

REGLAS IA PROTOCOL

Estas reglas pretenden automatizar el bando enemigo para jugar a la versión completa del juego Marvel Crisis Protocol en modo solitario/Cooperativo. Para ello se ha creado un mazo de cartas que hace de IA y sirve para utilizar con cualquier combinación de personajes. **Las cartas son de 4 tipos distintos y varias copias de cada uno. Según el nivel de dificultad elegido se añaden más de un tipo que de otro:**

-**Nivel fácil:** Incluye 2 cartas de "Búsqueda", 2 cartas de "Superpoder", 4 cartas de "Explosión" y 4 cartas de "Persecución".

-**Nivel normal:** Incluye 4 cartas de "Búsqueda", 4 cartas de "Superpoder", 2 cartas de "Explosión" y 2 cartas de "Persecución".

-**Nivel hard:** Incluye 4 cartas de "Búsqueda", 4 cartas de "Superpoder", 1 carta de "Explosión" y 1 carta de "Persecución".

Antes de iniciar el juego y tras seleccionar dicho nivel de dificultad, se barajan todas las cartas juntas para crear el mazo. Por lo demás se siguen los mismos pasos de fases de ronda que el juego original. **En cada activación de la IA se coge la primera carta del mazo para realizar las acciones que describa. Una vez hecho esto la carta se descarta y actúa el bando humano. Se procede así hasta que queden solo 3 cartas en el mazo. Entonces se barajan todas junto a los descartes y vuelta a empezar, para que nunca se pueda prever lo que va a salir.**

Cuando sea matemáticamente imposible que gane la IA, no se saca carta aleatoria del mazo, se utiliza siempre la carta de "Explosión" para todas las activaciones restantes. Intentará ganar eliminando al bando contrario y en sus acciones omitirá las referencias a asegurar zonas y objetivos.

Las cartas se componen de 3 partes: Target, Acción A y Acción B. En dicho Target se establece un orden numerado de prioridad de la IA a la hora de elegir su objetivo. Se empieza por el número 1 y se sigue hasta que encuentre uno posible o varios que se complementen.

En lo referente a las acciones, la opción prioritaria es la A y la secundaria es la B, es decir, la IA intentará cumplir las condiciones resaltadas en rojo de la opción A y realizar las opciones siguientes que pueda (no tiene por qué realizarlas todas). Si no cumple dichas condiciones prioritarias intentará realizar la opción B cumpliendo su requisito resaltado en rojo. Si tampoco pudiera, la IA no realiza ninguna acción y pasa el turno al bando contrario.

Las activaciones tanto de la IA como del jugador se recomiendan que sean de manera aleatoria, bien mediante chits numerados en una bolsa opaca o tirando un dado en el que cada una de sus caras equivalga a un personaje. Si no se realiza así el bando humano tendría ventaja sobre la IA, que se activaría de manera aleatoria.

El despliegue en mesa se hará primero situando al bando humano y luego en la parte opuesta se situará la IA en igual posición (si tiene igual número de personajes) o en su defecto a criterio del jugador buscando el máximo reto. Se recomienda la disposición inicial de ejemplo que viene en el manual oficial del juego.

Una vez se tenga claro dónde colocar un personaje, se elige de manera aleatoria quien va a situarse allí. Se hace así con todos los personajes hasta que no quede ninguno por colocar.

En lo referente a la escenografía se coloca a criterio del jugador humano intentado que el mapeado esté equilibrado para ambos bandos o en su defecto a favor de la IA.

MOVIMIENTO

Cuando en una carta de IA se refiere a "mover", si no se especifica otra cosa (como por ejemplo mover y atacar que son dos acciones) realiza esta acción el número de veces necesarias para intentar situarse lo más cerca posible del objetivo.

En su movimiento hacia el objetivo la IA intentará buscar el camino óptimo para acabar en cobertura y además asegurar (secure) o coger (pick) todos los tokens puntuables de este tipo que se encuentre a su paso, siempre que tenga

poder suficiente para pagar su coste. Si fuera a atacar realizará esta acción de movimiento intentando quedar en rango de ataque con el mayor número posible de dados (*ver "ataque"*).

Si puede pagar el coste de poder y está en rango con un objetivo susceptible de interactuar con él o coger (pick), lo hará al principio, durante o al final de su activación y las veces necesarias para puntuar o ayudar a él mismo o a un aliado.

En el caso de asegurar (secure), la IA siempre intentará situarse máximo a rango 1 de distancia de una zona (controlada o no) para intentar ganarla o que deje de puntuar el enemigo debido a un empate en su control.

Si 2 o más personajes manejados por la IA están asegurando una misma zona, cuando le toque activarse a uno de ellos para elegir sus acciones cuenta como si no existiera el token de zona que están tomando (se considera que no lo está asegurando).

ATAQUE

Por regla general la IA realiza como **opción principal el ataque que lance el mayor número de dados y que posea la opción de que el enemigo deje de asegurar una zona o portar un token puntuable.**

De manera secundaria se elegirá el ataque que lance el mayor número de dados y que defienda el enemigo con el menor número de dados (la defensa más débil del enemigo).

En caso de empate a la hora de elegir el objetivo enemigo por regla general se elegirá para atacarlo a quien tenga su tarjeta volteada a su lado "injured" (si persiste el empate se elegirá de manera random).

En caso de empate se elegirá el ataque que produzca más efectos desfavorables. La prioridad en la elección es la condición **stagger y bleed** sobre las demás (En ese orden).

SUPERPODER

Lo realizará cuando una carta de IA lo especifique, siempre que cumpla el requisito del superpoder y tenga poder suficiente para pagar su coste.

Cuando la IA realice un Superpoder de lanzamiento, atraer, mover o teletransportar a un enemigo, siempre intentará dentro de lo posible que éste deje de asegurar una objetivo de zona o portar un token puntuable.

En lo referente a los Superpoderes innatos ("Innate Superpower") que posea el personaje, se activan cada vez que se cumpla el requisito sin tener en cuenta ninguna carta de IA, excepto que en el apartado de reacciones se diga algo al respecto sobre ese personaje.

Los Superpoderes activos y de reacción ("Active Superpower" y "Reactive Superpower") se pueden realizar si lo dice la carta de IA o según el cuadro de habilidades (*Ver pag.8*), que incluye lo siguiente:

1-Reacciones (Explica cuando deben utilizarse, generalmente fuera del turno del personaje).

2-Superpoder (Normalmente se utilizan en el turno activo del personaje y no están todos, solo los que necesitan una activación especial que debe ser automatizada).

3-Afiliación (Explica cuándo debe utilizarse la habilidad "Leadership" que poseen algunos personajes).

4-Táctica (Indica opcionalmente, que carta de táctica incluir con cada personaje de la IA. Normalmente para darle personalidad la carta de táctica solo la puede usar un personaje en concreto, a menos que se diga lo contrario).

