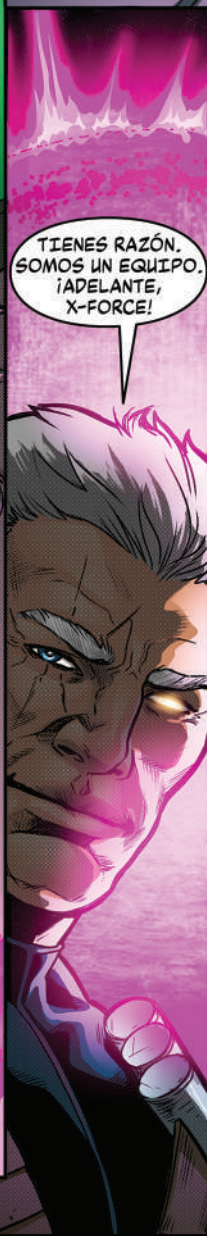
¡ESPERA,
HOPE!



¡TENEMOS
QUE IR TRAS
ELLA!

NO, ES
RESPONSABILIDAD
MÍA. IRÉ SOLO.

VEO QUE HOPE
TIENE A QUIÉN
SALIR, NATE. SI
TÚ VAS, NOSOTROS
TAMBIÉN VAMOS.



TIENES RAZÓN.
SOMOS UN EQUIPO.
¡ADELANTE,
X-FORCE!



SI ES CABLE,
MI COPIA
MEDIOCRE.

¡TÚ ERES EL CLON,
DISCORDIA!

¡MIENTES!
ME ARREBATASTE EL
LUGAR QUE ME CORRESPONDE
EN LA FAMILIA SUMMERS.
¡AHORA YO TE ARREBATARÉ
TU FAMILIA A TI!

ESCENARIO Nº 5 – DYSCORDIA

Justo cuando os disponéis a capturar a Mister Siniestro, el genio maligno escapa a través de un portal en el tiempo. Hope persigue a Siniestro a través del portal, decidida a poner fin a sus diabólicos planes. Aunque ignoráis los peligros que os aguardan al otro lado, no os queda otra alternativa que ir tras ella.

Cruzáis el portal y os topáis con el cuerpo inconsciente de Mister Siniestro tirado a los pies del mutante Dyscordia, un clon de Cable. Hope trata de imitar las habilidades telepáticas de Dyscordia para zafarse de su presa, pero su poder es demasiado fuerte y amenaza con escapar a su control... ¡con consecuencias explosivas!

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

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

Mazo de Plan principal: Poder incontrolable, Abandonados a vuestra suerte.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Dyscordia, Hope Summers, Medidas extremas, Insurrección mutante y Normal.

Los conjuntos “Medidas extremas” e “Insurrección mutante” pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto de “Hope Summers” puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra Dyscordia.

El conjunto “Normal” se encuentra en la caja básica de MARVEL CHAMPIONS.

EL TIPO MÁS COMÚN

En este escenario hay muchos efectos que aluden al “número de cartas del tipo más común que haya en tu mano”. Para determinar este número, cuenta las cartas de cada tipo distinto (Aliado, Apoyo, Evento, Mejora, Plan secundario de jugador y Recurso) que tengas en tu mano. El tipo del que tengas más cartas será el tipo más común; si tienes más de un tipo con el mayor número de cartas, tú eliges uno.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Coge todas las cartas de Entorno que estén marcadas como “Conseguida” en la hoja de campaña y ponlas en juego en cualquier orden.
- Coloca 1 de Amenaza sobre “En las garras de Dyscordia” por cada Entorno de la campaña que haya en juego.
- Los jugadores eligen entre colocar tanto Daño sobre Hope Summers como el que anotasen en la hoja de campaña al final del escenario anterior, o bien colocar esa misma cantidad de Amenaza sobre “En las garras de Dyscordia”.
- Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador descarta cartas del mazo de Encuentros hasta que salgan un Accesorio **PSIÓNICO** o bien un Esbirro, y muestra esa carta.
- Vuelve a juntar el mazo y la pila de descartes de Encuentros y barájalos para crear un nuevo mazo de Encuentros.
- Los jugadores se ponen de acuerdo para escoger 1 de los Planes secundarios de jugador que figuran en la hoja de campaña y que no se haya elegido previamente. Luego hacen lo siguiente:
 - Poner en juego el Plan secundario de jugador que han elegido.
 - Señalar en la hoja de campaña que han escogido ese Plan secundario de jugador para el escenario 5.
 - Coger todas las cartas de Encuentro que se correspondan con un Plan secundario de jugador marcado como elegido en la hoja de campaña, añadirlas al mazo de Encuentros y barajarlo.

