

The cover art for the Marvel Champions card game features a dynamic illustration of several characters on a rooftop at night. In the foreground, Daredevil is shown in his red suit, holding a glowing sword. Behind him, Elektra, also in a black and silver outfit, holds a similar sword. To the left, a close-up of Wanda Maximoff's face with her red hair and glowing eyes is prominent. In the upper left, Iron Man is visible in his suit, holding a card. On the right, a large, menacing face of a villain looms over the scene. The background shows a city skyline with lit windows and a water tower. Red concentric circles emanate from the center, adding to the action-packed feel.

MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

NO TEMERÉ NINGÚN MAL

REGLAMENTO

NO TEMERÉ NINGÚN MAL

"La delincuencia va en aumento y, por tanto, nuestros beneficios también." —Kingpin

¡Bienvenido a No temeré ningún mal! Esta expansión de campaña presenta dos nuevos Héroes y seis escenarios exclusivos que narran los esfuerzos de los héroes para combatir una oleada de crímenes en la ciudad de Nueva York.

CARTAS DE VILLANO

Los cinco primeros escenarios de esta expansión pueden utilizarse con cualesquiera de los cinco nuevos Villanos: Bullseye, Electro, Cabeza de Martillo, el Hombre Púrpura y María Tifoidea. El sexto y último escenario enfrenta a los Héroes contra el mismísimo Kingpin, el cerebro criminal responsable de los acontecimientos de la campaña.



CARTAS DE SUPERHÉROE

Se incluyen dos mazos pre-generados para los nuevos Héroes: Daredevil y Eco. En la página 25 se detalla el contenido de estos mazos.

CONTENIDO

- 276 cartas en total, que constan de 89 cartas de Jugador, 16 cartas de Villano y 171 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión No temeré ningún mal se identifican mediante este símbolo:



PALABRAS CLAVE DESTACADAS

* Palabra clave introducida por primera vez en esta expansión.

** Definición actualizada a partir de esta expansión.

A distancia

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

Complicación X

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

Descuento X (RASGO) *

Cuando se juega una carta con Descuento X, su coste en recursos se reduce en X si el Superhéroe controlado por el jugador posee el rasgo especificado. En caso de que se especifiquen varios rasgos y el Superhéroe del jugador tenga al menos uno de ellos, el coste de la carta se reduce en X.

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 un personaje que posee la palabra clave Infame utiliza un atributo básico, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver ese atributo básico, 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 personaje para este uso. La carta de aumento se descarta después de resolverse el efecto del atributo básico.

Inicio

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

Mano inicial *

Una carta que posee la palabra clave Mano inicial puede añadirse a la mano inicial de su propietario durante la preparación de la partida. No puede incluirse en un mazo más de una carta con esta palabra clave. Antes de robar su mano inicial durante los preparativos de la partida, cada jugador que haya incluido en su mazo una carta con Mano inicial puede buscarla en él y añadirla como primera carta de su mano inicial. Esta carta no se cuenta de cara al tamaño de su mano, y puede descartarse al renovarse dicha mano.

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, a menos que sea por efecto de una capacidad de carta del mismo conjunto (ya sea de Héroe, de escenario o modular).

Requiere (identidad o RASGO) *

Para poder jugar una carta que tiene la palabra clave Requiere (identidad) o Requiere (RASGO), el Superhéroe del jugador debe tener adoptada la identidad requerida (es decir, Héroe o Alter ego) o bien poseer el rasgo especificado.

Temporal

Una carta que posee la palabra clave Temporal debe descartarse del juego al final de la ronda.

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 el ataque, intervención o planificación 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 más que comparta el rasgo especificado, el Esbirro que acaba de entrar en juego se activa contra el jugador al que se esté enfrentando.

Ejemplo: Catalina está enfrentada a Ivan Banionis cuando Juan muestra y se enfrenta a un Camorrista chandalero, que posee la palabra clave Trabajo en equipo (CHANDALERO). Como Ivan Banionis también tiene el rasgo CHANDALERO, el Camorrista chandalero se activará contra Juan.

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.

Vulnerable **

Cuando un personaje Vulnerable queda aturdido o confundido, se descarta de forma inmediata. El personaje no se considera derrotado. Si se le inflige Daño suficiente para derrotarlo y al mismo tiempo también se le aturde o confunde, el jugador inicial decide si el personaje se considera derrotado o no.

EXPRESIONES UTILIZADAS

* Expresión introducida por primera vez en esta expansión.

** Definición actualizada a partir de esta expansión.

"Derrotar X sin pasarse" *

Cuando una capacidad de carta requiere que un personaje "derrote a un enemigo sin pasarse", ese enemigo debe ser derrotado mediante un ataque que no inflija Daño sobrante.

Cuando una capacidad de carta requiere que un personaje "derrote un Plan secundario sin pasarse", dicho Plan secundario debe ser derrotado mediante una intervención que no intente quitar más Amenaza de la justa y necesaria para derrotar dicho Plan. Por ejemplo, una intervención que quite 2 de Amenaza de un Plan puede derrotar un Plan que tenga encima 2 fichas de Amenaza sin pasarse, pero no podría derrotarlo sin pasarse si el Plan sólo tuviera encima 1 ficha de Amenaza.

"Localizar" **

Cuando haya que localizar una carta, el jugador ha 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, entre las cartas de Encuentro que se han repartido boca abajo a los jugadores ni entre las cartas de aumento que estén boca abajo. Tampoco debe buscarse en ninguna zona de partida sin necesidad si se sabe dónde puede estar la carta buscada.

"Meter debajo"

Cuando el enunciado de una capacidad requiera meter una carta debajo de otra carta, la primera ha de dejarse boca arriba y deslizarse bajo la segunda. La carta metida debajo no está en juego. Cuando una carta abandona el juego, todas las cartas que tenga metidas debajo se descartan.

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.

CARTAS DE ENCUENTRO CON REVERSOS ALTERNATIVOS

Este producto contiene una variante del reverso habitual de las cartas de Encuentro para que los jugadores puedan diferenciarlas de otras cartas del mismo tipo, ya que las reglas de estas cartas impiden que entren en un mazo, una pila de descartes o la mano de un jugador.



ICONO DE AMPLIFICACIÓN (A)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando un personaje resuelve una carta de aumento al utilizar un atributo básico, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR

Los Planes secundarios de jugador son un nuevo tipo de carta de Jugador. Durante tu turno, puedes jugar un Plan secundario de jugador desde tu mano pagando su coste en recursos, colocándolo junto al Plan principal y poniéndole encima tanta Amenaza como su puntuación de Amenaza inicial. Estando en juego, los Planes secundarios de jugador funcionan igual que los Planes secundarios del mazo de Encuentros, con la salvedad de que son cartas de Jugador.

Los Planes secundarios de jugador están supeditados al **LÍMITE DE PLANES SECUNDARIOS DE JUGADOR**. Este límite impide que haya en juego más de un Plan secundario de jugador si había uno o dos jugadores al principio de la partida, o más de dos si al principio de la partida había tres o cuatro jugadores. Si en algún momento se excede este límite, el jugador inicial elige y descarta Planes secundarios de jugador que estén en juego (enviándolos a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios) hasta que ya no se exceda el límite.

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 o capacidades aplicadas que se resuelven durante un ataque contra un Aliado y en cuyo enunciado se use la segunda persona ("tú") aluden al jugador que controla al Aliado atacado. Las capacidades de cartas de Jugador 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.

ACCIONES OBLIGADAS

Ciertas cartas poseen capacidades aplicadas precedidas por el encabezado "**Acción obligada**". Un jugador puede realizar una acción obligada en cualquier momento de la fase de los Jugadores en el que normalmente pudiera llevar a cabo una acción, pero no se puede dar por concluida la fase de los Jugadores hasta que se hayan resuelto (en la medida de lo posible) todas las acciones obligadas de todos los jugadores. Si una carta que contiene una acción obligada abandona el juego, o si el coste de dicha acción no se puede cubrir por algún motivo (por ejemplo, si implica agotar una carta que ya está agotada), entonces la acción no puede resolverse y los jugadores pueden concluir la fase de los Jugadores con normalidad.

ESCENARIOS INTERCAMBIABLES

A diferencia de otras expansiones de *Marvel Champions*, cinco de los escenarios que se incluyen en ésta combinan uno de los cinco Planes principales intercambiables con uno de los cinco Villanos intercambiables que poseen el rasgo **SECUAZ**. Las instrucciones de preparación de cada escenario requieren que los jugadores escojan un Villano **SECUAZ** contra el que jugar.

PREPARACIÓN DEL VILLANO SECUAZ Y CONSEJOS DE JUEGO

Las secciones siguientes explican cómo preparar una partida contra cada Villano **SECUAZ** y ofrecen consejos específicos para jugar contra ellos. Consulta las notas de Jessica Jones en la página siguiente para conocer su opinión sobre estos Villanos.