5-Gemas (Incluye gemas en los personajes que pueden equiparlas, así como su momento de activación).

Este cuadro de habilidades (*Ver pag.8*), está preparado para que se corte como si fueran tarjetas y se coloquen junto a la hoja del personaje manejado por la IA que corresponda. Sirve para automatizar algunas habilidades y superpoderes.

CONDICIONES ESPECIALES EN LA IA

Cuando la IA sufre alguno de los siguientes estados actúa de la siguiente manera en su turno:

“Stagger” y “Bleed”: Coge la primera carta de IA del mazo y realiza primero una acción de **“Shake” + atacar** según el target de la carta tomada. Si no puede atacar y no está asegurando mueve hacia el objetivo puntuable más cercano.

Demás estados: Solo realiza primero la acción **“Shake”** si está asegurando zona y le sobrarían acciones tras activarse.

VARIANTES OPCIONALES PARA AUMENTAR LA DIFICULTAD

1. Para la creación de bandas se permite que la **IA se pase del límite de puntos total** a la hora de la elección de un solo personaje por bando.
2. La IA añade un **+1 adicional de poder** en cada fase de recarga (“Power Phase”).
3. El bando humano **pierde automáticamente si quedan KO. 2 personajes.**
4. La IA se quita automáticamente en la fase de poder (“Power Phase”) **un estado sin gastar acciones.** Preferencia “Bleed” y “Stagger”, en ese orden.
5. Si es matemáticamente **imposible que gane la IA aparece un aliado aleatorio** (a ser posible de la misma afiliación) en el centro del escenario y se activa como los demás personajes de la IA.
6. **Inclusión de la figura de la Némesis:** Cada personaje del juego tiene un enemigo natural, bien sea un solo personaje o un grupo.

Cuando en una carta de IA el target sea su Némesis se buscará si está presente en el juego y lo tomará preferentemente como Target. Cada personaje manejado por la IA si ataca a su Némesis añadirá un dado adicional a su tirada de ataque.

Si no se opta por esta variante, o no se incluye este tipo de carta o cuando salga en el target de una carta de IA mención a una némesis se ignora por completo y se pasa al siguiente objetivo disponible del target.

TIPOS DE CARTAS DE IA

BUSQUEDA

TARGET

1. **PUNTUABLE MÁS CERCANO NO CONTROLADO**
PICK/SECURE
2. **PUNTUABLE MÁS CERCANO CONTROLADO**
SECURE/PICK
3. **ENEMIGO EN RANGO DE MAYOR A MENOR N° DE HERIDAS**

ACCIÓN A

- PERSONAJE ACTIVO
ASEGUANDO OBJETIVO PUNTUABLE DE ZONA
1. **ATACAR x2**
//SI NO\\
 2. **MOVER Y ATACAR**
SIN DEJAR DE ASEGURAR LA ZONA

ACCIÓN B

- PERSONAJE ACTIVO
NO ASEGURANDO OBJETIVO PUNTUABLE DE ZONA
1. **SUPERPODER MOVIMIENTO/TELETRANSPORTE**
//SI NO PUEDE LLEGAR\\
 2. **MOVER**
//SI QUEDAN ACCIONES\\
 3. **ATACAR X? SEGÚN ACCIONES RESTANTES A ENEMIGO**
//SI NO PUEDE ATACAR\\
 4. **SUPER PODER ACTIVO ATRAER Y ATACAR**
SI ESTÁ EN RANGO

TARGET:

1.PUNTUABLE MÁS CERCANO NO CONTROLADO: El objetivo prioritario es coger (pick) los tokens sin tomar repartidos por el escenario. De manera secundaria intentará asegurar la zona no controlada por el enemigo más cercana (secure).

2.PUNTUABLE MÁS CERCANO CONTROLADO: Si el objetivo puntuable más cercano está controlado por el enemigo, de manera prioritaria intentará asegurarlo (secure). De manera secundaria la IA irá a por el objetivo más cercano que lleve el enemigo en posesión (pick) para hacer que lo suelte y recogerlo.

3.ENEMIGO EN RANGO DE MAYOR A MENOR NÚMERO DE HERIDAS: Si no puede tomarse como objetivo ninguno de los dos anteriores o se necesita saber a qué enemigo atacar en igualdad de condiciones, la prioridad sería el enemigo en rango de ataque de mayor a menor número de heridas. En caso de empate quien tenga su tarjeta volteada a su lado "injured" (si persiste se elegiría de manera random).

Una vez seleccionado el target se procede a ver qué acciones realiza la IA:

ACCION A: **Personaje activo asegurando objetivo puntuable de zona.**

Esta acción prioritaria se realiza si el personaje activo está asegurando un objetivo puntuable de zona. Según el target la opción 1 no es viable (no se puede atacar a los tokens puntuables repartidos por el mapeado sin coger, solo si lo llevan encima el enemigo) por lo que la IA utilizaría la opción 2 del target para seleccionar el objetivo.

Según la opción 1, primero atacaría al enemigo más cercano que estuviera en rango de ataque y asegurando un objetivo puntuable de zona. De manera secundaria a quien lleve encima un token puntuable (pick).

Si no puede tomarse como objetivo ningún punto anterior la IA utilizaría la opción 3 del target. La prioridad sería el enemigo en rango de ataque de mayor a menor número de heridas.

Según la opción 2, Si no puede atacar, mueve y ataca según target sin dejar de asegurar la zona, es decir, la IA busca la manera de realizar sus acciones manteniéndose finalmente a máximo rango 1 del objetivo puntuable de zona que asegura. Si no es posible no realiza ninguna otra acción más.

ACCION B: **Personaje activo no asegurando objetivo puntuable de zona.**

Esta acción secundaria se realiza si el personaje activo no está asegurando ningún objetivo puntuable de zona.

Según la opción 1, lo primero que realiza la IA es ver si se dispone de superpoder de movimiento o teletransporte hacia el target. Puede incluir superpoderes de movimiento o teletransporte + ataque o viceversa. En caso afirmativo lo realiza.

Según la opción 2, si no consigue llegar a situarse en rango del objetivo tras activar el superpoder o no dispone de él, mueve el número de acciones necesarias para intentar situarse lo más cerca posible del objetivo puntuable más cercano.

Según la opción 3, si consigue llegar, todavía le quedan acciones disponibles y está en rango el objetivo, ataca X veces, donde X son las acciones restantes.

Según la opción 4, si no puede atacar y le quedan acciones disponibles, según la opción 4 realiza si es posible un superpoder activo de atraer para situar al enemigo en rango y atacarlo.

