



MARVEL

CHAMPIONS

EL JUEGO DE CARTAS

LA ERA DE
APOCALIPSIS

REGLAMENTO

LA ERA DE APOCALIPSIS

"Que los débiles perezcan y los fuertes sobrevivan. Así ha sido siempre el camino de Apocalipsis."

—Apocalipsis

¡Bienvenido a La era de Apocalipsis! Esta expansión de campaña de héroes contiene dos nuevos Héroes y cinco escenarios exclusivos que narran la historia del despótico régimen de Apocalipsis y de los héroes que luchan para derrocarlo.

CARTAS DE VILLANO

Cada uno de los cinco escenarios incluidos en esta expansión está protagonizado por un nuevo Villano (como mínimo): Unus, los Cuatro Jinetes, la Bestia Oscura y Apocalipsis. En este cuaderno de reglas se dedica una sección propia a cada escenario.



CARTAS DE SUPERHÉROE

Se incluyen dos mazos pregenerados para los nuevos Héroes: Bishop y Magik. En la página 22 se detalla el contenido de estos mazos.



CONTENIDO

- 271 cartas en total, que constan de 91 cartas de Jugador, 15 cartas de Villano y 165 cartas de Encuentro.

SÍMBOLO DE LA EXPANSIÓN

Las cartas que pertenecen a la expansión *La era de Apocalipsis* se identifican mediante este símbolo:



NUEVAS REGLAS

“Localizar”

Cuando debas localizar una carta, has de buscarla en todas las zonas donde pudiera encontrarse (zona de juego, cartas apartadas, mazo de Jugador, pilas de descartes, mazo de Encuentros, etc.). Los jugadores no han de buscar en ninguna zona de juego sin necesidad si saben dónde puede estar la carta que están buscando. Las cartas de Encuentro repartidas boca abajo a los jugadores NO deben mirarse.

PALABRAS CLAVE DESTACADAS

A distancia

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

Complicación X

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

Firmeza

Un personaje que posee la palabra clave Firmeza no puede quedar aturdido ni confundido.

Infame

Cuando se activa un Esbirro que posee la palabra clave Infame, se le da una carta de aumento boca abajo tomada de la parte superior del mazo de Encuentros. Al resolver la activación de ese Esbirro, se pone boca arriba esta carta de aumento, se resuelve su capacidad de aumento (si la tiene) y se aplican sus iconos de Aumento a las puntuaciones del Esbirro para esta activación. La carta de aumento se descarta después de la activación.

Inicio

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

Patrulla

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

Penetrante

Un ataque provisto de la palabra clave Penetrante descarta todas las cartas de Estado “Duro” que posea el objetivo del ataque antes de infligirle Daño.

Permanente

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

Tesón

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

Trabajo en equipo (RASGO)

Después de que un Esbirro con la palabra clave Trabajo en equipo entre en juego y se enfrente a un jugador, si hay en juego al menos otro Esbirro que comparta el rasgo especificado, todo Esbirro que posea la palabra clave Trabajo en equipo con ese mismo rasgo se activa contra el jugador al que se esté enfrentando.

***Ejemplo:** Julia está enfrentada a Colmillo cuando Emilio muestra y se enfrenta a Guantelete, quien posee la palabra clave Trabajo en equipo (JINETES OSCUROS). Como Colmillo también tiene la palabra clave Trabajo en equipo (JINETES OSCUROS), Guantelete se activará contra Emilio.*

Victoria X

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

ZONA DE VICTORIA

La zona de victoria es una zona común a todos los jugadores que se encuentra fuera del juego. Las cartas que hay en la zona de victoria están sujetas a todas las reglas que se apliquen habitualmente a las cartas que están en zonas situadas fuera del juego.

ICONO DE AMPLIFICACIÓN (+)

El icono de Amplificación incrementa el número de iconos de Aumento que hay en las cartas de aumento. Cuando se pone boca arriba una carta de aumento **durante la activación de un enemigo**, se añade a dicha carta un icono de Aumento adicional por cada icono de Amplificación que haya en juego.

CONJUNTO DE ENCUENTROS NORMAL III

La era de Apocalipsis incluye un conjunto de Encuentros llamado Normal III. Este conjunto cambia el modo en que entran en juego los conjuntos de Archienemigo sustituyendo la carta de Perfidia “Una sombra del pasado” por la carta de Entorno “Perseguido por el pasado”. Esta nueva carta tiene las palabras clave Permanente e Inicio, por lo que siempre empieza la partida en juego y

no puede abandonar el juego. El resto del conjunto Normal III hace que se coloquen contadores sobre esta carta de Entorno para introducir los conjuntos de Archienemigo en el juego.

El conjunto Normal III plantea una dificultad similar al conjunto Normal original. Cuando un escenario requiera el uso del conjunto Normal, puede sustituirse por el conjunto Normal III.

REGLAS DEL MODO CAMPAÑA

Todos los escenarios de esta expansión pueden jugarse por separado como aventuras independientes, o bien de forma consecutiva como parte de una misma campaña épica. El modo Campaña combina los cinco escenarios de *La era de Apocalipsis* en una sola experiencia épica donde el desenlace de cada partida influye en el escenario siguiente. Para completar la campaña, los jugadores deben triunfar en los cinco escenarios por orden numérico, empezando por el escenario número 1 (*Unus*) y terminando con el escenario número 5 (*En Sabah Nur*).