BULLSEYE

Para jugar contra Bullseye, utiliza a Bullseye (I) y Bullseye (II). *Si prefieres jugar en modo Experto, utiliza a Bullseye (II) y Bullseye (III) en vez de los anteriores.*

Todas las cartas de aumento de Bullseye reciben un icono de Aumento adicional, lo cual resulta especialmente peligroso si obtiene más cartas de aumento mediante el efecto de "Subir la apuesta" o las diversas capacidades de "Aumento" que tienen sus cartas de Perfidia. Un buen número de las cartas de Encuentro de Bullseye afectan a tus Aliados o a tus Apoyos **INDIVIDUO**, e incluso pueden llegar a eliminarlos de la partida. ¡Si esto ocurre durante una campaña, perderás el uso de esos Aliados y Apoyos para el resto de la misma! Contra Bullseye (II), el Accesorio permanente "Columna vertebral de adamantium" evita casi todo el Daño que inflige cada ataque (sólo deja pasar 3 puntos), lo que significa que es más susceptible a los ataques menos dañinos. Si logras darle la vuelta a este Accesorio, aprovecha la ocasión para lanzarle los ataques más potentes que tengas.

ELECTRO

Para jugar contra Electro, utiliza a Electro (I) y Electro (II). *Si prefieres jugar en modo Experto, utiliza a Electro (II) y Electro (III) en vez de los anteriores.*

Electro coloca contadores de Carga sobre su Accesorio permanente "Carga eléctrica", y luego gasta esos contadores para obtener cartas de aumento adicionales. Estas Cargas se reponen cada vez que ejecuta el Plan, y también mediante los efectos de diversas cartas de Encuentro. Por otro lado, los jugadores pueden gastar recursos para quitarle estos contadores. Los recursos de Energía (⚡) son armas de doble filo, pues aunque resultan más eficaces a la hora de quitar contadores de Carga, también exponen a los jugadores a las Perfidias de Electro.

CABEZA DE MARTILLO

Para jugar contra Cabeza de Martillo, utiliza a Cabeza de Martillo (I) y Cabeza de Martillo (II). *Si prefieres jugar en modo Experto, utiliza a Cabeza de Martillo (II) y Cabeza de Martillo (III) en vez de los anteriores.*

A Cabeza de Martillo le encanta aturdir a sus enemigos. Su "Respuesta obligada" aturde a todos los personajes a los que inflige Daño. La Perfidia "¡Lanzándome de cabeza!" y los Esbirros "Lugar teniente de la Maggia" golpean con más contundencia a los Héroes aturridos. Utiliza cartas de Estado "Duro", la puntuación de DEF de tu Héroe y diversos Aliados prescindibles para impedir que tu Héroe quede aturrido.

HOMBRE PÚRPURA

Para jugar contra el Hombre Púrpura, utiliza al Hombre Púrpura (I) y al Hombre Púrpura (II). *Si prefieres jugar en modo Experto, utiliza al Hombre Púrpura (II) y al Hombre Púrpura (III) en vez de los anteriores.*

Puede que los atributos básicos del Hombre Púrpura sean bajos, pero eso es porque obliga a otros a hacerle el trabajo sucio. Todas sus cartas obtienen una capacidad de "Aumento" que las entrega como cartas de Encuentro boca abajo después de su activación; esto se indica mediante una estrella (★) junto al enunciado del aumento para que no se te olvide. El conjunto de Encuentros del Hombre Púrpura contiene varios Esbirros **SOMETIDOS**, civiles subyugados a su control mental que te penalizarán si los derrotas. El Hombre Púrpura otorga a estos Esbirros la palabra clave Guardia (en etapas posteriores también les concede Infame y Patrulla). Sin embargo, como todos poseen la palabra clave Vulnerable, pueden descartarse sin peligro en caso de resultar aturridos o confundidos.

MARÍA TIFOIDEA

Para jugar contra María Tifoidea, empieza mostrando el Plan secundario "Ganarse su confianza" (🐞 113A) y el Entorno "Mente perturbada" (🐞 112). Resuelve la capacidad de "Preparación" de "Mente perturbada" para poner en juego a "María Tifoidea (A)/Bloody Mary (A)" con una cara aleatoria boca arriba. *Si prefieres jugar en modo Experto, utiliza a María Tifoidea (B)/Bloody Mary (B) en vez de las anteriores.*

Al final de cada fase del Villano hay que darle la vuelta a la carta del Villano para alternar entre la identidad de María Tifoidea y la de Bloody Mary. Esto significa que su puntuación más alta será unas veces Ataque y otras Intervención, así que procura planificar tu jugada según corresponda. La condición de victoria de este escenario no es la habitual (derrotar todas las etapas del Villano), sino que consiste en acumular tres fichas sobre "Mente perturbada". Estas fichas se consiguen quitando toda la Amenaza de "Ganarse su confianza" o bien reduciendo a 0 la Vida del Villano. "Ganarse su confianza" añade fichas de Amenaza a "Mente perturbada", mientras que la "Interrupción obligada" del Villano le añade fichas de Daño. En una partida de campaña, si hay más fichas de Amenaza que de Daño sobre "Mente perturbada" cuando los jugadores ganan la partida, conseguirán una versión de María Tifoidea/Bloody Mary como Aliado para el resto de la campaña.

JOSEPH, ALIAS "CABEZA DE MARTILLO"

CABEZA DE MARTILLO ES UN PEZ GORDO EN LA ORGANIZACIÓN CRIMINAL DE LA MAGGIA. EMPEZÓ SIENDO UN VULGAR SICARIO, PERO AHORA ES UNO DE LOS QUE DIRIGEN TODO EL COTARRO. TRAS UN ATENTADO QUE CASI LE CUESTA LA VIDA, LE FORRARON EL ESQUELETO DE ADAMÁNTIUM, LO CUAL TAMBIÉN LE REFORZÓ EL PEDAZO MELÓN QUE GASTABA. SÓLO SE ENSUCIA LAS MANOS EN OCASIONES ESPECIALES, ¡ESO QUE NOS LLEVAMOS!

CABEZA DE MARTILLO



- Es bastante duro de pelar
- Tiene muchos matones
- Sus golpes aturden y desequilibran

LESTER, ALIAS "BULLSEYE"

BULLSEYE ES UN MAESTRO ASESINO DOTADO DE UNA PUNTERÍA INCREÍBLE. CREEMOS QUE SE LLAMA LESTER, PERO ES TAN PROPENSO A DAR NOMBRES FALSOS COMO A CONVERTIR TODO LO QUE PILLA EN UN ARMA ARROJADIZA LETAL. NO TE FÍES DE ÉL POR NADA DEL MUNDO: ES CAPAZ DE MATARTE SIN NINGÚN MIRAMIENTO.

BULLSEYE



- Pega muy fuerte
- En serio, muy fuerte
- Es implacable eliminando aliados

BLOODY MARY

- Tiene dos personalidades que se alternan entre sí
- Es posible calmarla temporalmente
- Suele actuar en solitario



MARÍA TIFOIDEA

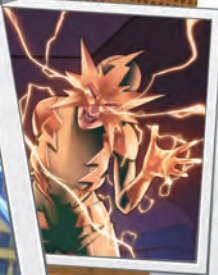
MARY WALKER, ALIAS "MARÍA TIFOIDEA", ALIAS "BLOODY MARY"

MARY WALKER ES UNA MUTANTE CON PODERES PSIÓNICOS Y UN TRASTORNO DISOCIATIVO DE LA IDENTIDAD. AUNQUE MARY ES UN PRIMOR, COMPARTE CUERPO CON AL MENOS OTRAS DOS PERSONALIDADES DISTINTAS: "MARÍA TIFOIDEA" Y "BLOODY MARY". TIFOIDEA ES ASTUTA Y MANIPULADORA, MIENTRAS QUE BLOODY MARY MATA A TODO EL QUE CONSIDERA UNA AMENAZA. POR LO MENOS MARY ESTÁ DE NUESTRA PARTE, Y CON UN POCO DE PACIENCIA QUIZÁ LOGREMOS GANARNOS TAMBIÉN EL APOYO DE SUS OTRAS DOS PERSONALIDADES.





ELECTRO



FRANCINE FRYE, ALIAS "ELECTRO"

FRANCINE QUIERE MUCHA PASTA Y TIENE LA MECHA MUY CORTA. ABSORBIÓ LOS PODERES DEL ANTERIOR RIVAL FORMIDABLE POR MÉRITOS PROPIOS. JUGAR CON ELECTRICIDAD ES PELIGROSO, Y ELLA NO ES NINGUNA EXCEPCIÓN.

- Absorbe nuestras energías
- Utiliza ataques eléctricos muy diversos
- Puede acumular una carga eléctrica tremenda si no se lo impedimos



ZEBEDIAH KILLGRAVE, ALIAS "HOMBRE PÚRPURA"

¿HA VUELTO? QUÉ SUERTE LA MÍA. ESTE TÍO NO TIENE PERDÓN. ¡NO ME LO PUEDO CREER! TE OBLIGA A HACER COSAS POR LAS QUE ACABARÁS ODIÁNDOTE TODA LA VIDA. Y LO QUE ES PEOR, TE HACE CREER QUE HAN SIDO IDEA TUYA. ALGUIEN DEBERÍA ARROJAR A ESTA ESCORIA DIRECTO AL SOL.



