

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

TRICKSTER TAKEOVER

Pack de escenarios

El pack de escenarios *La conjura del embaucador* es una expansión para **MARVEL CHAMPIONS: EL JUEGO DE CARTAS**. Contiene dos escenarios (La Encantadora y El Dios de las Mentiras), así como un encuentro modular exclusivo. Además, con el escenario El Dios de las Mentiras se incluyen reglas para el nuevo modo de *Multijugador épico*, en el que cualquier número de jugadores podrán enfrentarse simultáneamente a Loki, el Dios de las Mentiras.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a esta expansión pueden identificarse por este símbolo que aparece a la izquierda de su código de producto.



REGLAS NUEVAS

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

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

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

Enlazada (nombre de carta): Las cartas que contienen la palabra clave Enlazada no pueden incluirse en el mazo de Encuentros ni en el mazo de ningún jugador. En vez de eso, han de apartarse al principio de la partida si el mazo de Encuentros o el mazo de un jugador incluye la carta específica que pone en juego la carta Enlazada (cuyo nombre aparece entre paréntesis tras la palabra clave). Las cartas Enlazadas no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo de un mazo.

Nota: Este producto contiene cuatro cartas de Aliado enlazadas con Esbirros en el conjunto de encuentros Magia embaucadora. Cada carta de Aliado Enlazada debe apartarse a un lado durante la preparación de la partida si se va a jugar con el conjunto de encuentros Magia embaucadora.

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.

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

Permanente: Una carta que posee la palabra clave Permanente no puede ser derrotada, no puede abandonar el juego ni tampoco se puede tratar su enunciado de reglas como si estuviese en blanco, a menos que sea por efecto de una capacidad de carta del mismo conjunto (ya sea de Héroe, de escenario o modular).

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

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

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 "POR GRUPO" (👥)

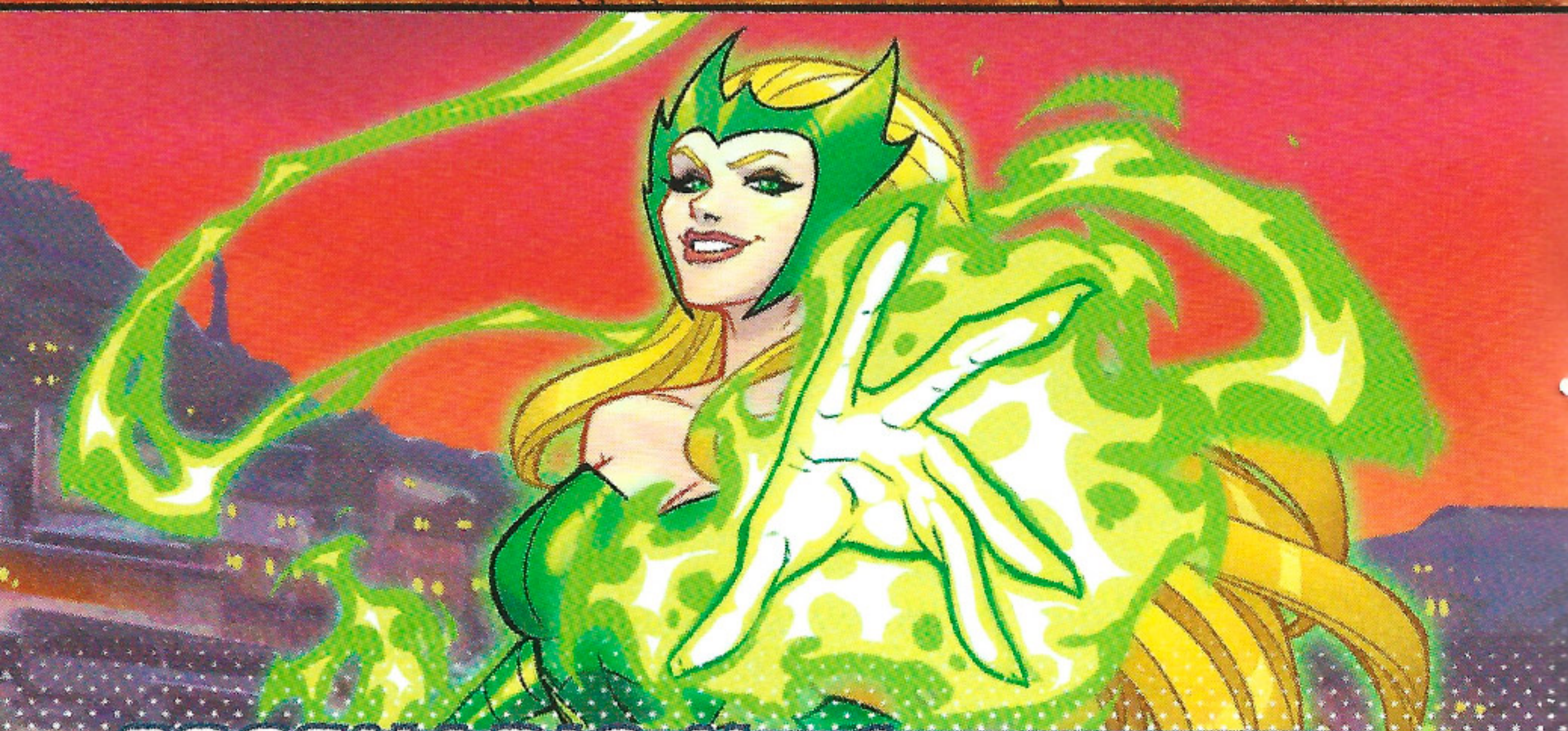
El icono 👥 se utiliza en el escenario El Dios de las Mentiras. Durante este escenario, cada jugador se une a un grupo de entre 1 y 4 jugadores, y cada uno de estos grupos se asigna a un "nodo" (para más información, consulta las páginas 10 y 13). Si aparece el icono 👥 en una carta que está en la zona de partida de un grupo, la cifra que acompaña al icono se multiplica por el número de grupos que constituyen el nodo correspondiente. Si el icono 👥 aparece en una carta que no se encuentra en la zona de partida de ningún grupo concreto (por ejemplo, sobre el Plan principal Mundos en colisión), entonces la cifra que acompaña al icono se multiplica por el número total de grupos que participan en la partida.

