

MARVEL'S  
**PREVAILS**







**Diseñado y Desarrollado por  
I.D. SACALUGA**

**Basado en los Sistemas  
CORTEX+ TheWEIRD PbtA**





## 4.- Introducción

## 5.- ¿De qué va este juego?

## 6.- Acciones

## 7.- Páginas y Viñetas

## 9.- Pilares de Poder

## 11.- Preparativos

## 12.- La Portada

## 14.- La Primera Página

## 15.- Haciendo Cosas

21.- Estableciendo la Dificultad

## 22.- Movimientos

22.- Movimientos de Ventaja y Desventaja

27.- Eliminando Ventajas y Desventajas

28.- Movimiento de Revelación

30.- Movimiento de Descubrir Conspiración

## 31.- Movimientos de Editor Jefe

31.- Movimiento de Ventaja y Desventaja

32.- Movimiento de Giro Inesperado

## 34.- Cartas Especiales

34.- Cartas de Pilares de Poder

35.- Traiciones dentro del Cónclave

36.- Cartas de Personaje Jugador

## 37.- Recursos

37.- Contadores de Página / Puntos de Trama

39.- Pilares de Poder

40.- Recursos de Editor Jefe:

Reserva de Antagonista

## 41.- One Shot o Saga

41.- La conspiración NO se descubre a tiempo

43.- Se descubre la conspiración

## 46.- Epilogos

46.- El Daño y La Muerte

## 47.- Modalidad de Juego Opcional:

Narración Compartida

## Apéndice A.- Cartas del Juego

## Apéndice B.- Hojas de Personaje



Se suponía que aquella vez no sería distinta a cualquier otra. A fin de cuentas no era la primera amenaza cósmica que aparecía dispuesta a acabar con la vida en nuestro planeta. Y sin embargo... esta vez fue distinto.

Porque esta vez nuestros héroes – los vengadores, los cuatro fantásticos, la patrulla X... - todos perecieron en el intento. La amenaza era imparable. O al menos lo parecía hasta que los miembros del Cóncave aparecieron en escena, dispuestos a plantarle cara.

Las imágenes de aquellos villanos salvando el mundo recorrieron el planeta. Y pese al alivio momentáneo que supuso ver aquella amenaza cósmica reducida a cenizas, todos temblamos cuando les vimos aparecer ante las Naciones Unidas.

Doom, Namor, Emma Frost, Loki, Osborn y el Encapuchado. Los integrantes del Cóncave eran nuestros salvadores, sí. Pero aquella salvación tenía un precio. Si queríamos seguir con vida, el mundo tendría que arrodillarse ante el Cóncave. Hubo quienes se negaron, claro. ¿El resultado? Mira cómo quedó Hong Kong tras la negativa china a aceptar las condiciones del Cóncave. Dicen que para dentro de una década la zona será habitable de nuevo. Con suerte.

Ahora el mundo les pertenece. Pero no faltan quienes luchan contra su poder. Los pocos héroes que siguen con vida han formado la llamada Resistencia, sobreviviendo como fugitivos y siendo cazados por las fuerzas del Cóncave. Por otro lado, aun quedan villanos que tratan de destronar a uno de los miembros del Cóncave para ocupar su lugar.

Y luego tenemos las propias rencillas que se dan dentro del propio Cóncave: puede que la Tierra sea suya... pero cada uno se asegura de tener su propio feudo, donde haya menos probabilidades de ser apuñalado por la espalda.

*EVIL PREVAILS es un pequeño juego de rol donde los jugadores asumen el papel de los grandes villanos de un conocido universo superheroico: tras una titánica batalla en la que perecieron los grandes héroes del planeta, los peores villanos del planeta tuvieron éxito allí donde sus némesis habían fracasado. Ahora son los dueños del mundo... y eso siempre es garantía de quebraderos de cabeza.*





## DE QUÉ VA ESTE JUEGO

*En cada aventura de EVIL PREVAILS, los personajes se enfrentan a una conspiración que busca minar su dominio del mundo. Pero, ¿en qué consiste dicha conspiración? ¿Quién es el responsable de haberla montado? A esas preguntas se irá dando respuesta a medida que vayamos jugando: a través de una serie de cartas que representan objetos, localizaciones y personajes del universo en el que se mueven los protagonistas, los jugadores irán conectando unas cartas con otras para ir construyendo la conspiración que se está fraguando contra – al menos – uno de ellos.*

Cuando eres el amo del mundo – formando parte del grupo de supervillanos que lo ha conquistado y se lo ha repartido – puedes estar seguro de que siempre, SIEMPRE, habrá alguien conspirando a tus espaldas para arrebatarte parte del poder. De eso va EVIL PREVAILS: en cada sesión de juego, tus amigos y tú asumiréis el papel de los supervillanos que forman el Cónclave y tendréis que averiguar quién está tramando planes en vuestra contra antes de que éstos se lleven a cabo y sea demasiado tarde.

Al comienzo de cada sesión, uno de los miembros del Cónclave habrá reunido a los demás porque a sus oídos habrá llegado rumores sobre una posible amenaza en torno a algo o alguien. Ese “algo” o “alguien” estará representado por una de las cartas del juego y será el primer indicio de que se está trazando un plan para socavar vuestro poder. ¿En qué consiste dicho plan? Solo hay una forma de averiguarlo: investigando, indagando... sacando a la luz más detalles sobre lo que sea que se esté tramando en vuestra contra.

Cada vez que las acciones de vuestros personajes arrojen algo de luz sobre la conspiración, uno de vosotros destapará una de las cartas que yacen boca abajo sobre la mesa.

Lo que representa dicha carta es el siguiente eslabón en la trama: un nuevo indicio sobre la conspiración que se está fraguando a vuestras espaldas. Con cada nuevo indicio, con cada nueva carta, estaréis más y más cerca de descubrir al responsable de las maquinaciones. Cuando finalmente hayáis conseguido reunir una serie de pistas, la identidad del conspirador quedará al descubierto: descubriréis a tiempo cual era su objetivo y podréis hacerle frente.

Desgraciadamente, si el tiempo se os acaba, es posible que las pistas que estabais siguiendo fueran una mera distracción y que no tuviera nada que ver con la auténtica conspiración.

O puede que hayáis conseguido frenar una conspiración... que sólo era una distracción para otra, aun más maquiavélica y de la que no habéis sido conscientes hasta que ha sido demasiado tarde.

Sea cual sea el caso, la identidad del conspirador quedará en el aire y, al menos uno de vosotros, tendrá que hacer frente a las consecuencias de haber sido víctima de la conspiración: dicha consecuencia será siempre la pérdida de uno de los pilares de poder que os permiten mantener vuestra posición como “amos del cotarro”. Llegado el momento es posible que hasta podáis perder la vida (aunque como todos sabemos eso no suele ser demasiado preocupante dentro del universo Marvel).







## ACCIONES

Los jugadores, cuando interpretan a sus personajes, quieren influir en la ficción que se está creando entre todos. Describen, para ello, las acciones que llevan a cabo sus personajes, así como el efecto que estas tienen. Si hago un conjuro de teletransporte es porque quiero llegar a alguna parte... o huir de un sitio. Si estoy golpeando con saña a un pobre lacayo de Cráneo Rojo es porque quiero sacarle algo de información... o porque quiero desahogarme (y sacar de mí la frustración por haber sido avergonzado en público). Toda acción tiene su efecto... aunque, en ocasiones, el efecto que conseguimos no es el que deseábamos, claro: el hechizo de teletransporte no nos lleva a donde queremos ir; el lacayo de Cráneo Rojo se limita a reírse de nosotros mientras nos escupe sangre a la cara... etc.

Para averiguar si una acción tiene el efecto que deseamos (o no), debemos hacer una tirada de dados. Dependiendo del resultado de la misma, sabremos si conseguimos el efecto deseado, si conseguimos parte del efecto buscado (con alguna consecuencia imprevista) o si el efecto resulta ser algo muy distinto a lo que queríamos (normalmente algo que nos moleste y nos ponga las cosas más difíciles).

Lo que normalmente un jugador quiere conseguir a través de las acciones de su personaje puede ser una de estas dos cosas: una **revelación** o una **ventaja**.

Las **revelaciones** son nuevos datos sobre la trama. En términos mecánicos supone destapar una de las cartas que hay sobre la mesa, estableciendo una conexión entre lo que ésta representa y lo que representaba la carta anterior.

Las **ventajas** son elementos que forman parte de la historia y que, de alguna forma, benefician al personaje. En términos mecánicos, una ventaja viene definida por su enunciado – que puede ser desde un estado de ánimo (“**intimidado**”, “**enamorado**”), una condición física (“**chamuscado**”, “**cubierto de cadenas**”), un elemento tangible (“**revólver**”, “**sensores de movimiento**”) o intangible (“**clamor popular**”, “**el ambiente se corta con un cuchillo**”). Las ventajas pueden aplicarse a personajes, objetos, lugares, situaciones...



Estas ventajas siempre van acompañadas de un tamaño de dado (de menor – D6 – a mayor – D12) que nos indica su intensidad, potencial y el peso que tendrá en la historia. Cuando mayor sea el tamaño de dado asociado a la ventaja, mayor será su relevancia. Así, sería ridículo definir un estado de herida de D6 como “**al borde de la muerte**” (o uno de D12 como “**rasguño leve**”). Por otro lado debemos señalar que una ventaja siempre es un arma de doble filo: lo que es una ventaja para uno puede ser una desventaja para otro. Por comodidad, sin embargo, nos referiremos siempre a este concepto como “ventajas”.

Las acciones de un personaje, por otro lado, pueden estar también encaminadas a **aumentar o disminuir la intensidad de una ventaja** que se haya establecido previamente.

## PÁGINAS Y VIÑETAS

A través de su estructura de juego, EVIL PREVAILS intenta emular la experiencia que tiene cualquier aficionado a la hora de leer un cómic. Veamos algunas de esas mecánicas que tratan de trasladar esa experiencia a la mesa de juego.

Como en cualquier otro juego de rol, los jugadores declaran las acciones que llevarán a cabo sus personajes, creando así una ficción compartida a través de la conversación entre el director de juego – a partir de ahora Editor Jefe o EJ – y los jugadores.

Sin embargo, como pasa en los cómics, **solo las acciones que puedan implicar un cambio significativo en la ficción merecen ser plasmadas en una viñeta**. De hecho, cuando lees un cómic en el que Lobezno tiene que ir a Japón para vengarse de alguien dudo mucho que dediquen varias páginas para mostrarnos como Logan reserva el pasaje de avión, factura la maleta en el aeropuerto, se echa una siesta en el vuelo... a menos, claro, que unos ninjas de la Mano lo ataquen justo cuando iba a hacer una de esas cosas. En definitiva, las viñetas del cómic solo nos muestran cosas que son relevantes para la trama.

**Estas acciones interesantes y que tienen consecuencias en la ficción son las únicas que llevarán a un jugador a tirar los dados**. Por lo tanto, tira los dados solamente cuando haya algo que parezca que puede tener consecuencias interesantes: así que, como Editor Jefe, no hagas hacer tiradas a tus jugadores, por ejemplo, para ir de un sitio a otro... si no crees que puede ocurrir nada interesante a medio camino.

El resultado de la tirada nos sirve para comprobar qué consecuencias tiene la acción dentro de la ficción. Los resultados de cualquier tirada pueden ser de tres tipos: **fracaso**, **éxito sencillo** y **éxito especial**. Dependiendo del tipo de resultado, la acción y las consecuencias de la misma merecerán una simple viñeta o una página completa.



A parte de la diferencia estética a la hora de imaginar las acciones de nuestro personaje en un formato u otro, el hecho de consumir una página completa en la acción implica que se consume un **contador de página**. Éstos, representados por contadores físicos dentro del juego, indican **la cantidad de páginas que le quedan al cómic para que llegue a su final**. Llegado un momento dado de la sesión de juego, que se hayan consumido todos los contadores (o solo parte) será crucial para averiguar si la historia se saldará en beneficio o detrimento de uno (o varios) de los personajes jugadores.

Las aventuras de EVIL PREVAILS comienzan con **24 contadores en la reserva de páginas**. ¿Por qué veinticuatro? Pues porque el formato clásico de los comic-books de superhéroes es el de cuadernillos de veinticuatro páginas (hay otros muchos formatos pero por ser éste el más clásico es el que hemos empleado).

Cuando un personaje fracasa o tiene éxito por un margen reducido, **el jugador toma uno de los contadores de la reserva de páginas y lo coloca junto a su hoja de personaje**. Si tiene éxito por un margen considerable (superar por más de cinco puntos se considera un éxito especial como veremos más adelante), el jugador puede elegir entre consumir el contador **o no**.

Esos contadores se convierten, una vez han pasado a manos del jugador, en los llamados **Puntos de Trama**: un recurso que los jugadores pueden emplear para mejorar tiradas puntuales de sus personajes. Los puntos gastados de esta forma van a parar a una pila a parte a la que llamaremos “**correo de los lectores**”.





## PILARES DE PODER

En EVIL PREVAILS los protagonistas son antiguos villanos (o antihéroes) que, de la noche a la mañana, se han convertido en los amos del mundo. Esto implica para ellos un cambio radical: de ser quienes desafiaban el status quo con sus planes malignos, han pasado a ser los responsables de frenar y evitar esos mismos planes, concebidos y perpetrados ahora tanto por villanos que aspiran a ocupar el puesto de los protagonistas como por parte de una resistencia silenciosa e invisible conformada por los pocos héroes que aun siguen con vida.

Esta premisa permite que el argumento de cada sesión de juego gire siempre en torno a la misma cuestión: al menos uno de los personajes jugadores se enfrenta a la posibilidad de perder (o ganar) cierta cantidad de poder. Por ello, cada hoja de personaje tiene un **marcador de dominio**: en él están representados los pilares sobre los que ese personaje fundamenta su posición de poder.

Para empezar a definir esos pilares lo haremos definiendo **su reino**. Y es que aunque los personajes son dueños del mundo, siendo temidos y respetados (supuestamente) en cada rincón del planeta, existe un lugar donde esa verdad es aun más cierta: por eso, uno de los pilares de cada personaje será siempre **un lugar donde su influencia y poder son mayores que en el resto del mundo** (mayores incluso que los de sus compañeros del Cónclave).

A la hora de definir dicho lugar, cada jugador escoge una de las cartas de Localización: la que mejor se adecue a su concepto del personaje. El jugador detallará los motivos por los que ese lugar - y no otro - es el primero de los pilares de poder de su personaje. Una vez lo tenga claro, deberá definir esa conexión de forma breve y clara: dicho enunciado será una **distinción** más del personaje (ya veremos más adelante lo que ello implica).

Ahora que sabemos donde ejerce nuestro personaje su mayor influencia, toca saber **qué instrumento de control le permite ejercer dicho poder** (además de sus capacidades como villano, por supuesto). El jugador escogerá una carta de objeto o de personaje (ya sea PNJ o Villano): el jugador es libre de especificar los motivos por los que dicho personaje u objeto resulta clave para mantener su posición de poder. Una vez se tengan claros esos motivos, se anotan en forma de frase corta y concisa, para crear así una segunda distinción.





Una vez elegidos esos dos primeros pilares de poder, el jugador es libre de anotar el nombre de la localización, el objeto o el personaje (PNJ o Villano) en cualquiera de las dos primeras casillas del marcador de dominio. Cada una de las casillas viene con un número asociado: es el correspondiente al número de veces que, en una misma aventura, podrá recurrir al Pilar de Poder para resolver sus problemas. Más adelante veremos como se utilizan esos pilares de poder en el transcurso del juego (consultar “**Recursos**”).

*Por ejemplo: una de nuestras jugadoras, Marian, interpreta al Encapuchado y decide que su primer pilar del poder – la localización – será el antiguo Sancta Sanctorum del Doctor Extraño. Anota en uno de sus apartados (en el del dos) la distinción oportuna: “**el nuevo amo y señor del Sancta Sanctorum**”. Después decide que otro pilar básico de su posición de poder será una carta de Villano: la Encantadora. Marian decide que su personaje mantiene una relación sentimental con ella y que eso afianza su poder místico. Anota la oportuna distinción (“**en una relación complicada con la Encantadora**”) en el primer apartado de su marcador de dominio. A la hora de pedir favores a la Encantadora, Marian podrá recurrir a ella una sola vez en una misma aventura.*





## PREPARATIVOS

Como ya hemos mencionado antes, EVIL PREVAILS funciona con una baraja de cartas que representa escenarios, objetos y personajes del universo ficticio donde se desarrollan las aventuras de los personajes jugadores. Antes de empezar a jugar una sesión de EVIL PREVAILS, prepararemos la baraja siguiendo estas indicaciones:

- Se organizan las cartas en **cuatro mazos distintos: localizaciones, objetos, personajes no jugadores y villanos**. En el mazo de personajes no jugadores introduciremos las cartas de la Resistencia: aquellas que nos muestran a personajes que se sabe a ciencia cierta que cooperan con dicha organización clandestina.
- Toma las cartas que representen los pilares de poder de los personajes jugadores. Apártalas de sus respectivos mazos y déjalas a parte.
- Toma las cartas que representan a los personajes jugadores y déjalas a parte.
- Una vez bien barajados cada uno de los mazos, el Editor Jefe irá tomando una carta de cada mazo, hasta tener ocho.

Estas cartas que están boca abajo representan las pistas que irán apareciendo a lo largo del juego y que, conectando unas con otras, permitirán a los personajes averiguar quien es el conspirador que trama algo contra uno de ellos. Para poder destapar una carta y conectarla con la anterior, los personajes tendrán que llevar a cabo acciones que justifiquen el descubrimiento de nueva información – dicha información será esa conexión entre una carta y otra.

Los jugadores deben conseguir, entre todos, **destapar ocho cartas antes de que los contadores de página lleguen a cero.**

Si para cuando esto sucede no se ha hecho aun el movimiento de “destapar conspiración” (hablaremos más adelante sobre él), la aventura habrá terminado sin que hayan podido frenar la conspiración a tiempo: esto entrañará la pérdida – para uno de los jugadores – de un Pilar de Poder.

Por otro lado, si se consiguen destapar las ocho cartas y realizar el movimiento de “destapar conspiración”, significará que los personajes jugadores han logrado descubrir al responsable de la conspiración: de esta forma, podrán enfrentarse a él y, en caso de derrotarle, disfrutar de las correspondientes recompensas.







## LA PORTADA

La portada es lo primero con lo que cualquier lector se topa a la hora de hojear un cómic. ¿Cuántas veces nos habremos comprado uno solamente por lo que la portada nos mostraba? Esto se debe a que, en muchas ocasiones, la ilustración de portada sirve de adelanto sugerente de la historia que vamos a encontrar en de sus páginas.

EVIL PREVAILS toma esa idea y la adapta a los juegos de rol.