HOMBRE PÚRPURA



KINGPIN

WILSON FISK, ALIAS "KINGPIN"

FISK ES UN TITÁN DE LA INDUSTRIA. Y DE LA POLÍTICA. Y DEL CRIMEN. TAMPOCO ES QUE HAYA MUCHA DIFERENCIA ENTRE LOS TRES. PARA ÉL TODO ES COMO UN JUEGO, Y HARÁ LO QUE SEA CON TAL DE GANAR. LE TIENE UNA OJERIZA TREMENDA A DAREDEVIL, Y EN ESTOS MOMENTOS POSIBLEMENTE SEA LA PEOR AMENAZA A LA QUE NOS ENFRENTAMOS.

- Vuelve a nuestros aliados contra nosotros
- Utiliza a civiles inocentes como si fueren sus juguetes
- Como lo pilló, tendrá que cambiarse el nombre a "Hombre Amaratado" de la paliza que pienso darle



- Utiliza sus contactos para traerse amigos poderosos a la fiesta
- Juega según sus propias reglas
- Practica artes marciales, tiene una fuerza brutal y sabe cómo sacar el máximo partido a su tamaño



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. El modo Campaña combina cinco de los seis escenarios de *No temeré ningún mal* en una sola experiencia épica donde el desenlace de cada partida influye en el escenario siguiente.

A diferencia de las campañas incluidas en otras expansiones de *Marvel Champions*, el orden de estos escenarios no es fijo. En su lugar, después de cada partida los jugadores deciden cuál será el próximo escenario.

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*.

HOJA DE CAMPAÑA

La hoja de campaña que hay en la página 28 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:

<https://www.asmodee.es/product/marvel-champions-el-juego-de-cartas/>

PROGRESIÓN DE ESCENARIOS

Antes de elegir cada escenario (incluido el primero), deben escogerse al azar dos de los escenarios que todavía no se hayan resuelto. Estos escenarios **progresan** (ver instrucciones de preparación de la campaña) a medida que los planes del Villano evolucionan mientras los Héroes están ocupados con otros asuntos. Si un escenario progresa demasiado, los jugadores fracasarán automáticamente en ese escenario y sufrirán una penalización durante el resto de la campaña. Perder un escenario no supone un fracaso en el mismo, ya que se puede volver a intentar. Por otra parte, ganar un escenario proporciona a los jugadores un beneficio que durará hasta el final de la campaña.

¡Una vez que los cinco Planes principales intercambiables se hayan marcado como completados o fracasados, los jugadores deberán plantar cara a Kingpin en un enfrentamiento final!

Antes de jugar cada escenario de la campaña, sigue las instrucciones de preparación descritas en la página 9. Una vez finalizada la partida, si los jugadores han ganado, se completan las instrucciones de victoria siguiendo el orden estipulado en la sección "Instrucciones para la campaña". Si los jugadores han perdido, en vez de eso deberán resolver el procedimiento descrito en la sección "Derrota" del escenario.

ENTORNOS DE CAMPAÑA

Todos los Planes principales intercambiables tienen asociada una carta de Entorno. Estas cartas presentan dos caras, una con el rasgo **COMPLETADO** y otra con el rasgo **FRACASADO**. El lado **COMPLETADO** indica los beneficios que reciben los jugadores si juegan y ganan el escenario correspondiente. El lado **FRACASADO** contiene las penalizaciones que sufren los jugadores si han fracasado en el escenario. Los jugadores pueden mirar las dos caras de estos Entornos cuando vayan a elegir qué escenario jugar a continuación.

Cuando los jugadores completan un escenario (o fracasen en el intento), todas sus partidas posteriores empezarán con el Entorno de ese escenario en juego, con la cara apropiada boca arriba.

ORDEN DE JUEGO DE LOS VILLANOS SECUACES

Como ya se ha mencionado, en cada escenario se utiliza uno de los cinco Villanos intercambiables de esta expansión. Todos estos Villanos poseen el rasgo **SECUAZ**. Si es la primera vez que jugáis esta campaña, se recomienda jugar contra estos Villanos en el orden que se indica a continuación a fin de garantizar un incremento gradual de la dificultad durante el transcurso de la campaña.

- 1 Cabeza de Martillo
- 2 Bullseye
- 3 Electro
- 4 Hombre Púrpura o María Tifoidea

En campañas posteriores, el Villano **SECUAZ** de cada partida debería elegirse al azar.

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Antes de comenzar los preparativos de cada partida, es preciso completar el siguiente procedimiento:

- 1 Reúne los cinco Entornos de la campaña (🔍 205–209). Consulta la hoja de campaña y retira todas las cartas que se correspondan con un escenario completado o fracasado.
- 2 Baraja los restantes Entornos de la campaña y roba dos de ellos al azar. Si sólo queda uno, róballo.
- 3 Cada escenario asociado a uno de los Entornos robados **PROGRESA** en la hoja de campaña; esto se indica tachando la primera casilla vacía que tenga a la derecha. Si sólo se ha robado un Entorno, se tachan dos casillas en vez de una. Si ya se han tachado las tres casillas de un escenario, éste se considera fracasado.
- 4 Los jugadores se ponen de acuerdo para elegir un escenario que aún no haya sido completado ni haya fracasado. Si todos los escenarios han sido completados o han fracasado, los jugadores deben elegir el escenario de Kingpin e ir directamente al paso 6.
- 5 Se determina el Villano mediante los siguientes criterios y se anota su nombre en la hoja de campaña junto al escenario elegido:
 - a Si ya figura el nombre de un Villano junto al escenario elegido, debe escogerse ese Villano.
 - b Si es la primera vez que se juega la campaña, los jugadores pueden elegir al primer Villano de la lista de la página 8 que no esté ya anotado en la hoja de campaña.
 - c De no ser así, se elige un Villano **SECUAZ** al azar que no esté ya anotado en la hoja de campaña.
- 6 Reúne el Plan principal elegido, el Villano elegido y sus correspondientes conjuntos de Encuentros.
- 7 Prosigue con la preparación normal del escenario hasta llegar a los preparativos de los jugadores.
- 8 Cada jugador busca en su mazo todas las cartas cuyos nombres estén anotados en la sección "Aliados y Apoyos eliminados de la campaña" de la hoja de campaña, y retira dichas cartas de la partida. Todo jugador que se quede con menos cartas en el mazo que el tamaño mínimo necesario deberá añadirle cartas hasta cumplir con los requisitos habituales de la creación de mazos personalizados.
- 9 Continúa con los preparativos de los jugadores.
- 10 **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.

- 11 **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede coger una carta de Encuentro boca abajo para curar tanto Daño a su Superhéroe como su puntuación de REC.
- 12 El Entorno de cada escenario completado se pone en juego con la cara de **COMPLETADO** boca arriba, y el Entorno de cada escenario fracasado se pone en juego con la cara de **FRACASADO** boca arriba. Resuelve las capacidades de "Preparación" de todas estas cartas.
- 13 Si está tachada la casilla "¿Confianza ganada?" en la hoja de campaña, pero no se ha tachado la casilla "¿María derrotada?", se pone en juego el Aliado de campaña "María Tifoidea" (🔍 210A) controlado por cualquier jugador.
- 14 Si se ha elegido el escenario de Kingpin, pasa a la página 23. De lo contrario, consulta el mapa de la página siguiente para localizar la sección correspondiente al escenario elegido y completa sus instrucciones de preparación adicionales.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, la expansión *No temeré ningún mal* 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 *No temeré ningún mal* en modo Experto, cada jugador debe anotar en la hoja de campaña su Vida restante después de **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.

ELIMINACIÓN Y VICTORIA

Al jugar 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 siguiendo las instrucciones concretas de ese escenario para restablecer la Vida de su Superhéroe.

NUEVA
JERSEY

UPPER
MANHATTAN

A

HARLEM

NUEVA
YORK

BRONX

B

RANDALLS
ISLAND

ISLA
DE RYKER

UPPER
WEST SIDE

CENTRAL PARK

C

UPPER
EAST SIDE

D

COCINA
DEL INFIERNO

MANHATTAN

QUEENS

MIDTOWN

E

WEST
VILLAGE

ÁTICO
DE KINGPIN

EAST
VILLAGE

SOHO

CHINATOWN

DISTRITO
FINANCIERO

HOBOKEN

JERSEY
CITY

ESTATUA DE
LA LIBERTAD

BROOKLYN

A

RED DE EXTORSIÓN, p. 13

B

FUGA DE LA BALSA, p. 15

C

ROBO AL MUSEO DE ARTE, p. 17

D

LA HUIDA, p. 19

E

¡PAREN LAS ROTATIVAS!, p. 21

WEEEEOOOOWWWW WEEEEOOOOWWWW

LA COCINA DEL INFIERNO.

