

# STRATEGIC HEROES

Componentes del Juego

## COMPONENTES DE STRATEGIC HEROES

A continuación se presentan todos los componentes necesarios para jugar a Strategic Heroes. Estos componentes están diseñados para ser impresos y recortados, permitiéndote disfrutar del juego completo con tu equipo.

### Cartas de BlueHorizon

Estas cartas representan a los líderes legendarios de La Boca te Lía, cada uno con habilidades únicas relacionadas con su área de especialización en la lucha contra las corporaciones.

**Cantidad:** 8 cartas (una por cada BlueHorizon)

### Comandante Principal

Oráculo Supremo

Made with Manus

Líder visionario de los BlueJacket, capaz de anticipar los movimientos de las corporaciones.

**Puntos de poder iniciales:** 12

**Habilidad especial:** Redistribuye hasta 3 puntos de energía entre los miembros del equipo una vez por turno.

**Ventaja:** +2 en tiradas contra Desastres.

## Estratega Financiero

Mente Cuántica

Genio matemático que descifra los patrones económicos de las corporaciones.

**Puntos de poder iniciales:** 10

**Habilidad especial:** Puede repetir una tirada de dado una vez por ronda.

**Ventaja:** +2 en tiradas contra Obstáculos.

## Coordinador de Operaciones

Tormenta Táctica

Maestro de la logística y la coordinación de equipos en el campo de batalla.

**Puntos de poder iniciales:** 11

**Habilidad especial:** Puede mover a otro héroe hasta 2 casillas adicionales en su turno.

**Ventaja:** +2 en tiradas contra Enemigos.

## Especialista en Infiltración

Sombra Persuasiva

Made with Manus

Experto en penetrar las defensas corporativas y manipular la percepción.

**Puntos de poder iniciales:** 10

**Habilidad especial:** Puede convertir un Obstáculo en una casilla Normal una vez por partida.

**Ventaja:** +2 en tiradas de Eventos.

## Ingeniero Tecnológico

Nexo Digital

Genio de la tecnología capaz de hackear los sistemas más seguros.

**Puntos de poder iniciales:** 11

**Habilidad especial:** Puede ignorar un Desastre una vez por partida.

**Ventaja:** +2 en tiradas de Mejora.

## Oficial de Reclutamiento

Espíritu Inquebrantable

Inspirador nato que mantiene alta la moral de los BlueJacket.

**Puntos de poder iniciales:** 10

**Habilidad especial:** Puede recuperar 1 punto de energía para todos los héroes una vez por partida.

**Ventaja:** +2 en tiradas de Reflexión.

## Maestro de Recursos

Vórtice Adquisitivo

Made with Manus

Experto en obtener y distribuir recursos críticos para la resistencia.

**Puntos de poder iniciales:** 10

**Habilidad especial:** Puede obtener una carta de Estrategia adicional una vez por partida.

**Ventaja:** +2 en tiradas de Adquisición.

## Supervisor de Integridad

Guardián Implacable

Protector incorruptible de los valores y principios de La Boca te Lía.

**Puntos de poder iniciales:** 11

**Habilidad especial:** Puede prevenir la pérdida de puntos de energía una vez por ronda.

**Ventaja:** +2 en tiradas de Defensa.

## Cartas de Estrategia

---

Estas cartas representan tácticas, tecnologías o recursos que los BlueHorizon pueden utilizar para obtener ventajas en su misión contra las corporaciones.

**Cantidad:** 20 cartas

## Infiltración Avanzada

Técnicas de sigilo desarrolladas por los mejores agentes de La Boca te Lía.

**Efecto:** Avanza 2 casillas adicionales en tu próximo turno.

## Unidad Rebelde

La fuerza de la resistencia reside en su inquebrantable espíritu de equipo.

**Efecto:** Todos los BlueHorizon recuperan 1 punto de energía.

## Hackeo Cuántico

Tecnología de vanguardia que permite manipular los sistemas de seguridad corporativos.

**Efecto:** Anula el efecto de una casilla de Obstáculo o Enemigo.

## Protocolo de Emergencia

Procedimientos de contingencia para situaciones críticas.

**Efecto:** Reduce a la mitad el daño de un Desastre (redondeando hacia abajo).

## Visión Estratégica

Capacidad para anticipar movimientos y planificar con precisión.

**Efecto:** Mira las próximas 3 cartas de cualquier mazo y reordénalas como deseas.

## Refuerzos Tácticos

Apoyo adicional de los miembros de La Boca te Lía.

**Efecto:** Añade +3 a tu próxima tirada de dado.

## Camuflaje Adaptativo

Tecnología que permite mimetizarse con el entorno corporativo.

**Efecto:** Evita el efecto de la próxima casilla en la que caigas.

Made with Manus

## Comunicación Segura

Canales de comunicación encriptados imposibles de interceptar.