ENCUENTRO MODULAR

El pack de escenarios *La conjura del embaucador* incluye el conjunto modular "Magia embaucadora", que altera drásticamente cualquier escenario con el que se combine. Durante el transcurso de un escenario en el que se utilice también este conjunto, los jugadores se irán encontrando con cuatro Esbirros especiales (el Hombre Absorbente, Titania, Torbellino y Zzzax) que han sido hechizados por los dioses embaucadores.

Aunque ninguno de estos Esbirros especiales es precisamente un santo, no apoyan al Villano por voluntad propia, sino que son víctimas de un conjuro de control mental. Cuando uno de estos Esbirros es derrotado, se rompe el hechizo hipnótico que pesa sobre él. El jugador que ha derrotado al Esbirro toma la versión como Aliado de ese Esbirro que está apartada y la pone en juego bajo su control. El Esbirro es ahora un Aliado dispuesto a luchar contra el Villano por haberle privado de su voluntad.





ESCENARIO N.º 1 – LA ENCANTADORA LA HISTORIA HASTA AHORA:

Loki, el taimado dios de las mentiras, tiene una propuesta para Amora la Encantadora: si le ayuda a conquistar la Tierra y vengarse de los héroes que en tantas ocasiones han frustrado sus planes en el pasado, él le concederá un reino en Sudamérica para ella sola.

La Encantadora se presta con sumo gusto y acude a dos de sus aliados, Ulik y Sindr, prometiéndoles a su vez sus propios dominios cuando sea coronada reina. Con estos formidables aliados y un pequeño contingente de guerreros sometidos a su voluntad por medios mágicos, la Encantadora abre un portal a Sudamérica y comienza a esclavizar lugareños para engrosar sus filas.

Los héroes se apresuran a intervenir para poner fin a las maquinaciones monárquicas de la Encantadora, pero la astuta hechicera asgardiana está preparada. Concentrando su magia, la Encantadora proyecta su hipnótica mirada sobre los héroes para sumirlos en un profundo trance. La magia empleada para lanzar este conjuro es increíblemente poderosa, y si los héroes no actúan deprisa, les espera un futuro de desesperación.