WEEEEOOOOWWWW

HONK HONK

HARLEM... LA COCINA DEL INFIERNO... MIDTOWN... CENTRAL PARK, SUENAN SIRENAS POR TODAS PARTES. A LA VEZ.

¿OÍS LO MISMO QUE YO?

TODAS ESAS SIRENAS SIGUEN UN PATRÓN. ESTO ES UNA MANIOBRA COORDINADA. TENEMOS QUE averiguar qué pretenden.

¿POR QUÉ NO INVESTIGÁIS VUESTROS BARRIOS MIENTRAS YO INDAGO POR AQUÍ? AVISARÉ A MAYA.

TODAS ESAS SIRENAS SIGUEN UN PATRÓN. ESTO ES UNA MANIOBRA COORDINADA. TENEMOS QUE AVERIGUAR QUÉ PRETENDEN.

¿POR QUÉ NO
INVESTIGÁIS
VUESTROS BARRIOS
MIENTRAS YO INDAGO
POR AQUÍ? AVISARÉ
A MAYA.

HARLEM.

¿POR QUÉ
CORREMOS?

MI AMIGO EL
SR. BAKER ME HA
MANDADO UN
MENSAJE DE
SOCORRO.

SU TIENDA ESTÁ A
LA VUELTA DE LA
ESQUINA.

¡YA OS HE PAGADO ESTE
MES! ¡NO TENGO MÁS
DINERO QUE DAROS, Y
TENDRÉ AÚN MENOS SI ME
DESTROZÁIS EL GÉNERO!

EH, IVAN, TENGO UNA
OFERTA PARA TI.
DÉJALO EN PAZ O
BARRO LA TIENDA
CONTIGO.

TODOS LOS CRIMINALES
DE MEDIO PELO SE HAN
PUERTO DE ACUERDO HOY
PARA PEDIR EL AGUINALDO.

BANG
WHACK

POW

RED DE EXTORSIÓN

9-1-1. ¿Cuál es su emergencia?

¡Unos tíos han irrumpido en la tienda de mi padre y amenazan con hacerle daño si no les paga! ¡Por favor, vengan rápido!

Cuando llegas al humilde establecimiento familiar, ves a un grupo de matones armados con bates de béisbol destrozando el mobiliario ante la impotente mirada del dueño, que está agachado detrás del mostrador.

—Viejo, te tengo dicho que cobramos a primeros de mes a cambio de protección —dice el más grandote de todos—. Esto es lo que llamamos "comisión por retrasos en el pago".

El matón levanta el bate y se dispone a golpearle, pero tú lo agarras antes y se lo quitas de las manos.

—Conque el vejestorio ha pedido ayuda, ¿eh? —dice el matón, retrocediendo unos pasos. Justo en ese momento suena la campanilla de la entrada al abrirse la puerta de la tienda. Miras por encima del hombro y ves que una nueva amenaza ha entrado en el establecimiento.

—Menos mal que nosotros hemos hecho lo mismo.

Mazo de Plan principal: Red de extorsión (x5).

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Villano elegido, Red de extorsión, Catástrofes, Mafia chandalera y Normal.

Los conjuntos "Catástrofes" y "Mafia chandalera" 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.

PLANES PRINCIPALES INDEPENDIENTES

En este escenario cada jugador tiene su propio Plan principal, que representa un negocio local amenazado por el Villano y sus matones. Al preparar una partida en modo Normal, los jugadores pueden mirar la cara "1B" de los Planes principales cuando deban elegir con cuál empezar.

Cada Plan principal se coloca en la zona de juego del jugador que lo ha elegido. Cuando un jugador muestra una carta de Perfidia o juega una carta de Evento que alude al Plan principal, esa carta sólo se aplica al Plan principal que tiene en su zona de juego. Todas las cartas situadas en la zona de juego de cada jugador (Superhéroes, Aliados, Mejoras, Esbirros y demás) que aluden al Plan principal se aplican únicamente al Plan principal que está en la misma zona de juego.

Las cartas situadas fuera de las zonas de juego (el Villano, los Planes secundarios y los Entornos) que aluden al Plan principal se aplican a **todos** los Planes principales. Así, un icono de Crisis (🔴) en un Plan secundario evitará que se quite Amenaza de **cualquier** Plan principal, y un icono de Aceleración (⚡) añadirá 1 de Amenaza adicional a **cada** Plan principal durante el paso 1 de la fase del Villano.

Toda carta y efecto que aluda a "un Plan", incluidas las intervenciones básicas, podrá afectar a cualquiera de los Planes principales que estén en juego.

Cuando vaya a colocarse una ficha de Aceleración sobre el Plan principal (por ejemplo, cuando deba reponerse el mazo de Encuentros), esa ficha de Aceleración se coloca junto al Villano. Cada ficha de Aceleración añade 1 de Amenaza adicional a **cada** Plan principal durante el paso 1 de la fase del Villano.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Coloca 1 de Amenaza (2 de Amenaza en modo Experto) sobre cada Plan principal por cada casilla tachada a la derecha de "Red de extorsión" en la hoja de campaña.

VICTORIA:

- ▶ Si está en juego "Mente perturbada" (🧠 112) y tiene encima por lo menos 2 de Amenaza, tacha la casilla "¿Confianza ganada?" en la hoja de campaña.
- ▶ Si la carta de Aliado "María Tifoidea/Bloody Mary" (👑 210) está en la zona de victoria, tacha la casilla "¿María derrotada?" en la hoja de campaña.
- ▶ Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados y Apoyos únicos que hayan sido eliminados de la partida.
- ▶ Tacha la casilla "Completado" que corresponde al escenario "Red de extorsión" en la hoja de campaña.
- ▶ Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

DERROTA:

- ▶ **Sólo en modo Experto:** "Red de extorsión" progresa en la hoja de campaña.
- ▶ Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

PRISIÓN DE SUPERMÁXIMA SEGURIDAD
(TAMBIÉN CONOCIDA COMO LA BALSA).
OESTE DE LA ISLA DE RYKER.

DEBERÍAMOS PEDIR
REFUERZOS.

¡YA ES TARDE
PARA ESO!

NO VAMOS A PODER
CON TODOS.

DETENDREMOS
A LOS QUE
PODAMOS.

APARTA.

SUPONGO QUE
NO PUEDO
CONVENCERTE PARA
QUE VUELVAS A TU
CELDA SIN OPONER

¡JA! MUY BUENA ÉSA.

¿QUIÉN OS HA
LIBERADO?

NI IDEA. PERO
AVISADME SI OS
ENTERÁIS, QUE LE
MANDO UNA POSTAL DE
AGRADECIMIENTO.

FUGA DE LA BALSA

¡Aquí el centro de mando de La Balsa, llamando a todos los agentes de S.H.I.E.L.D.! Un intruso no identificado ha eludido nuestras medidas de seguridad con lo que parece ser una llave maestra. Solicitamos refuerzos de inmediato. ¡Está liberando a los reclusos!

Llegas a la prisión de supermáxima seguridad conocida como La Balsa y te encuentras un hervidero de actividad. Docenas de soldados de S.H.I.E.L.D. libran una batalla desesperada contra un puñado de supervillanos fugados, a muchos de los cuales metiste entre rejas tú mismo. Te lanzas de cabeza y apartas a un soldado de S.H.I.E.L.D. justo antes de que el Rino lo arrolle.

—Anda, mira quién ha venido —resopla el Rino cuando te ve—. Tú me metiste aquí, así que ahora te voy a meter yo... ¡pero bajo tierra!

—Vamos, Aleksei —dice el artífice de la fuga, emergiendo de entre las sombras. De algún modo ha logrado infiltrarse en la penitenciaría y ha empezado a liberar a los reclusos—. Deberíais trabajar en equipo.

Los presos fugados asienten con la cabeza y se vuelven hacia ti.

—Lo que tú digas, jefe —gruñe el Rino con una cruel sonrisa.

Mazo de Plan principal: Fuga de La Balsa.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Villano elegido, Fuga de La Balsa, El Búho, Lápida y Normal.

Los conjuntos “El Búho” y “Lápida” 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.

LA LLAVE MAESTRA

El Villano ha obtenido una llave especial, representada mediante la carta de Accesorio “Llave maestra”, con la que puede abrir todas las celdas de La Balsa. Cuando el Villano ejecuta el Plan contra un jugador, si alguna de sus cartas de aumento es un Esbirro, se resuelven con normalidad los efectos de los aumentos y luego se entregan esos Esbirros al jugador como cartas de Encuentro boca abajo en lugar de descartarlos.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Si hay al menos una casilla tachada a la derecha de “Fuga de La Balsa” en la hoja de campaña, dale una carta de Estado “Duro” a cada Esbirro **PRISIONERO** que esté en juego. Si hay dos casillas tachadas, dales también una carta de aumento boca abajo a cada uno.