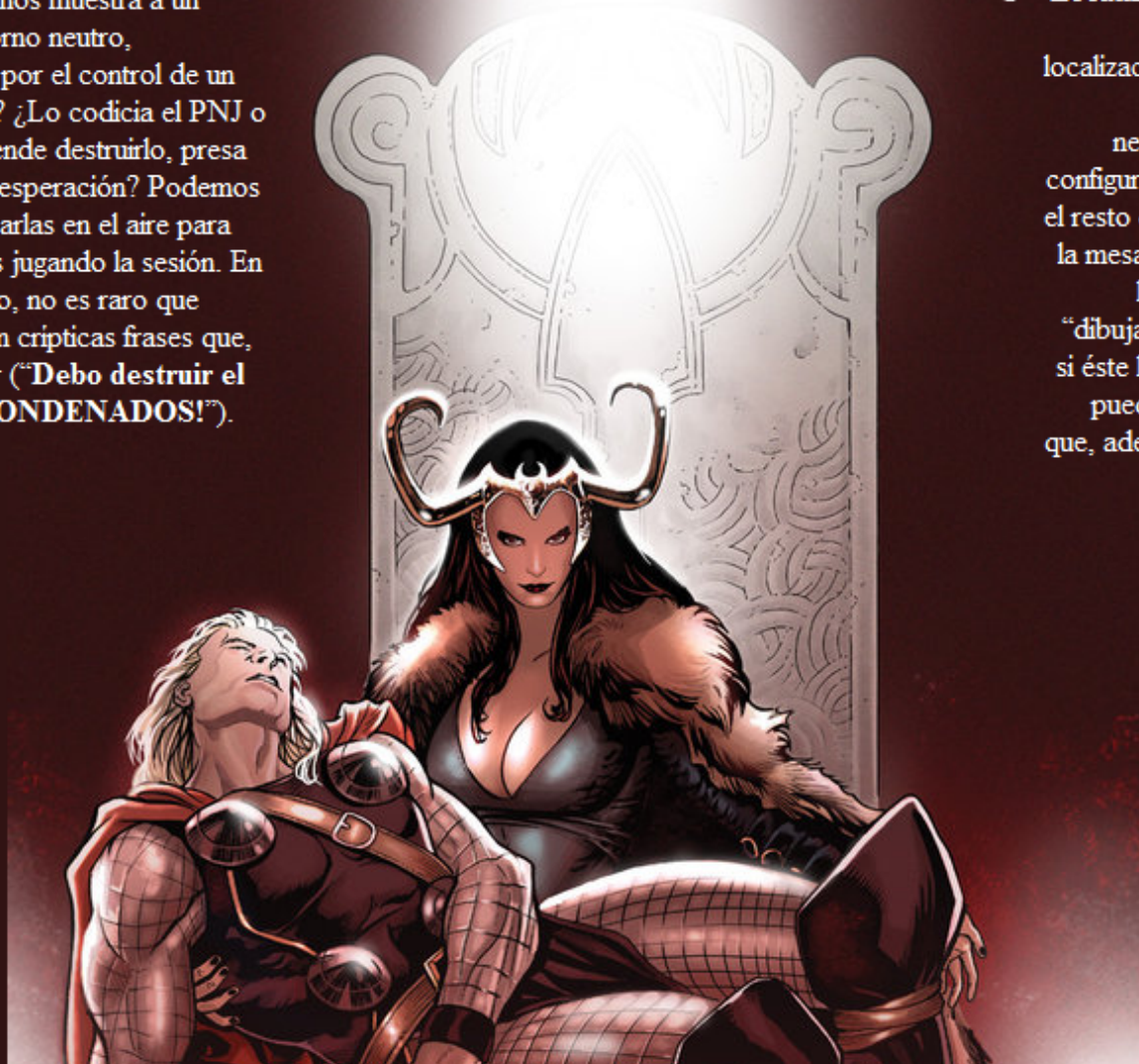
Lo primero de todo, el Editor Jefe toma las cartas que representan a los personajes jugadores – los miembros del Cónclave que aparecerán en este número de EVIL PREVAILS. El Editor Jefe baraja las cartas y las va colocando boca arriba, formando una línea: el orden en el que vayan apareciendo los personajes jugadores será el orden de intervención en el juego. Lo que conocemos como **iniciativa**.

El jugador que lleve al primero de los personajes jugadores destapará al azar una de las cartas que permanezcan boca abajo sobre la mesa. Una vez al descubierto, comprobaremos qué tipo de carta es: de Localización, de Personaje (PNJ o Villano) o de Objeto. El Editor Jefe tomará entonces una carta al azar de cada mazo menos del que sea esa primera carta que se ha destapado. Entre esas cartas que hemos tomado, el Editor Jefe tomará una al azar y la colocará boca arriba junto a la primera carta revelada. El primero de los personajes jugadores según el orden de iniciativa será quien protagonice la portada, junto a los otros dos elementos que representan las dos cartas que tenemos destapadas. Según el tipo de cartas que sean, pueden surgir varias ideas...

- **Objeto y Localización:** la portada nos mostrará al personaje jugador en dicha localización, interactuando de alguna forma con el objeto en cuestión. ¿Se trata de algo que puede ayudarle a afianzar su poder? ¿O es algo que puede meterle en problemas? ¿Qué actitud tienen el resto de los personajes jugadores... si es que aparecen en la portada? Estas preguntas se pueden ir adelantando y respondiendo entre los distintos jugadores. Aquel jugador cuyo personaje esté incluido en la portada tiene voz y voto a la hora de determinar esas respuestas. Los demás solo pueden sugerir. El Editor Jefe será el encargado de dirimir cualquier disputa o aclarar cualquier detalle adicional necesario. Sin embargo, recuerda: la portada debe ser más sugerente que detallista. Es posible que, más tarde, esa escena no tenga lugar – o que tenga lugar de una forma distinta.

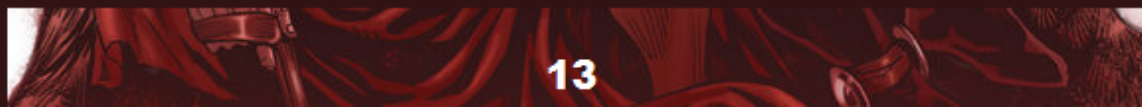


- **Objeto y PNJ (o Villano):** la portada nos muestra a un personaje – PNJ o Villano – en un entorno neutro, interactuando con el personaje jugador por el control de un objeto. ¿Qué papel juega dicho objeto? ¿Lo codicia el PNJ o el villano? ¿Y es codicia... o quizá pretende destruirlo, presa de un sentimiento más próximo a la desesperación? Podemos responder a esas preguntas ahora o dejarlas en el aire para darles respuesta a medida que vayamos jugando la sesión. En muchas de éstas portadas, por otro lado, no es raro que alguno o varios de los personajes lancen crípticas frases que, normalmente, dejarán intrigado al lector (“**Debo destruir el cubo cósmico... ¡o todos estamos CONDENADOS!**”).



- **Localización y PNJ (o Villano):** la portada nos muestra a un PNJ – o Villano – en una localización, interactuando de alguna forma con el personaje jugador: ¿están luchando? ¿o negociando alguna especie de acuerdo? La configuración de los distintos elementos, como en el resto de los casos, dependerá de lo que decida la mesa de juego. En un momento dado, si no se llega a un consenso, la responsabilidad de “dibujar” la portada recaerá en el editor jefe o – si éste lo prefiere – en el jugador cuyo personaje puede verse afectado por la trama (personaje que, además, aparecerá en la portada del cómic)

- **PNJ y Villano:** en un entorno neutro, la portada nos muestra a un PNJ y un Villano. ¿Qué están haciendo? Puede que estén luchando entre sí, puede que el PNJ sea rehén del Villano... o puede que ambos estén luchando codo con codo contra el personaje jugador. Si no es así... ¿qué papel juega el personaje jugador? ¿Quizá los está intentando separar? ¿O el PNJ y el Villano tienen retenido al personaje jugador y amenazan con torturarlo... o algo peor? Las posibilidades son casi infinitas. Recuerda que hay pocas cosas en esta vida más tramposas que una portada de cómic: que se nos muestre a Victor Von Doom sosteniendo el cuerpo sin vida de su ahijada Valeria no tiene por qué significar que Valeria muera en las páginas de ese cómic. O quizá sí. Como en el caso del famoso gato de apellido complejo (¡Schrödinger!), la única forma de salir de la incertidumbre será jugar la sesión de EVIL PREVAILS.





## LA PRIMERA PÁGINA

Si a la hora de colocar las cartas que representan a los personajes jugadores la primera nos indicaba quien protagonizaba la portada, la segunda carta nos indicará quien es el miembro del Cónclave que ha convocado la reunión: todas las aventuras de EVIL PREVAILS arrancan con **una reunión del Cónclave** convocada por uno de sus miembros. El jugador que lleva al personaje que ha convocado la reunión **tendrá un problema relacionado con una de las dos cartas que hay destapadas al comienzo de la sesión** (las dos que conforman la portada). La carta que elija permanecerá boca arriba. La otra se mezclará de nuevo con las que permanecen boca abajo. Tras haberlas barajado bien, se colocarán las ocho cartas formando una hilera en la que cada carta tendrá otra solapada sobre ella. Finalmente colocaremos la carta que ha dado pie a la reunión del Cónclave boca arriba, solapada sobre la última de las cartas que hay boca abajo (ver diagrama).



La carta elegida representará el problema que habrá llevado al personaje jugador a convocar esa reunión (y pedir de forma implícita la ayuda de sus compañeros). Los detalles y el contexto los pondrá el propio Editor Jefe, matizados si fuera necesario por sugerencias de los demás jugadores.

En cualquier caso, el personaje que ha convocado la reunión **consumirá el primer contador de página** del cómic. Una vez el jugador haya puesto en boca de su personaje el problema planteado por el Editor Jefe, los jugadores pueden empezar a decidir qué harán al respecto. Lo que nos lleva a la siguiente sección...

Carta  
Inicial



## HACIENDO COSAS

Cada jugador tendrá su turno para que su personaje lleve a cabo una acción, afectando así a la ficción creada a través de la conversación entre los participantes del juego. Cuando las acciones de su personaje puedan entrañar alguna consecuencia relevante, el jugador hará una tirada de dados. Dependiendo del resultado de la misma, podrá describir (o no) las consecuencias que tienen sus actos dentro de la ficción.

Llamaremos “reserva de dados” al puñado de dados que tirará el jugador a la hora de ver cómo de bien (o de mal) le salen las cosas a su personaje. Para saber qué cantidad de dados tirará y de qué tamaño serán (D4, D6, D8, D10 o D12), lo primero que hemos de preguntarnos es qué tipo de acción está llevando a cabo el personaje. ¿Está intentando infiltrarse en los ficheros informáticos de SHIELD? ¿Está intentando dejar inconsciente a un desbocado Hulk mediante un ataque psiónico? El jugador tiene la responsabilidad de definir no solo lo que intenta conseguir su personaje sino además cómo lo intenta conseguir. Dependiendo de la acción que lleve a cabo, el personaje empleará una **característica** u otra.

- Si los personajes optan por el diálogo para resolver sus problemas, tomarán el dado de que tengan en **Comunicación**.
- Si los personajes optan por usar la fuerza bruta, su velocidad o sus poderes de forma agresiva o defensiva, tomarán el dado que tengan en **Acción**.
- Puede que los personajes usen sus cinco sentidos o poderes similares para sacar a la luz algo que otros han intentado ocultar: esto vale tanto para encontrar una puerta secreta en una habitación como para dar con el paradero de una célula terrorista. En todos estos casos, el jugador tomará el dado que tenga asignado en **Indagación**.
- Si los personajes tiran de memoria o de conocimientos para llevar a cabo sus acciones, deberá tirarse **Erudición**. Esta es la característica que emplearemos a la hora de reparar dispositivos, conjurar hechizos de curación o aplicar conocimientos académicos (como la medicina). También emplearemos esta característica cuando tengamos que poner a prueba la resistencia mental o la fuerza de voluntad de un individuo.





El uso de una característica u otra definirá el primero de los dados que incluiremos en la reserva de acción del personaje. El jugador describirá la acción que lleva a cabo su personaje y el Editor Jefe decidirá cual es la característica que encaja mejor con dicha descripción.

***Por ejemplo:** El Encapuchado se ve arrinconado por varios adversarios que, como él, pueden hacerse invisibles. El jugador que lo interpreta declara que el Encapuchado tratará de escapar del viejo almacén en el que lo han acorralado sus invisibles atacantes. El Editor Jefe le indica que, para conseguirlo, deberá usar la característica de **Acción**.*

En caso que el jugador desee usar otra de sus características podrá hacerlo siempre que pueda gastar un punto de trama y la descripción de sus acciones encaje con la característica que desea emplear en lugar de la propuesta por el Editor Jefe.

***Por ejemplo:** El jugador que lleva al Encapuchado decide que va a realizar un hechizo para teletransportarse fuera del almacén. La acción tiene sentido – ya que una de las distinciones que definen al personaje es “Hechicero Supremo por accidente” – así que Marian gasta un punto de trama para poder emplear **Erudición** en lugar de **Acción**. El Editor Jefe está de acuerdo y le gusta la descripción que ha hecho del Encapuchado realizando extraños dibujos en el aire con los finos hilos de energía mística que brotan de sus dedos.*

Una vez hemos detallado la acción, el jugador puede consultar las **distinciones** de su personaje. Estas distinciones son detalles, aspectos e hitos que definen al personaje. Si como jugador crees que alguna de esas distinciones influirá positivamente en el éxito de la acción que lleva a cabo tu personaje, puedes incluir un D8 a la reserva de acción.





En un principio, todo jugador puede incluir esa primera distinción gratis. Si cree que alguna otra distinción puede influir positivamente en la acción que lleva a cabo, el jugador puede **gastar un punto de trama y añadir un D8 adicional a la tirada**. A esto lo llamaremos “invocar una distinción”. De esta forma se pueden invocar todas las distinciones que se desee... pero cada distinción solo puede invocarse **una sola vez por acción**.

Finalmente, el jugador consulta la **naturaleza** de la carta que represente aquello que es objeto de su acción. Existen cuatro naturalezas distintas:

- Dentro de la categoría de “**Humanos**” encontraríamos aquellos objetos, localizaciones y personajes que suelen estar poco o nada vinculados a elementos sobrenaturales o extraños. Por otro lado, en lo que se refiere a los personajes, podemos encontrar algunos que pese a contar con ciertas capacidades especiales, han sido en su mayor parte humanos. Algunos ejemplos podrían ser lugares como el Daily Bugle, objetos como un maletín lleno de dinero o personajes como Norman Osborn, Punisher, Bullseye o Kingpin.
- En la categoría “**Tecnológicos**” podríamos encontrar objetos que van más allá de la tecnología conocida por el hombre (desde la perspectiva de nuestra época: podrían incluirse aquí dispositivos procedentes de un futuro en el que se consideran algo cotidiano). Podríamos encontrar también aquí localizaciones caracterizadas por su despliegue de alta tecnología o personajes cuyas capacidades especiales están derivadas del uso de dicha tecnología. La plataforma temporal del Doctor Doom podría ser un objeto tecnológico; el Edificio Baxter sería un ejemplo de localización tecnológica y personajes como Peligro o el Doctor Octopus podrían encajar en esta categoría.
- En cuanto a la categoría “**Arcana**” encontramos aquellos objetos, localizaciones y personajes cuya fuente de poder se fundamenta en la magia, la hechicería, las fuerzas primordiales u otras dimensiones. Brujos, muertos vivientes, vampiros, dioses... Lugares como el Sancta Sanctorum del Doctor Extraño, objetos como el libro místico Darkhold o personajes como Morgana Le Fay o Ares son ejemplos de esta categoría.
- Finalmente, la categoría “**Metahumano**” incluye todo lo que no case con ninguna de las otras tres categorías previas. Aquí solemos encontrar elementos de la historia relacionados con inhumanos, especies alienígenas (Kree, Shi’ar, Skrulls...), humanos alterados radicalmente por medios científico-arcanos y, por supuesto, mutantes. Elementos como las nieblas terrígenas inhumanas (objeto), como Genosha (localización) o personajes como Galactus, entrarían dentro de esta categoría.





Cada objeto, personaje y localización tiene un tamaño de dado asignado a cada naturaleza y, normalmente, **el dado más alto estará ubicado la naturaleza más relevante del personaje**. Pero con la riqueza de seres, criaturas e individuos que tiene el universo marvel nos va a resultar difícil en ocasiones incluir a un personaje dentro de una única categoría. ¿Dónde pondríamos el dado más alto a la hora de designar la naturaleza principal de alguien como Forja? Es un mutante (metahumano) pero, al mismo tiempo, sus poderes están vinculados a su capacidad de crear tecnología alucinante. Y no olvidemos que, además, tiene un pasado como chamán. En estos casos, es posible que el personaje tenga un mismo tamaño de dado en dos o más categorías.

Cuando esto sucede, el Editor Jefe aplicará el sentido común y empleará aquella naturaleza que mejor se ajuste a la escena que transcurre en la ficción. Así, si los personajes están tratando de atacar a Forja y éste se está defendiendo empleando los dispositivos ocultos en su despacho privado, lo más lógico es que el Editor Jefe especifique que la naturaleza imperante es Tecnología. Si, por el contrario, los personajes tratan de evitar que Forja lleve a cabo un ritual místico, es posible que la naturaleza imperante sea Arcano.

¿Por qué nos interesa definir la naturaleza principal de aquello frente a lo que se enfrenta el personaje? Pues porque esa naturaleza nos indicará qué dado de las naturalezas de su personaje deberá usar el jugador a la hora de lidiar con lo que representa esa carta.



*Por ejemplo: Imaginemos que Namor, durante una rueda de prensa en el Daily Bugle, se ve súbitamente atacado por la Encantadora: ésta acaba de irrumpir en escena, acompañada por una pequeña legión de demonios, pidiendo la cabeza del príncipe atlante. José – el jugador que lleva a Namor – describe como, rasgando espectacularmente el elegante traje en el que le habían obligado a meterse, el príncipe atlante clama a voz en grito: “¿Qué significa esta intolerable intrusión, Amora? ¡Exijo que guardes la compostura o te enfrentarás a la ira de un príncipe de sangre!” José detalla que la intención de Namor, pese a lo que pudiera parecer, es calmar los ánimos de la Encantadora. El Editor Jefe decide que será la característica de Comunicación la que mejor encaja con la acción de Namor: José toma el primero de sus dados, D8 – el que tiene Namor en Comunicación. Después, José añade un D8 porque cree que su acción es propia de un “orgulloso y temperamental príncipe” (tal y como reza una de sus distinciones). Finalmente, como su adversaria es una hechicera – la Encantadora es una carta Arcana – José deberá incluir como tercer dado de su reserva aquel que tenga asignado Namor en su naturaleza Arcana – en este caso, D6.*



Antes de hacer la tirada, el jugador puede gastar un punto de Trama y emplear como dado de naturaleza aquel que encaje mejor con la forma en la que haya descrito su acción y/o el uso de la distinción. El jugador debe preguntarse si su personaje se está apoyando directa o indirectamente en alguna clase de capacidad sobrehumana (metahumana, tecnológica o arcana) para llevar a cabo la acción.

- Si la respuesta es no, podrá emplear su dado de la característica **Humano**.
- Si la respuesta es sí, a tenor de la distinción usada o de la descripción hecha de sus acciones, el jugador tirará el dado de una de sus naturalezas restantes (metahumano, tecnológico o arcano, la que mejor encaje con el procedimiento empleado).

*Por ejemplo: Si José decidiera gastar un punto de Trama, podría emplear su D10 en Metahumano en lugar del D6 de Arcano – ya que en su declaración, Namor ha hecho hincapié en su aspecto como príncipe atlante (además de haber hecho lucir su superfuerza rasgándose – literalmente – las vestiduras).*

Así, la mayor parte de las veces, el personaje jugador contará con una reserva de al menos tres dados distintos: **uno por su característica, otro por su naturaleza y, es posible, que uno por una de sus distinciones.**

El jugador tira esos dados y una vez tengamos los resultados, realizaremos las siguientes comprobaciones:

- Cada dado que marque un 1 como resultado no se tendrá en cuenta para la tirada, apartándose a un lado.
- Al margen de los resultados de 1, tomaremos **los dos dados que muestren las puntuaciones más altas**. La suma de esos dos dados nos proporciona el **resultado** de la acción.

Si tras hacer todo esto, quedasen uno o más dados restantes, el personaje puede...

- Elegir uno de ellos (normalmente, el de mayor tamaño) y designarlo como su **dado de efecto**. Si no le quedaran dados a los que designar como tales, se considera que el dado de efecto es un D6.
- Puede pagar un punto de trama y **añadir** el resultado de un dado restante a los dos más altos.
- Puede pagar un punto de trama, invocar una **distinción** que no hubiera usado antes y tirar un nuevo D8. Si el resultado del mismo es uno de los dos resultados más altos obtenidos, se vuelve a calcular el resultado de la tirada.