ESCENARIO N.º 1 – LA ENCANTADORA NUEVAS REGLAS

ACCIONES OBLIGADAS

Algunas cartas de Accesorio tienen una capacidad aplicada con el encabezado "**Acción obligada**". Un jugador puede realizar una acción obligada en cualquier momento de la fase de los Jugadores en el que normalmente pueda llevar a cabo una acción, pero dicha fase no puede terminar hasta que se hayan resuelto todas las acciones obligadas de todos los jugadores. Si se descarta una carta que contiene una capacidad de acción obligada, o si por algún motivo no se puede pagar su coste (por ejemplo, si la carta se agota y el coste de su capacidad obligada requiere agotar la carta), entonces la acción no se podrá realizar y la fase de los Jugadores podrá concluir con normalidad.

ACCESORIOS DE ENCANTAMIENTO

Los Accesorios de **ENCANTAMIENTO** son cartas de Accesorio de doble cara que los jugadores reciben durante la preparación de la partida. Todos los Accesorios de **ENCANTAMIENTO** tienen el mismo anverso (Mirada hipnótica), pero el reverso es siempre distinto, con un nombre que empieza por "Trance" y una capacidad exclusiva en cada carta. **Los jugadores no pueden mirar la cara de "Trance" de ningún Accesorio de ENCANTAMIENTO hasta que la capacidad de la Mirada hipnótica requiera darle la vuelta a la carta.**

Durante el transcurso de la partida, puede ocurrir que se dé la vuelta a una Mirada hipnótica y quede boca arriba su cara de "Trance". Cuando se muestra una cara de "Trance" de esta manera, se aplica con normalidad su capacidad "**Cuando se muestre esta carta**".



ESCENARIO N.º 2 – EL DIOS DE LAS MENTIRAS LA HISTORIA HASTA AHORA:

Mientras la Encantadora hace de las suyas en Sudamérica, Loki, el dios asgardiano de las mentiras, aprovecha la coyuntura para invadir Europa. Consciente de que un asalto frontal está abocado al fracaso, el embaucador se oculta en un lugar remoto desde donde conjura múltiples copias ilusorias que siembran el caos en diferentes sitios a fin de mantener a los héroes demasiado ocupados para localizarlo. También ha abierto un portal interdimensional que vomita una ingente oleada de esbirros y villanos, enviando a Malekith, Mangog, Laufey, el lobo Fenris y otros para causar estragos por todo el continente.

Cada vez que los héroes creen haber disipado una de las ilusiones de Loki, aparece otra nueva que va siempre un paso por delante. Al fin y al cabo, como dios de las historias y las mentiras, Loki siempre tiene algún truco rastrero guardado en la manga.

Mientras la batalla continúa y cada vez más aliados se unen a la resistencia pertinaz contra los ambiciosos objetivos de Loki, los héroes comprenden que el único modo de triunfar es mediante la sinergia y la coordinación. ¿Podrán los héroes presentar un frente unido contra el dios de las mentiras antes de que sea demasiado tarde, o terminarán sucumbiendo a la conjura del embaucador?

ESCENARIO N.º 2 – EL DIOS DE LAS MENTIRAS NUEVAS REGLAS

El escenario El Dios de las Mentiras puede jugarse de dos maneras distintas: con un solo grupo de 1–4 jugadores en el modo de *Un solo grupo*, o con cualquier número de jugadores repartidos en grupos de 1–4 jugadores en el modo *Multijugador épico*.

Aunque cada modo funciona de una manera similar, existe una diferencia clave entre ambos:

- ▶ En el modo de *Un solo grupo*, un grupo de jugadores se enfrenta a Loki, Dios de las Mentiras y a sus diversas versiones (los **AVATARES DE LOKI**).
- ▶ En el modo *Multijugador épico*, múltiples grupos combaten juntos a un solo Loki, Dios de las Mentiras al tiempo que se enfrentan a sus propias versiones de los **AVATARES DE LOKI** en la zona de partida individual de cada grupo.

En las páginas 10–18 se proporcionan reglas especiales para estos modos, y las páginas 19–21 contienen reglas adicionales y aclaraciones para ambas versiones de este escenario.

ESCENARIO N.º 2 – EL DIOS DE LAS MENTIRAS UN SOLO GRUPO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para jugar al modo de *Un solo grupo*, sigue las instrucciones de preparación de una partida normal. Durante el paso "Resolver la preparación del escenario", en primer lugar se resuelve la capacidad de "Inicio" del Plan principal Mundos en colisión (A), y luego se resuelve la capacidad de "Inicio" del Plan principal Maldad y alevosía (1A).