VICTORIA:

- Si está en juego “Mente perturbada” (🐉 112) y tiene encima por lo menos 2 de Amenaza, tacha la casilla “¿Confianza ganada?” en la hoja de campaña.
- Si la carta de Aliado “María Tifoidea/Bloody Mary” (🐉 210) está en la zona de victoria, tacha la casilla “¿María derrotada?” en la hoja de campaña.
- Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados y Apoyos únicos que hayan sido eliminados de la partida.
- Tacha la casilla “Completado” que corresponde al escenario “Fuga de La Balsa” en la hoja de campaña.
- Consulta la sección “Preparación de la campaña” en la página 9.

DERROTA:

- **Sólo en modo Experto:** “Fuga de La Balsa” progresa en la hoja de campaña.
- Consulta la sección “Preparación de la campaña” en la página 9.

MUSEO DE ARTE,
CENTRAL PARK.



QUÉ
ORIGINAL.

LA RADIO DE LA
POLICÍA DIJO QUE LOS
SOSPECHOSOS IBAN DE
NEGRO Y LLEVABAN
PASAMONTAÑAS.



¡CUIDADO! ESE
CUADRO NO
TIENE PRECIO.



NO LO
TENÍA.



ROBO AL MUSEO DE ARTE

A todas las unidades, se ha disparado una alarma silenciosa en el Museo de Arte. Los guardias de seguridad no responden. Las cámaras de vigilancia muestran la presencia de al menos tres sospechosos vestidos de negro y con pasamontañas. ¡Que todas las unidades disponibles se personen en el museo!

Minutos después de interceptar este aviso en tu radio casera, eres el primero en llegar. Salta a la vista que la entrada ha sido derribada. Los ladrones ni siquiera se han molestado en ocultar su rastro; casi se diría que pretenden llamar la atención.

Permaneces alerta al entrar por el agujero en el cristal de la puerta delantera. Justo cuando terminas de despachar sin esfuerzo a un ladrón enmascarado, oyes una voz detrás de ti.

—Lo siento, pero esto es una fiesta privada y no estás en la lista de invitados.

Mazo de Plan principal: Robo al Museo de Arte.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Villano elegido, Robo al Museo de Arte, Policías, El Búho y Normal.

Los conjuntos "Policías" y "El Búho" 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.

LAS OBRAS DE ARTE

En este escenario hay cuatro obras de arte representadas por sendos Accesorios **ARTE**. Una de estas obras de arte, elegida al azar en la etapa 1A del Plan principal, empieza en juego vinculada al Villano. Permitir que estos Accesorios sigan en poder del Villano puede acelerar la finalización del Plan principal, pues las obras de arte incrementan las puntuaciones de PLA o INT del personaje vinculado, y además el Plan principal recibe 1 de Amenaza adicional durante el paso 1 de cada fase del Villano por cada Accesorio **ARTE** que tenga vinculado el Villano.

Un jugador puede arrebatarse una obra de arte al Villano usando la acción de Héroe de dicha obra de arte, que le permite vincular esa carta a su Héroe. Tres de las cuatro obras de arte proporcionan una carta de Estado a un personaje la primera vez que se le vinculan, mientras que la cuarta otorga la palabra clave Firmeza al personaje vinculado, eliminando así toda carta de Estado "Aturdido" o "Confundido" que pueda tener.

El Villano puede volver a robar una obra de arte cada vez que el Superhéroe que la tiene vinculada recibe un ataque no defendido, ya sea de un Esbirro o del propio Villano, pero solamente se puede robar una obra de arte con cada ataque no defendido.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

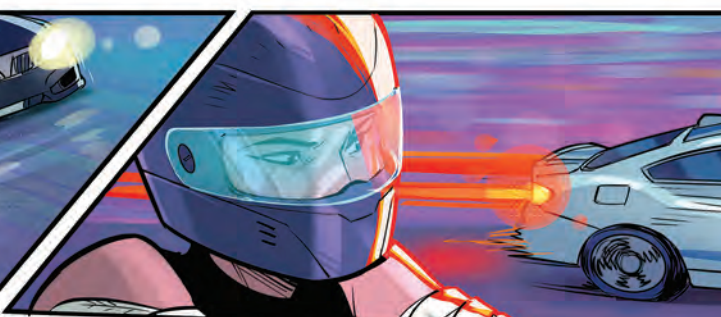
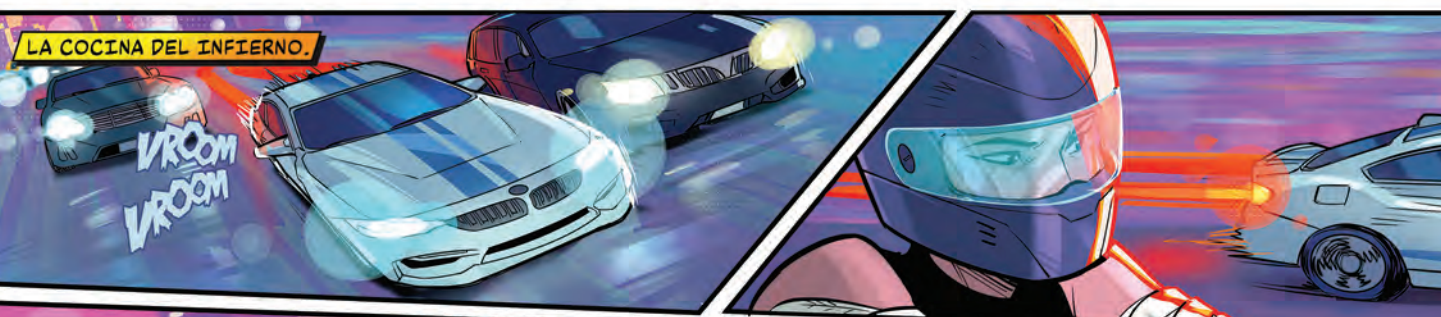
- Coloca 1 de Amenaza (2 de Amenaza en modo Experto) sobre el Plan principal por cada casilla tachada a la derecha de "Robo al Museo de Arte" en la hoja de campaña.

VICTORIA:

- Si está en juego "Mente perturbada" (112) y tiene encima por lo menos 2 de Amenaza, tacha la casilla "¿Confianza ganada?" en la hoja de campaña.
- Si la carta de Aliado "María Tifoidea/Bloody Mary" (210) está en la zona de victoria, tacha la casilla "¿María derrotada?" en la hoja de campaña.
- Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados y Apoyos únicos que hayan sido eliminados de la partida.
- Tacha la casilla "Completado" que corresponde al escenario "Robo al Museo de Arte" en la hoja de campaña.
- Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

DERROTA:

- Sólo en modo Experto:** "Robo al Museo de Arte" progresa en la hoja de campaña.
- Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.



LA HUIDA

Aquí 10 Adam persiguiendo al sospechoso del atraco al banco. Conduce un coche deportivo amarillo por el sur de la 9.ª Avenida a través de la Cocina del Infierno. ¡Solicito refuerzos!

Debe de dirigirse al túnel. Si logra salir de la ciudad, será muy difícil seguirle la pista. Más vale que le cortes el paso.

Tuerces una esquina y ves al deportivo acercándose como una exhalación. Cuando está a punto de atropellarte, un camión de la basura sale de un callejón contiguo. El conductor del deportivo da un volantazo para esquivar al vehículo (y a ti) mientras el camión frena en seco. Compruebas con un rápido vistazo que el camionero está ileso (aunque enojado) y emprendes la persecución del coche fugitivo.

Mazo de Plan principal: La huida.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Villano elegido, La huida, Policías, Conducción y Normal.

Los conjuntos "Policías" y "Conducción" 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.

CONTADORES DE VELOCIDAD

Los contadores de Velocidad que se colocan sobre el Plan principal representan la velocidad de la persecución en curso. Cuanto más deprisa vaya el Villano, más difícil será seguirle el rastro y más probabilidades habrá de que se produzca un accidente catastrófico. Al final de cada ronda, se añade 1 contador de Velocidad al Plan principal a menos que logréis mantenerlo libre de Amenaza. No existe límite al número de contadores de Velocidad que puede haber sobre el Plan principal, pero cuantos más haya, peores serán las penalizaciones impuestas por las cartas del mazo de Encuentros.

POR DELANTE / A UN LADO

Este Accesorio de doble cara se vincula al Villano para indicar si los Héroes han logrado alcanzarlo y situarse "A un lado", o si por el contrario el vehículo de huida les lleva ventaja y está "Por delante" de ellos. El Accesorio empieza la partida con la cara de "Por delante" boca arriba.

Mientras el Villano esté "Por delante", cada vez que se le vaya a infligir Daño, en vez de eso se quita la misma cantidad de Amenaza del Plan principal. Si el Villano tiene una carta de Estado "Duro", conserva dicha carta porque a fin de cuentas no se le ha infligido ningún Daño. De igual modo, si el Villano tiene vinculado un Accesorio **VEHÍCULO** del conjunto de Encuentros "Conducción", tampoco se colocará Daño sobre esa carta.