Para iniciar una campaña, los jugadores comienzan escogiendo sus Héroes. Cada jugador deberá utilizar durante toda la campaña la carta de Superhéroe que haya elegido, pero entre escenarios podrá cambiar de aspectos y modificar el contenido de su mazo siguiendo las reglas para la creación de mazos personalizados que se describen en la *Guía de referencia* de MARVEL CHAMPIONS.

Para jugar un escenario de campaña, en primer lugar se dispone el escenario siguiendo el procedimiento habitual para la preparación de una partida. Luego se completan las instrucciones específicas para la preparación de ese escenario concreto, siguiendo el orden indicado en la sección "Instrucciones para la campaña".

Una vez finalizada la partida, si los jugadores han ganado, se completan las instrucciones de victoria siguiendo el orden indicado en la sección "Instrucciones para la campaña". Si los jugadores han perdido, pueden volver a disponer el escenario e intentarlo de nuevo sin ninguna penalización.

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA

Durante una campaña, es posible que deban añadirse cartas específicas a los mazos de Jugador y Encuentros. Estas cartas no pueden incluirse en ningún mazo a menos que se vaya a jugar la campaña de *La era de Apocalipsis* y las instrucciones de preparación así lo requieran.

HOJA DE CAMPAÑA

La hoja de campaña que hay en la página 24 de este cuaderno de reglas se usa para dejar constancia de los progresos realizados durante toda la campaña. Al final de cada escenario, los jugadores deben anotar sus resultados introduciendo los datos pertinentes en esta hoja.

CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAMPAÑA



BÁSICA / CAMPAÑA

© MARVEL © 2024 FFG 172

**ESTA CARTA ES BÁSICA,
PERO TAMBIÉN ES ESPECÍFICA
DE LA CAMPAÑA LA ERA
DE APOCALIPSIS.**

Las cartas 164–183 se han diseñado específicamente para la campaña *La era de Apocalipsis*. Las cartas 171–176 son cartas de Jugador específicas de esta campaña que sólo podrán utilizarse cuando se esté jugando la campaña y se indique a los jugadores que pueden usarlas.

REGLAS DE CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para jugar la campaña de *La era de Apocalipsis* en modo Experto, consulta la sección "Campaña en modo Experto" en la página 20.

MISIONES SECUNDARIAS

En la campaña de *La era de Apocalipsis*, el régimen opresor del villano epónimo abarca toda Norteamérica y amenaza con extenderse al resto del mundo. Para representar la naturaleza global de esta crisis, la campaña de *La era de Apocalipsis* introduce misiones secundarias.

Las misiones secundarias son Planes secundarios que poseen el rasgo **MISIÓN**. Representan sucesos que tienen lugar por todo el mundo mientras los héroes combaten al villano. Como los héroes ya están ocupados, deben recurrir a sus Aliados para derrotar estas misiones secundarias. ¡Si tienen éxito, todos los jugadores reciben una recompensa!

MAZOS DE INICIO

Estos mazos de inicio, con sus correspondientes introducciones a los personajes, se han diseñado para los jugadores que prefieren empezar a jugar cuanto antes sin detenerse a crear sus propios mazos.

BISHOP / LIDERAZGO

Bishop posee la asombrosa capacidad de absorber y canalizar energía. Cuando sufras cualquier cantidad de Daño, descarta ese mismo número de cartas de la parte superior de su mazo y añade a tu mano todas las cartas de Recurso que se hayan descartado de ese modo. Utiliza esos recursos para pagar el coste de una "Descarga fulminante" o acumúlalos hasta que Bishop esté "Supercargado" para efectuar un ataque devastador. Juega el "Fusil de Bishop" y el "Uniforme de Bishop" para obtener Daño y curación adicionales de esas cartas de Recurso.

Además de su poder mutante, Bishop es también un comandante perspicaz con mucha experiencia en combate, por eso tiene asociado el aspecto Liderazgo. Juega "Ponerse los trajes" con su identidad de Alter ego para buscar en tu mazo un Aliado y una Mejora que puedas jugar sobre ese mismo Aliado. ¡Vincula "Ayudante" a uno de los Aliados específicos de Bishop y después juega "Espalda contra espalda" para prepararlos a los dos y potenciar sus atributos hasta el final de la fase!

Cartas de Bishop: Malcolm, Randall, Fusil de Bishop, Uniforme de Bishop, Supercargado (x2), Descarga fulminante (x2), Asumir el mando (x2), Conversión de energía (x2), Energía acumulada (x3).

Cartas de Liderazgo: Cable, X-23, Entrenamiento en equipo (x3), Traje avanzado (x3), Ayudante, Espalda contra espalda (x3), Ponerse los trajes (x3), Liderar en vanguardia (x3), El poder del liderazgo (x2).

Cartas Básicas: Legión, Médula, Energía, Genio, Fuerza.