Aunque los jugadores no pueden interactuar con la carta de Villano de Loki, Dios de las Mentiras ni con el Plan principal Mundos en colisión, ambas cartas son importantes para las condiciones de victoria y derrota del escenario. La carta de Villano de Loki, Dios de las Mentiras, su medidor de Vida y la carta de Plan principal Mundos en colisión deben situarse en una zona de partida independiente, al alcance de todos los jugadores. Estas cartas no se consideran presentes en ninguna zona de partida, y sólo pueden verse afectadas por cartas que aludan específicamente a sus nombres.

Por contra, el Villano **AVATAR DE LOKI**, su medidor de Vida y el Plan principal Maldad y alevosía deben colocarse de manera prominente en el centro de la superficie de juego, ya que son el Villano y el Plan principal con los que podrán interactuar los jugadores siguiendo los procedimientos habituales.

NODOS GRUPALES

Algunas capacidades de cartas aluden a "un grupo de tu nodo". En el modo de *Un solo grupo*, el único grupo que conforma tu nodo es tu propio grupo de 1–4 jugadores.

ESCENARIO N.º 2 – EL DIOS DE LAS MENTIRAS MODO DE MULTIJUGADOR ÉPICO

Para jugar al modo *Multijugador épico*, debe designarse una persona como “organizador del evento” (ver “Organizador del evento” en la página 14). A continuación, se divide a los jugadores en grupos de entre 1 y 4 jugadores (cada grupo necesitará una copia del pack de escenarios *La conjura del embaucador*). Aunque se puede jugar con grupos desiguales, se recomienda que los jugadores se dividan en grupos del modo más equitativo posible.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Uno de los grupos sitúa su carta de Villano de Loki, Dios de las Mentiras, el medidor de Vida de este Villano y el Plan principal Mundos en colisión en una zona de partida neutral situada fuera de la zona de partida de todos los demás grupos. El medidor de Vida de Loki, Dios de las Mentiras se fija en 20 , teniendo en cuenta que el icono  de su puntuación inicial de Vida se aplica al número total de jugadores de todos los grupos que participan en la partida (en la sección “Organizador del evento”, página 14, se ofrecen algunos consejos para llevar la cuenta de la Vida del Villano). Todas las copias de Loki, Dios de las Mentiras y Mundos en colisión de los demás grupos se retiran de la partida.

Acto seguido, cada grupo dispone su propia zona de partida (siguiendo las reglas de la *Guía de referencia*). En cada una de estas zonas tiene que haber cuatro Villanos distintos con el rasgo **AVATAR DE LOKI**, un medidor de Vida compartido por todos los **AVATARES DE LOKI** de esa zona de partida, una copia del Plan principal Maldad y alevosía y un mazo de Encuentros. Después, cada grupo sigue las instrucciones de la carta Maldad y alevosía (1A).

A la hora de elegir una dificultad para el escenario El Dios de las Mentiras, cada grupo puede seleccionar la dificultad que estimen adecuada; no tiene por qué ser la misma que escojan los demás grupos que participan en la partida. Por ejemplo, un grupo podría jugar en modo Experto aunque los demás jueguen en modo Normal.

JUGAR EN ZONAS DE PARTIDA DISTINTAS

Cuando se juega el escenario El Dios de las Mentiras en modo *Multijugador épico*, cada grupo de jugadores se encuentra en su propia zona de partida. Salvo que se especifique claramente lo contrario, las cartas y componentes que están en una zona de partida no pueden afectar a otras zonas de partida distintas. Los jugadores no pueden atacar ni defender contra enemigos situados en otras zonas de partida, como tampoco tienen permitido seleccionar elementos de otras zonas de partida como objetivos de sus capacidades y efectos.

Todos los grupos juegan la misma partida simultáneamente. Esto implica la posibilidad de que algunos resuelvan sus rondas más deprisa que otros, pero no pasa nada: no hay necesidad de esperar a que todos los grupos lleguen al mismo momento de cada ronda antes de continuar.

Atención: Debido a la naturaleza del juego simultáneo, es posible "trucar la partida" si un grupo se demora deliberadamente a fin de evitar que se pierda la partida. Si bien esto no conlleva ninguna penalización, se recomienda encarecidamente que todos los jugadores mantengan un ritmo de juego que les resulte natural y cómodo. Cada uno es libre de decidir el suyo.