- **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 repartirse 1 carta de Encuentro boca abajo para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor impreso.
- **Sólo en modo Experto:** Si los jugadores pierden esta partida, Dyscordia huirá al pasado y los héroes habrán perdido la campaña.

VICTORIA:

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





ALGO HA
SALIDO MAL...

ESTAMOS
DONDE Y CUANDO
DEBEMOS.

¿QUÉ HA
PASADO AQUÍ?

¡APOCALIPSIS!



PREGUNTAS FRECUENTES

CABLE

P. ¿Puede E.V.A. (❧ 21) estar en juego en algún momento aunque Fantomex (❧ 15) no lo esté?

R. No, la capacidad constante de E.V.A. requiere que su carta se descarte de inmediato si Fantomex no está en juego.

P. ¿Qué pasa si la Reparación del tecnovirus (❧ 31) provoca que entre en juego la Purga del tecnovirus (❧ 6) cuando los jugadores ya tienen el límite de Planes secundarios de jugador?

R. El jugador inicial elige uno de los Planes secundarios de jugador que estén en juego (incluyendo la Purga del tecnovirus) y lo descarta. Si la carta descartada es la Purga del tecnovirus, entonces no se le podrá vincular la Reparación del tecnovirus, por lo que su enunciado obligará al jugador que lleva a Cable a coger una carta de Encuentro boca abajo.

DOMINÓ

P. ¿Qué significa exactamente “cada icono ★ impreso vale por dos” en el enunciado de la carta de Héroe de Dominó (❧ 37A)?

R. Cuando utilices una capacidad que cuente los iconos de recurso de las cartas que se descarten de tu mazo, cada ★ descartado de este modo se trata como si fueran dos iconos ★.

Ejemplo: Andrés juega Cuestión de suerte (❧ 41) y descarta a Forajida (❧ 39) de la parte superior de su mazo. Forajida tiene un icono ★ impreso, que según la capacidad de Dominó ha de contarse por duplicado, así que Andrés resuelve dos veces el efecto de Cuestión de suerte (una por cada icono ★).

P. ¿Puede utilizarse la capacidad de Iguana (❧ 38) si sólo le queda 1 de Vida?

R. Sí, la capacidad de Iguana termina de resolverse incluso aunque el Daño que inflige la derrote después.

P. ¿Qué ocurre cuando se descarta ¡Premio! (❧ 43) de la parte superior del mazo de Dominó si es la última carta que quedaba en él?

R. Los mazos de los jugadores se restablecen nada más quedarse sin cartas, por lo que el mazo de Dominó ha de reponerse barajándolo con la carta de ¡Premio! incluida en él.

MERODEADORES

P. ¿Qué ocurre si se muestra un Esbirro que se llama igual que el Villano?

R. Cuando pase esto, el Esbirro se descarta y el jugador que lo ha mostrado debe mostrar otra carta de Encuentro.

ESCENARIO Nº 4 – MISTER SINIESTRO

P. Al jugar en modo Experto, ¿en qué orden han de resolverse los efectos de Intenciones siniestras (❧ 139B) y Mister Siniestro II (❧ 137) que tienen lugar “cuando se muestre esta carta”?

