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 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!

EXPLICACIÓN DE LAS MISIONES SECUNDARIAS

Al preparar los escenarios 1 a 4 en el modo Campaña, debe mezclarse el conjunto de Encuentros de La era de Apocalipsis con el mazo de Encuentros. Luego elige al azar uno de los Planes secundarios ***MISIÓN*** disponibles (números 1/5 a 4/5) y muéstralo.

- Los Planes secundarios ***MISIÓN*** que están disponibles son los que no se han tachado aún de la hoja de campaña.
- El Plan secundario ***MISIÓN*** número 5/5, "Proteger al Profesor", debe reservarse para cuando se juegue el escenario 5 (En Sabah Nur).

Los Planes secundarios ***MISIÓN*** empiezan la partida en una zona de juego separada que se denomina "zona de misión".

- Los jugadores no pueden intervenir contra los Planes secundarios ***MISIÓN***.
- Las cartas que están en la zona de misión se consideran en juego, pero no las controla ningún jugador. No pueden verse afectadas por capacidades de cartas a menos que en su enunciado se aluda específicamente a la zona de misión.

Después de poner en juego el Plan secundario ***MISIÓN***, se elige al azar un Esbirro ***CAPATAZ*** que esté disponible y se pone en juego en la zona de misión.

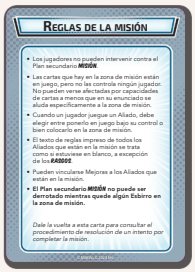
- Los Esbirros ***CAPATAZ*** son las cinco cartas que componen el conjunto Capataz (están en el reverso de las cartas del conjunto Prelados).
- Los Esbirros ***CAPATAZ*** que están disponibles son los que no se han tachado aún en la hoja de campaña.
- La mayoría de los Esbirros ***CAPATAZ*** poseen una capacidad de **Respuesta de misión**. Se trata de un nuevo tipo de **Respuesta obligada** que solamente se resuelve después de que un jugador descarte cartas de la parte superior de su mazo cuando esté intentando una misión.

Después de ponerse en juego este Esbirro ***CAPATAZ***, se pone también en juego junto a él la carta de referencia de doble cara que explica las reglas de la misión. Luego el jugador inicial toma el control de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A), con la cara de ***MISIÓN*** boca arriba.

Mientras haya en juego un Plan secundario ***MISIÓN***, cuando un jugador juegue un Aliado, debe elegir entre jugar dicho Aliado en su zona de partida (siguiendo las reglas habituales) o bien jugarlo en la zona de misión.

- Los Aliados que están en la zona de misión se usan para intentar completar misiones. No se cuentan de cara a tu límite de Aliados.
- El texto de reglas impreso de todos los Aliados presentes en la zona de misión se considera en blanco (a excepción de sus ***RASGOS***).
- Los jugadores pueden vincular Mejoras a los Aliados que están en la zona de misión.

Cuando una carta que está en la zona de misión abandona el juego, se coloca en la pila de descartes de su propietario.



Carta de reglas de la misión

Zona de misión

Esbirro Capataz

Misión secundaria

Zona de juego del Villano

Plan principal

Mazo de Encuentros

Villano

CÓMO INTENTAR MISIONES

Los intentos para completar misiones se llevan a cabo al aplicar la capacidad de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A). Cuando un jugador intenta una misión, debe resolver el siguiente procedimiento en el orden indicado:

1. Descarta X cartas de la parte superior de tu mazo, siendo X el número de Aliados que haya en la misión.
2. Asigna cada una de las cartas descartadas a un Aliado distinto que esté en la misión.
   - Si alguno de los iconos de recurso del Aliado coincide con un icono de recurso de la carta que se le ha asignado, ese Aliado participa en el intento de completar la misión.
   - Los iconos de recurso Universal (★) de las cartas que se hayan descartado para intentar la misión pueden utilizarse para coincidir con cualquier icono de recurso de los Aliados que haya en la misión (✋, ✊, 👊, o ★).
   - Se puede usar cualquier icono de recurso (✋, ✊, 👊, o ★) para coincidir con un icono de recurso Universal (★) de un Aliado.
   - Después de determinar qué Aliados van a participar en el intento, todas las cartas descartadas se devuelven a la pila de descartes del jugador.
3. Toma X fichas de Daño para formar una reserva de Daño, siendo X igual a la puntuación total de ATQ de todos los Aliados participantes.
4. Inflige Daño de esta reserva a los enemigos que haya en la misión, de uno en uno, hasta que no queden fichas de Daño en la reserva o hasta que no queden enemigos en la misión.
5. Quita X de Amenaza del Plan secundario ***MISIÓN***, siendo X igual a la puntuación total de INT de todos los Aliados participantes.