NODOS GRUPALES

Un grupo es un conjunto de entre 1 y 4 jugadores que colaboran entre sí para enfrentarse al Villano que está en su zona de partida. Un nodo es un conjunto de grupos que pueden ayudarse mutuamente usando determinadas capacidades de cartas para derrotar a Loki, Dios de las Mentiras. En un evento de *Multijugador épico*, lo normal es que haya varios nodos en una misma partida, colaborando para derrotar al dios asgardiano.

Antes de empezar una partida contra el escenario El Dios de las Mentiras, el organizador del evento decide el tamaño de cada nodo e informa a los jugadores de los grupos que conforman cada nodo. Los nodos numerosos favorecen la interacción entre grupos, pero también requieren de mayor capacidad de coordinación y pueden llegar a ralentizar el ritmo de juego y prolongar la partida. Con nodos más pequeños sucede lo contrario: las partidas son más rápidas y requieren menos coordinación, pero también es menor la interacción entre los distintos grupos.

En última instancia, se recomienda que cada nodo contenga como mucho de 12 a 16 jugadores, repartidos en 3 ó 4 grupos. Aunque se puede jugar con nodos que contengan distinto número de grupos, o con grupos desiguales, se recomienda que los jugadores se dividan en grupos del modo más equitativo posible a fin de garantizar una experiencia de juego consistente para todos.

ORGANIZADOR DEL EVENTO

Si se juega con más de un grupo, se recomienda que haya una persona encargada de la organización del evento. El organizador del evento se encarga de contabilizar el Daño sufrido por el Villano Loki, Dios de las Mentiras y la Amenaza acumulada sobre el Plan principal Mundos en colisión, así como de recordar a los grupos del tiempo que les queda para terminar la partida (ver "Límite de tiempo" en la página 16).

Si es tuya la responsabilidad de organizar una partida de *Multijugador épico* con el escenario El Dios de las Mentiras, aquí tienes algunos consejos para facilitarte la tarea:

- Utiliza medidores de Vida, una pizarra blanca o papel y lápiz para anotar los cambios en la puntuación de Vida de Loki, Dios de las Mentiras y la cantidad de Amenaza que hay sobre el Plan principal Mundos en colisión.
- La Vida de Loki, Dios de las Mentiras solamente se reduce cuando un grupo derrota a un Villano **AVATAR DE LOKI** que esté en su zona de partida. Cuando esto ocurre, el grupo ha de informarte de inmediato para que modifiques la Vida del Villano de modo que todos los jugadores sean conscientes del cambio.
- Informa con regularidad a los jugadores de la Vida restante de Loki, Dios de las Mentiras y avísales cuando se alcancen determinados valores (por ejemplo, la mitad o una cuarta parte). ¡En cuanto Loki, Dios de las Mentiras sea derrotado, declara que los jugadores han ganado la partida! (Consulta "Contabilizar el Daño de Loki, Dios de las Mentiras" en la página 20.)

- La Amenaza que hay sobre Mundos en colisión solamente aumenta cuando el Plan principal Maldad y alevosía presente en la zona de partida de un grupo alcanza su umbral de Amenaza, o cuando un jugador de un grupo es derrotado. Cuando esto ocurre, el grupo ha de informarte de inmediato para que modifiques la Amenaza del Plan de modo que todos los jugadores sean conscientes del cambio.
- Informa con regularidad a los jugadores de la Amenaza que hay sobre Mundos en colisión y avísales cuando se alcancen determinados valores (por ejemplo, la mitad o una cuarta parte). ¡En cuanto Mundos en colisión alcance su umbral de Amenaza, declara que los jugadores están a punto de perder la partida! (Consulta "Contabilizar la Amenaza de Mundos en colisión" en la página 21.)
- Cuando se juega con 12 jugadores o menos, cabe la posibilidad de participar en el evento además de dirigirlo. Uno de los grupos puede encargarse de contabilizar la Vida restante de Loki, Dios de las Mentiras, mientras que otro grupo se ocupa de la Amenaza acumulada sobre Mundos en colisión y un tercer grupo vigila que no se cumpla el límite de tiempo (ver "Límite de tiempo" en la página 16). ¡La clave está en la comunicación!
- Cuando se juega con más de 12 jugadores, se recomienda designar a alguien como organizador del evento a fin de supervisar ambas puntuaciones y el límite de tiempo. En eventos particularmente concurridos (más de 48 jugadores), puede resultar de ayuda contar con más de un organizador para que cada uno se encargue de supervisar distintos aspectos de la partida.