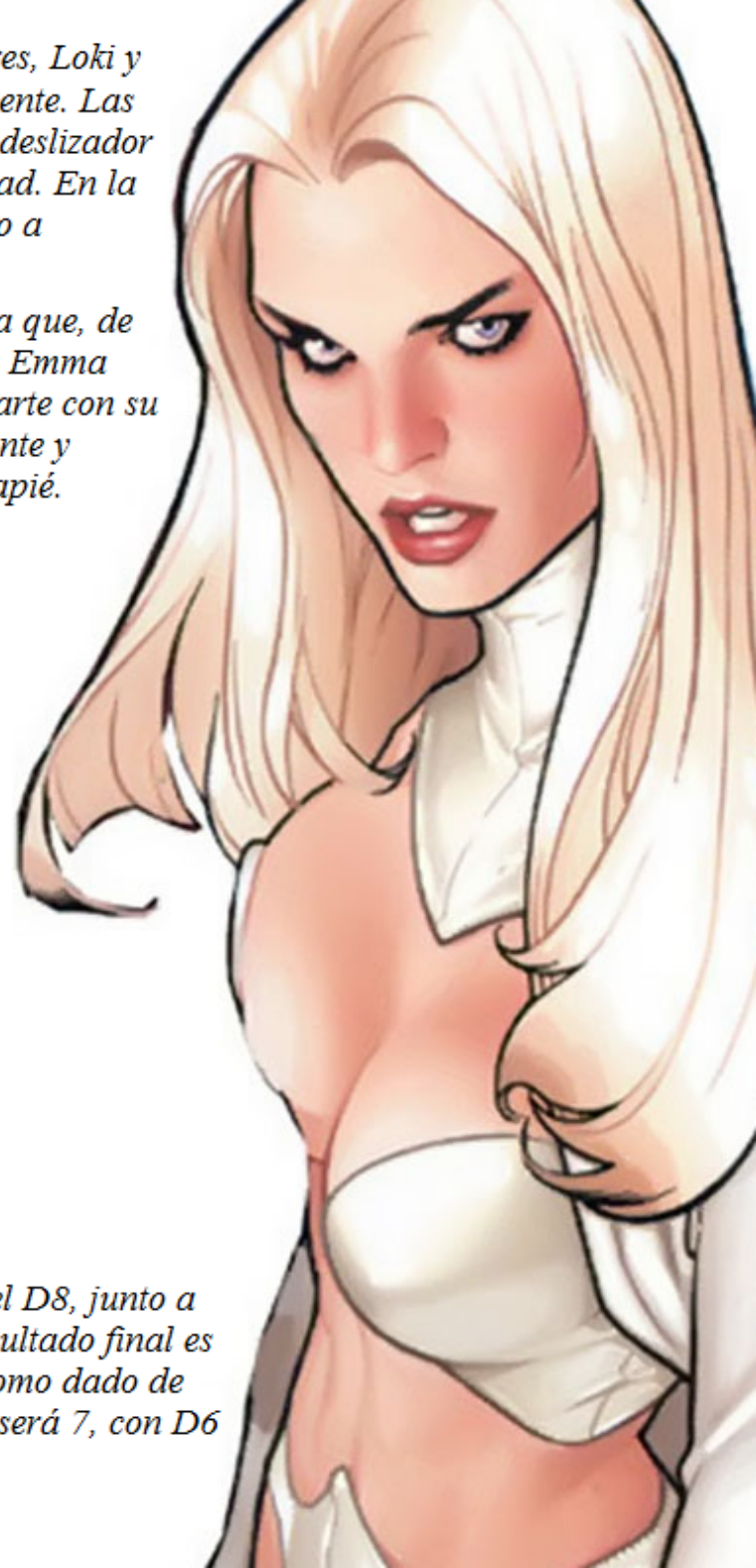


***Por ejemplo:** Tenemos en escena a dos personajes jugadores, Loki y Emma Frost – interpretados por Jaime e Iván, respectivamente. Las dos integrantes del Cónclave se encuentran a bordo de un deslizador de SHIELD que se precipita contra el suelo a gran velocidad. En la cabina de mandos, el asesino Bullseye a quien han enviado a matarlas.*

*¿Por qué? ¿Quién? Son preguntas sobre la trama que, de momento, no tienen respuesta. La cuestión es que Emma Frost no va a dejar que el bueno de Lester la ensarte con su sai, por lo que decide adoptar la forma de diamante y lanzarse contra él para propinarle un buen puntapié.*

*El jugador que lleva a Emma, Iván, configura su reserva de dados: añade su D4 de Acción – ya que está lanzando un ataque físico contra el oponente – y su D8 de Humano (ya que Bullseye es una carta de naturaleza Humana). Por otro lado, decide aplicar la distinción “**Superfuerza y resistencia en forma diamantina**”, añadiendo un D8 a su tirada. De entrada, Iván tirará dos D8 y un D4. Sin embargo, Iván decide gastar un punto de Trama y, en lugar de su Naturaleza Humana, empleará su Naturaleza Metahumana (cosa que tiene sentido ya que está echando mano de su mutación secundaria, la forma de diamante). Así, el D8 pasa a ser D10. Finalmente, Iván tirará un D10, un D4 y un D8.*

*Los resultados de la tirada son 1 en el D10 y 7 en el D8, junto a otro 1 en el D4. Como ignoraremos los dos 1, el resultado final es de 7. Como no hay dado restante, se considerará como dado de efecto un D6. Y el resultado de la acción de Emma será 7, con D6 como dado de efecto.*





### \* Estableciendo la Dificultad

Una vez tenemos el resultado de la acción del personaje, el oponente (que puede ser tanto el Editor Jefe como otro personaje jugador) hace una tirada para establecer la dificultad.

Lo primero que ha de hacer el Editor Jefe es comprobar qué carta de las que están en juego es el objeto de la acción llevada a cabo por el personaje jugador. A continuación, vemos qué tamaño de dado tiene dicha carta asignado en la **característica** empleada por el jugador. Ese será el primero de los dados que conforme la reserva de dificultad. El Editor Jefe puede gastar uno de los dados de su reserva de adversidad (veremos más adelante lo que es) y emplear cualquier otra de las características de la carta.

A continuación, el editor jefe revisará las **distinciones** asociadas a esa carta que mejor representa la adversidad a la que se enfrenta el personaje jugador. Si hay alguna distinción que pudiera poner las cosas más complicadas al personaje jugador, añadiremos un D8 a la reserva de dificultad.



Finalmente, añadiremos un tercer dado: el de la **naturaleza** que ha utilizado el personaje jugador. Lo normal es que haya usado la misma de la carta a la que se enfrenta. Sin embargo, siempre es posible que el jugador haya gastado un punto de Trama y haya decidido emplear otra naturaleza distinta. De darse el caso, y si el oponente es otro personaje jugador, éste podrá gastar un punto de Trama a su vez y emplear así la naturaleza que mejor se adecue a la acción que está llevando a cabo.

*Por ejemplo: En el caso que nos ocupa, el Editor Jefe – asumiendo el papel de Bullseye – configura su reserva de dificultad: primero toma un D10 por su Acción – ya que Emma ha respondido a su agresión con otra – seguido de un D8 por una distinción aplicable: el Editor Jefe describe cómo Bullseye se dispone a clavarle una pluma estilográfica que ha robado a uno de los pilotos muertos: así que considera que la distinción “Cualquier cosa en sus manos es un arma mortal” puede aplicarse en este contexto.*

*En principio Bullseye podría haber incluido como tercer dado su Naturaleza Humana (D10). Sin embargo, Emma gastó un punto de Trama para emplear su Naturaleza Metahumana por lo que Bullseye tendrá que añadir como tercer dado el que tenga asignado en su Naturaleza Metahumana. En este caso, D6.*

*De esta forma, Bullseye tirará un D10 (Acción), D8 (“Cualquier cosa en sus manos es un arma mortal”) y D6 (Metahumano). Obtendrá 8 con el D6, 1 con el D8 y 10 con el D10. Una vez quitamos de en medio el dado que nos ha dado el 1, nos quedamos con el 3 y el 10, siendo los valores más altos (y los únicos). El resultado de Bullseye es 13, con un dado de efecto de D6.*



### \* Resultados Posibles

Una vez tenemos los resultados de ambas partes, el personaje jugador que inició la acción compara su resultado con el de la reserva de dificultad.

Si su resultado es igual o menor, ha **fracasado**.

Si su resultado es mayor por uno, dos, tres o cuatro puntos, tiene un **éxito normal**.

Si su resultado es mayor por cinco o más puntos, será un **éxito especial**.

### *Efectos de las Acciones*

- Tu fracaso proporciona a tu adversario **dos movimientos** que puede usar en tu contra.

Consumes un contador de página.

- Tu éxito normal te proporciona **un movimiento**. Una vez lo hayas realizado, tu adversario también podrá llevar a cabo **un movimiento**. Consumes un contador de página.

- Tu éxito especial te proporciona **dos movimientos** que puedes usar a tu favor (o contra tus adversarios). Eliges si consumes (o no) un contador de página.

¿Qué pasa con los resultados de “1” que obtiene el Editor Jefe en sus dados? Pues dependerá de si hay o no puntos de Trama en la reserva conocida como “**correo de los lectores**”: aquí es donde habrán ido a parar los puntos de Trama gastados por los propios personajes jugadores. Si hubiera puntos en esta reserva, por cada “1” que el Editor Jefe haya obtenido en sus dados, el jugador beneficiado podrá tomar un punto de Trama de dicha reserva.

## MOVIMIENTOS

Las mecánicas de juego que dan forma a la ficción son los **movimientos**. El Editor Jefe y los jugadores tienen distintos movimientos que, a tenor del resultado de los dados, pueden elegir. Empezaremos viendo los movimientos de los jugadores.


### MOVIMIENTO DE VENTAJA / DESVENTAJA

Las acciones del personaje pueden introducir nuevos elementos dentro de la ficción o modificar los que ya formaran parte de ella. Estos elementos o modificaciones de los mismos pueden ser ventajas (positivas) o desventajas (negativas) y siempre tienen asociado un tamaño de dado (que indica su potencial para influir dentro del juego) y una naturaleza.

La ventaja o desventaja puede estar definida por un adjetivo, designando un estado físico (roto, herido, mareado, congelado, debilitado) o un sentimiento (enfurecido, alegre, entusiasmado, dubitativo). Igualmente la ventaja puede estar definida también por un sustantivo (mordaza, pistola de neutrones, deslizador Kree) o por ambos (neumático pinchado, jaquea irritante, munición perforante).








El efecto mecánico que tienen las ventajas y desventajas en el juego es que **proporcionan dados adicionales a tu reserva**. Si una ventaja puede influir positivamente en el éxito de tu acción, podrás incluir ese dado entre los que tiras para llevar a cabo dicha acción. Si es una desventaja, en cambio, puede influir negativamente en tus probabilidades de éxito y será tu adversario quien podrá incluir ese dado junto a los que tira para establecer la dificultad.

Cuando un personaje jugador (o el Editor Jefe) emplea este movimiento, impone a la situación, a otro personaje - o a sí mismo - una ventaja o desventaja de un tamaño igual al dado de efecto que hubiera guardado (si no quedó ningún dado, se considera D6). Las ventajas o desventajas pueden imponerse tanto a otros personajes como a cualquier elemento de la historia... como puede serlo el propio personaje del jugador: de esta manera, un jugador podría gastar un movimiento de su personaje para establecer una ventaja positiva "autoimpuesta". Esto puede traducirse de infinitas formas en la ficción: desde unos instantes en los que el personaje reflexiona, rebuscando en sus recuerdos un momento que le ayude a seguir luchando ("*recuerdos felices*" D8) hasta un dispositivo que habías fabricado en tu taller y que guardabas en el bolsillo ("*proyector de campo de fuerza*" D8).

Establecer una **ventaja/desventaja temporal** cuesta **un movimiento**: podremos utilizar esa ventaja durante lo que quede de aventura o hasta que tenga sentido, lo que ocurra antes. En cuanto se cumpla ese plazo la ventaja (o desventaja) habrá dejado de tener relevancia mecánica - y aunque pueda seguir estando presente en la ficción, no influirá en las acciones... hasta que alguien invierta de nuevo un movimiento para hacer de nuevo relevante esa ventaja (o desventaja).

Se puede, por otro lado, imponer una ventaja/desventaja que sea **permanente**: estas pueden permanecer de una aventura a otra. Estas ventajas permanentes solo pueden establecerse empleando **dos movimientos** y las anotaremos en la hoja de personaje con un asterisco para distinguirlas de las temporales.



A comic book illustration of a male character with dark hair, wearing a blue and black suit, shouting with his mouth wide open. His right arm is raised and covered in blood. In the background, there's a speech bubble with the text "...NA DA".

Cuando se crea una ventaja o desventaja a través de un movimiento, el jugador afectado (para bien o para mal) será quien describa en qué consiste. Hay que tener en cuenta que una ventaja o desventaja que se acaba de establecer tiene un nivel de dado igual al dado de efecto que hayamos obtenido. Podemos **aumentar o disminuir** el tamaño de una ventaja o desventaja (permanente o no) empleando un movimiento si el personaje jugador, en la ficción, lleva a cabo alguna acción para ello.

Así, si tiene sentido en la ficción deberemos también cambiar la definición de dicha ventaja o desventaja si aumenta (o disminuye) su relevancia e impacto en la ficción. Así, si hemos intentado curar nuestras heridas y obtenemos un movimiento a nuestro favor, podríamos usarlo para pasar de una condición permanente *"brazo roto"* D8 a *"molestias en el brazo"* D6 (o *"brazo destrozado"* D10, si lo que queríamos era empeorar la desventaja de otro personaje, aumentando un nivel la misma).

Estas ventajas (o desventajas) – sean permanentes o no - pueden **eliminarse de una sola vez** si se consumen **dos movimientos** (es decir, cuando obtengamos un éxito especial... o nos beneficiemos del fracaso de un adversario).

Las ventajas o desventajas no pueden tener un tamaño de dado superior a D12 ni inferior a D6.

\* Cuando una desventaja (temporal o permanente) pasa de D12 a una categoría superior, el personaje jugador que la sufre debe **abandonar la escena**: en la ficción, la desventaja impuesta le forzará a retirarse, inhabilitándolo de alguna forma para seguir actuando.

Mientras no elimine esa desventaja (o al menos la reduzca en un nivel), el personaje jugador no podrá seguir llevando a cabo ningún tipo de acción.

\* Cuando reducimos una ventaja o desventaja por debajo de D6, ésta desaparece.



**Por ejemplo:** en la anterior escena, teníamos a Emma Frost atacando a Bullseye. Sin embargo, en su tirada de dados, Emma obtiene un misero 7 frente al 13 de Bullseye. Eso significa que fracasa, por lo que proporciona al Editor Jefe – en este caso, interpretando a Bullseye – dos movimientos a su favor.

El Editor Jefe narra como Bullseye esquivo el golpe de Emma y lanza la estilográfica contra el cuello de la mutante. El editor jefe gasta así uno de sus dos movimientos estableciendo una desventaja temporal y le asigna un D6 (el dado de efecto que obtuvo la tirada de Bullseye). Su segundo movimiento lo usa para subir dicha categoría de dado un nivel, a D8. Como corresponde al jugador definir la desventaja que ha sufrido, Iván determina que el impacto de la estilográfica en el cuello de Emma hace que su caparazón de diamante se resquebraje un poco, provocándole una aguda punzada de dolor a Emma. Anota la desventaja como “dolor insoportable D8”.

### LA REINA BLANCA

- Poderosa télépata mutante.
- Superfuerza y resistencia en forma diamantina.
- Fria, distante y arrogante.

COM D10 — ACC D4 — IND D8 — ERU D6



META D10 — HUM D8 — TEC D6 — ARC D4

- Superviviente del genocidio genoshano.
- Fue reina blanca del Club Fuego Infernal.
- Cnada en un entorno de riqueza y poder.

Emma Frost

PERSONAJE / METAHUMANO GENOSHA

Tras haber actuado Iván, el turno pasa a otro jugador. En este caso, a Jaime, que lleva a Loki y que se encontraba también envuelto en la escena. Jaime, llevando a Loki, decide intentar convencer a Bullseye de que ellos no son sus auténticos objetivos: que quien sea que lo haya enviado contra ellas, probablemente solo esperaba que muriera en el intento. Jaime tirará por la Comunicación D10 de Loki y añadirá el dado de D8 que tiene en Naturaleza Humana (por estar intentando convencer a Bullseye, que es humano). Además, añadirá “Dios asgardiano de la mentira” como distinción relevante, incluyendo un D8 más. Jaime tira los dados y obtiene 4 y 2 con los D8, y un 8 con el D10. Loki suma sus dos valores más altos – el 4 y el 8 – teniendo un resultado de 12 y guardando un dado de efecto de D8.

El Editor Jefe tira de nuevo por Bullseye: Comunicación D6, Humano D10 y un D8 por su distinción “Trabajó para la NSA”, ya que sabe reconocer cuando lo envían a una misión suicida. Ruedan los dados y obtiene 1, 4 y 3. Ignorando el 1, la suma de los otros dos valores es de 7. Loki supera así la dificultad por cinco puntos, lo que le proporciona dos movimientos a su favor.

Jaime decide imponerle una desventaja permanente a Bullseye y la define como “confundido”. El tamaño de dado de dicha desventaja será de D8 (puesto que era D8 el dado de efecto de Loki). El Editor Jefe describe la escena incorporando la desventaja que ha plantado Jaime: así, describe como Bullseye mira confundido a Loki y después a Emma, intentando ver si puede haber algo de cierto en las palabras del dios asgardiano.

### LOKI

- Dios asgardiano de la mentira.
- Fuerza sobrehumana y regeneración.
- Hechicero manipulador cambiaformas.

COM D10 — ACC D4 — IND D8 — ERU D6



META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D10

- Las leyendas dicen que traerá el Ragnarok.
- Siempre a la sombra de su hermano Thor.
- Sangre de los gigantes de hielo por sus venas.