**Efecto:** Intercambia una carta con otro jugador.

## Análisis Predictivo

Algoritmos avanzados que calculan probabilidades de éxito.

**Efecto:** Elige el resultado de tu próxima tirada de D6 en lugar de lanzar el dado.

## Escudo Energético

Barrera protectora que absorbe daño.

**Efecto:** Evita la pérdida de hasta 3 puntos de energía.

## Inspiración Líder

Capacidad para motivar al equipo en momentos críticos.

**Efecto:** Permite a otro jugador usar su habilidad especial una vez más este turno.

## Sabotaje Interno

Manipulación de los sistemas internos corporativos.

**Efecto:** Reduce en 5 puntos la dificultad del próximo desafío.

## Distracción Táctica

Maniobras para desviar la atención de los sistemas de seguridad.

**Efecto:** Mueve a un enemigo hasta 3 casillas en cualquier dirección.

## Recalibración Cuántica

Ajuste de los sistemas tecnológicos para optimizar rendimiento.

Made with Manus

**Efecto:** Recupera el uso de una habilidad especial ya utilizada.

## Impulso Energético

Inyección de energía para potenciar capacidades.

**Efecto:** Gana 3 puntos de energía inmediatamente.

## Sincronización Perfecta

Coordinación milimétrica entre miembros del equipo.

**Efecto:** Realiza una acción adicional en tu turno.

## Contramedida Adaptativa

Sistema defensivo que aprende y neutraliza amenazas.

**Efecto:** Cancela el efecto de un Evento negativo.

## Salto Cuántico

Tecnología experimental de teletransporte.

**Efecto:** Muévete inmediatamente a cualquier casilla del tablero.

## Recuperación Avanzada

Técnicas médicas de vanguardia desarrolladas por La Boca te Lía.

**Efecto:** Un héroe recupera todos sus puntos de energía.

## Ataque Coordinado

Estrategia de combate que maximiza la eficiencia del equipo.

**Efecto:** Todos los héroes añaden +2 a sus tiradas de ataque durante 2 rondas.

Made with Manus

# Cartas de Obstáculo

---

Estas cartas representan barreras de seguridad o sistemas de defensa corporativos que los BlueHorizon deben superar en su misión.

**Cantidad:** 12 cartas

## Firewall Adaptativo

Sistema de seguridad digital que evoluciona para bloquear intrusiones.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 12

## Escáner Biométrico

Sistema de identificación avanzado que detecta intrusos.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 14

## Campo de Fuerza

Barrera energética que impide el paso físico.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 16

## Puerta Blindada

Acceso reforzado con aleaciones avanzadas.

Made with Manus

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 13

## **Sistema de Alarma**

Red de sensores que detecta movimiento no autorizado.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 11

## **Cámara de Gas**

Sistema defensivo que libera toxinas paralizantes.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 15

## **Láser de Seguridad**

Red de rayos láser que activan alarmas al ser interrumpidos.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 14

## **Cerradura Cuántica**

Sistema de cierre que utiliza principios de física cuántica.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Made with Manus

Dificultad: 17

## Muro Electrificado

Barrera física cargada con alto voltaje.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 13

## Zona Vigilada

Área con múltiples cámaras y sensores de movimiento.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 12

## Trampa Mecánica

Dispositivo oculto que se activa al ser pisado.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 11

## Cortafuegos Neural

Barrera digital que ataca directamente al sistema nervioso.

Para superar este obstáculo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 18

Made with Manus

# Cartas de Enemigo

---

Estas cartas representan agentes corporativos o mercenarios que intentan detener a los BlueHorizon.

**Cantidad:** 12 cartas

## Guardia de Seguridad

Personal básico de seguridad corporativa.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 10

## Agente Corporativo

Operativo entrenado para proteger los intereses de la compañía.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 14

## Mercenario de Élite

Soldado profesional contratado para misiones de alta prioridad.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 18

## Dron de Combate

Unidad robótica autónoma equipada con armamento.

Made with Manus

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 13

## **Hacker Corporativo**

Especialista en seguridad informática que contraataca digitalmente.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 15

## **Ejecutivo Corrupto**

Alto cargo corporativo dispuesto a todo por mantener su posición.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 12

## **Cyborg de Seguridad**

Humano mejorado tecnológicamente para tareas de protección.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 16

## **Agente Encubierto**

Infiltrado que se hace pasar por aliado.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Made with Manus

Dificultad: 14

## **Perro Robótico**

Unidad canina mecánica con sensores avanzados.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 11

## **Científico Armado**

Investigador corporativo que utiliza tecnología experimental como arma.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 13

## **Francotirador Táctico**

Especialista en eliminación a distancia.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 17

## **Comandante de Seguridad**

Líder de las fuerzas de defensa corporativas.