Si no queda Amenaza sobre el Plan principal, se le da la vuelta a "Por delante" para poner boca arriba su cara de "A un lado". Esto aplica el efecto "**Cuando se muestre esta carta**" de "A un lado", que inflige Daño tanto al Villano como a los Héroes debido a las colisiones a gran velocidad. Mientras estés "A un lado", el Accesorio carece de efectos adicionales. Si al final de la ronda hay Amenaza sobre el Plan principal, se le da la vuelta al Accesorio para volver a dejar boca arriba la cara de "Por delante".

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- ▶ Si hay al menos una casilla tachada a la derecha de "La huida" en la hoja de campaña, localiza el "Camión cisterna atravesado" y muéstralo. Si hay dos casillas tachadas, coloca 1 de Amenaza adicional (2 de Amenaza en modo Experto) sobre el "Camión cisterna atravesado".

VICTORIA:

- ▶ Si está en juego "Mente perturbada" (112) y tiene encima por lo menos 2 de Amenaza, tacha la casilla "¿Confianza ganada?" en la hoja de campaña.
- ▶ Si la carta de Aliado "María Tifoidea/Bloody Mary" (210) está en la zona de victoria, tacha la casilla "¿María derrotada?" en la hoja de campaña.
- ▶ Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados y Apoyos únicos que hayan sido eliminados de la partida.
- ▶ Tacha la casilla "Completado" que corresponde al escenario "La huida" en la hoja de campaña.
- ▶ Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

DERROTA:

- ▶ **Sólo en modo Experto:** "La huida" progresa en la hoja de campaña.
- ▶ Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

¡SOY J. JONAH JAMESON,
EN DIRECTO DESDE LA
BOCA DEL LOBO!

¡DULCE
NAVIDAD!

UNOS MATONES ARMADOS
ACABAN DE IRRUMPIR EN EL
DAILY BUGLE. ¿A QUÉ HAN
VENIDO? ¿Y DÓNDE ESTÁN
ESOS JUSTICIEROS CUANDO
MÁS FALTA HACEN?

AY
LLAMARÉ A LA
CANGURO.

EL DAILY BUGLE,
MURRAY HILL.

¡CUIDADO, QUE TIENEN
UN REHÉN! ¿Y SI
PROBAMOS A NEGOCIAR?

PREFIERO
NEGOCIAR CON
LOS PUÑOS.

¡LÁPIDA! ¿QUÉ
ESTÁS HACIENDO
AQUÍ?

PONERME AL
DÍA CON MI
VIEJO AMIGO
ROBBIE.

TODOS ESTOS AÑOS
ENSUCIANDO MI
NOMBRE, Y NADIE HA
OÍDO NUNCA MI
VERSIÓN DE LA
HISTORIA. ESTOY AQUÍ
PARA CONTAR
LA VERDAD.

¿Y CREES QUE PUEDES
AMENAZAR AL BUGLE
PARA QUE PUBLIQUE
LO QUE TÚ DIGAS?
LA COSA NO
FUNCIONA ASÍ.

¡LO SIENTO POR LOS
ESPECTADORES, PERO NO HABRÁ
ENTREVISTA! ¡INTERRUMPIMOS
ESTE PROGRAMA PARA
RETRANSMITIR UNA PALIZA
DE ÓRDAGO!

¡PAREN LAS ROTATIVAS!

¡Noticia de última hora! Un grupo desconocido ha atacado la oficina del Daily Bugle. Se cree que el insigne editor de este respetable informativo, J. Jonah Jameson, aún sigue dentro junto con varios miembros de su plantilla, posiblemente como rehenes de los asaltantes. Les mantendremos al tanto de la situación. ¡Y ahora volvemos con Arkon IV: El foso de los goblins, con Arnold Schwarzbarger y Simon Williams!

Subes las escaleras del edificio del Daily Bugle, iluminadas por los destellos estroboscópicos de las luces de emergencia. Por suerte la alarma ya ha dejado de sonar, aunque el estruendo te habría resultado muy útil para ocultar tu llegada. Llegas al piso 17, la oficina del Bugle, y te detienes un instante frente a la puerta para recobrar el aliento y aguzar el oído.

La puerta vibra por el estrépito que suena al otro lado. Alguien se lo está pasando en grande ahí dentro rompiendo cosas. No alcanzas a oír sollozos ni gemidos, lo cual podría ser buena señal... o quizá no. Cuando por fin cesa el ruido, abres la puerta lo justo para asomarte y, como no ves a nadie, decides entrar.

Te abres paso hasta el despacho del editor y ves a J. Jonah Jameson atado y amordazado en un sillón. El asiento de respaldo alto que hay tras su escritorio se gira lentamente hacia ti, revelando el sonriente rostro del responsable del ataque al Bugle.

Mazo de Plan principal: ¡Paren las rotativas!

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros del Villano elegido, ¡Paren las rotativas!, Lápida, Mafia chandalera y Normal.

Los conjuntos "Lápida" y "Mafia chandalera" 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.

CARTAS DE APOYO DEL DAILY BUGLE

En este escenario, cada jugador empieza la partida controlando un Apoyo **DAILY BUGLE** aleatorio. Todos estos Apoyos presentan la palabra clave "Usos (3 contadores de Aguante)". Como es habitual, entran en juego con 3 contadores de Aguante encima y se descartan si se quedan sin contadores. En este escenario, el Plan principal establece que los jugadores pierden la partida si algún Apoyo **DAILY BUGLE** abandona el juego. Por lo tanto, es imperativo que los jugadores protejan estos Apoyos **DAILY BUGLE** para evitar que abandonen el juego.

Los Apoyos **DAILY BUGLE** pueden perder contadores de Aguante de diversas maneras. En primer lugar, todas sus capacidades gastan 1 contador de Aguante cuando se usan. En segundo lugar, el Plan principal les quita 1 contador de Aguante si algún enemigo realiza un ataque no defendido contra ellos a menos que los jugadores coloquen Amenaza sobre el Plan principal. Por último, algunas cartas de Encuentro también les quitan contadores de Aguante.

Por suerte, los jugadores disponen de la capacidad de la carta de Entorno "Daily Bugle", que les permite reponer los contadores de Aguante perdidos de sus Apoyos **DAILY BUGLE**.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Quita 1 contador de Aguante de cada Apoyo **DAILY BUGLE** por cada casilla tachada que haya a la derecha de "¡Paren rotativas!" en la hoja de campaña.

VICTORIA:

- Si está en juego "Mente perturbada" (👁 112) y tiene encima por lo menos 2 de Amenaza, tacha la casilla "¿Confianza ganada?" en la hoja de campaña.
- Si la carta de Aliado "María Tifoidea/Bloody Mary" (👁 210) está en la zona de victoria, tacha la casilla "¿María derrotada?" en la hoja de campaña.
- Anota en la hoja de campaña los nombres de todos los Aliados y Apoyos únicos que hayan sido eliminados de la partida.
- Tacha la casilla "Completado" que corresponde al escenario "¡Paren rotativas!" en la hoja de campaña.
- Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

DERROTA:

- **Sólo en modo Experto:** "¡Paren rotativas!" progresa en la hoja de campaña.
- Consulta la sección "Preparación de la campaña" en la página 9.

POR LO QUE HEMOS PODIDO
AVERIGUAR, SÓLO HAY UNA
PERSONA QUE TENGA ALGUNA
RELACIÓN CON TODOS LOS
DELITOS PERPETRADOS.

CUANDO ALGO HUELE A
PODRIDO EN ESTA CIUDAD,
FISK SUELE SER LA CAUSA.
¿QUÉ HACEMOS?

TODOS LOS
CAMINOS LLEVAN A
KINGPIN.

DEMOSTRAR QUE HA
SIDO ÉL. ARRANCARLE
UNA CONFESIÓN.
PARARLE LOS PIES.

ÉVAMOS A LLAMAR
A LA PUERTA COMO
SI TAL COSA?

FISK
TOWER

ESO NO SERÁ
NECESARIO.

AL MENOS UNO DE ESTOS
AUTOPROCLAMADOS JUSTICIEROS
ESTÁ IMPLICADO EN TODOS LOS
DELITOS COMETIDOS EN ESTAS
ÚLTIMAS SEMANAS.

¡LOS CIUDADANOS ESTÁN
HARTOS DE LA CORRUPCIÓN
DE ESTOS LUNÁTICOS
DISFRAZADOS QUE SE CREEN
POR ENCIMA DE LA LEY!

¡SUJETADLOS HASTA
QUE LLEGUE LA
POLICÍA!

¿SUJETARME A MÍ?
¿CON QUÉ, CON TUS
LORZAS? ¡VEN, QUE
TE VOY A DAR!

KINGPIN

Encuentras un tejado aislado donde pararte a descansar, agotado de una pelea tras otra. Has hecho lo posible por frenar la ola de crímenes, pero no podías estar en todas partes a la vez.