LÍMITE DE TIEMPO

Cuando se juega una partida en el modo *Multijugador épico*, los jugadores o el propio organizador del evento pueden imponer un límite de tiempo para la partida. El límite de tiempo habitual es de 180 minutos, pero puede reducirse o incrementarse en función del número de jugadores participantes.

MANGOG Y PORTAL ENTRE DOS MUNDOS

En el escenario del Dios de las Mentiras hay dos cartas (el Esbirro Mangog y el Plan secundario Portal entre dos mundos) cuyas capacidades permiten a todos los jugadores de un mismo nodo interactuar con ellas.

Cuando Mangog o el Portal entre dos mundos entran en la zona de juego de un grupo, se recomienda que éste informe a todos los demás grupos de su nodo, así como al organizador del evento, quien puede anotar la Vida de Mangog o la Ameaza del Portal entre dos mundos de forma que ambas puntuaciones estén a la vista de todos los grupos que conforman ese nodo.



ENTORNOS DE SINERGIA Y COMUNICACIÓN INTERGRUPAL

Los Entornos **SINERGIA** son cartas beneficiosas que se sitúan en la zona de partida de cada grupo. Durante la partida, las capacidades de ciertas cartas de Encuentro permiten que los jugadores escojan un grupo de su nodo y depositen una cantidad específica de contadores de Sinergia sobre uno de los Entornos **SINERGIA** de ese grupo.

La coordinación es vital a la hora de escoger un grupo, por eso es aconsejable que haya una comunicación fluida entre grupos. ¡Cada carta de Entorno tiene un efecto distinto, y saber qué grupo necesita ayuda puede cambiar las tornas de la partida!



ESCENARIO N.º 2 – EL DIOS DE LAS MENTIRAS REGLAS PARA AMBOS MODOS

LOKI, DIOS DE LAS MENTIRAS Y MUNDOS EN COLISIÓN

El Villano Loki, Dios de las Mentiras y el Plan principal Mundos en colisión se sitúan juntos en su propia zona de partida, que es independiente a las zonas de partida de los jugadores. Por tanto, estas cartas sólo pueden verse afectadas por capacidades y efectos de juego desde otras zonas de partida si se alude específicamente a ellas por su nombre. No se verán afectadas por ninguna capacidad que aluda "al Villano" o "al Plan principal", y tampoco se pueden colocar fichas de Aceleración sobre Mundos en colisión.

CONTADORES DE RUPTURA

Algunas capacidades colocan contadores de Ruptura sobre un Villano **AVATAR DE LOKI**. Estos efectos representan el esfuerzo psiónico que ha de realizar Loki en el transcurso de la batalla; a medida que se frustran sus planes, el dios embaucador se ve obligado a gastar cantidades mayores de energía mental para mantener sus ilusiones.

Los contadores de Ruptura acumulados por un Villano **AVATAR DE LOKI** permanecen sobre su carta hasta que ese Villano vaya a ser derrotado y se le dé la vuelta a su carta (ver "Contabilizar el Daño de Loki, Dios de las Mentiras" en la página 20). Además, si se intercambia un Villano **AVATAR DE LOKI** por otro, todos los contadores de Ruptura que hubiese sobre el primero se transfieren al segundo (ver "Intercambio de Avatares de Loki" en la página 19).

ROMPER LA ILUSIÓN

Cuando un Villano **AVATAR DE LOKI** vaya a ser derrotado y se le dé la vuelta a su carta de Ilusión disipada, se indicará a los jugadores que "rompan la ilusión" siguiendo el procedimiento que se explica en la carta apartada Romper la ilusión. Este procedimiento debe seguir el orden indicado: cada paso debe resolverse por completo antes de proceder con el siguiente paso de la secuencia, y todos ellos han de quedar resueltos antes de pasar a la segunda frase del enunciado de la capacidad "**Cuando se muestre esta carta**" de la Ilusión disipada.