SUPER PODER

TARGET

1. ENEMIGO EN RANGO MÁS CERCANO/LEJANO
NEMESIS
MAYOR N# DE HERIDAS
POSEEDOR OBJETIVO (PICK)
SIN HERIDAS
2. OBJETIVO PUNTUABLE MÁS CERCANO
NO CONTROLADO
CONTROLADO (PICK/SECURE)

ACCIÓN A

ENEMIGO ESTÁ EN RANGO DE SUPERPODER ACTIVO/ATAQUE

1. SUPERPODER ACTIVO DE LANZAMIENTO
COMO ACCIÓN/EMPUJAR/ATRAER/APOYO/ATAQUE
2. ATACAR X?
SEGÚN ACCIONES RESTANTES
//SI NO ES POSIBLE\\
3. MUEVE HACIA TARGET

ACCIÓN B

ENEMIGO NO ESTÁ EN RANGO DE SUPERPODER ACTIVO/ATAQUE

PERSONAJE ACTIVO NO ESTÁ ASEGURANDO UN OBJETIVO PUNTUABLE DE ZONA

1. SUPERPODER MOVIMIENTO/TELETRANSPORTE HACIA OBJETIVO PUNTUABLE MÁS CERCANO
//SI NO PUEDE LLEGAR\\
2. MOVER
//SI QUEDAN ACCIONES\\
3. ATACAR X? SEGÚN ACCIONES RESTANTES A ENEMIGO
//SI NO PUEDE ATACAR\\
4. SUPERPODER ACTIVO ATRAER Y ATACAR SI ESTÁ EN RANGO

TARGET:

1.ENEMIGO EN RANGO MAS CERCANO/LEJANO: El objetivo prioritario es el enemigo en rango de ataque de más cercano a más lejano que sea una Némesis. Si no hay, hay varias o no se juega con esta variante opcional, el objetivo pasa a ser el enemigo que tenga más heridas en su ficha de personaje. Si todos tienen igual número de heridas se elige el enemigo que lleve encima un objetivo puntuable (pick). Si tampoco se desempata, se optaría por el enemigo en rango de ataque sin heridas que salga elegido de manera random.

2.OBJETIVO PUNTUABLE MAS CERCANO: Si no existe enemigo en rango de ataque la IA se dirige al objetivo puntuable más cercano no controlado. Si no hay ninguno se mueve hacia el objetivo puntuable más cercano controlado (dando prioridad a los de coger (pick) y de manera secundaria los de asegurar (secure).

Una vez seleccionado el target se procede a ver qué acciones, realiza la IA:

ACCION A: Si enemigo según target está en rango de superpoder activo/ ataque.

Esta acción prioritaria se realiza si el objetivo enemigo está en rango

de superpoder activo o ataque.

Según la opción 1, Lo primero que realiza la IA es ver si se dispone de superpoder de lanzamiento hacia el target (puede lanzarse uno mismo contra el enemigo) y en su defecto los que utilicen acciones, empujen, atraigan, apoyen a aliados o a sí mismo (como por ejemplo ganar poder, curar, añadir o repetir dados en las tiradas etc.) o hagan daño. En caso afirmativo lo realiza según ese orden de prioridad.

Según la opción 2, Si todavía le quedan acciones disponibles y está en rango el objetivo, ataca X veces, donde X son las acciones restantes.

Según la opción 3, si no es posible atacar porque no hay enemigo en rango, mueve hacia el objetivo según target.

ACCION B: Si enemigo según target no está en rango de superpoder activo/ataque y personaje activo no está asegurando un objetivo puntuable de zona.

Esta acción secundaria se realiza si el objetivo enemigo no está en rango de superpoder activo o ataque y además el personaje manejado por la IA no está asegurando ningún objetivo puntuable de zona.

Según la opción 1, Lo primero que realiza la IA es ver si se dispone de superpoder de movimiento o teletransporte hacia el objetivo puntuable más cercano según target. Puede incluir superpoderes de movimiento o teletransporte + ataque o viceversa. En caso afirmativo lo realiza.

Según la opción 2, si no consigue llegar a situarse en rango del objetivo tras activar el superpoder o no dispone de él, mueve el número de acciones necesarias para intentar situarse lo más cerca posible del objetivo puntuable más cercano.

Según la opción 3, si consigue llegar, todavía le quedan acciones disponibles y está en rango el objetivo, ataca X veces, donde X son las acciones restantes.

Según la opción 4, si no puede atacar y le quedan acciones disponibles, según la opción 4 realiza si es posible un superpoder activo de atraer para situar al enemigo en rango y atacarle.

PERSECUCION

TARGET

1. NEMESIS
2. ENEMIGO EN RANGO DE MÁS LEJANO A CERCANO
POSEEDOR DE OBJETIVO (PICK)
DE MAYOR A MENOR N* DE HERIDAS

ACCIÓN A

ENEMIGO EN RANGO DE ATAQUE

1. SUPERPODER ACTIVO (APOYO/ATAQUE)
2. ATACAR X2

ACCIÓN B

ENEMIGO NO EN RANGO DE ATAQUE Y PERSONAJE ACTIVO
NO ESTA ASEGURANDO OBJETIVO PUNTUABLE DE ZONA

1. SUPERPODER MOVIMIENTO/TELETRANSPORTE
//SI NO\\
2. MOVER HACIA ENEMIGO MÁS CERCANO
POSEEDOR DE OBJETIVO
//SI NO HAY ENEMIGO EN RANGO\\
3. SUPERPODER ACTIVO DE ATRAER
//SI ES POSIBLE ATACAR\\
4. ATACAR
//SI NO ES POSIBLE ATACAR\\
5. MOVER HACIA ENEMIGO MÁS CERCANO
POSEEDOR DE OBJETIVO

TARGET:

1. NÉMESIS: El objetivo prioritario es la Némesis que se encuentre en el tablero. Si hay varias, la más cercana. En caso de empate se elige de manera random.

2. ENEMIGO EN RANGO DE MÁS LEJANO A CERCANO: Si no hay Némesis o no se juega con esta variante, el objetivo es el enemigo en rango de ataque de más lejano a más cercano. La prioridad de la IA es quien lleve encima un objetivo puntuable (pick), si hay varios quien tenga más heridas en su ficha de personaje. En caso de empate quien tenga su tarjeta volteada a su lado "injured" (si persiste se elegiría de manera random).

Una vez seleccionado el target se procede a ver qué acciones realiza la IA:

ACCION A: **Enemigo en rango de ataque.**

Esta acción prioritaria se realiza si existe un enemigo según target en rango de ataque.

Según la opción 1, lo primero que realiza la IA es comprobar si hay aliados en rango para superpoder de apoyo o a sí mismo (como por ejemplo ganar poder, curar, añadir o repetir dados en las tiradas etc.)

De manera secundaria comprueba si hay objetivo enemigo en rango de superpoder de ataque. En caso afirmativo lo realiza.

Según la opción 2, después ataca dos veces al objetivo enemigo según target (puede atacar menos veces si no tiene tantas acciones disponibles).