R. El primero que ha de resolverse es el efecto de Intenciones siniestras. Esto provoca que el Plan principal avance a una etapa 2 aleatoria, mostrándose al mismo tiempo sus caras A y B. El efecto de Mister Siniestro II que tiene lugar “cuando se muestre esta carta” se resuelve en último lugar.

ESCENARIO Nº 5 – DISCORDIA

P. ¿Qué ocurre si cambia el número de cartas que tengo en la mano mientras Discordia (❧ 163–165) me está atacando?

R. La capacidad de ataque de Discordia es una capacidad constante; por tanto, ha de recalcularse cada vez que el cambie contenido de tu mano hasta el momento exacto en que Discordia inflija Daño.

Ejemplo: Discordia I (❧ 163) ataca a Alejandra, que juega con Spiderman (A. 1A). Alejandra tiene tres Eventos en la mano, siendo el tipo de carta más común de su mano, lo que confiere a Discordia un ATQ de 3 (su puntuación básica de 0, más 3 por su capacidad). Alejandra aplica la capacidad especial Sentido arácnido de Spiderman, que le permite robar una carta cuando el Villano la ataca, y al hacerlo roba otro Evento. Ahora Discordia tiene ATQ 4 porque Alejandra tiene cuatro Eventos en su mano. No hay iconos de Aumento en la carta de aumento de Discordia, así que inflige 4 de Daño a Spiderman. Alejandra juega el Evento Voltereta hacia atrás (A. 3) para evitar todo ese Daño. Aunque ahora Alejandra sólo tiene tres Eventos en su mano, sufre igualmente 4 de Daño (eso sí, evitados por la Voltereta hacia atrás).

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.

CABLE / LIDERAZGO

Cable es un poderoso telépata cuyo cuerpo está sucumbiendo gradualmente a los estragos de un mortífero tecnovirus, aunque esto no le impide liderar X-Force en misiones para neutralizar amenazas antes de que tengan ocasión de actuar. Cable está especializado en completar Planes secundarios de jugador, y se vuelve más fuerte cada vez que lo hace. Sus principales Eventos, "Exploración mental" y "Descarga telequinética", adquieren mayor potencia con cada Plan secundario de jugador que completa; lo mismo ocurre con su letal "Fusil de plasma". Cuando tengas que escoger un Plan secundario de jugador para ponerlo en juego al principio de la partida mediante la capacidad *Soldado X* de Nathan Summers, "Purga del tecnovirus" es una opción ideal: al incrementar la puntuación de INT de Cable, éste podrá completar Planes secundarios de jugador con mayor rapidez.

El aspecto de Liderazgo de Cable le sirve para poner en juego Aliados formidables y asegurarse de que continúen en juego. "Los imposibles X-Force" aumenta la eficacia de estos Aliados cuando intervienen en Planes secundarios, mientras que "Planificar la misión" les permite efectuar ataques contundentes y reduce el Daño derivado que sufren.

Cartas de Cable: Teleportación, Exploración mental (x3), Precognición, Descarga telequinética (x2), Purga del tecnovirus, Graymalkin, Profesor, Hijo de Askani, Amnesia inducida, Fusil de plasma, Campo de fuerza telequinético, Salto en el tiempo.

Cartas de Liderazgo: Calibán, Fantomex, Mancha Solar, Planificar la misión (x3), Pedir refuerzos, E.V.A., Los imposibles X-Force (x3), Jefe de misión.

Carta de Agresividad: Armados hasta los dientes.

Carta de Protección: Establecer un perímetro defensivo.

Cartas Básicas: Masacre, Deathlok, Eneamigos, Conseguir apoyo, El poder de la mente (x3), Psimitarra, Arma secundaria (x3).

Obligación: Reaparición del tecnovirus.

Conjunto de Archienemigo: Regreso al futuro, Dyscordia, Campo de fuerza telequinético, Exploración mental, Descarga telequinética.