INTERCAMBIO DE AVATARES DE LOKI

Cuando el efecto de una carta requiera que los jugadores "intercambien un Villano **AVATAR DE LOKI** por un Villano **AVATAR DE LOKI** aleatorio que esté apartado", deben sustituir el Villano **AVATAR DE LOKI** que está en juego por una de las versiones del Villano **AVATAR DE LOKI** que tengan apartadas. Esto no hace que ningún Villano **AVATAR DE LOKI** abandone el juego, entre en juego ni se muestre. Todo Daño acumulado (en el medidor de Vida del Villano), Accesorio, carta de Estado, contador y ficha que haya sobre el Villano **AVATAR DE LOKI** debe transferirse a la nueva versión del Villano **AVATAR DE LOKI** por la cual se ha intercambiado. El Villano **AVATAR DE LOKI** que ha sido intercambiado debe ponerse aparte junto con las demás versiones apartadas del Villano.

CONTABILIZAR EL DAÑO DE LOKI, DIOS DE LAS MENTIRAS

Los jugadores sólo tienen una manera de infligir Daño a Loki, Dios de las Mentiras: intentando derrotar al Villano **AVATAR DE LOKI** que está en su zona de partida.

Cuando un Villano **AVATAR DE LOKI** vaya a ser derrotado, se colocan 5  contadores de Ruptura sobre ese Villano **AVATAR DE LOKI**; luego se le da la vuelta para poner boca arriba su cara de Ilusión disipada y los jugadores "rompen la ilusión" siguiendo las instrucciones de la carta apartada Romper la ilusión. El primero de estos pasos consiste en quitar todos los contadores de Ruptura que haya sobre la Ilusión disipada que está en juego, y luego infligir tanto Daño a Loki, Dios de las Mentiras como el número de contadores de Ruptura que se hayan quitado de este modo. Cuando ocurre esto en la zona de partida de un grupo, es responsabilidad de los jugadores de ese grupo notificar inmediatamente al organizador del evento de la cantidad de Daño que se inflige a Loki, Dios de las Mentiras.

Si la puntuación indicada por el medidor de Vida de Loki, Dios de las Mentiras alcanza los 10  puntos de Vida restante (contando los jugadores de todos los grupos y nodos), la capacidad de Loki, Dios de las Mentiras hace que se dé la vuelta a su carta, en cuyo caso el organizador del evento debe avisar a los jugadores de todos los grupos. Cada grupo debe cesar toda actividad en su zona de partida, pudiendo concluir todas las acciones y capacidades que se estuvieran resolviendo actualmente. A continuación, se aplica la capacidad "**Cuando se muestre esta carta**" de Loki, Dios de las Mentiras, que afecta a todos los grupos de manera simultánea. Cuando un grupo haya completado la resolución de la capacidad "**Cuando se muestre esta carta**" en su zona de partida, podrá reanudarse la actividad de juego en esa zona de partida.

CONTABILIZAR LA AMENAZA DE MUNDOS EN COLISIÓN

Existen dos maneras de colocar Amenaza sobre el Plan principal Mundos en colisión; (1) cuando se alcanza el umbral de Amenaza de un Plan principal Maldad y alevosía que esté en la zona de partida de un grupo, aplicándose con ello su interrupción obligada, y (2) cuando un Superhéroe es derrotado, aplicándose así la segunda interrupción obligada del Plan principal Maldad y alevosía en la zona de partida de su grupo. Cada vez que ocurra una de estas dos cosas en la zona de partida de un grupo, los jugadores tienen la responsabilidad de avisar inmediatamente al organizador del evento de la cantidad de Amenaza que ha de colocarse sobre Mundos en colisión.

El umbral de Amenaza del Plan principal Mundos en colisión es de 2♣ (contando el número de grupos de todos los nodos). Si la Amenaza acumulada sobre el Plan principal Mundos en colisión alcanza su umbral de Amenaza, el organizador del evento debe informar a los jugadores de todos los grupos. Cada grupo que esté en plena fase del Villano debe finalizar todas las capacidades que se estén resolviendo actualmente y cesar toda actividad de juego; cada grupo que esté en plena fase de los Jugadores puede concluir esa fase con normalidad.

¡Si Loki, Dios de las Mentiras es derrotado antes de que concluyan todas las fases de los Jugadores de todos los grupos, todos los grupos de jugadores ganan la partida! Pero si Loki, Dios de las Mentiras permanece invicto cuando hayan concluido todas las fases de los Jugadores de todos los grupos, entonces todos los jugadores de todos los grupos pierden la partida.