ACCION B: **Enemigo no en rango de ataque y personaje activo no asegurando objetivo puntuable de zona.**

Esta acción secundaria se realiza si el objetivo enemigo no está en rango de ataque y además el personaje activo manejado por la IA no está asegurando ningún objetivo puntuable de zona.

Según la opción 1, lo primero que realiza la IA es ver si se dispone de superpoder de movimiento o teletransporte hacia el target. Puede incluir superpoderes de movimiento o teletransporte + ataque o viceversa. En caso afirmativo lo realiza

Según la opción 2, si no consigue llegar a situarse en rango del objetivo tras activar el superpoder o no dispone de él, mueve el número de acciones necesarias para intentar situarse lo más cerca posible del enemigo más cercano poseedor de objetivo puntuable.

Según la opción 3, si tampoco lo consigue realiza superpoder de atraer al enemigo, si es posible.

Según la opción 4, si tras atraer al enemigo consigue ponerlo en rango de ataque y todavía le quedan acciones disponibles, ataca al enemigo objetivo el número de veces que tenga disponible.

Según la opción 5, Si no puede atacar y le quedan acciones disponibles, mueve hacia el enemigo más cercano poseedor de objetivo.

EXPLOSION

TARGET

1. NEMESIS
2. ENEMIGO EN RANGO DE MÁS CERCANO A LEJANO
MAYOR N* DE HERIDAS
POSEEDOR DE OBJETIVO (PICK)
SIN HERIDAS

ACCIÓN A

ENEMIGO ESTÁ EN RANGO DE LANZAMIENTO
SER ALCANZADO POR COLISIÓN
ATAQUE

1. SUPERPODER ACTIVO DE LANZAMIENTO
PRIORIDAD LANZAR UN ENEMIGO CONTRA OTRO
//SI ES POSIBLE ATACAR\\
2. ATACAR X2
//SI NO ES POSIBLE ATACAR Y NO ASEGURA
OBJETIVO PUNTUABLE DE ZONA\\
3. MOVER Y ATACAR

ACCIÓN B

ENEMIGO NO EN RANGO DE LANZAMIENTO/ATAQUE
PERSONAJE ACTIVO NO ESTÁ ASEGURANDO ZONA

1. MOVER Y ATACAR
//SI NO PUEDE ATACAR\\
2. MOVER

TARGET:

1. NÉMESIS: El objetivo prioritario es la Némesis que se encuentre en el tablero. Si hay varias, la más cercana. En caso de empate se elige de manera random.

2. ENEMIGO EN RANGO DE MÁS CERCANO A LEJANO: Si no hay Némesis o no se juega con esta variante, el objetivo es el enemigo en rango de ataque de más cercano a más lejano. La prioridad de la IA es quien tenga más heridas en su ficha de personaje. Si todos tienen igual número de heridas elige al enemigo que lleve encima un objetivo puntuable (pick).

En caso de empate entre los objetivos sería el enemigo en rango de ataque sin heridas que salga elegido de manera random

Una vez seleccionado el target se procede a ver qué acciones realiza la IA:

ACCION A: Enemigo en rango de lanzamiento, ser alcanzado por colisión o ataque.

Esta acción prioritaria se realiza si el objetivo enemigo está en rango de lanzamiento, ser alcanzado por colisión o ataque.

Según la opción 1, Lo primero que realiza la IA es ver si se dispone de superpoder de lanzamiento hacia el target. La prioridad es lanzar un enemigo contra otro (o a si mismo contra un enemigo) y en su defecto tirarle escenografía. En caso afirmativo lo realiza.

Según la opción 2, Si todavía le quedan acciones disponibles y está en rango el objetivo, ataca X veces, donde X son las acciones restantes.

Según la opción 3, Si no es posible atacar y no asegura objetivo puntuable de zona mueve y ataca según target (si es posible).

ACCION B: Enemigo no en rango de lanzamiento/ataque y personaje activo no está asegurando zona.

Esta acción secundaria se realiza si el objetivo enemigo no está en rango de lanzamiento o ataque y además el personaje manejado por la IA no está asegurando ningún objetivo puntuable de zona.

Según la opción 1, Lo primero que hace la IA es mover y atacar según target.

Según la opción 2, si tras moverse no pudiera atacar, realiza otro movimiento hacia el mismo objetivo enemigo.

HEROES

PANTERA NEGRA	CAPITÁN AMÉRICA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “KING OF WAKANDA”: ACTIVAR SIEMPRE QUE UN PERSONAJE DE LA AFILIACIÓN WAKANDA REALICE UNA TIRADA DE ATAQUE, DEFENSA O ESQUIVA Y FALLE ALGÚN DADO (A) ➤ “MANTLE OF THE BLACK PHANTER”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TRAS REALIZAR UN ATAQUE FALLA 2 O MÁS DADOS (S) ➤ “POUNCE”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ES LANZADO (S) ➤ “SACRIFICE”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO CON MÁS HERIDAS QUE ESTE PERSONAJE ES ATACADO Y ESTÁ A RANGO 2 O MENOS DE ÉL (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “VIBRANIUM SHIELD”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE 2 O MÁS HERIDAS Y ES OBJETO DE UN ATAQUE FÍSICO O DE ENERGÍA (R) ➤ “BODYGUARD”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO CON MÁS HERIDAS QUE ESTE PERSONAJE ES ATACADO Y ESTÁ A RANGO 2 O MENOS DE ÉL (R) ➤ “SECOND WIND”: ACTIVAR SI TODOS LOS ALIADOS TIENEN AL MENOS 1 HERIDA Y AL MENOS UNO TIENE EL ESTADO “STUN” Y EL PODER SUFICIENTE PARA ACTIVAR ESTA CARTA (T)
CAPITANA MARVEL	DOCTOR EXTRAÑO
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “BYNARY FORM”: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE, EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “MISSION OBJETIVE”: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE VAYA A PERDER UN TOKEN DE OBJETIVO PUNTUABLE Y ESTÉ A RANGO 2 O MENOS DE UN ALIADO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “HOGGOTH’S HOARY WISDOW”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE O UN ALIADO A RANGO 3 O MENOS TIENE 2 O MÁS HERIDAS Y ES ATACADO (R) ➤ “OSTHUR REFUGE”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE O UN ALIADO A RANGO 2 O MENOS TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “INFINITY GEM-TIME”: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE REALICE UN ATAQUE PARA REALIZAR OTRO ADICIONAL (G)
DRAX EL DESTRUCTOR	GAMORA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “DRIVEN BY VENGEANCE”: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE ES DAÑADO POR UN ENEMIGO. LO TOMA COMO OBJETIVO Y LE AÑADE UN TOKEN DE VENGANZA. ➤ “SACRIFICE”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO CON MÁS HERIDAS QUE ESTE PERSONAJE ES ATACADO Y ESTÁ A RANGO 2 O MENOS DE ÉL (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “MARTIAL PROWESS”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE 2 O MÁS HERIDAS Y ES TOMADO COMO OBJETIVO A RANGO 2 (R) ➤ “DISARM”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO (T)
GROOT	HULK
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “LIVING PLANT”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “TANGLING VINES”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ESTÁ A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO (S) ➤ “SCORT TO SAFETY”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO CON 2 O MÁS HERIDAS Y A RANGO 3 O MENOS, ES TOMADO COMO OBJETIVO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “SMASH”: ACTIVAR SI ANTES DE QUE ESTE PERSONAJE REALICE UN ATAQUE HAY A RANGO 1 TERRENO INTERACTIVO DE TAMAÑO 2 O 3 (T) ➤ “EXTREME CONDITION”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE REALIZA UNA ACCIÓN DE MOVIMIENTO Y NO PUEDE LLEGAR AL OBJETIVO (T)