LOKI

PERSONAJE / ARCANO

ASGARD

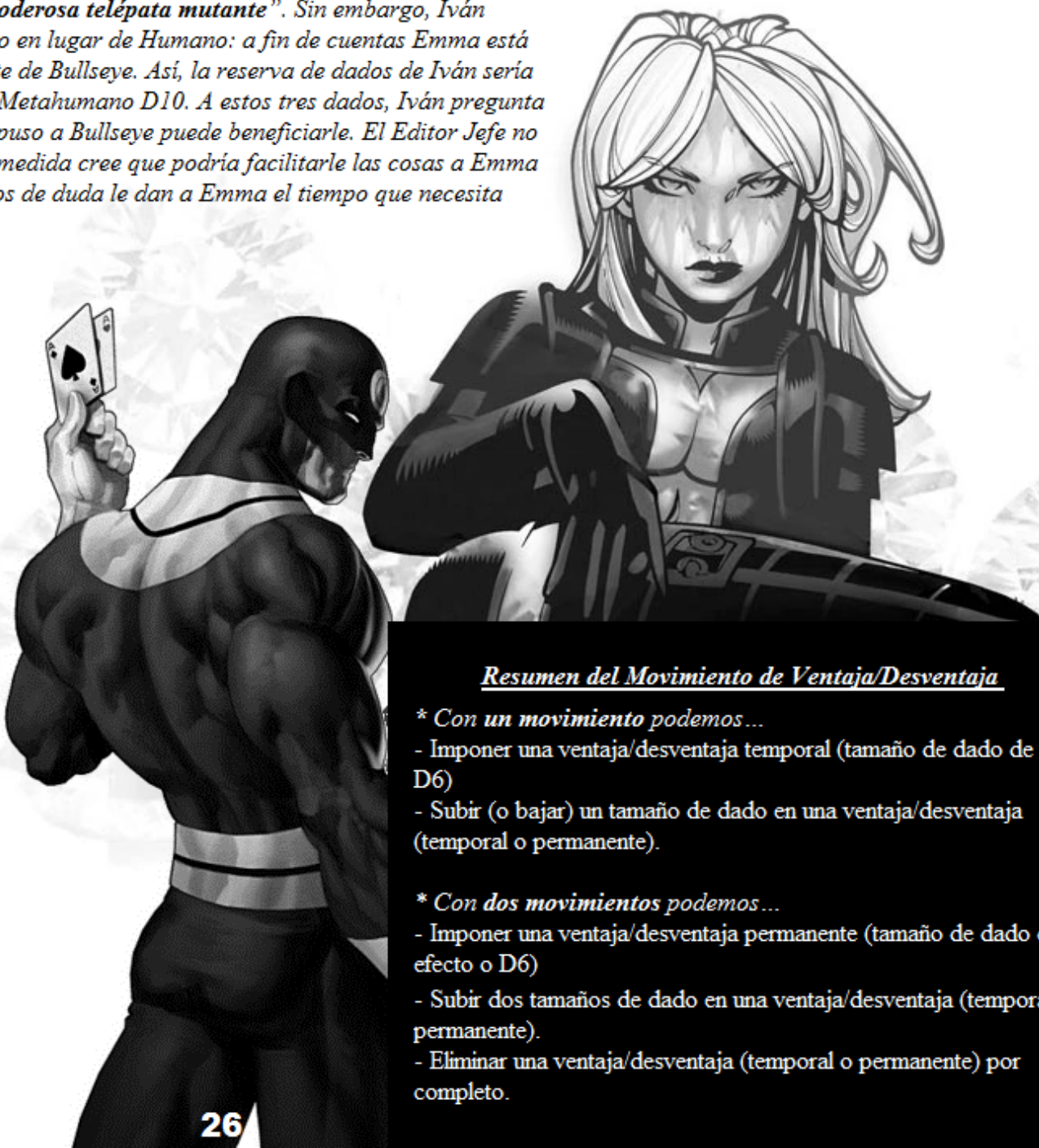


Vuelve a ser el turno de Emma: en esta ocasión, Iván no se anda con florituras y decide que Emma intentará controlar mentalmente a Bullseye. El Editor Jefe decide que esa acción pondrá a prueba tanto la fuerza de voluntad de Emma como la de Bullseye por lo que la característica a utilizar será Erudición. Emma toma su D6 en Erudición, su D8 en Humano y un D8 por la distinción “**poderosa telepata mutante**”. Sin embargo, Iván decide gastar otro punto de Trama para utilizar Metahumano en lugar de Humano: a fin de cuentas Emma está empleando sus capacidades mutantes para controlar la mente de Bullseye. Así, la reserva de dados de Iván sería Erudición D6, distinción “**poderosa telepata mutante**” D8 y Metahumano D10. A estos tres dados, Iván pregunta al editor jefe si la desventaja “**confundido D8**” que Loki impuso a Bullseye puede beneficiarle. El Editor Jefe no lo tiene muy claro y le devuelve la pregunta a Iván, ¿en qué medida cree que podría facilitarle las cosas a Emma que Bullseye esté dudando? Iván describe cómo esos segundos de duda le dan a Emma el tiempo que necesita para concentrarse y lanzar ese ataque psíquico.

El Editor Jefe lo da por bueno, por lo que Iván añadirá un D8 a su reserva por la desventaja de Bullseye. En total tirará un D10, un D6 y dos D8. Los dados ruedan y obtiene un 1 en el D6, un 10 en el D10, y un 3 y un 7 en los D8. El D6, al obtener un 1, se aparta. Sumamos los dos más altos – 7 y 10 – dando un resultado de 17 y un dado de efecto restante de D8.

El editor jefe hace la tirada por Bullseye (Erudición D4, Metahumano D6, Distinción “**Trabajó para la NSA**” D8). A esos dados, el editor jefe añade un D8 más debido a que Emma sufre la desventaja “**dolor insoportable**”, por la pluma estilográfica que tiene clavada en su cuello diamantino. Ruedan los dados: Bullseye obtiene 3 en el D4, otro 3 en el D6, un 1 en el primer D8 y un 2 en el segundo D8. Sumando los dos resultados más altos, Bullseye obtiene un triste 6 que, frente al 17 de Emma, se traduce en una victoria de la Reina Blanca por once puntos. Esto proporciona a Iván dos movimientos: decide aplicarlos en aumentar la desventaja de “**confundido**” en dos niveles – subiéndola de D8 a D12.

Emma modifica el enunciado de la desventaja, convirtiéndola en “**bajo control mental de Frost**” D12.



#### Resumen del Movimiento de Ventaja/Desventaja

- \* **Con un movimiento podemos...**
  - Imponer una ventaja/desventaja temporal (tamaño de dado de efecto o D6)
  - Subir (o bajar) un tamaño de dado en una ventaja/desventaja (temporal o permanente).
- \* **Con dos movimientos podemos...**
  - Imponer una ventaja/desventaja permanente (tamaño de dado de efecto o D6)
  - Subir dos tamaños de dado en una ventaja/desventaja (temporal o permanente).
  - Eliminar una ventaja/desventaja (temporal o permanente) por completo.



## Acciones para Eliminar Ventajas/Desventajas

Habr  ocasiones en las que los personajes jugadores no tiren sus dados contra una carta, sino contra una ventaja o desventaja que quieren eliminar. Si se trata de una ventaja vinculada a algo representando por una carta, el procedimiento es el mismo que hemos mostrado (ver **“Haciendo Cosas”**).

Sin embargo si el personaje jugador est  intentando eliminar una desventaja que le ha sido impuesta, la tirada se hace de forma diferente. El personaje jugador reunir  su reserva de dados de la forma habitual: usando la caracter stica acorde a las acciones que est  llevando a cabo, a adiendo un D8 por una distinc  n que pueda serle de ayuda en esa situaci  n y, por  ltimo, a adiendo el dado que tenga en la naturaleza que indique la desventaja que trate de eliminar (el oponente o el Editor Jefe habr n definido su naturaleza en el momento de imponerla).

En caso de que su adversario no sea un oponente activo en la mesa – podr  darse el caso de que un personaje jugador intentase impedir que otro elimine una desventaja – la tirada para establecer la dificultad ser  como hab amos comentado previamente (cons deralo una tirada enfrentada entre dos personajes jugadores).

Sin embargo, si el personaje jugador no tiene ante s  una oposici  n activa a sus esfuerzos por eliminar la desventaja, el Editor Jefe ser  quien haga la tirada de dados. Por un lado tirar  dos dados de la reserva de antagonista (el m s alto y el m s bajo), junto con el dado que represente la intensidad de la desventaja.

Una vez realizada la tirada, los dados de la reserva de antagonista que se hayan empleado se ver n reducidos una categor a de tama o. Si tuviesen por debajo de D4, se eliminar n de la reserva.





## MOVIMIENTO DE REVELACIÓN

Cualquier jugador puede decidir que la acción de su personaje tiene como resultado que desvela nueva información sobre la conspiración en curso. Para representar esto, el jugador debe usar uno de los movimientos obtenidos en la tirada.

Si un jugador usa **un movimiento** para incluir una revelación...

- Resuelve la escena (colocando la carta en posición horizontal, diferenciándola de aquellas que aun no están resueltas).
- Establece un hecho dentro de la ficción que conecte la carta que acaba de resolver con la siguiente carta que permanece boca abajo.
- Deja abiertas incógnitas en relación a la carta que acaba de destaparse.

\* **Establecer un hecho:** el jugador destapará la siguiente carta que esté boca abajo y la colocará solapada sobre la carta contra la que ha realizado su última acción. Esta nueva carta nos muestra el siguiente eslabón de la trama. Corresponde al Editor Jefe definir qué información ha salido a la

luz y cómo conecta la nueva carta con la anterior (la que se acaba de resolver). La forma en la que la información sale a la luz tendrá que estar relacionada con las acciones que el personaje jugador ha llevado a cabo.

\* **Dejar abiertas incógnitas:** los hechos y datos que el Editor Jefe establezca en esa revelación deben dar pie al menos a una pregunta en relación a esa nueva carta que hemos destapado. Así, no se podrá establecer unos hechos tan detallados que no dejen hueco a más preguntas. Al menos, no por ahora (ya veremos más adelante un movimiento similar a este llamado **Destapar Conspiración**). En cualquier caso, y si el Editor Jefe está falto de inspiración, siempre puede aceptar sugerencias de los demás jugadores. En cualquier caso recomendamos que, justo en cuanto se destape una carta – o en cuanto se coloque la primera de las cartas boca arriba – el Editor Jefe consulte el contenido de la siguiente carta: esto le permitirá estar preparado para improvisar, siempre yendo un paso por delante de los propios jugadores.





\* **Resolver la escena:** cuando un jugador consume su movimiento para establecer una revelación lo que está haciendo, además, es dar por concluida la escena que estaba teniendo lugar. El jugador es libre de establecer las condiciones en las que se resuelve la escena, aunque deberá estar relacionado con las ventajas y desventajas que se hayan ido generando en su desarrollo (sobre todo con cualquiera que se haya llevado hasta D12).

Es importante destacar que cuando se resuelve una escena, se podrá seguir interactuando con lo que representa esa carta... pero no podrán hacerse más movimientos de revelación sobre ella. Es decir: **solo se puede hacer un movimiento de revelación sobre cada carta.**

Estas tres cuestiones – resolución, hecho y preguntas - no tienen por qué resolverse en ese orden: habrá ocasiones en la que lo más sencillo sea establecer primero la conexión entre las dos cartas y luego dar una resolución a la escena que teníamos en curso.

*Por ejemplo: Retomamos la escena en la que Loki y Emma Frost luchan contra Bullseye, a bordo de un aerodeslizador de SHIELD que amenaza con estrellarse contra el suelo. En un nuevo intento por engañar a Bullseye, Loki ha conseguido dos movimientos a su favor. Decide invertir el primero en hacer un movimiento de revelación: Jaime, el jugador que lleva a Loki, levanta la carta sobre la que estaba solapada la de Bullseye, comprobando que es una carta de Localización: ¡Doomstadt! ¿Qué tendrá que ver la patria del Doctor Doom con el hecho de que Bullseye haya sido enviado para matarlas?*

*Tras escuchar varias sugerencias de sus jugadores, el Editor Jefe decide optar por lo primero que se le ocurrió en un principio (le vino a la mente en cuanto comprobó que la carta siguiente a la de Bullseye era esa): Bullseye fue contratado por un comando paramilitar latverio para asesinar a Loki y Emma Frost. En un principio, el Editor Jefe se planteó revelar también la identidad concreta de esos paramilitares, así como los motivos por los que fue contratado Bullseye. Sin embargo, decide no hacerlo: a fin de cuentas: “¿quien ha contratado a Bullseye?” es una magnífica pregunta abierta que podrá responderse cuando se resuelva la carta de “Doomstadt”. Además, aprovechando el otro movimiento que le queda, Jaime opta por establecer una ventaja (temporal) igual al dado de efecto que guardó (en este caso, un D6). Tras pensarlo un poco, Jaime establece que Loki ha visitado en otras ocasiones la tierra del Doctor Muerte por lo que está “familiarizado con Latveria”, a D6.*



## MOVIMIENTO DE DESCUBRIR CONSPIRACIÓN

Este movimiento es prácticamente idéntico al de revelación: consiste en invertir un movimiento para descubrir nueva información acerca de la trama. Sin embargo, este movimiento solo puede “desbloquearse” cuando se den estas circunstancias:

- Se esté resolviendo la última carta.
- Quede al menos un contador en la reserva de página.

**La última carta:** se considera la última carta a la octava carta que los jugadores hayan conseguido destapar y resolver. En este cómputo no se tienen en cuenta...

- Cualquier carta añadida sobre la mesa por el **Editor Jefe** (usando el movimiento de Giro Inesperado).
- Cualquier carta de **Personaje Jugador** o de **Pilar de Poder**.

Al igual que en el movimiento anterior, el jugador que consuma un movimiento para activar “destapar conspiración” podrá resolver la escena. Sin embargo, a la hora de establecer la revelación conectará esta última carta con cualquier otra que haya aparecido a lo largo de la sesión. Esa carta representará al conspirador o conspiradores que han estado tramando para eliminar o arrebatar el pilar de poder al personaje jugador que lo había apostado al comenzar la sesión.

*A la hora de cerrar la escena, y tomando en cuenta el hecho que Jaime ha establecido en la ficción, el Editor Jefe describe como Bullseye – que aun está “bajo el control mental de Frost” - escupe toda la información, forzado psíquicamente por la Reina Blanca: “solo sé que eran paramilitares latverios y que pagaban en lingotes de oro... ¡no les pregunté por qué querían mataros! ¡Soy un profesional, no hago preguntas!”*

*Dando por resuelta la escena, Jaime describe como Loki crea un portal a través del que escapan Emma y ella, no sin antes darle una orden a Bullseye: “y ahora... quédate ahí sentadito. Como un buen perro”. Bullseye obedece sin poder resistirse: la última viñeta nos muestra a Bullseye poniéndose el cinturón de seguridad mientras el aerodeslizador de SHIELD está a punto de estrellarse contra el suelo. Evidentemente no morirá: esto es un cómic Marvel... ¡Bullseye volverá a aparecer en cuanto lo haga su carta en otra partida de EVIL PREVAILS!*





## MOVIMIENTOS DE EDITOR JEFE

### Movimiento de Ventaja / Desventaja

El editor jefe puede utilizar los movimientos de Ventaja/Desventaja, al igual que los propios jugadores: puede **establecer ventajas y desventajas, temporales o permanentes** (tanto a su favor como en contra de los personajes jugadores), así como **eliminar o reducir las ventajas permanentes positivas** que los personajes jugadores puedan haberse impuesto a si mismos (en forma de piezas de equipo, aliados, etc...).

Al margen de eso existe un tipo especial de ventaja/desventaja que solo el editor jefe puede establecer:

- **Barrera:** *se considera a todos los efectos una desventaja temporal, aunque establecerla cuesta dos movimientos. ¿Por qué? Pues porque el personaje sobre el que aplique esa desventaja tendrá que eliminarla primero antes de poder realizar cualquier otra acción. Esta clase de desventaja puede representar desde la clásica presa a manos de un oponente superfuerte hasta quedar atrapado en un bloque de hielo (o campo de fuerza); tener que acabar con una pequeña legión de ninjas antes de poder encararse con el jefe de ellos; ser víctima de una posesión demoníaca... etc.*

*El tamaño de la barrera será el dado de efecto que hubiera guardado el Editor Jefe en la tirada que le proporcionó los movimientos. Como veremos un poco más adelante, el Editor Jefe podrá gastar dados de la reserva de antagonista para imponer la barrera a otros personajes jugadores que también participen en la misma escena.*

**Importante:** solo se puede imponer una barrera al mismo tiempo sobre un mismo personaje. Si el Editor Jefe consigue otros dos movimientos contra un jugador que ya está sufriendo los efectos de una barrera, puedes subir el nivel de la barrera una categoría de dado; ampliar la barrera a otro personaje que esté en la misma escena... o infligir una desventaja permanente contra el personaje que ya está sufriendo la barrera. Si el personaje jugador que se enfrenta a la barrera llegase a sufrir una desventaja (permanente o temporal) superior a D12, la barrera desaparece pero el personaje quedará fuera de escena. Aunque la barrera haya desaparecido, el personaje jugador tendrá que reducir el tamaño de la desventaja sufrida (o eliminarla) antes de poder seguir actuando.



## MOVIMIENTO DE GIRO INESPERADO

El Editor Jefe tiene, además, un movimiento especial que le permite **introducir nuevos elementos en la trama**. En términos de mecánica, esto permite al editor jefe **añadir una nueva carta** a las que ya conforman la aventura.

Este movimiento está pensado con una doble finalidad:

- Por un lado, **permitir al editor jefe introducir elementos en la trama** que, a su juicio, podrían encajar a la perfección a tenor de la trama que vaya construyéndose. Es el clásico *“anda que no molaría que ahora apareciera éste personaje...”* convertido en regla.
- Por otro lado este movimiento permite al editor jefe **añadir algo más de dificultad** a la aventura en caso que los jugadores hubiesen consumido pocos contadores de página y estuvieran a un par de cartas de resolverlas todas. Esto les da más trabajo que hacer y les pone las cosas un poco más difíciles, haciendo que la sesión dure un poco más de tiempo.

El Editor Jefe, a la hora de realizar este movimiento, tiene dos opciones (según los movimientos que pueda o quiera gastar):

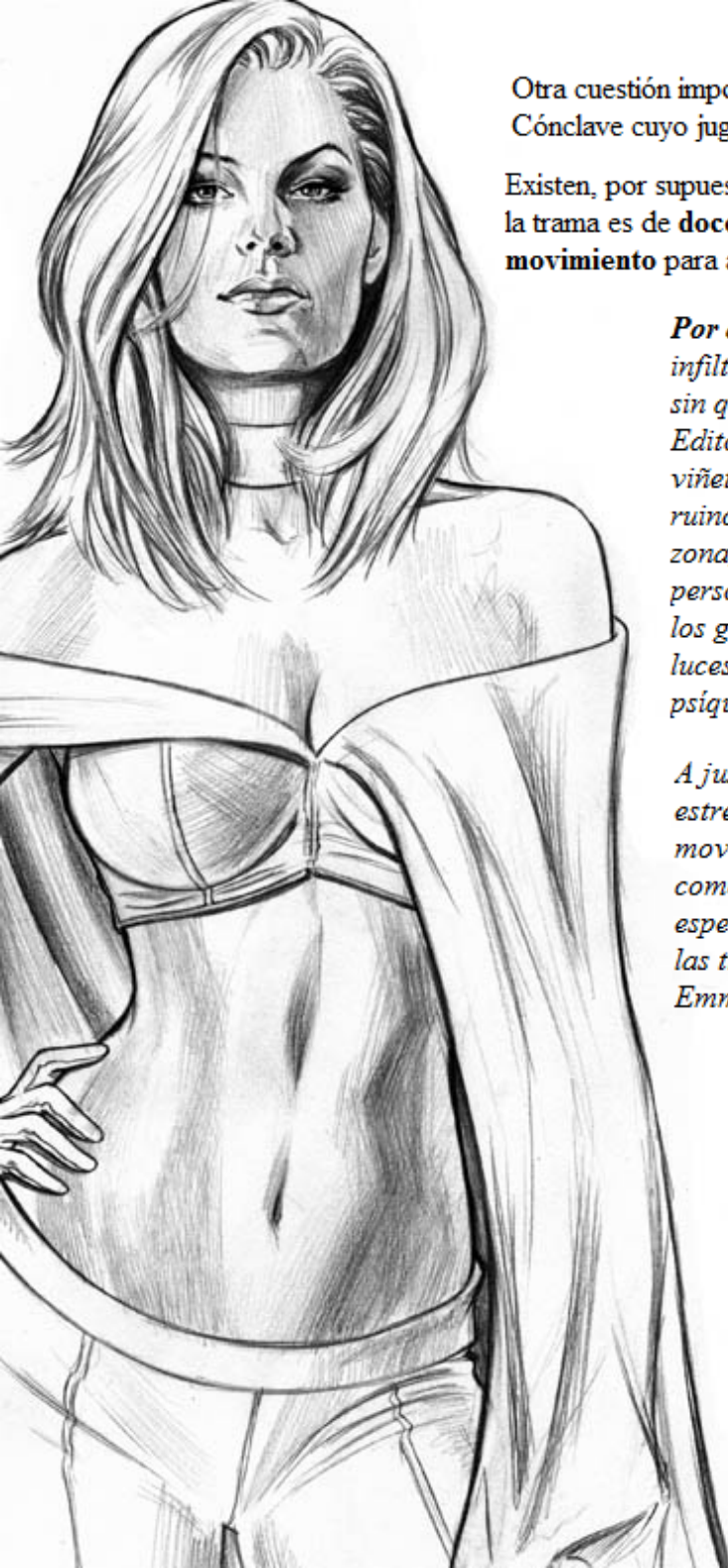
- Con un movimiento puede **sustituir** la siguiente carta que yace boca abajo por otra de su elección: habiendo podido ver el contenido de esa carta desde el momento en que uno de los jugadores destapó la que la precedía; el Editor Jefe puede sustituir esa carta que aun yace boca abajo por otra que se haya quedado en uno de los mazos de juego. Esto no añade dificultad a la aventura, sino que proporciona al Editor Jefe cierto control narrativo de la trama.