Para derrotar a este enemigo, debes obtener un resultado igual o superior a la dificultad en una tirada de dado.

Dificultad: 19

Made with Manus

## Cartas de Desastre

---

Estas cartas representan contraataques masivos de las corporaciones que amenazan toda la misión.

**Cantidad:** 10 cartas

### Ataque de Drones

Enjambre de drones de combate autónomos.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Dificultad: 15

### Bloqueo del Sistema

Cierre total de los sistemas de acceso.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Dificultad: 17

### Protocolo Omega

Activación del sistema de defensa letal.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 3 puntos de energía.

Dificultad: 20

### Colapso Estructural

Derrumbe parcial del edificio corporativo.

Made with Manus

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Dificultad: 16

## **Gas Neurotóxico**

Liberación de agentes químicos en el sistema de ventilación.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Dificultad: 18

## **Contraataque Masivo**

Movilización de todas las fuerzas de seguridad disponibles.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 3 puntos de energía.

Dificultad: 19

## **Virus Informático**

Infección que compromete los sistemas de La Boca te Lía.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Dificultad: 16

## **Interferencia Electromagnética**

Pulso que desactiva temporalmente la tecnología.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Made with Manus

Dificultad: 15

## Traición Interna

Un miembro de La Boca te Lía revela información crítica.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 2 puntos de energía.

Dificultad: 17

## Inteligencia Artificial Hostil

Sistema de IA que toma el control de las defensas.

Todos los BlueHorizon deben superar esta dificultad o perder 3 puntos de energía.

Dificultad: 19

## Cartas de Evento

---

Estas cartas representan cambios inesperados en el campo de batalla que afectan a todos los BlueHorizon.

**Cantidad:** 10 cartas

### Apagón Energético

Los sistemas de la corporación fallan temporalmente.

**Efecto:** Todas las casillas de Obstáculo se convierten en casillas Normales durante 2 rondas.

### Alerta de Seguridad

Se activan protocolos de seguridad adicionales.

Made with Manus

**Efecto:** La dificultad de todos los desafíos aumenta en 2 puntos durante 3 rondas.

## Refuerzos Rebeldes

Llegan nuevos miembros de La Boca te Lía.

**Efecto:** Cada BlueHorizon recupera 2 puntos de energía.

## Cambio de Turno

Rotación del personal de seguridad corporativo.

**Efecto:** Todas las casillas de Enemigo cambian su posición en el tablero.

## Actualización de Sistema

Las corporaciones mejoran sus defensas digitales.

**Efecto:** La dificultad de todos los Obstáculos aumenta en 3 puntos durante 2 rondas.

## Fallo en la Red

Problemas en la infraestructura de comunicaciones.

**Efecto:** Nadie puede usar cartas de Estrategia durante 1 ronda.

## Información Privilegiada

Datos internos filtrados por un aliado.

**Efecto:** Cada jugador puede robar una carta de Estrategia adicional.

## Tormenta Electromagnética

Fenómeno natural que afecta a los sistemas electrónicos.

Made with Manus

**Efecto:** Todas las habilidades especiales quedan desactivadas durante 2 rondas.

## Evacuación de Emergencia

Protocolo de seguridad que vacía temporalmente el edificio.

**Efecto:** Todas las casillas de Enemigo se convierten en casillas Normales durante 1 ronda.

## Inspiración Colectiva

Momento de claridad y determinación compartida.

**Efecto:** Todos los jugadores añaden +3 a sus tiradas durante 2 rondas.

## Cartas de Reflexión

---

Estas cartas representan momentos en que los BlueHorizon pueden reagruparse y planificar su estrategia, conectando la experiencia del juego con situaciones reales de trabajo en equipo.

**Cantidad:** 10 cartas

### Liderazgo en Crisis

¿Qué estrategias de liderazgo han sido más efectivas durante el juego? ¿Cómo se relacionan con situaciones reales en tu equipo de trabajo?

### Comunicación Efectiva

¿Cómo ha sido la comunicación entre los miembros del equipo? ¿Qué podría mejorarse en un entorno laboral real?

## Gestión de Recursos

¿Cómo habéis administrado los recursos limitados (puntos de energía, cartas de estrategia)? ¿Qué paralelismos existen con la gestión de recursos en proyectos reales?

## Toma de Decisiones

¿Cómo ha sido el proceso de toma de decisiones en el equipo? ¿Qué aprendizajes podéis aplicar en vuestro entorno profesional?

## Adaptación al Cambio

¿Cómo ha respondido el equipo ante los eventos inesperados? ¿Qué estrategias de adaptación han funcionado mejor?

## Resolución de Conflictos

¿Han surgido desacuerdos durante el juego? ¿Cómo se han resuelto? ¿Qué técnicas podrían aplicarse en situaciones laborales reales?