IRON MAN	OJO DE HALCÓN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “FRIDAY AI”: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE, EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “AVENGERS ASSEMBLE”: ACTIVAR POR EL ÚLTIMO PERSONAJE ALIADO DE CADA RONDA SI HAY ALIADOS QUE NO HAN PODIDO LLEGAR A ASEGURAR LOS OBJETIVOS PUNTUABLES QUE PRETENDÍAN (T) ➤ “HEAVY DRONANCE”: ACTIVAR POR ESTE PERSONAJE SI ANTES DE ATACAR A UN ENEMIGO, ESTE TIENE A RANGO 2 O MENOS A ALGÚN ALIADO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “FAST DRAW”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ES ATACADO POR UN ENEMIGO A RANGO 4 O MÁS (R) ➤ “TRICK SHOT”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE NO PUEDE ATACAR DEBIDO A QUE NO TIENE LINEA DE VISIÓN CON EL ENEMIGO (S) ➤ “SCORT TO SAFETY”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO CON 2 O MÁS HERIDAS Y A RANGO 3 O MENOS, ES TOMADO COMO OBJETIVO (T)
OKOYE	ROCKET
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “BODYGUARD”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO CON MÁS HERIDAS QUE ESTE PERSONAJE ES ATACADO Y ESTÁ A RANGO 2 O MENOS DE ÉL (R) ➤ “WAKANDA FOREVER”: ACTIVAR SI EN EL TURNO DE ESTE PERSONAJE HAY MÍNIMO 2 ALIADOS DE WAKANDA QUE PUEDAN ATACAR A COSTE CERO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “BOBBY TRAP”: ACTIVAR CUANDO UN ENEMIGO TERMINA SU MOVIMIENTO A RANGO 3 O MENOS DE ESTE PERSONAJE ➤ “PERSONAL BODYGUARD”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ES OBJETIVO DE UN ATAQUE Y TIENE A UN ALIADO GROOT CON MENOS HERIDAS QUE ÉL A RANGO 1 O MENOS (R) ➤ “SUCKER”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO HERIDO Y PUEDEN QUITARLE ENTRE LOS DOS MÍNIMO 2 Y MÁXIMO 4 TOKENS DE PODER (T)
SOLDADO DE INVIERNO	SHURI
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “GOT YOUR BACK”: ACTIVAR SI UN ALIADO ES DAZED/KO PARA REALIZAR UN ATAQUE (ASSAULT RIFLE) CONTRA EL ENEMIGO QUE CAUSÓ EL EFECTO (SI ES POSIBLE) (R) ➤ “ONE-TWO-PUNCH”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJA REALIZA UN ATAQUE A UN ENEMIGO QUE ESTÁ A RANGO 2 DE OTRO ALIADO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “SUPER GENIUS”: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE, EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “VIBRANIUM SHIELD”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE UN ENEMIGO CERCANO (T)
SPIDERMAN	SPIDERMAN (MILES MORALES)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “SUCKER”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO HERIDO Y PUEDEN QUITARLE ENTRE LOS DOS MÍNIMO 2 Y MÁXIMO 4 TOKENS DE PODER (T) ➤ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “SUCKER”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO HERIDO Y PUEDEN QUITARLE ENTRE LOS DOS MÍNIMO 2 Y MÁXIMO 4 TOKENS DE PODER (T)
STAR LORD	THOR
<ul style="list-style-type: none"> ➤ “WINGING IT”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE A UN ALIADO A 3 DE DISTANCIA ➤ “SECOND WIND”: ACTIVAR SI TODOS LOS ALIADOS TIENEN AL MENOS 1 HERIDA Y AL MENOS UNO TIENE EL ESTADO “STUN” Y EL PODER SUFICIENTE PARA ACTIVAR ESTA CARTA (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “PRINCE OF ASGARD”: ACTIVAR AL PRINCIPIO DE CADA TURNO DE UN PERSONAJE ASGARIANO SI DESPUÉS LE QUEDA SUFICIENTE PODER PARA REALIZAR SUS ACCIONES (A) ➤ “ODIN BLESSING”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE VA A SUFRIR EL SUFICIENTE DAÑO COMO PARA QUEDAR DAZED/KO (T)