Cuando ya no quede Amenaza sobre el Plan secundario ***MISIÓN***, éste es derrotado.

- El Plan secundario ***MISIÓN*** no puede ser derrotado mientras haya algún Esbirro en la zona de misión.
- El Esbirro ***CAPATAZ*** no puede sufrir Daño mientras haya otro Esbirro en la zona de misión.

Después de que se derrote un escenario, debe actualizarse la hoja de campaña tachando el nombre del Plan secundario ***MISIÓN*** que empezó la partida en juego. Luego se siguen las instrucciones de la columna "Derrotada" o "No derrotada" que corresponda a esa misión secundaria.

- Si se ha derrotado a un Esbirro ***CAPATAZ*** durante la partida, su nombre debe marcarse en la hoja de campaña.

Intento de misión en curso

Ejemplo: *Todos los Aliados de arriba van a participar en la misión. El icono de recurso ✊ asignado a Randall coincide con su icono de recurso ★. El icono de recurso 👊 asignado a X-23 coincide con su icono de recurso 👊. El icono de recurso ★ asignado a Médula coincide con su icono de recurso ✋.*

INSTITUTO XAVIER.
ESTO ES MUY RARO. ALGO DEBE DE HABER SALIDO MAL DURANTE EL CRONOSALTO.
¡OH, NO!
AQUÍ YACE
CHARLES XAVIER
NO ME LO PUEDO CREER.
¡ENCONTRAREMOS AL RESPONSABLE!
NO HACE FALTA, RENEGADA. YA OS HEMOS ENCONTRADO NOSOTROS.
¡MUERTE A LOS ENEMIGOS DE APOCALIPSIS!

ESCENARIO Nº 1 – UNUS

X-Force viajó al futuro para rescatar a Hope Summers de Dyscordia, pero algo sucedió mientras estaban desplazados en el tiempo. Ahora han quedado atrapados en una línea temporal alternativa dominada por el genocida Apocalipsis, ¡y nada más llegar son atacados por Unus, uno de sus prelados!

Mazo de Villano: Unus (I), Unus (II).

Quita Unus (I) y añade Unus (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Cacería de traidores a la raza.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Unus, Infinitos, Pesadilla distópica y Normal.

El conjunto "Pesadilla distópica" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Infinitos" puede utilizarse en otros escenarios, pero es imprescindible para jugar contra Unus. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de Marvel Champions.

CONJUNTO MODULAR DE LOS INFINITOS

El escenario de Unus requiere el uso del conjunto modular de los Infinitos, que incluye el Plan secundario Acervo genético. Esta carta tiene las palabras clave Inicio y Permanente, de modo que siempre empieza la partida en juego y no puede abandonar el juego.

Tanto Unus como el Soldado Infinito (ambos forman parte del conjunto de los Infinitos) se vuelven más fuertes o débiles en función de la cantidad de Amenaza que haya sobre el Acervo genético, ¡así que procurad que no se acumule demasiada!

AJUSTAR LA DIFICULTAD

Si los jugadores prefieren modificar la dificultad de un escenario en el que estén usando el conjunto modular de los Infinitos, pueden colocar fichas de Amenaza sobre Acervo genético durante la preparación de la partida. Esta Amenaza adicional representa las diezmas que han llevado a cabo previamente los Infinitos. Los jugadores pueden acordar la cantidad de Amenaza que se colocará; más abajo se sugieren algunas cifras para distintos niveles de dificultad.