- Con dos movimientos puede **añadir** una carta más a la historia: esto representará **una interrupción en la historia**. El Editor Jefe introducirá una carta de su elección – de entre las que se han quedado fuera del juego – y la colocará boca arriba justo antes de la carta que los personajes jugadores estaban resolviendo.

De esta súbita manera, el elemento que muestra la carta irrumpe en escena: si es un objeto, éste puede aparecer mencionado de repente. Si es una localización, puede que los personajes tengan que ir allí para descubrir nuevos datos sobre la trama (¡o que se vean teletransportado a ese lugar!). Si es un personaje, éste irrumpe en escena, pero... ¿con qué intenciones? El Editor Jefe no tiene por qué tener claros todos los motivos por los que sucede algo... simplemente si te parece que resultar interesante o impactante la introducción de un elemento, ¡hazlo! Hay que tener en cuenta que toda nueva carta que aparece en el juego debe establecer al menos una incógnita por la que merezca la pena indagar en ella.







Otra cuestión importante: el Editor Jefe es libre de introducir como carta la de cualquier miembro del Cónclave cuyo jugador no esté presente en esa sesión de juego.

Existen, por supuesto, límites: el número de cartas máximo que puede haber sobre la mesa formando parte de la trama es de **doce (12)**. Si ya hay **doce** cartas sobre la mesa, el editor jefe no puede invocar este movimiento para añadir nuevas cartas.

*Por ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, Loki y Emma Frost se disponen a infiltrarse en Latveria, concretamente en su capital: Doomstadt. La idea es colarse sin que las fuerzas de vigilancia de Victor Von Doom las vean. En la escena, el Editor Jefe describe a Jaime e Iván lo que, como lectores, verían en la primera viñeta de esta nueva página: Loki y Emma permanecen ocultas tras la esquina de un ruinoso edificio céntrico de Doomstadt mientras una brigada paramilitar patrulla la zona, a bordo de un blindado. Siendo el turno de Iván, declara lo que hará su personaje: Emma se concentra para implantar una ilusión psíquica en las mentes de los guerrilleros. Quiere que cuando la miren, vean a Victor Von Doom. A todas luces, Emma está intentando crear una ventaja de la que beneficiarse – “camuflaje psíquico”.*

*A juzgar por su tirada, las cosas no le salen nada bien: ante un estrepitoso fracaso de Emma, el Editor Jefe consigue dos movimientos que usa en su contra. Así que describe como tanto ella como Loki escuchan una voz metálica sobre sus cabezas: “de Loki esperaba un comportamiento tan pueril como el de adentrarse en las tierras de Muerte sin permiso. Pero, ¿de ti? Me decepcionas, Emma”.*

*El Editor Jefe coloca la carta de Victor Von Doom justo delante de la carta de Doomstadt. Ahora tienen un nuevo problema al que enfrentarse: la carta de Doom representa ese nuevo problema. Y la nueva pregunta que queda en el aire es evidente... ¿será Doom quien contrató a Bullseye para matarlas? Para dar respuesta a eso, los jugadores tendrán que hacer un movimiento de revelación.*





## CARTAS ESPECIALES

¿Recuerdas que antes de empezar hemos dejado a parte algunas de las cartas? Lo hemos hecho porque éstas funcionan de forma especial dentro del juego.

### Cartas de Pilar de Poder

¿Qué representan estas cartas? Representan aquello que puede ser el objetivo de la conspiración en ciernes. En cualquier momento que el personaje jugador consiga un movimiento en una tirada podrá invocar una revelación y, en lugar de destapar la siguiente carta boca abajo, **podrá colocar** (solapada sobre aquella) **una de sus cartas de pilar de poder** que puso sobre la mesa al comienzo de la sesión.

Esto significa que ese pilar de poder forma parte de la trama: ¿en qué medida?, ¿por qué?, ¿para qué? Esas preguntas solo tendrán una respuesta definitiva cuando acabe la sesión de juego. Hasta entonces, lo único que podrán averiguar los personajes jugadores será que ese pilar juega un papel en la conspiración.

¿Para qué va a hacer eso? ¿Por qué poner en peligro su propio pilar de poder? Muy sencillo: **porque arriesgándolo es la única forma de mover un pilar de poder de un apartado del marcador a otro**. Si queremos reafirmar el poder que ejerce nuestro villano sobre ese dominio, hemos de arriesgarnos a perderlo: hemos de apostar. Así, si tenemos el hueco libre del "3" y queremos subir nuestro Pilar de Poder de "Daily Bugle" del 2 al 3, tendremos que jugar la carta del Bugle, arriesgándonos a que éste sea el objetivo de la conspiración en ciernes.

Si nos sale bien y logramos derrotar al conspirador, no solo no habremos perdido ese pilar de poder sino que además podremos recolocar nuestro Pilar de Poder, ocupando un hueco superior que estuviera libre o intercambiándolo con otro que estuviera en un hueco superior. No se pueden tener dos Pilares de Poder ocupando un mismo hueco. Esto limita a tres la cantidad de Pilares de Poder que un mismo personaje puede tener a la vez.

En cambio, si la cosa sale mal y la conspiración se pone en marcha antes de descubrir quien la ha orquestado, perderemos ese pilar de poder: borraremos la distinción asociada a ese pilar y la sustituiremos por otra que especifique los efectos negativos que la pérdida de dicho pilar ha tenido para nuestro personaje.



**IMPERIUS REX!**



Esto será podrá ser usado como **desventaja permanente** que el Editor Jefe (o cualquier adversario) podrá añadir a su reserva de dados a la hora de tirar contra nosotros (aportándole un dado de ocho adicional siempre a cambio de un Punto de Trama para el jugador, claro). Sólo podremos cambiar esta distinción cuando volvamos a ocupar ese hueco vacío con un nuevo Pilar de Poder.

*Por ejemplo: en un número anterior de EVIL PREVAILS, el Encapuchado cae en una trampa y pierde el favor de la Encantadora. A raíz de aquello, la rencorosa hechicera lo maldice y hace que su magia sufra inoportunos “apagones”. El Editor Jefe pide al jugador que lleva al Encapuchado que anote en su marcador de dominio, junto a “La Encantadora”, “**inoportunos apagones mágicos**” como nueva distinción. En cualquier momento que tenga sentido, el Editor Jefe – o cualquier otro personaje jugador contra el que mida sus fuerzas el Encapuchado – podrá incluir un D8 a su reserva explotando eso como distinción negativa.*

Solo podrá haber dos cartas de Pilares de Poder sobre la mesa de juego, y deberán ser de dos jugadores diferentes.

### Regla Opcional

## TRAICIONES DENTRO DEL CONCLAVE

Puede darse el caso en el que un jugador quiera arrebatar un Pilar de Poder a otro. Para poder hacer eso, el jugador necesita obtener dos movimientos en una tirada contra la carta que representa el Pilar de Poder que desea conseguir. Si consigue esos dos movimientos, la carta del Pilar de Poder se colocará de la forma que se ha descrito previamente.

A partir de ahora, el jugador que invocó esos movimientos deberá describir las acciones que lleva a cabo su personaje para apoderarse del pilar de poder. Dichas acciones dependerán del contexto de la ficción, pero todas estarán encaminadas a conseguir **establecer una ventaja permanente para el personaje de D12 o superior**.

Si consigue establecer la ventaja y el contador de páginas llega a cero antes de que los demás compañeros puedan esclarecer la conspiración, el jugador habrá logrado apoderarse del Pilar de Poder. Su nueva adquisición deberá anotarla en el hueco de menor valor que tenga libre de su marcador de dominio.



Si consigue establecer la ventaja **pero se resuelven las ocho cartas a tiempo**, las intenciones del personaje habrán quedado al descubierto: el personaje dueño de ese Pilar de Poder podrá enfrentarse al personaje que se lo intentaba arrebatar. La cosa puede terminar antes de comenzar: si ninguno de los dos quiere empezar una pelea, el dueño del Pilar de Poder lo conservará... pero el otro mantendrá la ventaja relacionada con ese Pilar de Poder (al menos como ventaja temporal de cara a la siguiente aventura).

En caso de un enfrentamiento, el primer personaje que logre establecer una ventaja permanente sobre su oponente (superior a D12), habrá vencido: si es el anterior propietario del Pilar de Poder, lo conservará y habrá ganado una ventaja permanente sobre su adversario igual a D12.

Si el derrotado resulta ser el propietario del Pilar de Poder, lo habrá perdido a manos de su compañero: anotará una distinción en el hueco dejado por el Pilar de Poder y además su oponente tendrá una ventaja de D12 sobre él (la ventaja, sin embargo, será temporal).



## Arriesgando la propia vida:

### CARTAS de PERSONAJE JUGADOR como CARTAS de PILAR DE PODER

Puede darse el caso de que un personaje jugador haya perdido todos sus pilares de poder a lo largo de las aventuras jugadas. En ese caso, su pilar de poder estará representado por su propia vida. Por ello, usaremos su carta de Personaje Jugador como Pilar de Poder.

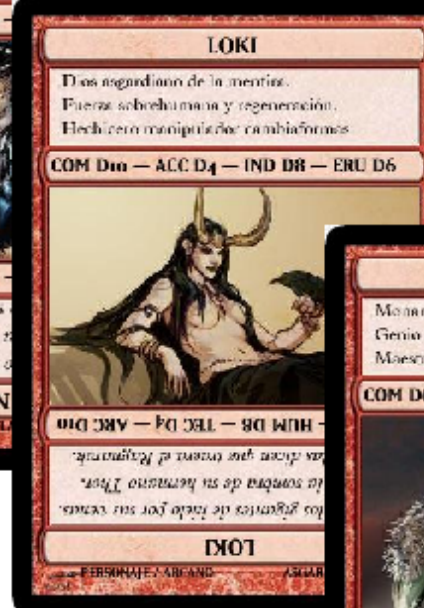
De esta forma, cuando introduzca su carta de Pilar de Poder en la historia, el jugador estará apostando la vida de su personaje. Y en caso de perderlo a manos de otro jugador, éste lo habrá matado (y estará en poder de su cuerpo, su mente, sus cenizas... o cualquier elemento que sirva para, en un momento dado, devolverlo a la vida).

Esto no tiene por qué representar la muerte, ojo: puede representar simplemente la esclavitud, un control mental total o tenerlo encerrado y/o atrapado en alguna parte.

## CARTAS de PERSONAJE JUGADOR

Antes de empezar a jugar, una vez tengamos las cartas de los pilares de los distintos personajes puestas en línea sobre la mesa, el Editor Jefe barajará entre sí las cartas que representan a los personajes jugadores. Una vez mezcladas, las irá colocando en línea, boca arriba y en paralelo a la hilera de cartas que habremos conformado previamente con los pilares de poder.

El orden de las cartas de personajes jugadores nos indicará el **orden de intervención** de los distintos jugadores a la hora de declarar sus acciones: de izquierda a derecha (o de arriba abajo).





## RECURSOS

Ya hemos visto los movimientos que pueden usar tanto los jugadores como el Editor Jefe a la hora de influir tanto en la trama (revelaciones, giros...) como en la escena en curso (ventajas y desventajas). Sin embargo, además de los movimientos, jugadores y Editor Jefe cuentan con otros recursos que influyen directamente en las tiradas de dados que realizan.

### Contadores de Página / Puntos de Trama

Siempre que los jugadores hagan una tirada de dados, consumen un contador de página. La única excepción a esta norma es cuando se ha conseguido un éxito especial, en cuyo caso el personaje puede elegir no consumirlo (y dejarlo en la reserva de páginas).

Cada contador de página va a parar a manos del jugador que lo ha consumido. Y cada contador se convierte entonces en un punto de trama. Los puntos de trama permiten a los jugadores mejorar sus tiradas de distintas formas.

- **Antes** de tirar los dados:
  - para añadir una **distinción adicional** a su reserva.
  - para usar una **característica distinta** a la propuesta por el Editor Jefe.
  - para usar la **naturaleza acorde a su acción** en lugar de la naturaleza de la carta que se intenta resolver.
- **Después** de tirar los dados:
  - para añadir una **distinción adicional** a su reserva.
  - **sumar** el valor de uno de los dados al resultado.

Para justificar el gasto de un punto de trama, sin embargo, siempre habrá que asociarlo a una de distinción presente en la ficha de nuestro personaje, de otro personaje presente en la escena o relativo a una ventaja (o desventaja) activa en la escena.

*Opcional: una idea interesante es la de que los hechos que se establecen en la ficción para vincular dos cartas – a través del movimiento de revelación – puedan enunciarse como una frase corta. Si es así, esa frase corta se convierte en una distinción que los jugadores y el Editor Jefe pueden invocar – previo pago de puntos de trama, claro.*

**Importante:** Cuando un jugador gasta un punto de Trama, éste se coloca en una pila de descartes. Esta pila – a la que llamaremos “la banca” – es de donde sacará el Editor Jefe los puntos de Trama con los que pagará a los jugadores cuando él obtenga “1” en una tirada contra ellos. Si no hay puntos, el Editor Jefe no tiene por qué pagar nada a los jugadores.

### Ganando Puntos de Trama: DISTINCIONES PROBLEMÁTICAS

Siempre hay una forma de obtener puntos de trama (además de consumiendo los contadores de página). Si el jugador considera que una de sus distinciones puede ponerle las cosas más difíciles en la escena, ganará un punto de trama. Sin embargo, el adversario (el Editor Jefe u otro personaje jugador) habrá ganado un D8 extra a su tirada. Una invocación negativa de una distinción para ganar puntos de trama solo puede hacerse **ANTES** de tirar los dados.

Ni que decir tiene que no puedes usar una misma distinción a la vez: si la usas para beneficiarte – ganar un D8 – no puedes usarla al mismo tiempo para perjudicarte – dan





*Por ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, Loki trata de responder a las inquisitivas preguntas de Von Doom. “En realidad estamos aquí por tu seguridad, Victor... nos hemos enterado que alguien puede estar tramando algo contra ti.” Lo cierto es que el bueno de Loki dice la verdad... pero como es el “dios asgardiano de la mentira”, dudo mucho que Von Doom vaya a creerle. Por eso, en su intento por apaciguar al monarca latverio, Jaime ganará un punto de trama pero Loki recibirá un D8 en su contra debido a su reputación como mentiroso.*



*Loki tira su Comunicación D10 y su Tecnológico D4 (ya que Doom es un personaje eminentemente tecnológico). A Jaime le cuesta encontrar una distinción que encaje en la acción como para ganar un D8, así que se limita a añadir un D8 por la distinción relacionada con el hecho que establecieron previamente – “grupos paramilitares latverios contrataron a Bullseye”. Esto le da un D8 extra. Loki tira los dados y... 2 en el D4, 4 en el D8 y 1 en el D10. Apartamos el D10 y nos quedamos con el 2 y el 4, dando un resultado final de 6. Las cosas no pintan bien para Loki, por lo que Jaime decide gastar el punto que acaba de ganar para añadir un D8 invocando una distinción. El Editor Jefe le pregunta qué distinción invocará y Jaime decide que será “siempre bajo la sombra de su hermano Thor”: para justificarlo dentro de la ficción, el jugador describe como un par de viñetas nos muestran un flashback, donde un joven Loki se queja ante Odin por los abusos que sufre por parte de Thor y sus amigos.*



*Odin, sin embargo, no cree ni media palabra del embaucador... aunque los moratones que luce Loki en la cara y brazos dejan claro que es verdad todo cuanto ha narrado. El Editor Jefe lo da por bueno y Jaime tira el D8, obteniendo un 8: ahora las puntuaciones más altas son el 4 del D8 y ese nuevo 8. En total, 12. El dado de efecto sería entonces el D4 restante (que, por defecto, consideramos D6).*

*Para establecer la dificultad, el Editor Jefe reúne sus dados: Comunicación D6, Distinción (“monarca amado y temido de Latveria”) D8 y Tecnológico D10. Estos serían los dados que tiraría en un principio... sin embargo, el editor jefe ha pagado por usar contra Loki su distinción “dios asgardiano de la mentira”, por lo que incluirá un D8 adicional. En total tirará 2D8, 1D6 y 1D10. Ruedan los dados: 5 y 8 en los D8; 3 en el D6 y 5 en el D10. Los dos valores más altos son 5 y 8, por lo que el resultado de Doom es de 13. Al haber fracasado, Loki sufrirá los dos movimientos que Doom – en manos del Editor Jefe - use ahora contra él: durante unos segundos Von Doom permanece en silencio, sopesando las palabras de Loki. Su respuesta es un fulgurante rayo de energía procedente de sus guanteletes que impacta contra Loki, provocándole dolorosas quemaduras. A tenor de la descripción, Jaime se impone una desventaja permanente – “dolorosas quemaduras” – con un tamaño de dado de D10 (como Doom sumó los dos dados de ocho, dejó el D10 como dado de efecto). Loki cae con gesto agónico sobre el suelo. “Las gentes de Latveria jamás alzarían su mano contra su rey...” dice Doom mientras avanza un par de pasos y sostiene a Loki en el aire, cogiéndolo del cuello. “Nadie engaña a Muerte, Loki... ¡NADIE!”. El Editor Jefe concluye ahí su descripción, se gira mirando a Iván y le pregunta... “¿Qué hará ahora Emma?”*





## Pilares de Poder

Esgrimiendo siempre una justificación narrativa que convenza al Editor Jefe, el jugador puede apoyarse en uno de los pilares de su poder a la hora de realizar una acción. Solo podrá usarse un PILAR DE PODER por tirada y el jugador que lo haga tiene dos opciones:



- Añadir uno de los dados que el Pilar de Poder tenga asignados a la Característica o Naturaleza que el personaje jugador está usando en esa tirada. El resultado de ese dado se sumará directamente al resultado de la acción.
- El jugador realizará esa acción usando los valores de la carta que representa su Pilar de Poder. Esto puede representar los momentos en los que un personaje jugador delega en su Pilar de Poder para llevar a cabo la acción.

En el primero de los casos, el jugador puede recurrir a la ayuda del Pilar de Poder antes o después de haber hecho la tirada de dados. En el segundo caso, por lógica, solo podrá usarlo antes de tirar los dados.

Cada vez que uses un pilar de poder en una misma aventura, tacha una de las casillas del mismo. Cuando los hayas marcado todos, no podrás volver a usar ese Pilar de Poder en lo que queda de aventura. Al comienzo de la siguiente, sin embargo, todos las casillas volverán a estar disponibles.

*Por ejemplo:* continuando con la escena anterior, la página había concluido con Von Doom sosteniendo por el cuello a un chamuscado Loki. Emma reacciona rápidamente: “esto es innecesario, Muerte... ¡Loki dice la verdad!”. Iván acompaña su interpretación con una tirada de dados: Comunicación D10, Distinción “**fría, distante y arrogante**” D8 y Tecnológico D6. Los dados ruedan y... 2 en el D10, 4 en el D8 y 4 en el D6. Eso nos da un resultado de 8 (4+4) con un dado de efecto de D10. Antes que el Editor Jefe establezca la dificultad, Iván mira uno de sus pilares de poder: la localización “**Utopia**”, que tiene a **D12** en Metahumano. Desesperado, Iván decide recurrir a uno de sus pilares de poder. “Muerte... si tocas un solo pelo de Loki, considera que estas declarándole la guerra a Utopia. ¿En serio quieres enfrentarte a toda una nación de mutantes?”.