<p style="text-align: center;">VIUDA NEGRA AGENTE DE SHIELD</p>	<p style="text-align: center;">VISIÓN</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“PARTING SHOT”</u>: ACTIVAR DESPUÉS DE QUE UN ENEMIGO <u>RESUELVA SU ATAQUE</u> CONTRA ESTE PERSONAJE (R) ➤ <u>“INTERROGATE”</u>: ACTIVAR EN LA FASE DE LIMPIEZA (CLEANUP PHASE) <u>SI ESTE PERSONAJE TIENE A RANGO 2 O MENOS UN ENEMIGO DAZED</u> (R) ➤ <u>“PATCH UP”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ESTÁ A <u>RANGO 2 O MENOS DE UN ALIADO CON 2 O MAS HERIDAS</u> Y PUEDE CURARLE AL MENOS 2 (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“RAPID PHASE”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE ES <u>TOMADO COMO OBJETIVO POR UN ATAQUE DISTINTO A SU ESTADO ACTUAL DE FASE</u> (PHASE). CAMBIARÁ A LA FASE QUE MÁS LE CONVenga (R) ➤ <u>“SYNTHESIS”</u>: ACTIVAR SI EL PERSONAJE <u>NO PUEDE REALIZAR NINGUNA OTRA ACCIÓN</u> EN SU TURNO (SIN LÍMITE) <u>O NO POSEE PODER SUFICIENTE</u> PARA REALIZAR UN SUPERPODER (S) ➤ <u>“PHASING”</u>: AL PRINCIPIO DE LA FASE DE PODER <u>ELEGIRÁ EL TIPO DE FASE SEGÚN EL ATAQUE NORMAL SIN COSTE</u> DEL ENEMIGO MAS CERCANO ∞ ➤ <u>“DROP OFF”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE <u>REALICE UNA ACCIÓN DE MOVIMIENTO Y TENGA UN ALIADO A RANGO 2 O MENOS</u> Y ESTE TRAS RESOLVER ESTA CARTA PUEDA ATACAR A COSTE 0 (T)
<p style="text-align: center;">VIUDA NEGRA</p>	<p style="text-align: center;">VALKYRIA</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“COUNTER-STRIKE”</u>: ACTIVAR DESPUÉS DE QUE UN ENEMIGO <u>RESUELVA SU ATAQUE A RANGO 3 O MENOS</u> CONTRA ESTE PERSONAJE (R) ➤ <u>“PATCH UP”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ESTÁ A <u>RANGO 2 O MENOS DE UN ALIADO CON 2 O MAS HERIDAS</u> Y PUEDE CURARLE AL MENOS 2 (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“WARRIOR OF LEGEND”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE, <u>EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS</u> (S) ➤ <u>“DISARM”</u>: ACTIVAR SI <u>ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO</u> (T)
<p style="text-align: center;">WONG</p>	<p style="text-align: center;">DAREDEVIL</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“FAITHFUL ASSISTANT”</u>: ACTIVAR SI TIENE A UN <u>PERSONAJE ALIADO A RANGO 3 O MENOS</u> (S) ➤ <u>“MEDITATE”</u>: ACTIVAR SI EL PERSONAJE <u>NO PUEDE REALIZAR NINGUNA OTRA ACCIÓN</u> EN SU TURNO (SIN LÍMITE) O <u>NO TIENE SUFICIENTE PODER</u> PARA REALIZAR SUPERPODERES (S) ➤ <u>“THE VISHANTI’S BLESSING”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ESTÁ A <u>RANGO 3 O MENOS DE UN ALIADO CON 2 O MÁS HERIDAS</u> (S) ➤ <u>“DISARM”</u>: ACTIVAR SI <u>ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE UN ENEMIGO</u> (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“MAN WITHOU FEAR”</u>: ACTIVAR DESPUÉS DE QUE UN ENEMIGO <u>RESUELVA SU ATAQUE A RANGO 2 O MENOS</u> CONTRA ESTE PERSONAJE (R) ➤ <u>“ACUTE SENSES”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE <u>NO TUVIERA LINEA DE VISIÓN CON EL ENEMIGO</u> (NO SE ACTIVA SI EL ATAQUE ES “BATON HOOK”) (T)
<p style="text-align: center;">EL CASTIGADOR</p>	<p style="text-align: center;">EL MOTORISTA FANTASMA</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“NO MORE SECOND CHANCES”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN <u>ATAQUE AL ENEMIGO POSEE AL MENOS 1 PUNISHMENT TOKEN</u> (S) ➤ <u>“BLOOD RED AND PERSONAL”</u>: ACTIVAR EN LA FASE DE PODER <u>POR CUALQUIER ALIADO QUE PUEDA PAGAR SU COSTE Y ADEMÁS HAYA ALGÚN ENEMIGO “INJURED”</u> CON AL MENOS 2 HERIDAS EN POSIBLE RANGO DE ATAQUE (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“WICKED’S JUDGEMENT”</u>: ACTIVAR CUANDO UN <u>ENEMIGO A RANGO 3 O MENOS ATAQUE A UN ALIADO</u> Y SAQUE EN SU TIRADA MÍNIMO UN CRÍTICO (R) ➤ <u>“HIGHWAY TO HELL”</u>: ACTIVAR CUANDO <u>ESTE PERSONAJE ESTÉ A RANGO 1 DE UN ENEMIGO QUE ESTÉ ASEGURANDO UNA ZONA</u> PARA REALIZAR UNA ACCIÓN DE MOVIMIENTO Y ALEJARLO PARA QUE NO PUNTUE. DESPUES REALIZA LO QUE DIGA LA CARTA DE IA SEGÚN ACCIONES RESTANTES (T)

<h2 style="text-align: center;">BARÓN ZEMO</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “COUNTER-STRIKE”: ACTIVAR DESPUÉS DE QUE UN ENEMIGO RESUELVA SU ATAQUE A RANGO 3 O MENOS CONTRA ESTE PERSONAJE (R) ➤ “MASTER SWORDSMAN”: ACTIVAR SI UN ENEMIGO LE REALIZA A ESTE PERSONAJE UN ATAQUE FÍSICO A RANGO 2 O MENOS (R) ➤ “DARK REIGN”: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE VAYA A ATACAR A UN ENEMIGO QUE ESTÉ EN RANGO DE ATAQUE POR PARTE DE OTRO ALIADO (T) 	<h2 style="text-align: center;">BLACK DWARF</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “INTIMIDATING PRESENCE”: ACTIVAR SI UN ENEMIGO A RANGO 2 O MENOS DE ESTE PERSONAJE ATACA A UN ALIADO CON MÁS HERIDAS QUE ÉL (R) ➤ “ENFORCED OBLIVION”: ACTIVAR SI EL PERSONAJE TRAS MOVER PUDIERA ATACAR A UN ENEMIGO CON 3 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “HEAVE HQ”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE Y UN ALIADO ESTÁN A RANGO 2 O MENOS DEL MISMO TERRENO INTERACTIVO. (T)
<h2 style="text-align: center;">CORVUS GLAIVE</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “HUSBAND OF PROXIMA MIDNIGHT”: ACTIVAR SI AL FINAL DE SU TURNO ESTÁ MÁXIMO A RANGO 4 DEL ALIADO PROXIMA MIDNIGHT Y ÉSTA NO HA SIDO TODAVÍA ACTIVADA. REALIZA EN SU ACTIVACIÓN LAS MISMAS ACCIONES QUE CORVUS GLAIVE (R) ➤ “GLAIVE’S EDGE”: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE, EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “SEEING RED”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE VA A RESULTAR DAZED O KO. Y HAY UN ALIADO A RANGO 2 O MENOS (T) 	<h2 style="text-align: center;">CROSSBONES</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “INJURED TO PAIN”: ACTIVAR SI UN ENEMIGO LE CAUSA 1 HERIDA A ESTE PERSONAJE, EXCEPTO QUE RESULTE DAZES/KO IGUALMENTE (R) ➤ “HAYMAKER”: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE, EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ “TRIP UP”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TOMA COMO OBJETIVO A UN ENEMIGO Y TIENE A RANGO 2 O MENOS A OTRO ALIADO (T)
<h2 style="text-align: center;">CRANEO ROJO</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “HAIL HYDRA”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ES TOMADO COMO OBJETIVO Y TIENE UN ALIADO CON MENOS HERIDAS QUE ÉL A RANGO 2 O MENOS (R) ➤ “COSMIC INVIGORATION”: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO HA ACTUADO EN ESTA RONDA, TIENE MENOS DE 3 HERIDAS, ESTÁ A RANGO 2 O MENOS DE CRANEO ROJO Y NO ESTÁ ASEGURANDO OBJETIVO PUNTUABLE DE ZONA (T) 	<h2 style="text-align: center;">DOCTOR OCTOPUS</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “INSPIRING MONOLOGUE”: ACTIVAR POR ESTE PERSONAJE, PARA ELEGIR A OTRO ALIADO CON 2 O MÁS HERIDAS QUE PUEDA SER ATACADO Y QUE POSEA OBJETIVO PUNTUABLE (T) ➤ “WELL LAID PLANTS”: ACTIVAR SI ENTRE ESTE PERSONAJE Y EL DUENDE VERDE PUEDEN PAGAR SU COSTE Y HAY AL MENOS DOS ENEMIGOS PORTANDO UN OBJETIVO PUNTUABLE (T)
<h2 style="text-align: center;">DUENDE VERDE</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “OSCORP WEAPONRY”: ACTIVAR SIEMPRE QUE UN PERSONAJE DE LA AFILIACIÓN SPIDER FOES TENGA 2 O MÁS HERIDAS Y REALICE UNA TIRADA DE DEFENSA Y FALLE ALGÚN DADO (A) ➤ “TRICK OR TREAT”: ACTIVAR CUANDO UN ENEMIGO TERMINA, AVANZA O ES COLOCADO A RANGO 4 O MENOS DE ESTE PERSONAJE Y ADEMÁS DICHO ENEMIGO TIENE UN TERRENO INTERACTIVO A RANGO 2 O MENOS (R) ➤ “BLIND OBSESIÓN”: ACTIVAR POR ESTE PERSONAJE A PARTIR DE LA TERCERA RONDA. ELIGE COMO OBJETIVO AL ENEMIGO QUE TENGA MAS CERCANO (EN CASO DE EMPATE AL MÁS HERIDO O QUIEN TIENE MENOS DADOS DE DEFENSA ANTE SUS ATAQUES) (T) 	<h2 style="text-align: center;">EBONY MAW</h2> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “MIND OVER MATTER”: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE 2 O MÁS HERIDAS Y TIENE QUE DEFENDERSE DE UN ATAQUE O ESQUIVAR UNA COLISIÓN (R) ➤ “INFINITY GEM-MIND”: ACTIVAR SI UN ENEMIGO QUE ESTÁ A RANGO 3 O MENOS YA HA ACTUADO Y ESTÁ ASEGURANDO UN OBJETIVO DE ZONA (PARA QUE DEJE DE ASEGURAR) (G) ➤ “INFINITY GEM-SPACE”: ACTIVAR AL PRINCIPIO DEL TURNO DE ESTE PERSONAJE SIN CON ELLO PUEDE TELETRANSPORTARSE PARA ASEGURAR OBJETIVO PUNTUABLE O ATACAR (EN ESE ORDEN) (G)