- **Modo Escaramuza:** Coloca 0 de Amenaza.
- **Modo Normal:** Coloca 1 de Amenaza.
- **Modo Experto:** Coloca 2 de Amenaza.
- **Modo Heroico:** Coloca 3 de Amenaza.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

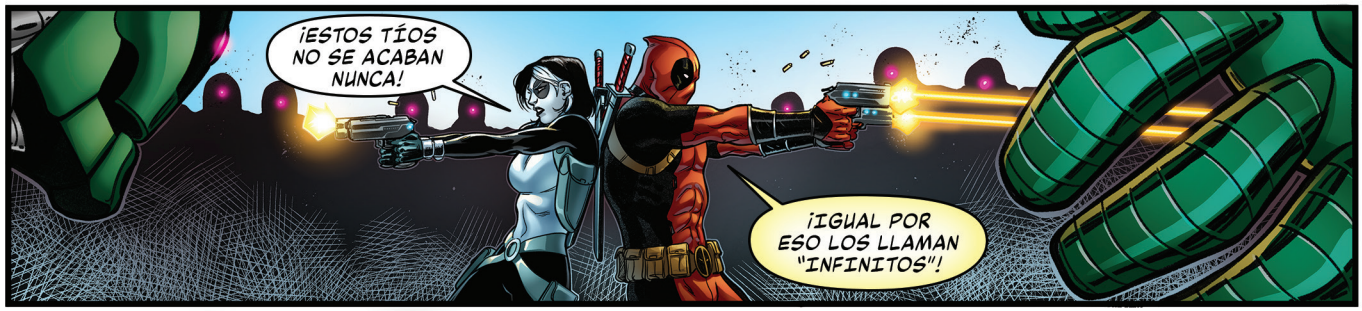
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Cada jugador debe anotar el nombre de su Superhéroe en la hoja de campaña que hay en la contraportada de este cuaderno. No está permitido cambiar de Superhéroe durante el transcurso de la campaña.
- Añade el conjunto modular de La era de Apocalipsis al mazo de Encuentros y barájalo.
- Elige al azar uno de los Planes secundarios ***MISIÓN*** disponibles y sigue las instrucciones de **Inicio** estipuladas en la hoja de campaña.
- Elige al azar uno de los Esbirros ***CAPATAZ*** disponibles y añádelo a la zona de misión. Pon al lado del Esbirro la carta de referencia de doble cara con las reglas de la misión.
- El jugador inicial toma el control de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A), con la cara de ***MISIÓN*** boca arriba.
- Cada jugador busca un Aliado en su mazo y lo añade a su mano (esta carta sí cuenta de cara al tamaño de su mano).

VICTORIA:

- Tacha el nombre del Plan secundario ***MISIÓN*** de la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "Derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** no ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "No derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Esbirro ***CAPATAZ*** ha sido derrotado, tacha su nombre de la hoja de campaña.

- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.


¡ESTOS TÍOS NO SE ACABAN NUNCA!
¡IGUAL POR ESO LOS LLAMAN "INFINITOS"!

BLAM!

REPLEGAOS Y VENID CONMIGO. ¡SÁCANOS DE AQUÍ, MAGIK!

BIENVENIDOS A LA RESISTENCIA, PEÑA-X.
¿QUIÉNES SOIS? ¿DÓNDE NOS HABÉIS TRAÍDO?
SOMOS LA PATRULLA-X, Y ÉSTE ES NUESTRO HOGAR.
¡¿MAGNETO?! ¡¿QUÉ LE HA PASADO AL PROFESOR X?!

¿TE REFIERES A MI AMIGO CHARLES XAVIER? MURIÓ HACE AÑOS EN EL CAIRO.
POCO DESPUÉS, APOCALIPSIS ATACÓ ESTADOS UNIDOS Y CONQUISTÓ NORTEAMÉRICA.
CHARLES SOÑABA CON LA PAZ ENTRE HUMANOS Y MUTANTES. LA PATRULLA-X COMBATE A APOCALIPSIS EN SU HONOR.
¡POR FIN HEMOS ENCONTRADO EL CUARTEL GENERAL DE LA PATRULLA-X!
¡DESTRUIDLOS A TODOS!
CRASH
!