El Editor Jefe da por buena la justificación narrativa y permite a Iván tirar el D12. El resultado es 3 por lo que Emma sumará un 3 a su puntuación de 8: resultado total 11. No es que a Muerte le vaya a impresionar mucho que la Reina Blanca le declare la guerra... ¿o quizá sí? Veamos cómo se le da la tirada: el Editor Jefe, en el papel de Von Doom, reúne sus dados: Comunicación D6, Distinción “**monarca querido y temido de Latveria**” D8 y Tecnológico D10. Esta vez sus dados obtienen un 5 (D6), un 5 (D8) y un 1 (D10). Ignorando el 1, sus únicas puntuaciones son 5 y 5, por lo que su resultado es de 10. Emma solo supera por un punto, lo que permite a Iván hacer un movimiento: decide crear una condición temporal vinculada a Victor Von Doom – “**impresionado por la insolencia de Emma**” (con un D10, ya que era el dado de efecto de Emma). Por su parte, el Editor Jefe – al ser un éxito normal – tiene derecho a otro movimiento, por lo que establece una condición temporal negativa para Emma: Iván sopesa cual puede ser esa desventaja y decide que será “**debo andarme con cuidado con Von Doom**” a D6 (ya que el Editor Jefe no tenía ningún dado de efecto que asignar).

El Editor Jefe describe a Von Doom soltando a Loki sin dejar de mirar a Emma. Iván, por su parte, describe como en una viñeta se muestra a Emma tratando de esbozar una sonrisa de superioridad. Pero en su bocadillo de pensamiento podemos leer “debo andarme con cuidado con Von Doom...”.



## RECURSOS DEL EDITOR JEFE: RESERVA DE ANTAGONISTA

Durante el transcurso del juego, el editor jefe NUNCA consume contadores de página. Sin embargo, cuenta con una reserva de dados que puede emplear para mejorar sus tiradas – de forma similar a como los jugadores emplean los puntos de Trama.

Llamaremos a esta reserva, *reserva de antagonista*. Al comienzo de la sesión de juego comenzará teniendo dos dados de seis (2D6). A partir de ese momento, por cada 1 que los jugadores obtengan en su tirada, el editor jefe...

- Puede **añadir un nuevo D6** a la reserva de antagonista.
- Puede **subir un tamaño de dado** uno de sus dados en la reserva de antagonista.

De esa forma, si un jugador tiene dos dados en su tirada que han dado sendos “1”, el editor jefe podría...

- añadir 2D6 a la reserva de antagonista ó...
- añadir un D6 y subir otro a D8 ó...
- subir uno de los 2D6 a D10

¿Cómo se gastan esos dados? Pues de forma similar a los puntos de Trama:

- El Editor Jefe puede gastar un dado de su reserva para **anular una desventaja** que juegue en su contra. El dado que gaste de la reserva debe ser de igual o mayor tamaño que el de la desventaja (no podrías, por ejemplo, eliminar una desventaja de D10 usando un D6 o un D8).

- Podrá gastar un dado de su reserva para **añadirlo directamente a su reserva de dificultad**. Esto le permite tirar ese dado pero solo sumará su resultado si es uno de los dos valores más altos. Una vez tirado ese dado, se elimina de la reserva de antagonista.

- Puede también gastar un dado de su reserva para **sumar el resultado de uno de los dados** que haya tirado previamente. El dado que se consuma de la reserva debe ser de igual o mayor tamaño que el dado que se pretende sumar. No podrías, por ejemplo, sumar un 9 de un D10 gastando un D6 o un D8 de la reserva de antagonista: tendrías que gastar un D10 o un D12.

- El Editor Jefe puede gastar un dado **cualquiera** de su reserva para **ampliar el efecto de una barrera** a otro personaje que esté en escena. El dado que se haya gastado hará las veces de dado de efecto de la barrera para ese personaje (independientemente de cual fuera el dado de efecto para el primer personaje que recibió la condición en primer lugar).







- Por otro lado, el Editor Jefe puede gastar un dado de su reserva – cualquiera – para **utilizar la característica o naturaleza de una carta que mejor le convenga** (y no la que haya usado finalmente el personaje jugador al que se enfrenta).

El Editor Jefe puede gastar en una misma acción todos los dados de la reserva que quiera. Sin embargo, la reserva de antagonista **nunca podrá tener menos de dos dados**. Si solo hay dos dados en la reserva de antagonista, el Editor Jefe no podrá usarla como recurso en sus tiradas.

## ONE SHOT o SAGA

Llegado un momento en el transcurso del juego, puede ocurrir una de estas dos cosas:

- **Caso A)** La reserva de contadores de página se queda vacía y aun no se han resuelto las ocho cartas iniciales.
- **Caso B)** Se resuelve la octava carta y aun queden contadores de página.

### Caso A: La conspiración **NO** se destapa a tiempo

La conspiración se pone en marcha antes de haberla descubierto. Si se había jugado alguna carta de pilar de poder, el personaje jugador lo habrá perdido por culpa de la conspiración. Si ningún jugador había puesto uno de sus Pilares de Poder en juego, el Editor Jefe tomará todas las cartas de Pilares de Poder de los jugadores y las barajará. Sacará una carta al azar y ese será el Pilar de Poder que era el objetivo de la conspiración.

Para su desgracia, los personajes habrán estado siguiendo pistas falsas y para cuando se den cuenta, será demasiado tarde: les llegarán noticias en ese momento de un suceso relacionado con el Pilar de Poder perdido. El Editor Jefe junto con el resto de los jugadores – menos aquel que haya perdido el pilar de poder – serán los responsables de describir qué suceso es ese, así como las circunstancias en las que se produce la pérdida de ese pilar de poder.





**Ojo:** se describirán únicamente las circunstancias en las que se produce la pérdida. No se podrá determinar quien ha sido el responsable: **la identidad del conspirador permanecerá en el anonimato.**

**Consecuencias para todos los jugadores (no solo para quienes apostaron un pilar de poder)**

- Las ventajas permanentes que hubieran acumulado los personajes jugadores a lo largo de la aventura se convierten en ventajas temporales (de un solo uso, que podrán usarse la próxima vez que jueguen).
- Las desventajas permanentes acumuladas se ven reducidas un nivel, pero seguirán siendo permanentes. Si ya estaban a D6, desaparecen.
- Cualquier ventaja o desventaja temporal, desaparece.

**Importante:** si la carta de Pilar de Poder de un personaje jugador había sido puesta por otro jugador, éste último será el responsable de haberse apropiado de él. Y lo más importante: el personaje jugador que lo ha perdido no sabrá que uno de sus propios compañeros ha sido el responsable. Es importante evitar aquí el metajuego y obviar el hecho de que, aunque como jugador sepa todo lo que ha pasado, su personaje no ha podido descubrirlo ni sospecharlo firmemente.





## Caso B: Conspiración al Descubierto

De darse este caso, se habrá activado el movimiento de destapar conspiración y los jugadores habrán establecido qué plan se estaba preparando a sus espaldas:

Si ningún jugador había apostado su propio Pilar de Poder, el Editor Jefe tomará una carta de Pilar de Poder al azar de entre las de todos los personajes jugadores. La seleccionada será la que era el objetivo del conspirador. Pero, ¿Quién es el conspirador? Toda la mesa – incluido el Editor Jefe – tendrán voz a la hora de sugerir quien ha podido ser. Pero solo el jugador que haya resuelto la última carta tendrá voz y voto en esta decisión. Por otro lado, el conspirador deberá estar representado por una de las cartas que hayan sido colocadas sobre la mesa en el transcurso de la aventura.

Sin embargo, descubrir la conspiración no implica frenarla: ¡ahora tendrán que hacerlo! **Para lograrlo, los personajes tendrán que enfrentarse al Editor Jefe, quien asumirá el papel del conspirador.** Éste y el personaje jugador que haya visto peligrar su Pilar de Poder se enfrentarán en un duelo final, en el cual podrán intervenir también los otros personajes jugadores – si así lo desean: pueden dedicar sus esfuerzos a otros menesteres (como por ejemplo establecer ventajas permanentes en cartas que quieran asignar como futuros pilares de poder).

Esta escena final tendrá lugar en una de las localizaciones que hayan aparecido a lo largo de la aventura. Si ninguna de esas localizaciones encaja, el Editor Jefe es libre de ubicar ese encuentro final en cualquier otro emplazamiento que tenga sentido dentro de la ficción (¡y que sea molón!). La cuestión es que, una vez descubierta la conspiración, el personaje jugador debe encontrar al responsable y plantarle cara.



A la hora de resolver este enfrentamiento final tendremos en cuenta las siguientes cuestiones de mecánica de juego:

- **Los contadores que quedasen en la reserva de páginas son las páginas que quedan de cómic:** se seguirán consumiendo de la misma forma que hasta ahora y si el adversario de los personajes sigue en pie cuando las páginas se acaben, las consecuencias serán las mismas que en el caso A, pues el conspirador habrá logrado su objetivo y habrá arrebatado el Pilar de Poder al personaje jugador.
- **El editor jefe empleará la carta que represente al conspirador como adversario final.** Esto significa que en esta escena de enfrentamiento los únicos movimientos válidos son los de establecer ventajas y desventajas (lo que incluye el movimiento especial del Editor Jefe, “establecer barrera”). Por otro lado, el Editor Jefe gozará de su propio turno de acción, pudiendo lanzar ataques contra los propios jugadores (actuando siempre después de que todos los personajes hayan llevado a cabo su acción).
- En el momento en que los jugadores consigan resolver la octava carta, cuenta las páginas que les queden. Ahora considera que **cada contador es un “1” obtenido por los jugadores** (de los que se beneficia el Editor Jefe). De esta forma podrás potenciar la reserva de Antagonista y poner más difíciles las cosas a los protagonistas.





*Por ejemplo: Loki y Emma han logrado descubrir que quien se escondía tras la conspiración era M.O.D.O.K., quien aspiraba a emprender un asalto junto a varias células de IMA para robar las maravillas místico-tecnológicas de Asgard (pues el Pilar de Poder que ha salido de forma aleatoria ha sido uno de los que tenía Loki). Como no hay ninguna localización que le parezca interesante de las que han ido apareciendo, el Editor Jefe decide ubicar el enfrentamiento de Loki y M.O.D.O.K. en unos almacenes abandonados, cerca de la antigua central nuclear de Chernobyl. Jaime describe como Loki, lejos de ser un amante de la violencia, se presenta ante el mismísimo M.O.D.O.K., dispuesto a negociar con él: ¿por qué pelear cuando se puede hacer un nuevo aliado?*

*Antes de iniciar la escena, el Editor Jefe cuenta los contadores de página que quedan en la reserva: ocho. Comprueba la reserva de antagonista y ve que la componen 2D6 y 2D10. De los ocho puntos que ha recibido, el Editor Jefe decide invertir cuatro en incluir 2D8 adicionales a la reserva (dos puntos por añadir 2D6 y dos puntos más por subir ambos a D8). Los cuatro puntos restantes los usa para subir los 2D10 a 2D12 y añade dos dados de seis más. Finalmente, la reserva de antagonista será de 4D6, 2D10 y 2D12.*

*El Editor Jefe pregunta a Iván – que interpreta a Emma Frost – si la Reina Blanca de Utopía ayudará a Loki en su misión. Iván lo sopesa y niega con la cabeza: dejará que Loki se las apañe por sí solo, pues quiere añadir un nuevo Pilar de Poder a su marcador y para ello ha pensado en que estaría bien apoderarse de Doomstadt. El Editor le pregunta cómo piensa hacerlo e Iván le responde: va a hacer que Emma acuda a visitar a los líderes paramilitares latverios... y va a apoderarse de sus mentes. Si en lo que queda de cómic – ocho páginas o contadores – Emma consigue imponer una ventaja permanente de D12 (“líderes paramilitares controlados mentalmente”) podría anotarse Doomstadt como el tercero de sus Pilares de Poder.*



- Si el editor jefe consigue imponer una desventaja (permanente) de más de D12 sobre uno de los personajes, este personaje jugador habrá sido derrotado y quedará expulsado de la escena.
- Si el editor jefe derrota a todos los personajes jugadores que hayan decidido enfrentarse a él, las consecuencias para quien hubiera apostado el pilar de poder serán las mismas que en el caso A. La diferencia es que, en este caso, **sí que se conocerá al responsable de la conspiración**: el personaje jugador que haya perdido su pilar de poder podrá intentar recuperarlo siempre que la carta del conspirador aparezca en juego. Por otro lado, este conspirador podrá recurrir al pilar de poder y usarlo en su beneficio (tal y como hacen los personajes jugadores con sus pilares de poder).
- Si los personajes logran imponer una condición (permanente) de más de D12 sobre el conspirador, éste es derrotado.



**Consecuencias para quienes participen en el enfrentamiento final:**

- El personaje jugador que hubiera arriesgado su Pilar de Poder podrá reubicarlo tal y como se describió en el apartado correspondiente (ver “**Cartas de Pilar de Poder**”).

**Consecuencias para todos los jugadores (no solo para quienes apostaron un pilar de poder)**

- Las ventajas permanentes que hubieran acumulado a lo largo de la aventura se pierden.  
- Las desventajas permanentes que tuvieran todos los protagonistas se ven reducidas un nivel. Si ya estaban a D6, desaparecen.  
- Si antes de que se consuma el último contador de página tu personaje logró establecer una condición de D12 o superior en una de las cartas que se hayan resuelto, tiene dos opciones.

**\* Establecerlo como nuevo Pilar de Poder:** anotará la nueva distinción que refleje su influencia sobre dicho elemento en el hueco de menor nivel que tenga libre en el marcador de dominio. Llegado el caso podría sustituir uno por otro, siempre que asuma las consecuencias de perder el que ya tenía (esto resulta inevitable si tienes los tres huecos ocupados y quieres incorporar un cuarto pilar de poder).



**\* Subir una de tus Características:**

tendrás que justificar al Editor Jefe por qué la ventaja en tu favor que habías establecido en una de las cartas, afecta positivamente en la característica que has potenciado. Por otro lado, las tiradas que hayas hecho habrán tenido que ser de esa característica que has subido... y el dado de la carta en dicha característica tendrá que ser igual o mayor que el que tu tienes.

Evidentemente no podrás subir tu característica por encima de D12... a menos que te hayas enfrentado a algo con una característica de D20. Si lo has logrado... te mereces subir a D20.

Otra condición es que la subida es de un solo nivel, por lo que solo podrás subir de D6 a D8, de D8 a D10 y de D10 a D12 (o de D12 a D20... pero lo dicho: es poco probable).

**Importante:** estas dos opciones solo están disponibles para aquellos personajes que no han apostado uno de sus Pilares de Poder... o que no hayan intentado robar el de uno de sus compañeros.





## EPÍLOGOS

Si aun quedan contadores de página en el momento en que se derrota al conspirador, las páginas restantes pueden ser consumidas por los protagonistas para ir creando las ventajas que necesiten para poder reclamar sus mejoras y recompensas.

Sin embargo, hay un **inconveniente**: desde el momento en que se “derrote” al conspirador, el Editor Jefe podrá efectuar un movimiento que es **consumir contador de página**: por cada movimiento usado podrá consumir un contador de página, el cual irá a parar a la **banca**.

***Por ejemplo:** Tras esquivar varios de sus ataques y lograr hacerse oír, Loki logra cerrar un acuerdo con M.O.D.O.K.: ha establecido una ventaja que es “**M.O.D.O.K. cree todas mis mentiras**” y la ha llevado por encima de D12. Llegados a ese punto, aun quedan cuatro contadores de página. Viendo que aun hay tiempo, Loki opta por intentar crear una nueva ventaja a su favor: decide buscar el cadáver de Bullseye y trata de devolverlo a la vida para convertirlo en su esclavo. Si logra establecer una ventaja de D12 antes de que se consuman todos los contadores, Loki habrá logrado su objetivo. Sin embargo, no podrá incluir a Bullseye como su nuevo Pilar de Poder (puesto que ha visto peligrar uno en esta aventura). En el peor de los casos, sin embargo, en la próxima aventura gozará de una ventaja temporal con M.O.D.O.K. (es decir, si volviera a aparecer la carta de M.O.D.O.K., Loki podría explotar su ventaja temporal “**M.O.D.O.K. cree todas mis mentiras**”).*

## EL DAÑO y LA MUERTE

Aunque emplea partes del motor de juego de CORTEX+, en EVIL PREVAILS no hay estrés de ninguna clase: solo desventajas. Lo que se decide en el juego no es si veremos a los personajes protagonistas perecer a lo largo de sus aventuras – la muerte en los cómics de superhéroes no es algo a lo que tenerle miedo. Cuando un personaje jugador haya perdido el último de sus pilares de poder, habrá llegado el momento de **apostar su vida**. En tal caso, su carta de Personaje Jugador será su única carta de Pilar de Poder. Si la llegase a jugar y las cosas salieran mal, se considerará que el personaje habrá muerto en la última página de ese número, a manos del conspirador.

### *La Muerte “Marvel”*

*Como ocurre en los cómics de Marvel, la muerte no suele ser permanente. ¿Qué significa eso? Pues que aunque tú como jugador hayas perdido a la hora de apostar tu vida – y tengas que escoger un nuevo personaje – es posible que tu personaje anterior regrese de entre los muertos.*

*Durante las dos o tres aventuras siguientes (a juicio del Editor Jefe), la carta que representaba a tu difunto personaje estará fuera de los mazos (por lo que será imposible que aparezca). Pero pasado ese plazo, la carta de ese personaje volverá al mazo de cartas de Villano. Así, si esta carta apareciese entre las que se van jugando en un futuro cómic, significa que en ese número ¡podríamos asistir al regreso de entre los muertos de dicho personaje!*

*Bastará con conseguir establecer sobre el personaje una ventaja permanente superior a D12 que revocase la condición que lo marcaba como “personaje difunto”. Por ejemplo, si tu personaje desapareció en los confines de la Zona Negativa, es posible que si se establece una ventaja de “sonda rescatadora” superior a D12, puedan encontrar su paradero y traerlo de vuelta.*





## Modalidad Opcional de Juego

### NARRACIÓN COMPARTIDA

Existe otra forma de jugar EVIL PREVAILS en la que las conexiones argumentales entre los distintos elementos de la trama (representados por las cartas) son establecidas por los propios jugadores. Si bien para sacar el máximo jugo a EVIL PREVAILS se recomienda que quien ejerza de Editor Jefe sea alguien familiarizado con la cosmología Marvel, para que esta modalidad de narración compartida funcione de forma óptima lo ideal sería que todos los jugadores participantes tuviesen cierto conocimiento del universo Marvel de las viñetas.

Para jugar esta modalidad de narración compartida, el Editor Jefe habrá de tener en cuenta las siguientes indicaciones:

- A la hora de los preparativos, una vez hayas dejado a parte las cartas que representan los Pilares de Poder de los jugadores así como las Cartas de sus Personajes Jugadores, reparte el resto de las cartas entre todos los participantes, tú incluido. Así, tanto Editor Jefe como jugadores acabaréis con un buen montón de cartas en vuestras manos. Echadles un buen vistazo pero no dejéis que los demás las vean.
- A la hora de confeccionar la portada, el primer jugador pondrá una de sus cartas y el Editor Jefe colocará otra de las suyas. Una de esas dos cartas – a elección del segundo jugador por orden de intervención – servirá para plantear el motivo de la reunión del cónclave. La otra permanecerá, boca arriba, en mitad de la mesa: en cualquier momento, un movimiento de revelación podrá conectar dicha carta con la que se acabe de resolver.
- Empleando un movimiento para hacer una revelación, el jugador puede designar a uno de sus compañeros jugadores. Éste pondrá una de las cartas de su mano sobre la mesa, conectada con la carta que acaba de resolver el primer jugador y definirá la conexión argumental entre ambas. Siempre manteniendo incógnitas al respecto y dejando que las condiciones en las que se resuelva la escena sean definidas por el jugador que usó el movimiento.
- Empleando dos movimientos para hacer una revelación, el jugador puede colocar una carta de su propia mano y conectarla argumentalmente con la carta que acaba de resolver.
- Las cartas que el Editor Jefe utilice a la hora de emplear su movimiento de giro inesperado vendrán de su propia mano.

El resto de las reglas se siguen manteniendo igual que en la modalidad por defecto.