Hay algo en estas fechorías que se te antoja forzado, casi dirías que organizado. Todo estaba demasiado bien planificado para tratarse de simples coincidencias. Y lo que es peor, el ciudadano de a pie os culpa del caos y la destrucción. Alguien está poniendo a los civiles en contra de los héroes enmascarados. Semejante campaña de difamación sólo puede orquestarla una persona: ¡Kingpin, el reyzeuelo del crimen!

Justo en ese momento oyes una explosión procedente de la calle, seguida de los gritos de terror de los transeúntes.

—¡Héeroeees! ¡Vamos a jugaaaaa!—grita alguien que no es Kingpin.

Te levantas de un brinco y te asomas por la cornisa, pero ya sabes de quién se trata incluso antes de verlo. Es alguien que vive obsesionado con destruirte. Es la horma de tu zapato. Es tu archienemigo.

Mazo de Villano: Kingpin (A1).

Quita Kingpin (A1) y añade Kingpin (B1) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Gambito de rey, La jugada final.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Kingpin, Lápida y Mafia chandalera. (**Importante:** En este escenario **no se usa** el conjunto de Encuentros Normal, pero para jugar al modo Experto sí es necesario utilizar el conjunto Experto.)

Los conjuntos "Lápida" y "Mafia chandalera" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados.

CONJUNTOS DE ARCHIENEMIGOS

En este escenario se da un uso distinto a los conjuntos de Archienemigo de los Héroes. Durante la preparación de la partida, cada jugador ha de mostrar el Esbirro Archienemigo que tiene apartado. Si el Esbirro Archienemigo de algún jugador se llama igual que un personaje que está en juego (como ocurre con el Archienemigo de Eco, que es Kingpin), ese Esbirro Archienemigo se elimina de la partida y en su lugar el jugador ha de localizar un Esbirro **SECUAZ** en el mazo de Encuentros y mostrarlo.

Varias de las cartas de Encuentro de este escenario requieren que un jugador introduzca en la partida una carta del conjunto de Archienemigo que tiene apartado. Cuando esto ocurre, la carta introducida pasa a considerarse parte del mazo de Encuentros.

CARTA DE VILLANO DE DOBLE CARA

Kingpin se representa mediante dos cartas de Villano de doble cara: una para el modo Normal (A1/A2) y otra para el modo Experto (B1/B2). Kingpin empieza la partida con la cara "1" boca arriba, que representa sus maquinaciones en la sombra, moviendo los hilos de los Héroes y sus Archienemigos. Cuando está boca arriba su cara "1", Kingpin es intocable: no puede quedar aturdido ni confundido, no puede sufrir Daño y tampoco se le pueden vincular Mejoras. Cada vez que vaya a atacar, en vez de eso ejecuta el Plan.

A fin de poder enfrentarse directamente a Kingpin, los Héroes deben convencer primero a los ciudadanos de que no son los responsables de la oleada de crímenes que asola la ciudad. Con ese fin, deben ganarse el Apoyo ciudadano llevando a los auténticos criminales ante la justicia. Cada vez que un Esbirro es derrotado, se coloca 1 contador de Apoyo sobre la carta de Entorno "Apoyo ciudadano".

Cuando haya suficientes contadores de Apoyo sobre esa carta, los Héroes podrán plantar cara a Kingpin. Al comienzo de la fase del Villano, "Apoyo ciudadano" le da la vuelta a la carta de Kingpin para poner boca arriba su cara "2", provoca que el Plan principal avance a la siguiente etapa y luego se da la vuelta para poner boca arriba su cara **ALTO**. Cuando esto ocurra ya se podrá atacar directamente a Kingpin, aunque el Plan principal también otorgará la palabra clave Guardia a todos los Esbirros.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Si el número de cartas de Entorno que están en juego con la cara de **COMPLETADO** boca arriba es como mínimo:
 - 3, dale una carta de Estado "Duro" a cada Esbirro que esté en juego.
 - 4, localiza el Accesorio "James Wesley" y muéstralo.

DERROTA:

- **Sólo en modo Normal:** El escenario puede volver a jugarse.
- **Sólo en modo Experto:** Si hay al menos una carta de Entorno con la cara de **COMPLETADO** boca arriba, dale la vuelta a una de ellas de tu elección para poner boca arriba su cara de **FRACASADO** y luego el escenario puede volver a jugarse. De no ser así, los jugadores pierden la campaña.

VICTORIA:

- ¡Los jugadores han derrotado a Kingpin y han ganado la campaña!



BIEN LUCHADO.
COFF. SÓLO
HABÉIS HECHO FALTA
SEIS A LA VEZ.



TODO ESTO HA SIDO
IDEA TUYA. PRETENDÍAS
INCRIMINARNOS.



NO HACÍA FALTA. SÉ QUE OS
ENCANTA TOMAROS LA
JUSTICIA POR VUESTRA
MANO. SÓLO TENÍA QUE
CONSEGUIR QUE LO
HICIERAIS UNA ÚLTIMA VEZ
EN PÚBLICO PARA QUE LO
VIERA EL MUNDO ENTERO.

NO VAS A ENDOSARNOS
EL MUERTO. LA GENTE
NO ES ESTÚPIDA.



¿DE VERDAD
CRÉES ESO?

YO CONTROLO
LOS PERIÓDICOS.
LOS MEDIOS. INTERNET.
LA VERDAD ES LO QUE
YO DIGA QUE ES.



HAY IMÁGENES DE
TRÁFICO. TESTIGOS
OCULARES. CÁMARAS
POLICIALES. LA VERDAD
SALDRÁ A LA LUZ.



TENEMOS QUE
IRNOS. NOS
VEMOS EN LOS
JUZGADOS,
FISK.



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.

ECO / PROTECCIÓN

Los reflejos fotográficos de Eco le permiten imitar a la perfección cualquier movimiento físico que ve. Cada vez que alguien juegue un Evento Básico o de Aspecto, Eco puede meterlo debajo de su carta de Superhéroe. Luego puede descartar una de las seis copias de su Evento "Reflejos fotográficos" para jugar uno de los Eventos que tenga metidos debajo de su carta, reduciendo además su coste en 2. Tanto la capacidad de su Alter ego, Maya Lopez, como el Evento "Estudiar la cinta" le garantizan un suministro continuo de Eventos que reproducir. Con su "Memoria muscular" puedes devolver a tu mano una carta que esté metida debajo de tu carta de Superhéroe si no dispones de una copia de "Reflejos fotográficos" con la que jugarla, y tus dotes de "Improvisación" te conceden beneficios adicionales por los Eventos que juegues.

El aspecto de Protección del mazo de Eco está repleto de Eventos que podrá imitar. Aumenta la DEF de Eco con "Ronin" y "Reflejos innatos"; ésta última puede empezar en tu mano inicial gracias a su palabra clave homónima. "El mejor ataque..." incrementa aún más tu DEF de manera temporal y te permite usarla en lugar de tus puntuaciones de INT y ATQ. "Ejército de una sola persona" prepara a Eco para poder sacar el máximo partido de sus puntuaciones incrementadas, y "Vidas en peligro" puede llegar a causar mucho Daño y quitar bastante Amenaza. Eso sí, procura tener cuidado cuando juegues tu Aliado "Daredevil", ya que reducirá la eficacia de muchas de tus cartas de Aspecto.

Cartas de Eco: Daredevil, Reflejos fotográficos (x6), Estudiar la cinta (x2), La Res, Lengua de signos, Coreografía, Katana de Eco, Improvisación, Memoria muscular

Cartas de Protección: Reflejos innatos, Ejército de una sola persona (x3), Captar su atención (x3), Vidas en peligro (x3), Puñetazo potente (x3), El mejor ataque... (x3), Ronin, Solo ante el peligro (x3)

Cartas Básicas: En la oscuridad y el silencio, Entrenamiento de superpoderes, Energía, Genio, Fuerza

Conjunto de Archienemigo: Kingpin, Maestro de la manipulación, Matón de Kingpin (x2), Peón de Kingpin

Obligación: Criada por Kingpin

DAREDEVIL / JUSTICIA

Los sentidos sobrehumanos de Daredevil son cruciales para su poder (ver recuadro "Mazo de sentidos de Daredevil" en la página siguiente). Estas Mejoras no sólo le proporcionan capacidades formidables cuando interactúa con las cartas que las tienen vinculadas, sino que también le permiten usar sus Eventos. Aunque puedes mirar tu mazo de **SENTIDO** en cualquier momento, procura concentrarte en la carta que está en la parte superior del mazo. Todos los recursos extra que no tengas pensado invertir en las cartas de tu mano te servirán para jugar Mejoras de **SENTIDO**. Y si al final decides que necesitas un sentido específico, tanto "Declaración" como "El hombre sin miedo" te permitirán localizar la Mejora necesaria.