PREGUNTAS FRECUENTES

ESCENARIO DE LA ENCANTADORA

P. Cuando la Encantadora avanza a su siguiente etapa y pone en juego "Futuro de desesperación" al resolver su capacidad "Cuando se muestre esta carta", ¿cuánta Amenaza tendrá encima "Futuro de desesperación"?

R. Además de poner en juego "Futuro de desesperación", la capacidad "**Cuando se muestre esta carta**" de la Encantadora también coloca Amenaza adicional sobre ese Plan secundario. En el modo Normal se colocan 3  de Amenaza adicional (lo que hace un total de 5  sobre Futuro de desesperación), mientras que en el modo Experto serían 4  de Amenaza adicional (para un total de 6  de Amenaza sobre Futuro de desesperación).

P. Si mi Superhéroe tiene vinculado un Accesorio TENTACIÓN, ¿debo usar su acción obligada incluso aunque su efecto no me beneficie?

R. Sí. Aun cuando no puedas beneficiarte del efecto de un Accesorio **TENTACIÓN** en cada ronda, sigues teniendo que aplicar su "**Acción obligada**" si está vinculado a tu Superhéroe. Esto significa que, en algunas rondas, la única consecuencia del efecto será colocar 1 contador de Embrujo sobre el **ENCANTAMIENTO** que haya en tu zona de juego.

P. ¿Qué ocurre si la carta de Perfidia "Descarga arcana" hace que la Encantadora inicie un ataque contra mí cuando mi Superhéroe tiene adoptada la identidad de su Alter ego?

R. Aunque no es habitual, puede ocurrir que se produzca un ataque contra la identidad del Alter ego de un Superhéroe. Si la Descarga arcana inicia un ataque contra ti mientras tu Superhéroe tiene adoptada la identidad de su Alter ego, debe aplicarse el procedimiento habitual para resolver dicho ataque.

ESCENARIO DEL DIOS DE LAS MENTIRAS

P. Cuando se le da la vuelta a un Villano *AVATAR DE LOKI* para convertirlo en una Ilusión disipada, ¿quién resuelve su enunciado?

R. El jugador inicial. Si una carta de Encuentro requiere que se resuelva el enunciado de una capacidad de carta, se ejecute una función del juego o se tome una decisión, pero no especifica qué jugador debe hacerlo, la responsabilidad recae siempre sobre el jugador inicial.

P. ¿Qué ocurre si el efecto del segundo punto de la carta de Perfidia "Historias y mentiras" hace que un Villano *AVATAR DE LOKI* inicie un ataque contra mí cuando mi Superhéroe tiene adoptada la identidad de su Alter ego?

R. Aunque no es habitual, puede ocurrir que se produzca un ataque contra la identidad del Alter ego de un Superhéroe. Si "Historias y mentiras" inicia un ataque contra ti mientras tu Superhéroe tiene adoptada la identidad de su Alter ego, debe aplicarse el procedimiento habitual para resolver dicho ataque.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión:

Michael Boggs

Desarrollo adicional: Frank Brooks, Tony Fanchi y Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Revisión de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de línea de productos: Gavin Duffy

Coordinadores de diseño de juego: Kate Morgan y Paul Klecker

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la carátula: Joey Vazquez

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

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke y Emerald Thompson-Jereczek

Responsable de licencias: Kaitlin Souza

Jefa de licencias en Norteamérica: Ariel Didier

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Vicepresidente de estrategia: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

Christian Acevedo, Tanner Barth, Brian Blair, Andrew Brown, Alex Burte, Hwan-yi Choo, Lachlan Conley, Alice Ding, Vara Dixon, Eric Fersten, Robbie Gemmell, Thomas Hodge, Nathan Huttner, Michael Joyce, Christopher Kowall, Dirk Langford, Maxime Lataix, Chris Leeper, Craig Lincoln, Steve Majka, Luke Muench, Paul Mulder, Samir Nathwani, Matt Partridge, Michael Pelfrey, David Peterson, Roscoe Rea, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Jimmie Sharp (y la panda de Jim), Aven Sheppard, Derek Tellier, Chris Thompson, Jared Townsend, Kevin Tuttle, Greg Walsh y Aaron Wong

¡Un agradecimiento especial para Dice & Comics Cafe y a todas las personas que han participado en las pruebas de nuestro modo multijugador!



© MARVEL. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son ® y © Gamegenic GmbH, Alemania. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.