## Planificación Estratégica

¿Habéis planificado a corto o largo plazo? ¿Qué enfoque ha resultado más efectivo y por qué?

## Gestión del Riesgo

¿Cómo habéis evaluado y gestionado los riesgos durante el juego? ¿Qué paralelismos existen con la gestión de riesgos en proyectos reales?

## Aprovechamiento de Fortalezas

¿Cómo habéis aprovechado las habilidades únicas de cada BlueHorizon? ¿Cómo podéis aplicar este enfoque para aprovechar las fortalezas individuales en vuestro equipo real?

Made with Manus

## Evaluación del Desempeño

¿Qué ha funcionado bien y qué podría mejorarse en vuestra estrategia como equipo? ¿Cómo podéis aplicar estas lecciones en vuestro entorno profesional?

## Fichas y Marcadores

Estos componentes físicos se utilizan para representar a los BlueHorizon en el tablero y llevar el control de sus recursos y estados.

**Cantidad:** 8 fichas de héroe, 16 insignias de poder, 16 marcadores de energía, 16 marcadores de estado

### Fichas de Héroe

Representan a cada BlueHorizon en el tablero. Cada ficha debe tener un color distintivo y el símbolo o nombre del héroe correspondiente.

OS  
Oráculo  
Supremo

MC  
Mente  
Cuántica

TT  
Tormenta  
Táctica

SP  
Sombra  
Persuasiva

ND  
Nexo  
Digital

El  
Espíritu  
Inquebrantable

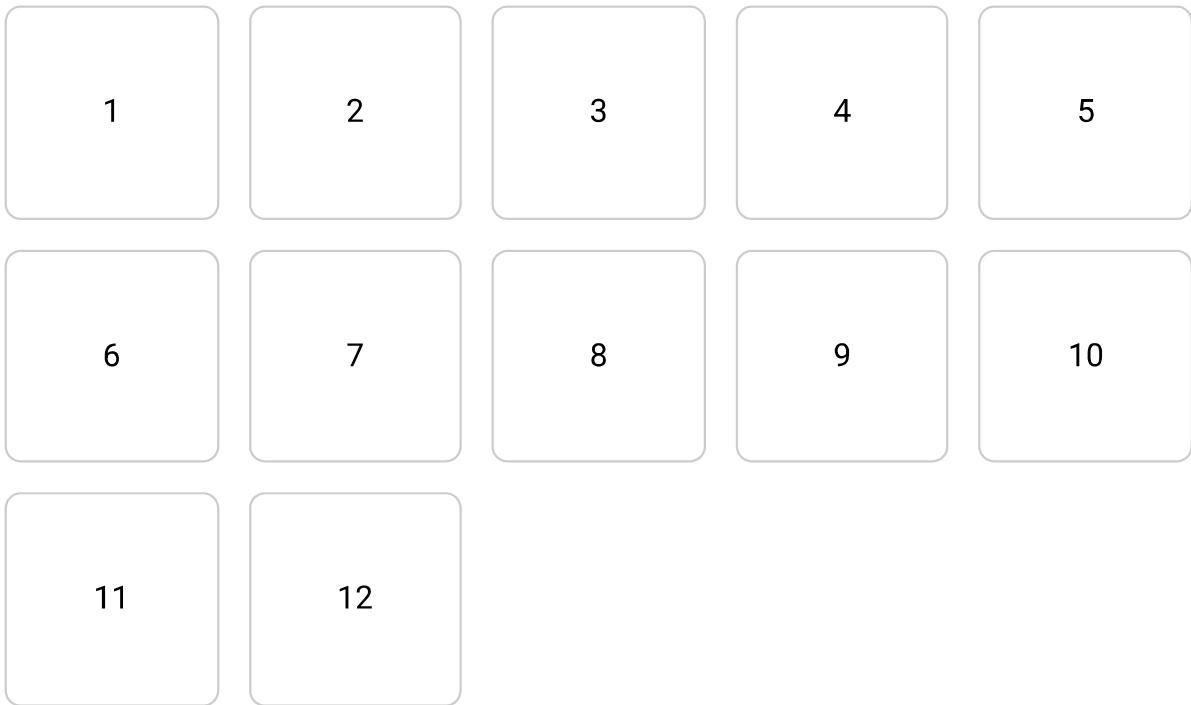
VA  
Vórtice  
Adquisitivo

GI  
Guardián  
Implacable

Made with Manus

## Marcadores de Energía

Se utilizan para llevar el control de los puntos de energía de cada BlueHorizon. Pueden ser fichas numeradas del 1 al 12.



Made with Manus

## Insignias de Poder y Marcadores de Estado

Las insignias representan poderes especiales activados, mientras que los marcadores de estado indican condiciones temporales (paralizado, potenciado, etc.).