El poder de Daredevil reside en sus sentidos, pero Matt Murdock también cuenta con sus amigos. "Foggy Nelson" te ayudará a controlar la Amenaza en los turnos que pases con la identidad de tu Alter ego, la "Hermana Maggie" restablecerá tu salud y "Karen Page" devolverá cartas valiosas a tu mazo. "Nelson y Murdock" confunde al Villano después de que Matt o Foggy derroten un Plan secundario. Cabe señalar que todos los Eventos de **INTERVENCIÓN** de Daredevil pueden jugarse como su Alter ego.

Las cartas de Aspecto de Daredevil tienen otras Mejoras que se vinculan a enemigos o Planes a fin de prestar aún más fuerza a sus Eventos. "Conoce a tu enemigo" y "Stick" te ayudarán a derrotar Planes secundarios sin pasarte para que luego puedas aturdir al Villano con tu "Entrenamiento en sigilo".

Cartas de Sentido: Tacto hipersensible, Olfato mejorado, Oído superdesarrollado, Sentido radar, Gusto superior

Cartas de Daredevil: Elektra, Interrogatorio agresivo (x2), Declaración (x2), Detector de mentiras humano (x2), Palos de ciego, Agudizar los sentidos, Foggy Nelson, Karen Page, Nelson y Murdock, Hermana Maggie, Porra de Daredevil, El hombre sin miedo

Cartas de Justicia: Punto Ciego, Capa, Puñal, Motorista Fantasma, Conoce a tu enemigo (x3), Reducir tensiones, Encuentro fortuito (x3), Problemas con la ley (x3), Sombra furtiva (x3), Entrenamiento en sigilo (x3)

Cartas Básicas: Stick, Plan de respuesta (x3), Bailar con el diablo

Conjunto de Archienemigo: Bullseye, El hombre más letal del mundo, Sai robado, Blanco a la vista (x2)

Obligación: Sobrecarga sensorial

MAZO DE SENTIDOS DE DAREDEVIL

Los sentidos sobrehumanos de Daredevil se representan mediante su mazo de **SENTIDO**. Para crear este mazo, baraja las cinco cartas de **SENTIDO** de Daredevil y amontónalas boca arriba junto a tu carta de Superhéroe; puedes miraras siempre que quieras, pero no puedes cambiarlas de orden. La capacidad de héroe de Daredevil te permite jugar la primera carta del mazo de **SENTIDO** como si estuviera en tu mano (pagando su coste). Cuando una Mejora **SENTIDO** abandona el juego, la interrupción obligada de las dos caras de la carta de Superhéroe de Daredevil envía esa Mejora a la parte inferior del mazo de **SENTIDO**.

PREGUNTAS FRECUENTES

DAREDEVIL

P. ¿Pueden otros jugadores que no lleven a Daredevil usar las capacidades de las Mejoras **SENTIDO**?

R. No, el jugador que controla una Mejora es el único que puede usar sus capacidades.

ECO

P. ¿Cuándo se puede usar la capacidad de "Reflejos fotográficos" (🃏 40) para jugar un Evento que esté metido debajo de Eco?

R. Mientras tengas "Reflejos fotográficos" en la mano, podrás utilizarla siempre que tengas la posibilidad de jugar el Evento metido debajo de Eco como si éste estuviera en tu mano. Por ejemplo, si el Evento metido debajo de Eco tuviese una capacidad de "Acción", podrías usar "Reflejos fotográficos" en cualquier momento en que pudieras realizar una acción durante la fase de los Jugadores. Si la capacidad del Evento fuese una "Respuesta", podrías usar "Reflejos fotográficos" para jugar ese Evento en cualquier momento en que dicha capacidad pudiera aplicarse.

P. ¿Qué se hace con el Evento que está metido debajo de Eco después de utilizar "Reflejos fotográficos" (🃏 40) para jugarlo?

R. El Evento imitado se coloca en la pila de descartes de su propietario.

MARÍA TIFOIDEA

P. Al darle la vuelta a "Bloody Mary (B)/María Tifoidea (B)" (🃏 111), ¿deben resolverse su capacidad "Cuando se muestre esta carta" o la palabra clave Dureza?

R. Sí, la capacidad o palabra clave que haya en la nueva cara deberá resolverse cuando se ponga boca arriba.

LA HUIDA

P. ¿Puede la "Interrupción obligada" de "Por delante" (🃏 129A) quitar Amenaza del Plan principal si hay en juego un icono de Crisis o si tengo un Esbirro con la palabra clave Patrulla enfrentado a mí?

R. Sí. La "Interrupción obligada" de "Por delante" es un efecto de una carta de Encuentro, por lo que ignora los iconos de Crisis y la palabra clave Patrulla.

RED DE EXTORSIÓN

P. Cuando "Cambiar de local" (🃏 141) intercambia un Plan principal por otro distinto, ¿qué ocurre con las cartas que estuvieran vinculadas al anterior Plan principal?

R. Todas las cartas vinculadas al anterior Plan principal se descartan.

FUGA DE LA BALSA

P. Cuando el "Barón Zemo" (🃏 145) abandona el juego, ¿qué se hace con los Aliados que tienen Amenaza encima?

R. Vuelven a ser Aliados controlados por su propietario, pero las fichas de Amenaza se quedan donde están. Si más adelante el "Barón Zemo" vuelve a entrar en juego, esos Aliados se convertirán en Esbirros otra vez (además de todos los Aliados sobre los que el "Barón Zemo" coloque nuevas fichas de Amenaza).

KINGPIN

P. ¿La "Gata Negra" (🃏 169) conserva la palabra clave Infame incluso siendo un Aliado?

R. Sí. Las reglas de la palabra clave Infame se han actualizado para aplicarse también a los Aliados (y Héroes) que la tengan.

DESCUENTO X (RASGO)

P. Si una carta tiene la palabra clave Descuento con múltiples rasgos asociados y mi carta de Superhéroe tiene todos esos rasgos, ¿debe aplicarse la reducción al coste ese mismo número de veces?

R. No, la reducción del Descuento solamente se aplica una vez aunque tu Superhéroe tenga varios de los rasgos indicados.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Frank Brooks, Tony Fanchi y Aaron Haltom

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Jefe de diseño: Nate French

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinadora de diseño de reglas: Kate Morgan

Diseño gráfico de la expansión: Ryann Collins

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

Responsable de diseño visual: Tony Brandt

Especialista de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de control de calidad: Matt Díaz

Licencias: Dana Cartwright, Kira Hartke, Kaitlin Souza y Emerald Thompson

Directores de producción: Justin Anger y Halley Feil

Coordinadores de producción: Estelle Gavin y Ember Schwager

Dirección de Living Card Games: Chris Gerber

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Jefe del estudio: Jim Cartwright

VP de juegos como estilo de vida: Bill Altig

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Maquetación en español: Sergio Gómez Canalejo

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

Chet Banger, Tanner Barth, Tom Bentley, Brian Blair, Xavi Bordes, Andrew Brown, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Carlos Camarena, Duncan Cantrell, Hwan-yi Choo, Vincent Colette, Patrick Collette, Lachlan Conley, James D'Arcy, Brian De Castro, Kyle Duerst, Joan EtiCarasoft, Julio Wankenobi Fernández, Eric Fersten, Tate Foshay, Mattison Froese, David Gildea, Jonah Goldschlag, Elliott Griesheim, Kazden Haugen, Grégory Henriques, Nelson Hernandez, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Terry Jungman, Bob Juranek, George Kaplan, Dana Kappel, Steve Kimmell, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Dirk Langford, François Laporte, Chris Leeper, Craig Lincoln, Shea Locke, Gonzalo Owen López, Kaitlyn Lujan-Duerst, Stephen Majka, Baptiste Manson, Daniel McGregor, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Luke Muench, Paul Mulder, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, David Peterson, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Roscoe Rea, Andy R, Stephen Redman, Tyler Romeo, Brandt Sanderson, Trevor Saylor, Phil Schadt, Yordi Schaecken, Scott Sees, Aven Sheppard, David Taylor, Derek Tellier, Maxx Thielman, Chris Thompson, Tomas Tonnelier, Jared Townsend, Brian Vassalo, Claudio Veas, Blake Walsh, Gregory Walsh, Aaron Wong, Matthew Yost y Michael Yost

© MARVEL. Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. 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. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile.



**NO TEMERÉ
NINGÚN MAL**

HOJA DE CAMPAÑA

DATOS DE LOS JUGADORES

Superhéroe del jugador 1:

Superhéroe del jugador 2:

Superhéroe del jugador 3:

Superhéroe del jugador 4:

Vida
restante:

Vida
restante:

Vida
restante:

Vida
restante:

Completado

Escenario

Villano

1

2

Fracasado

☐

Robo al Museo de Arte

☐☐☐☐

La huida

☐☐☐☐

Red de extorsión

☐☐☐☐

Fuga de La Balsa

☐☐☐☐

¡Paren rotativas!

☐☐☐

Lista de Villanos

Bullseye

Electro

Cabeza de Martillo

Hombre Púrpura

María Tifoidea

Aliados y Apoyos eliminados de la campaña

¿Confianza ganada?

☐

¿María derrotada?

☐