DOMINÓ / JUSTICIA

Resulta que la dama Fortuna sí que existe, y se llama Dominó. Su habilidad mutante para provocar fenómenos telequinéticos aleatorios a su alrededor garantiza que todo le salga siempre a pedir de boca. El estilo de juego de Dominó consiste en descartar cartas de la parte superior de su mazo a cambio de bonificaciones por los recursos impresos en esas cartas. Presta atención por si ves aparecer la carta de Recurso distintiva de Dominó, "¡Premio!", así como la carta Básica "Reserva interior", ya que ambas poseen capacidades que se aplican al descartarse de la parte superior de tu mazo. Tampoco tienes por qué dejarlo todo en manos del azar: la capacidad de Héroe de Dominó te permite manipular tu mazo para inclinar la balanza a tu favor. ¡Y no olvides que cada icono de recurso Universal descartado de la parte superior de tu mazo se cuenta por duplicado!

Dominó viene con un surtido de cartas de Justicia muy apropiado para completar Planes secundarios tanto de los jugadores como del mazo de Encuentros. Ponle un "Vigilar de cerca" a un Plan secundario y luego derrótaló con "Igualar las posibilidades" para quitar fichas de Amenaza adicionales del Plan principal e infligir Daño al Villano. ¡Reúne a las integrantes de tu **CUADRILLA** y utiliza "La Cuadrilla" para curarlas y prepararlas de cara a un nuevo ataque o intervención!

Cartas de Dominó: Iguana, Forajida, Un buen entrenamiento (x2), Cuestión de suerte, El sitio adecuado en el momento oportuno (x2), ¡Premio!, Pip el perro, El Dama Pintada, Pistola de Dominó (x2), Suerte y talento, Golpe de suerte, Campo de probabilidad.

Cartas de Justicia: Feroz, Loba Venenosa, Igualar las posibilidades (x3), Investigación en grupo (x3), Eliminar a los guardias, Vigilar de cerca (x3).

Cartas Básicas: Osa del Atlas, White Fox, La Cuadrilla, Entrenamiento de superpoderes, Reserva interior (x3), Energía, Genio, Fuerza, Puntería (x3).

Obligación: Recuerdos del Armagedón.

Conjunto de Archienemigo: Hoy no es mi día, Topaz, Prototipo, Retroalimentación de superpoder (x2).

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Michael Boggs y Tony Fanchi

Desarrollo adicional: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de diseño de reglas: Colin Phelps

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

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Ilustraciones del cómic: Andrea Di Vito y Laura Villari

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

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 Matt Froese y José Guzmán.

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker y 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, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, Dallas Gonzalez, Kurt Hamilton, Tory Helgeson, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Angel Juncal, Adam Kander, Steve Kimmell, Christopher Kowall, Craig Lincoln, Litus, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Scott MacDonald, Stephen Majka, Shane Marquez, John McLaughlan, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Paul Mulder, Adam Mustoe, Samir Nathwani, Jeff Northman, Michael Pelfrey, Jamie Perconti, James Phillips, Rick Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Brad Rochford, Dan Roettgen, Pablo Román, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Peter Schumacher, Caroline Seabrook, Jessica Souder, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Ben Waxman, Chel Wong, Michael B. Woods y Scott Woodward

© 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. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



LA PRÓXIMA EVOLUCIÓN

HOJA DE CAMPAÑA

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:

Merodeadores derrotados

- 1.
- 2.
- 3.

Morlocks a salvo

Daño de Hope Summers

Escenario 3:

Escenario 4:

Planes secundarios de jugador de la campaña

**Plan secundario
de jugador**

Escenario elegido

Carta de Encuentro

Entorno

¿Conseguida?

Reunir al equipo

Malicia

Equipo reunido

Establecer un
refugio seguro

Desvanecedor

Refugio seguro
establecido

Pertrecharse

Sobrecargado

Pertrechados

Preparativos
para la misión

Disruptor

Preparados
para la misión

Practicar maniobras

Lady Mente Maestra

Maniobras practicadas

Preparar las defensas

Bajo presión

Defensas preparadas