Conjunto de Archienemigo: Trevor Fitzroy, Portal en el tiempo, Bantam, Artimañas temporales (x2).

Obligación: Miedo al futuro.

MAGIK / AGRESIVIDAD

Magik es una mutante hechicera que posee la capacidad de teletransportarse a través de la dimensión del Limbo, de la cual proceden sus poderes místicos. Con su identidad de Héroe puedes jugar con la primera carta de tu mazo boca arriba. Haz que los iconos de recurso de la "Corona de Magik", la "Espada Alma" o la "Armadura mística" coincidan con los de esa primera carta de tu mazo para aplicar distintos incrementos a tus atributos. Usa "Limbo" para intercambiar la primera carta de tu mazo por otra que tengas en la mano; luego juega "Golpear con el alma" para atacar a un enemigo. ¡Si la carta de la parte superior de tu mazo tiene los iconos ♣ o ★, también aturdirás a ese enemigo!

Por si ser una hechicera mutante no intimidaba ya lo suficiente, Magik es también una guerrera formidable; por eso tiene asociado el aspecto Agresividad. Agota la "Furia sanguinaria" para sufrir 1 de Daño y robar 1 carta después de derrotar a un enemigo. ¡Encaja un par de golpes sin defenderte para reducir tu Vida por debajo de la mitad de su valor inicial y después juega "Embestida arrolladora" para causar 8 de Daño con Brutalidad!

Cartas de Magik: Coloso, Limbo, Corona de Magik, Espada Alma, Armadura mística, Adivinación, Disco de salto (x3), Exorcismo (x2), Golpear con el alma (x2), Barrera mágica (x2).

Cartas de Agresividad: Bolas Doradas, Tempus, Furia sanguinaria (x3), Tantear las defensas (x3), Embestida arrolladora (x3), Vapuleo (x3), El poder de la agresividad (x2).

Cartas Básicas: Triage, Cucos de Stepford, Gema de sangre, Hechizo básico (x3), Meditación espiritual (x3).

Conjunto de Archienemigo: Belasco, Soberano del Limbo, S'ym, Fuego Brujo, Batalla por el Limbo.

Obligación: La Niña Oscura.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Desarrollo adicional: Tony Fanchi

Producción: Molly Glover

Edición: B. D. Flory

Corrección de texto: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinador de la línea: Gavin Duffy

Coordinador de diseño de reglas: Colin Phelps

Diseño gráfico de la expansión: Joseph D. Olson

Responsable de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: Michal Ivan

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke y Kaitlin Souza

Responsable de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de producto: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para José Guzmán.

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

MARVEL

Aprobación de licencias: Amanda Barker

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

PRUEBAS DE JUEGO

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassallo, Ben Waxman y Ryan Wolohan

©MARVEL. Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.



La ERA de APOCALIPSIS

HOJA DE CAMPAÑA

DATOS DE LOS JUGADORES

Superhéroe del jugador 1:

Vida restante:

Superhéroe del jugador 2:

Vida restante:

Superhéroe del jugador 3:

Vida restante:

Superhéroe del jugador 4:

Vida restante:

Misión secundaria

Inicio

Derrotada

No derrotada

Liberar el Núcleo de Seattle

Pon aparte todas las copias de la Mejora "Medidas desesperadas".

Durante el resto de la campaña, al principio de cada partida cada jugador puede coger 1 copia de "Medidas desesperadas", añadirla a su mazo y barajarlo. Esa carta no se cuenta de cara al tamaño mínimo de su mazo.

Retira de la campaña todas las copias de "Medidas desesperadas".

Evacuar a los supervivientes

Cada jugador coge una copia de "Refugiados asustados", la añade a su mazo y luego lo baraja.

Retira de la campaña todas las copias de "Refugiados asustados". Cada jugador elige una Mejora de cualquier aspecto. Puede incluir 1 copia de esa carta en su mazo para el resto de la campaña. Esa carta no se cuenta de cara al tamaño mínimo del mazo.

Durante el resto de la campaña, al principio de cada partida cada jugador debe añadir una copia de "Refugiados asustados" a su mazo y barajarlo.

Sabotear la Muralla Marina

Añade el Plan secundario "La Muralla Marina de Norteamérica" al mazo de Encuentros y barájalo.

Retira de la campaña el Plan secundario "La Muralla Marina de Norteamérica". Cada jugador elige un Apoyo de cualquier aspecto. Puede incluir 1 copia de esa carta en su mazo para el resto de la campaña. Esa carta no se cuenta de cara al tamaño mínimo del mazo.

Durante el resto de la campaña, en la preparación de cada partida, añade "La Muralla Marina de Norteamérica" al mazo de Encuentros y barájalo.

Encontrar a los mutantes desaparecidos

Pon aparte todos los Aliados de Campaña.

Cada jugador elige un Aliado de Campaña. Puede incluir ese Aliado en su mazo para el resto de la campaña. Esa carta no se cuenta de cara al tamaño mínimo del mazo.

Retira de la campaña todos los Aliados de Campaña.

Esbirros Capataz disponibles:

- Mister Siniestro
 El Rey Sombra
 Abismo
 Hombre de Azúcar
 Mikhail Rasputin