## DAILY BUGLE

- Te puedes perder en su hemeroteca
- Periodismo de investigación a la antigua usanza
- Prefieren hacer preguntas a responderlas

COM D6 - ACC D4 - IND D10 - ERU D10



META D8 - HUM D12 - TEC D6 - ARC D4

- *Activismo pro-mutante*
- Línea editorial contra los enmascarados.
- La plantilla es humana al 100%

Periódico de Nueva York

LOCALIZACIÓN / HUMANA

36/63

## LA CASA BLANCA

- Acceso restringido a unos pocos privilegiados.
- Uno de los edificios mejor protegidos del mundo.
- Si sus paredes hablaran, el gobierno temblaría

COM D8 - ACC D10 - IND D8 - ERU D8



META D6 - HUM D12 - TEC D8 - ARC D4

- *Protegida contra cibervataques*
- No ha habido ningún presidente que no sea humano.
- Pruebas pro-mutantes rodean sus muros.

Corazón Político Americano

LOCALIZACIÓN / HUMANA

15/63

## DOOMSTADT

- Gente poco hospitalaria con los extranjeros.
- Milicias armadas controlan el país.
- Calles arrasadas y carentes de servicios mínimos.

COM D8 - ACC D8 - IND D10 - ERU D6



META D4 - HUM D10 - TEC D8 - ARC D6

- *Sus gentes creen en la magia y la superstición.*
- No es raro encontrar restos de la tecnología de Von Doom.
- Escasa población mutante.

El antiguo reino de Von Doom

LOCALIZACIÓN / HUMANA

35/63

## ATLANTIS

- Poco dados a la diplomacia.
- Gloriosa estirpe de guerreros.
- Custodian los secretos de las profundidades.

COM D6 - ACC D12 - IND D8 - ERU D10



META D12 - HUM D6 - TEC D8 - ARC D8

- *Tesoros arcanos de las profundidades.*
- *Maravillas tecnológicas subacuáticas.*
- Larga enemistad con los hombres de la superficie.

Gloriosa Capital de Reino Sumergido

LOCALIZACIÓN / METAHUMANA

33/63

## GENOSHA

- Apenas queda nadie con vida.
- Estructuras a punto de colapsar.
- Laberinto de calles arrasadas.

COM D4 - ACC D10 - IND D12 - ERU D8



META D10 - HUM D4 - TEC D6 - ARC D8

- *Simbolo del odio humano a los mutantes.*
- *Restos de tecnología centinela por doquier.*
- *Resonancia mística poderosa al ser escenario de una masacre.*

Cementerio Mutante

LOCALIZACIÓN / METAHUMANA

12/63

## ATILAN

- Pueblo acostumbrado al éxodo constante.
- Guerreros dotados de poderes increíbles.
- Saberes perdidos de los kree.

COM D8 - ACC D10 - IND D6 - ERU D12



META D12 - HUM D6 - TEC D10 - ARC D6

- *Tradiciones herméticas y alienígenas.*
- *Tecnología kree*
- *Portesas veneración hacia las nieblas terribles.*

Fortaleza flotante de los Inhumanos

LOCALIZACIÓN / METAHUMANA

31/63

## HELITRANSPORTE

- Alberga todo un ejército de agentes de SHIELD
- Vigilancia en aras de la seguridad internacional.
- Todo lo que hay dentro es información clasificada.

COM D4 - ACC D12 - IND D12 - ERU D8



META D8 - HUM D6 - TEC D10 - ARC D4

- *Contramedidas contra individuos superpoderosos.*
- *Nave flotante de tecnología punta*
- *No está preparado para ataques místicos.*

Fortaleza Movil de SHIELD

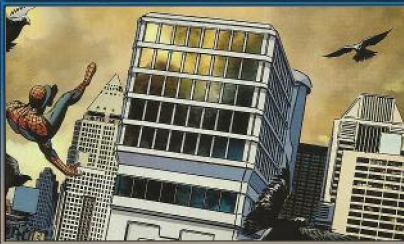
LOCALIZACIÓN / TECNOLÓGICA

38/63

## EDIFICIO BAXTER

- Abierto al público todos los días.
- Medidas de seguridad no letales.
- Sancta Sanctorum de Reed Richards.

COM D8 - ACC D8 - IND D10 - ERU D12



META D8 - HUM D6 - TEC D12 - ARC D4

- *Dispone de un portal a la Zona Negativa.*
- *Dependencias de la familia Richards.*
- *Uno de los laboratorios mejor equipados del mundo.*

Cuartel General de los 4F

LOCALIZACIÓN / TECNOLÓGICA

37/63

## WAKANDA

- Aislada de las naciones vecinas.
- Indómita tradición de guerreros.
- Lucha constante entre ciencia y tradición.

COM D6 - ACC D10 - IND D6 - ERU D10



META D4 - HUM D8 - TEC D10 - ARC D8

- *La mayor parte de la población es humana.*
- *Codiciada productora de vibranium.*
- *Fieles siervos del Dios Panthera.*

Recondita Monarquía Africana

LOCALIZACIÓN / TECNOLÓGICA

34/63



SANCTA SANCTORUM

-Wong atiende a las visitas.  
 -Medidas de protección mística.  
 -Biblioteca de conocimientos prohibidos.

COM D8 — ACC D8 — IND D12 — ERU D12

META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D12

-Oculto en pleno Greenwich Village.  
 -Construido sobre un poderoso vórtice de fuerzas místicas.

Hogar del Hechicero Supremo

LOCALIZACIÓN / ARCANA

17/63

ASGARD

-Muy pocos mortales lo han visitado.  
 -Protegido por dioses guerreros.  
 -Difícil separar la leyenda de la realidad.

COM D6 — ACC D12 — IND D6 — ERU D8

META D6 — HUM D4 — TEC D8 — ARC D10

-Tormentosas relaciones con Midgard.  
 -Forjas de magia y tecnología.  
 -El puente Bifrost conecta con los 9 mundos.

Hogar de los Dioses Nórdicos

LOCALIZACIÓN / ARCANA

30/63

KUN LUN

-Oculta entre montañas nevadas.  
 -Muchos han muerto buscándola.  
 -Orden de artistas marciales y místicos.

COM D8 — ACC D10 — IND D12 — ERU D8

META D8 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D10

-La mente por encima de la materia.  
 -Tecnológicamente estancados en el siglo XIX.  
 -Cubil del dragón Shou-Lao

Mítica Ciudadela de Saberes Ocultos

LOCALIZACIÓN / ARCANA

32/63

Armas de Fuego

-En muchos estados hasta el armamento pesado es legal.  
 -El "pague dos, lleve tres" del mercado negro.  
 -Los matones siempre llevan muchas.

COM N/A — ACC D12 — IND D6 — ERU D6

META D6 — HUM D10 — TEC D6 — ARC D4

-Hasta un niño podría usarlas... y las usan.  
 -Tecnología accesible para casi todo el mundo.

Armas de Fuego

OBJETO / HUMANO

22/63

Una Gran Cantidad de Dinero

-Difícil de rastrear cuando está en metálico.  
 -El móvil de uno de cada dos crímenes.  
 -Cada país tiene su moneda.

COM N/A — ACC D4 — IND D12 — ERU D6

META D6 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D8

-Puede usarse como elemento ritual de invocación.  
 -Mas difícil de falsificar de lo que parece.  
 -Compra a humanos y mutantes por igual.

Una Gran Cantidad de Dinero

OBJETO / HUMANO

28/63

Grabación Comprometida

-La identidad secreta de un enmascarado.  
 -Icono de la moralidad en actitud reproachable.  
 -Confesiones de haber perpetrado atrocidades.

COM N/A — ACC D4 — IND D10 — ERU D10

META D8 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D4

-Revelar su condición como mutante o alienígena.  
 -Todos tenemos secretos.  
 -Toda grabación puede manipularse.

Grabación Comprometida

OBJETO / HUMANO

27/63

Cristales Terrígenos

-Sometidos a altas temperaturas, se convierten en nieblas terrígenas.  
 -Ocultos bajo el suelo de Attilan.  
 -La exposición a las nieblas pueden resultar letal.

COM N/A — ACC D12 — IND D10 — ERU D12

META D12 — HUM D4 — TEC D4 — ARC D8

-Elemento clave para la perpetuación de los inhumanos.  
 -Parte fundamental de la liturgia inhumana.

Cristales Terrígenos

OBJETO / METAHUMANO

24/63

Hormona de Crecimiento Mutante

-Droga que proporciona o intensifica poderes sobrehumanos.  
 -Relativamente fácil de conseguir, no tanto de producir.  
 -Terriblemente adictiva (entre humanos y ex-mutantes)

COM N/A — ACC D8 — IND D8 — ERU D10

META D10 — HUM D8 — TEC D8 — ARC D4

-Algunas mafias usan a mutantes para "cosecharla".  
 -Aumenta la agresividad de los adictos.  
 -Puede obtenerse de forma sintética

Hormona de Crecimiento Mutante

OBJETO / METAHUMANO

29/63

Cubo Cósmico

-Su usuario puede manipular la realidad a su antojo.  
 -Se rumorea que tienen inteligencia propia.

COM D20 — ACC D20 — IND D12 — ERU D10

META D12 — HUM D10 — TEC D12 — ARC D4

-Contiene energías cósmicas de increíble poder.  
 -Algunas organizaciones han intentado fabricar uno.  
 -No puede afectar al alma de los seres vivos.

Cubo Cósmico

OBJETO / METAHUMANO

20/63



### Armaduras de Iron Man

- Hay una para cada ocasión.
- Obra del genio de Tony Stark.
- Todas están debidamente armadas para el combate.

COM D6 — ACC D10 — IND D8 — ERU D12



META D6 — — — HUM D10 — TEC D12 — ARC D4

-Una imitada inteligencia artificial.  
-No están preparadas para el combate arcano.  
-Han sido usadas contra el propio Stark en más de una ocasión.

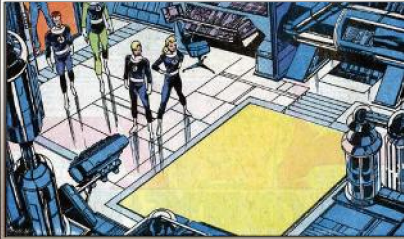
### Armaduras de Iron Man

OBJETO / TECNOLÓGICO

### Máquina del Tiempo

- Ciencia más allá de la comprensión de muchos.
- Puede llevarte a un escenario peligroso.

COM N/A — ACC D8 — IND D10 — ERU D12



META D4 — HUM D8 — TEC D10 — ARC D8

-Existen formas arcanas de viajar en el tiempo.  
-Siempre es peligroso provocar una paradoja.

### Máquina del Tiempo

OBJETO / TECNOLÓGICO

### Cerebro

- Dispositivo creado para localizar mutantes.
- Creado por Charles Xavier y Erik Lensherr.
- Se puede modificar para atacar a distancia.

COM N/A — ACC D8 — IND D10 — ERU D10



META D12 — HUM D8 — TEC D10 — ARC D4

-El usuario necesita tener capacidades telepáticas.  
-Puede modificarse para afectar a humanos.

### Cerebro

OBJETO / TECNOLÓGICO

### Piedras Norn

- Caprichosas a la hora de conceder deseos.
- Desperdigadas por el mundo.
- Pueden emplearse como arma.

COM D12 — ACC D8 — IND D12 — ERU D8



META D8 — HUM D6 — TEC D4 — ARC D10

-Pertenecieron a Karmilla, la hechicera.  
-Puede darte nuevos poderes... o quitarte los que ya tienes.

### Piedras Norn

OBJETO / ARCANO

### Ojo de Agamotto

- Entregado por la entidad dimensional Agamotto a los hechiceros supremos.
- Puede funcionar como portal dimensional.

COM N/A — ACC D4 — IND D12 — ERU D12



META D6 — HUM D6 — TEC D4 — ARC D12

-Muestra imágenes del pasado.  
-Saca a la luz lo oculto.  
-Distingue la verdad de la mentira.

### Ojo de Agamotto

OBJETO / ARCANO

### Darkhold

- Fuente de conocimiento arcano prohibido.
- Su contacto corrompe el alma.
- Creado por el dios oscuro Chthon hace eones.

COM D12 — ACC D10 — IND D12 — ERU D8



META D8 — HUM D10 — TEC D4 — ARC D12

-Es comprensible en cualquier lengua.  
-Alberga la clave para destruir a los vampiros.  
-Permite acceder al Limbo.

### Darkhold

OBJETO / ARCANO

### HENRY PETER GYRICH

- Burócrata gubernamental experto en asuntos sobrehumanos.
- Desprecia a la comunidad superheroica.

COM D10 — ACC D8 — IND D12 — ERU D8



META D6 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D4

-Fue el enlace del gobierno con los Vengadores.  
-Participó en el programa de vigilancia de actividades mutantes.

### HENRY PETER GYRICH

PERSONAJE / HUMANO

LA CASA BLANCA

### MARTA PLATEADA

- CEO de Silver International (principal fortuna de Symkaria)
- Mercenaria experta con dotes de liderazgo.

COM D8 — ACC D10 — IND D8 — ERU D6



META D6 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D4

-Cena una vez al año con el Dr Doom.  
-Dispone siempre de tecnología punta.  
-Acostumbrada a trabajar con metahumanos.

### Silver Sablinova

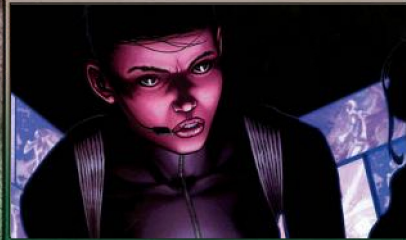
PERSONAJE / HUMANO

LATVERIA

### MARÍA HILL

- Ex-directora de SHIELD.
- Con la gente con poderes, una de cal y otra de arena.

COM D10 — ACC D8 — IND D10 — ERU D8



META D8 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D4

-Trabajó durante un tiempo como agente infiltrada en Madripur  
-Al frente de SHIELD durante la Guerra Civil.

### MARÍA HILL

PERSONAJE / HUMANO

HELITRANSPORTE



## MICROCHIP

- Hacker experto.
- Diseñador de alta tecnología.
- Acostumbrado a vivir como un fugitivo.

COM D6 — ACC D6 — IND D10 — ERU D10



META D4 — — HUM D10 — TEC D10 — ARC D4

-Tiene un pasado criminal en fraude electrónico.  
-El único amigo de Frank Castle.

David Linus Lieberman

PERSONAJE / TECNOLÓGICO NUEVA YORK

10/63

## PELIGRO

- Sala de Peligro Evolucionada.
- Cuerpo metálico adaptable.
- Niveles de fuerza sobrehumanos.

COM D6 — ACC D12 — IND D8 — ERU D8



META D8 — HUM D4 — TEC D12 — ARC D4

-Tecnología alienígena Shi'ar.  
-Charles Xavier ocultó su nacimiento.  
-Fue enemiga de los X Men.

PELIGRO

PERSONAJE / TECNOLÓGICO GENOSHA

6/63

## FRIDAY

- Inteligencia Artificial Incorporada.
- Acceso a todos los sistemas de Stark International.
- Puede proyectarse asumiendo distintas formas.

COM D8 — ACC D4 — IND D10 — ERU D10



META D6 — — HUM D6 — TEC D12 — ARC D4

-Secuestro y controló a Pepper Potts.  
-Escurio "atrapada" en el Edificio Baxter.  
-Valorada en 45 millones de dólares.

FRIDAY

PERSONAJE / TECNOLÓGICO TORRE STARK

58/63

## NAMOR

- Orgullosa y temperamental princesa.
- Híbrida entre mutante y atlante.
- Fuerza, velocidad y resistencias sobrehumanas.

COM D8 — ACC D10 — IND D4 — ERU D6



META D10 — HUM D8 — TEC D6 — ARC D6

-Enamorado de Susan Storm.  
-Luchó en la Segunda Guerra Mundial.  
-Debilitado si pasa tiempo en la superficie.

Namor McKenzie

PERSONAJE / METAHUMANO ATLANTIS

17/63

## PROFESOR X

- Una de las mentes más poderosas del planeta.
- Activista defensor de los derechos de los mutantes.

COM D12 — ACC D4 — IND D10 — ERU D10



META D12 — HUM D8 — TEC D8 — ARC D6

-Un accidente lo dejó en silla de ruedas.  
-Romance con la emperatriz Shi'ar.  
-Fundador y líder de los X Men.

Charles Xavier

PERSONAJE / METAHUMANO MANSIÓN XAVIER

11/63

## EL VIGILANTE

- Raza extraterrestre inmortal.
- Observar, registrar y nunca interferir.
- Su fortaleza se encuentra en la Zona Azul de la Luna.

COM D4 — ACC D12 — IND D20 — ERU D20



META D12 — HUM D6 — TEC D10 — ARC D10

-Su aparición precede a eventos cruciales.  
-Ha roto su juramento de no intervenir en más de una ocasión.

Uatu

PERSONAJE / METAHUMANO LA LUNA

14/63

## AGATHA HARKNESS

- Maestra hechicera.
- Siglos de vida en sus viejos huesos.
- Lideró la comunidad de brujas de New Salem.

COM D10 — ACC D6 — IND D8 — ERU D10



META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D12

-Fue niñera de Franklin Richards.  
-Tuvo a la Bruja Escarlata como aprendiz.  
-Reveló a Wanda que sus hijos eran irreales.

AGATHA HARKNESS

PERSONAJE / ARCANO NUEVA YORK

62/63

## ODIN

- Padre de Todos en el panteón nórdico.
- Rey de los Asgardianos.
- Duerme como mortal una noche al año.

COM D8 — ACC D20 — IND D10 — ERU D12



META D6 — HUM D8 — TEC D6 — ARC D20

-Envío a su hijo Thor a Midgard para enseñarle a ser humilde.  
-Sacrificó su ojo para beber de la fuente del saber.

ODIN

PERSONAJE / ARCANO ASGARD

1/63

## EL ANCIANO

- Maestro de las artes místicas.
- Palabras misteriosas y consejos crípticos.
- Emisario y heraldo de la entidad Eternidad.

COM D10 — ACC D8 — IND D10 — ERU D12



META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D12

-Se enfrentó a su maestro cuando éste se volvió maligno.  
-Entró a Stephen Strange en las artes místicas.

Yao

PERSONAJE / ARCANO SANCTA SANCTORUM

60/63



## DOCTOR DOOM

- Monarca amado y temido de Latveria.
- Genio de la Tecnología
- Maestro de las Artes Místicas

COM D6 — ACC D6 — IND D6 — ERU D10



META D6 — ACC D6 — IND D6 — ERU D10

- Obsesionado con rescatar a su madre del infierno.
- Renunció a su amor verdadero por poder místico.
- Llegó a robar el poder del Todopoderoso.

Victor Von Doom

PERSONAJE / TECNOLÓGICO LATVERIA

## LA REINA BLANCA

- Poderosa telepata mutante.
- Superfuerza y resistencia en forma diamantina.
- Fria, distante y arrogante.

COM D10 — ACC D4 — IND D8 — ERU D6



META D10 — ACC D4 — IND D8 — ERU D6

- Cada en un entorno de riqueza y poder.
- Fue reina blanca del Club Fuego Infernal.
- Superviviente del genocidio genoshano.

Emma Frost

PERSONAJE / METAHUMANO GENOSHA

## LOKI

- Dios asgardiano de la mentira.
- Fuerza sobrehumana y regeneración.
- Hechicero manipulador cambiaformas.

COM D10 — ACC D4 — IND D8 — ERU D6



META D6 — ACC D4 — IND D8 — ERU D6

- Sangre de los gigantes de hielo por sus venas.
- Siempre a la sombra de su hermano Thor.
- Las leyendas dicen que travea el Ragnarok.

LOKI

PERSONAJE / ARCANO ASGARD

## EL DUENDE VERDE

- Demente científico biotecnológico.
- Multimillonario hecho a si mismo.
- Fuerza, resistencia y reflejos mejorados.

COM D6 — ACC D8 — IND D6 — ERU D8



META D6 — ACC D8 — IND D6 — ERU D8

- Padece un fuerte trastorno de doble personalidad.
- Redención pública durante la invasión Skrull.
- Actual presidente de los Estados Unidos.