HELA	KILLMONGER
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“QUEEN OF HEL”</u>: ACTIVAR SI EL PERSONAJE ACABA KO. Y TIENE 3 ALMAS CAPTURADAS (R) ➤ <u>“ARMY OF HEL”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE A UN ENEMIGO POSEE AL MENOS 1 ALMA CAPTURADA (S) ➤ <u>“DOOMED PROPHECY”</u>: ACTIVAR AL INICIO DE LA RONDA POR EL PERSONAJE QUE MAS DEFENSA FÍSICA POSEA SI MATEMÁTICAMENTE NO PUEDE GANAR EL BANDO ALIADO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“SPECIAL FORCES”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ <u>“DARK REIGN”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE VAYA A ATACAR A UN ENEMIGO QUE ESTÉ EN RANGO DE ATAQUE POR PARTE DE OTRO ALIADO (T)
LOKI	MODOK
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“I AM A GOD!”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE: <ul style="list-style-type: none"> ▪ UN ATAQUE: EL ENEMIGO TIENE 2 O MÁS HERIDAS ▪ UNA DEFENSA: EL PERSONAJE ACTIVO TIENE 2 O MÁS HERIDAS (S) ➤ <u>“TRICKSTER”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE ES TOMADO COMO OBJETIVO, TIENE 2 O MÁS HERIDAS Y TRAS USARLO ACABA EL ENEMIGO SIN LINEA DE VISIÓN HACIA ÉL. EN SU DEFECTO TAMBIÉN PUEDE UTILIZARSE PARA BUSCAR COBERTURA CUANDO ES ATACADO (R) ➤ <u>“INFINITY GEM-MIND”</u>: ACTIVAR SI UN ENEMIGO QUE ESTÁ A RANGO 3 O MENOS YA HA ACTUADO Y ESTÁ ASEGURANDO UN OBJETIVO DE ZONA (PARA QUE DEJE DE ASEGURAR) (G) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“PEA-BRAIN!”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE TIENE 2 O MAS HERIDAS AL DEFENDER O CUANDO ATACA A UN ENEMIGO CON 2 O MÁS HERIDAS. GASTA PODER IGUAL A LOS DADOS FALLADOS (SI ES POSIBLE) (R) ➤ <u>“INSPIRING MONOLOGUE”</u>: ACTIVAR POR ESTE PERSONAJE, PARA ELEGIR A OTRO ALIADO CON 2 O MÁS HERIDAS QUE PUEDA SER ATACADO Y QUE POSEA OBJETIVO PUNTUABLE (T)
PRÓXIMA MIDNIGHT	RONAN EL ACUSADOR
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“WIFE OF CORVUS GLAIVE”</u>: ACTIVAR SI AL FINAL DE SU TURNO ESTE PERSONAJE ESTÁ MÁXIMO A RANGO 4 DEL ALIADO CORVUS GLAIVE Y ÉSTE NO HA SIDO TODAVÍA ACTIVADO. REALIZA EN SU ACTIVACIÓN LAS MISMAS ACCIONES QUE PRÓXIMA MIDNIGHT (R) ➤ <u>“MARTIAL PROWESS”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TIENE 2 O MÁS HERIDAS Y ES OBJETO DE UN ATAQUE (R) ➤ <u>“BRACE FOR IMPACT”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE, CORVUS GLAIVE O AMBOS VAN A SUFIR UNA COLISIÓN (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“JUDGMENT”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE ES DAÑADO POR UN EFECTO ENEMIGO. ESTE ENEMIGO GANA “THE JUDGMENT ESPECIAL CONDITIONS” (R) ➤ <u>“THE ACUSSER”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE VAYA A RESULTAR DAZED O KO. Y PUEDA ATACAR AL ENEMIGO QUE LE CAUSÓ ESTE EFECTO ➤ <u>“DARK REIGN”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE VAYA A ATACAR A UN ENEMIGO QUE ESTÉ EN RANGO DE ATAQUE POR PARTE DE OTRO ALIADO (T)