Norman Osborn

PERSONAJE / HUMANO LA CASA BLANCA

## EL ENCAPUCHADO

- Criminal callejero venido a más.
- Invisibilidad y camina por el aire.
- A través de sus pistolas, proyecta rayos mágicos.

COM D8 — ACC D6 — IND D10 — ERU D4



META D4 — ACC D6 — IND D10 — ERU D4

- Jefe criminal a escala global.
- Hechicero Supremo por accidente.
- Estuvo poseído por el poderoso Dormammu.

Parker Robbins

PERSONAJE / ARCANO NUEVA YORK

## MAGNETO

- Dignatario mutante de Genosha.
- Magnetokinesis a gran escala.
- Voluntad indómita capaz de resistir telepatas.

COM D8 — ACC D10 — IND D6 — ERU D8



META D12 — ACC D10 — IND D6 — ERU D8

- Mantuvo una guerra contra el homo sapiens.
- Padre de Mercurio y la Bruja Escarlata.
- Luchó con y contra los X Men de su mejor amigo.

Eric Lehnsherr / Max Eisenhardt

PERSONAJE / METAHUMANO GENOSHA

## LA MANO

- Secta ancestral de asesinos ninja.
- Atacan en grupo, desde las sombras.
- No dejan más que un puñado de polvo al morir.

COM D4 — ACC D8 — IND D6 — ERU D6



META D6 — ACC D8 — IND D6 — ERU D6

- Guerra inmemorial contra la Casta.
- Conocen el ritual de la resurrección.
- Organización criminal de escala global.

LA MANO

PERSONAJE / HUMANO JAPÓN

## CRÁNEO ROJO

- Genio militar de la estrategia.
- El superhombre del Reich.
- Brillante y maquiavélico científico.

COM D8 — ACC D8 — IND D8 — ERU D10



META D8 — ACC D8 — IND D8 — ERU D10

- Por sus venas corre el suero supersoldado.
- Participó en la Segunda Guerra Mundial.
- Cuenta con una red de fieles al futuro Reich.

Johann Schmidt

PERSONAJE / HUMANO ALEMANIA

## BULLSEYE

- Puntería sobrehumana.
- Cualquier cosa en sus manos es un arma.
- Sus huesos están forrados de adamantium.

COM D6 — ACC D10 — IND D8 — ERU D4



META D6 — ACC D10 — IND D8 — ERU D4

- Antes de ser asesino a sueldo, trabajó para la NSA.
- Obsesionado con acabar con Daredevil.
- Psicópata diagnosticado.

Lester

PERSONAJE / HUMANO NUEVA YORK



## KINGPIN

- Rey del crimen de Nueva York.
- Imparable luchador cuerpo a cuerpo.
- Presencia intimidante.

COM D8 — ACC D8 — IND D10 — ERU D6



META D6 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D4

-Su impreto es tanto legal como criminal.  
-Su único punto débil fue su esposa, Vanessa.  
-Se enfrentó a su propio hijo, Richard Fisk (La Rosa).

**Wilson Fisk**

PERSONAJE / HUMANO NUEVA YORK

2/03

## SKRULLS

- Monarquía imperial totalitaria.
- Tecnología superior a la terrestre.
- Su economía se basa en la expansión militar.

COM D6 — ACC D8 — IND D8 — ERU D4



META D10 — HUM D6 — TEC D8 — ARC D4

-Gracias a sus metamorfosis han suplantado a muchos héroes terrestres.  
-Aun quedan células durmientes en la Tierra.

**SKRULLS**

PERSONAJE / METAHUMANO ESPACIO

1/03

## GALACTUS

- Superviviente único del sexto reinicio del multiverso.
- Entidad cósmica devoradora de mundos.

COM D4 — ACC D20 — IND D6 — ERU D12



META D12 — HUM D4 — TEC D10 — ARC D6

-Vaga por el espacio a bordo de su nave-mundo.  
-Poderees cósmicos sobre la energía y la materia.  
-Depende de sus heraldos y lo suelen traicionar.

**Galan**

PERSONAJE / METAHUMANO ESPACIO

48/03

## ULTRON

- Robot asesino forjado en Adamantium.
- Fuerza y resistencia sobrehumanas.
- Creador de vida sintética y artificial.

COM D6 — ACC D10 — IND D8 — ERU D8



META D6 — HUM D4 — TEC D12 — ARC D4

-El "Frankenstein" de Henry Pym.  
-Puede propagar su conciencia a través de la red.  
-Cegado por su desprecio y odio a la vida orgánica.

**ULTRON**

PERSONAJE / TECNOLÓGICO MANSIÓN VENGADORES

2/03

## EL HACEDOR

- Malicioso Reed Richards de un universo paralelo.
- Genio científico afectado por los rayos cósmicos.
- Que los escrúpulos no frenen a la ciencia.

COM D8 — ACC D6 — IND D10 — ERU D12



META D8 — HUM D6 — TEC D12 — ARC D4

-Traicionó a su versión de los 4F.  
-Tiene una base secreta en la Zona Negativa.  
-Líder del culto tecnológico Niños del Mañana.

**Reed Richards**

PERSONAJE / TECNOLÓGICO EDIFICIO BAXTER

50/03

## APOCALIPSIS

- Mutante ancestral próximo a la divinidad.
- Control molecular de su propio cuerpo.
- Acceso a tecnología de los Celestiales.

COM D8 — ACC D12 — IND D6 — ERU D10



META D12 — HUM D4 — TEC D8 — ARC D6

-Fundó el Clan Akkaba en la era de los faraones.  
-Convencido de la supremacía mutante.  
-Acompañado siempre de sus 4 jinetes.

**En Sabah Nur**

PERSONAJE / METAHUMANO EGIPTO

51/03

## LA ENCANTADORA

- Seductora hechicera asgardiana.
- Invocación de criaturas servidoras.
- Tan ambiciosa y cruel como hermosa.

COM D10 — ACC D4 — IND D8 — ERU D8



META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D12

-Skurge, el Ejecutor, es su mascota.  
-Enamorada de Thor.  
-Rechazó yacer junto a Odin.

**Amora**

PERSONAJE / ARCANO ASGARD

10/03

## MEPHISTO

- Demonio extradimensional de origen desconocido.
- Cambia de forma para manipular a sus víctimas.
- Al mando de huestes infernales.

COM D10 — ACC D8 — IND D10 — ERU D12



META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D12

-Ha tentado a muchos héroes y villanos del planeta.  
-No puede dominar la mente de otros.  
-Puede resucitar muertos si es parte de un trato.

**MEPHISTO**

PERSONAJE / ARCANO DIMENSIÓN INFERNAL

49/03

## MOTORISTA FANTASMA

- Espíritu de la venganza.
- Cadenas y montura de fuego infernal.
- Mirada de penitencia que muestra tus pecados.

COM D6 — ACC D10 — IND D8 — ERU D4



META D4 — HUM D8 — TEC D6 — ARC D10

-En vida fue un acróbata motorista.  
-Puede viajar entre dimensiones.  
-Necesita un huésped humano voluntario.

**Johnny Blaze**

PERSONAJE / ARCANO DIMENSIÓN INFERNAL

43/03



## NICHOLAS FURIA

- El soldado y espía más longevo de la historia.
- Conoce trapos sucios de casi todo el mundo.
- Acceso a tecnología e instalaciones de SHIELD.

COM D8 — ACC D8 — IND D12 — ERU D10



META D6 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D6

-Lider de la Resistencia.  
-Pequeño ejército de SDV con su rostro.  
-Lleva en activo desde la Segunda Guerra Mundial.

## NICHOLAS FURIA

PERSONAJE / HUMANO — HELITRANSORTE

12/63

## VIV VISION

- Sintezoida creada por la Visión.
- Manipulación de la Densidad.
- Absorción de energía solar.

COM D6 — ACC D8 — IND D8 — ERU D8



META D6 — HUM D8 — TEC D10 — ARC D4

-Única superviviente de los jóvenes Campeones.  
-Inquisitiva mente computarizada.  
-Intangibilidad, invisibilidad, vuelo, super fuerza.

## NOI VISION

PERSONAJE / TECNOLÓGICO — NUEVA YORK

11/63

## PHOENIX

- Una joven versión de Jean Grey.
- Fuerza Fénix latente en su interior.
- Telépata de clase omega.

COM D8 — ACC D4 — IND D10 — ERU D6



META D12 — HUM D8 — TEC D6 — ARC D4

-La única superviviente de la Nueva Patrulla X.  
-Conoce toda su historia pasada y aprende de los errores.

## Jean Grey

PERSONAJE / METAHUMANO — MANSIÓN XAVIER

10/63

## WICCAN

- Hechicero supremo con sangre mutante.
- Capacidad innata para manipular la realidad.
- Proviene de una línea temporal alternativa.

COM D6 — ACC D6 — IND D8 — ERU D10



META D8 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D10

-La Brnija Escarlata es su madre "espiritual".  
-Paraja de Hulkling, un guerrero superskrull.  
-Necesita oír su propia voz para poder conjurar.

## William "Billy" Kaplan

PERSONAJE / ARCANO — SANCTA SANCTORUM

39/63

## ARES

- Dios de la Guerra y el Conflicto.
- Limitado potencial mágico (*no vuela*).
- Inmortal partícipe en casi toda guerra humana.

COM D8 — ACC D12 — IND D4 — ERU D6



META D4 — HUM D8 — TEC 84 — ARC D10

-Lleva toda la vida completiendo contra su medio-hermano Hércules.  
-Su hijo fue Phobos, dios-niño del Miedo.

## ARES

PERSONAJE / ARCANO — OLYMPUS

45/63

## MORGANA LE FAY

- Puede ser la mejor hechicera de la historia.
- Experta necromante y alta sacerdotisa de Gaea.
- Herencia feérica que la hace vulnerable al hierro.

COM D10 — ACC D6 — IND D8 — ERU D10



META D6 — HUM D8 — TEC D4 — ARC D12

-Aprendiz de Merlin y enemiga de Pendragón.  
-Fue maestra arcana y amante de Doom.

## MORGANA LE FAY

PERSONAJE / ARCANO — AVALON

55/63

## MODOK

- Capacidad de control psiónico.
- Cerebro computacional.
- Banda teleportadora entre bases de IMA.

COM D4 — ACC D8 — IND D8 — ERU D10



META D8 — HUM D6 — TEC D10 — ARC D4

-Convertido por sus compañeros de IMA en máquina viviente.  
-Se sublevó contra sus creadores.

## George Tarleton

PERSONAJE / TECNOLÓGICO

7/63

## UTOPIA

- Nación independiente mutante.
- Aprovecha las instalaciones del antiguo Asteroide M (*base de Magneto y sus Acólitos*)

COM D6 — ACC D6 — IND D8 — ERU D8



META D10 — HUM D6 — TEC D8 — ARC D4

-Se encuentra en aguas internacionales.  
-Asediada y atacada por enemigos de los mutantes.  
-De momento no es del todo autosuficiente.

## UTOPIA

LOCALIZACIÓN / METAHUMANA SAN FRANCISCO BAY

7/63

## MADRIPOOR

- Pequeña nación isleña al sur de Singapur.
- Hightown es la zona de los inmensamente ricos.
- Lowtown es el extrarradio de pobreza y crimen.

COM D8 — ACC D8 — IND D10 — ERU D6



META D8 — HUM D10 — TEC D8 — ARC D6

-Durante años estuvo controlada por Vibora (*antigua Madame Hydra*)  
-Punto clave de contrabando internacional.

## MADRIPOOR

LOCALIZACIÓN / HUMANA SUDESTE ASIÁTICO

9/63



# MARVEL's EVIL PREVAILS **NORMAN OSBORN**

## Características / Naturalezas

### COMUNICACIÓN

Carisma - Engaño - Empatía

### ACCIÓN

Atletismo - Luchar - Conducir

### INDAGACIÓN

Contactos - Percepción - Investigación

### ERUDICIÓN

Saber - Máquinas - Voluntad

☐

### ARCANO

Dioses - Hechiceros - Demonios

☐

### HUMANO

Justicieros - Superespias - Detectives

☐

### METAHUMANO

Mutantes - Inhumanos - Alienígenas

☐

### TECNOLÓGICO

Androides - Tecnorarmaduras - I.A.

## PILARES de PODER

1

☐

2

☐

3

☐

## VENTAJAS / DESVENTAJAS

	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12

## DISTINCIONES





## COMUNICACIÓN

## ACCIÓN

## INDAGACIÓN

ERUDICIÓN

ARCANO

HUMAN0

# METAHUMANO

TECNOLÓGICO

## PILARES de PODER

1

2

3

### VENTAJAS / DESVENTAJAS

[illegible]

## DISTINCIONES

\_\_\_\_\_

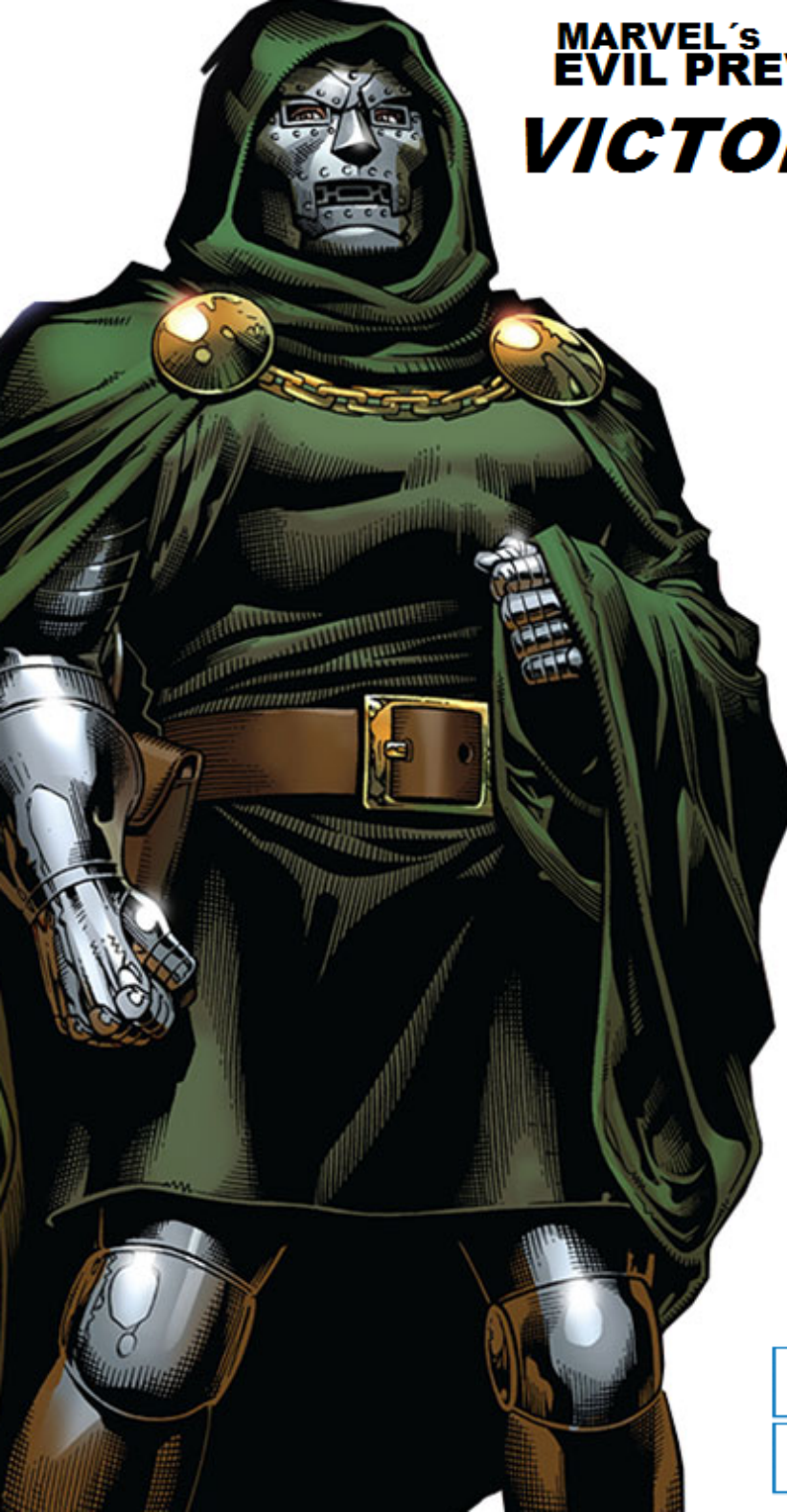
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





# MARVEL's EVIL PREVAILS VICTOR VON DOOM

## PILARES de PODER

1	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

## Características / Naturalezas

### COMUNICACIÓN

Carisma - Engañar - Empatía

### ACCIÓN

Atletismo - Luchar - Conducir

### INDAGACIÓN

Contactos - Percepción - Investigación

### ERUDICIÓN

Saber - Máquinas - Voluntad



### ARCANO

Dioses - Hechiceros - Demonios

### HUMANO

Justicieros - Superespias - Detectives

### METAHUMANO

Mutantes - Inhumanos - Alienígenas

### TECNOLÓGICO

Androides - Tecnoarmaduras - I.A.

## VENTAJAS / DESVENTAJAS

	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12

## DISTINCIONES

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>



# MARVEL's EVIL PREVAILS LOKI



## Características / Naturalezas

### COMUNICACIÓN

Carisma - Engañar - Empatía

### ACCIÓN

Atletismo - Luchar - Conducir

### INDAGACIÓN

Contactos - Percepción - Investigación

### ERUDICIÓN

Saber - Máquinas - Voluntad

### ARCANO

Dioses - Hechiceros - Demonios

### HUMANO

Justicieros - Supersapias - Detectives

### METAHUMANO

Mutantes - Inhumanos - Alienígenas

### TECNOLÓGICO

Androides - Tecnoarmaduras - I.A.

## PILARES de PODER

1

2

3

## VENTAJAS / DESVENTAJAS

	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12

## DISTINCIONES





## PILARES de PODER

1		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

	<b>COMUNICACIÓN</b> Carisma - Engaño - Empatía
	<b>ACCIÓN</b> Atletismo - Luchar - Conducir
	<b>INDAGACIÓN</b> Contactos - Percepción - Investigación
	<b>ERUDICIÓN</b> Saber - Máquinas - Voluntad
	<b>ARCANO</b> Dioses - Hechiceros - Demonios
	<b>HUMANO</b> Justicieros - Superspies - Detectives
	<b>METAHUMANO</b> Mutantes - Inhumanos - Alienígenas
	<b>TECNOLÓGICO</b> Androides - Technoarmaduras - I.A.

### VENTAJAS / DESVENTAJAS

[illegible]

## DISTINCIONES






# MARVEL's EVIL PREVAILS **NAMOR**

## Características / Naturalezas

### COMUNICACIÓN

Carisma - Engaño - Empatía

### ACCIÓN

Atletismo - Luchar - Conducir

### INDAGACIÓN

Contactos - Percepción - Investigación

### ERUDICIÓN

Saber - Máquinas - Voluntad



### ARCANO

Dioses - Hechiceros - Demonios

### HUMANO

Justicieros - Superspies - Detectives

### METAHUMANO

Mutantes - Inhumanos - Alienígenas

### TECNOLÓGICO

Androides - Tecoarmaduras - I.A.

## PILARES de PODER

1

2

3

## VENTAJAS / DESVENTAJAS

	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12
	ARC	HUM	META	TEC	d6	d8	d10	d12

## DISTINCIONES



1		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Andróides - Tecnoarmaduras - I.A.[illegible]

\_\_\_\_\_

--

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Y llegó un día. Un día diferente a los demás, cuando los héroes más poderosos del mundo perecieron en el intento de salvar la Tierra. El día en que aquellos que habían sido sus peores villanos se alzaron como salvadores de la humanidad. Ese día nacieron... “LOS AUTÉNTICOS VENGADORES”.**

**- True Avengers #1 - "Evil Prevails, Part 1 of 6"**

**Es como Juego de Tronos pero con los grandes villanos de Marvel repartiéndose el mundo que acaban de conquistar. Así es “True Avengers”**

**- Brian Michael Bendis.**