THANOS	ULTRON
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“DEATH DECREE”</u>: ACTIVAR SI UN ALIADO TOMA COMO OBJETIVO A UN ENEMIGO Y TIENE A THANOS A RANGO 4 O MENOS DE DICHO ALIADO (R) ➤ <u>“DEATH AGENDA (INJURED)”</u>: ACTIVAR EN LA FASE DE MODIFICACIÓN DE DADOS TRAS UN ATAQUE REALIZADO POR UN ALIADO AFILIADO A LA BLACK ORDER, SIEMPRE QUE AL REPETIR LA TIRADA TENGA POSIBILIDADES DE DEJAR KO AL ENEMIGO (A) ➤ <u>“POWER OF THE COSMOS”</u>: ACTIVAR SI HAY MÍNIMO 2 ENEMIGOS EN RANGO PARA REALIZAR ESTE ATAQUE DE ÁREA (T) ➤ <u>“INFINITY GEM-MIND”</u>: ACTIVAR SI UN ENEMIGO QUE ESTÁ A RANGO 3 O MENOS YA HA ACTUADO Y ESTÁ ASEGURANDO UN OBJETIVO DE ZONA (PARA QUE DEJE DE ASEGURAR) (G) ➤ <u>“INFINITY GEM-SPACE”</u>: ACTIVAR AL PRINCIPIO DEL TURNO DE ESTE PERSONAJE SIN CON ELLO PUEDE TELETRANSPORTARSE PARA ASEGURAR OBJETIVO PUNTUABLE O ATACAR (EN ESE ORDEN DE PRIORIDAD) (G) ➤ <u>“INFINITY GEM-TIME”</u>: ACTIVAR CUANDO ESTE PERSONAJE REALICE UNO O VARIOS ATAQUES PARA REALIZAR OTRO ADICIONAL (G) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“ANALYZE AND ANNIHILATE”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE A UN ENEMIGO, ESTE OBTIENE 2 O MÁS CRÍTICOS EN SU TIRADA DE DEFENSA O SOLO 1 CRÍTICO EN SU TIRADA DE DEFENSA SI CON ELLO ESTE ENEMIGO RESULTA KO/ DAZES <ul style="list-style-type: none"> ▪ FAQ- “DURING AN ATTACK MADE BY THIS CHARACTER, BEFORE RESOLVING CRITICAL RESULTS IT MAY USE THIS SUPERPOWER. ADD AN ADDITIONAL DIE TO THE ATTACK ROLL FOR EACH CRITICAL (P) IN THE OPPOSING DEFENSE ROLL.” (R) ➤ <u>“THE AGE OF ULTRÓN”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE RESULTA KO (T)
VENOM	KINGPIN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“SO MANY SNACKS”</u>: ACTIVAR SI UN ENEMIGO ATACA A RANGO 3 O MENOS A ESTE PERSONAJE (R) ➤ <u>“LETHAL PROTECTOR”</u>: ACTIVAR SI UN PERSONAJE ALIADO ES ATACADO Y ESTÁ A RANGO 2 O MENOS DE ESTE PERSONAJE (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“INTENSE PHYSICAL CONDITIONING”</u>: ACTIVAR SI UN ENEMIGO LE CAUSA 1 HERIDA A ESTE PERSONAJE, EXCEPTO QUE RESULTE DAZES/KO IGUALMENTE (R) ➤ <u>“HIRED MUSCLE”</u>: ACTIVAR SI 1 O VARIOS “CIVILIAN TOKEN” ESTÁN A RANGO 3 O MENOS DE ESTE PERSONAJE. SIEMPRE QUE NO PUDIERA COGERLOS O ASEGURARLOS (T)
BULLSEYE	TASKMASTER
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“I NEVER MISS”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE NO HUBIERA CAUSADO DAÑO ALGUNO (R) ➤ <u>“PARTING SHOT”</u>: ACTIVAR SI UN ENEMIGO LE CAUSA 1 HERIDA A ESTE PERSONAJE (R) ➤ <u>“CRUELTY”</u>: ACTIVAR SI AL REALIZAR ESTE PERSONAJE UN ATAQUE HICIERA DAÑO (T) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>“PHOTOGRAPIC REFLEXES”</u>: ACTIVAR SI UN ENEMIGO LE ATACA A RANGO 3 Y LO RESUELVE (S) ➤ <u>“CLIMBING GEAR”</u>: ACTIVAR SI ESTE PERSONAJE TUVIERA QUE ESCALAR ESCENOGRAFÍA PARA LLEGAR HASTA EL OBJETIVO (T)

La Némesis de cada personaje es la siguiente:

- BARÓN ZEMO: CAPITÁN AMERICA
- BLACK DWARF: VENGADORES
- BULLSEYE: DAREDEVIL
- CAPITÁN AMERICA: CRANEO ROJO/ BARÓN ZEMO
- CAPITANA MARVEL/THANOS
- CORVUS GLAIVE: VENGADORES
- CRANEO ROJO: CAPITÁN AMERICA
- CROSSBONES: CAPITÁN AMERICA
- DAREDEVIL: KINGPIN
- DOCTOR EXTRAÑO: THANOS/ EBONY MAW
- DOCTOR OCTOPUS: SPIDERMAN
- DRAX EL DESTRUCTOR: BLACK ORDER/RONAN EL ACUSADOR
- DUENDE VERDE: SPIDERMAN
- EBONY MAW: VENGADORES
- EL MOTORISTA FANTASMA: CRIMINAL SINDICATE
- EL CASTIGADOR: CRIMINAL SINDICATE
- GAMORA: BLACK ORDER/RONAN EL ACUSADOR
- GROOT: BLACK ORDER/RONAN EL ACUSADOR
- HELA: THOR
- HULK: CABAL
- IRON MAN: CABAL
- KILLMONGER: VENGADORES/BLACK ORDER
- KINGPIN: DAREDEVIL
- LOKI: THOR
- MODOK: CAPITAN AMERICA
- NEBULA: BLACK ORDER/RONAN EL ACUSADOR
- OJO DE HALCÓN: CORVUS GLAIVE
- OKOYE: BLACK ORDER
- PANTERA NEGRA: BLACK ORDER
- PROXIMA MIDNIGHT: VENGADORES
- ROCKET: BLACK ORDER/RONAN EL ACUSADOR
- RONAN EL ACUSADOR: GUARDIANES DE LA GALAXIA
- SHURI: BLACK ORDER
- SOLDADO DE INVIERNO: CRANEO ROJO
- SPIDERMAN 1 Y 2: OCTOPUS/VENOM/DUENDE VERDE
- STAR LORD: BLACK ORDER/RONAN EL ACUSADOR
- TASKMASTER: VIUDA NEGRA
- THANOS: VENGADORES
- THOR: LOKI/HELA
- ULTRÓN: VENGADORES
- VALKYRIE: HELA/LOKI

- VENOM: SPIDERMAN
- VISIÓN: PROXIMA MIDNIGHT/ CORVUS GLAIVE
- VIUDA NEGRA: CROSSBONES
- WONG: THANOS