ESCENARIO Nº 2 – LOS CUATRO JINETES

La oportuna llegada de Magik y Bishop evita que X-Force sucumba a manos de una interminable legión de Infinitos. Magik emplea su magia para teleportarlos sanos y salvos al cuartel general secreto de la Patrulla-X. Allí se enteran de cómo Apocalipsis se hizo con el poder tras el asesinato del Profesor X, y descubren que Magneto lidera ahora a la Patrulla para honrar la muerte de su viejo amigo.

Magneto les pone al corriente de la prolongada guerra de desgaste que están librando (y perdiendo) contra Apocalipsis, y de cómo la fortuita aparición de X-Force podría invertir las tornas de la batalla en su favor. Pero antes de poder explicar su plan, una violenta explosión derriba las paredes del cuartel general. ¡Apocalipsis ha localizado la base oculta de Magneto y ha enviado a sus Cuatro Jinetes para eliminar a la Patrulla-X de una vez por todas!

Mazo de Villano: Guerra (A), Hambre (A), Peste (A) y Muerte (A).

Sustituye cada Villano (A) por su versión (B) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: Los jinetes de Apocalipsis.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Cuatro jinetes, Sabuesos, Pesadilla distópica y Normal.

Los conjuntos "Sabuesos" y "Pesadilla distópica" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de Marvel Champions.

MÚLTIPLES VILLANOS

En este escenario participan cuatro Villanos diferentes: Guerra (✊ 81), Hambre (✊ 82), Peste (✊ 83) y Muerte (✊ 84). Estos cuatro Villanos se muestran en un orden aleatorio y se ponen en juego formando una fila durante la preparación del escenario. Pon un medidor de Vida debajo de cada Villano y ajústalos para que marquen sus respectivas puntuaciones iniciales de Vida. Si no tienes suficientes medidores de Vida para todos, puedes usar dados o fichas, anotar las cifras en una hoja de papel o emplear cualquier otro método para reflejar la Vida de cada Villano.

EL VILLANO ACTIVO

Al comienzo de este escenario hay cuatro Villanos en juego, pero durante la fase del Villano solamente se activará uno de ellos, denominado Villano activo. El Villano activo es el que está señalado con el contador de Villano activo *(utiliza un contador genérico con este propósito)*. Este contador se coloca y se traslada al resolver los efectos de ciertas cartas. El Plan principal Los jinetes de Apocalipsis 1A indica a los jugadores que sitúen el contador de Villano activo sobre el primer Villano de la fila (empezando por la izquierda) durante la preparación de la partida.

La cara 1B de Los jinetes de Apocalipsis hace que el contador de Villano activo pase al "siguiente Villano" después de la activación del Villano actual. El "siguiente Villano" es el que está situado inmediatamente a la derecha del actual. Si el Villano actual es ya el último de la fila, entonces el "siguiente Villano" será de nuevo el primero de la fila (empezando por la izquierda).

Toda carta de Encuentro que aluda al "Villano" se aplicará únicamente al Villano activo. Cuando se use una capacidad de una carta de Jugador que aluda al "Villano", el jugador que ha usado esa capacidad decide qué Villano será su objetivo. Si una palabra clave o capacidad constante alude al "Villano", solamente se aplica al Villano activo.

Los jugadores pueden atacar a cualquier Villano de su elección, sea quien sea el Villano activo. Ciertas cartas de Encuentro provocan la activación de un Villano específico, sea quien sea el Villano activo.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

La carta de Villano de cada uno de los Jinetes tiene una cara A y otra B para que los jugadores puedan ajustar la dificultad deseada. Para jugar el escenario en modos de Escaramuza o Normal, se utilizan las caras A de todos los Villanos. Para jugar el escenario en modo Experto o Heroico, se utilizan las caras B de todos los Villanos. Los jugadores también pueden personalizar su experiencia usando cualquier combinación de caras A y B.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade el conjunto modular de La era de Apocalipsis al mazo de Encuentros y barájalo.
- Elige al azar uno de los Planes secundarios ***MISIÓN*** disponibles y sigue las instrucciones de **Inicio** estipuladas en la hoja de campaña.
- Elige al azar uno de los Esbirros ***CAPATAZ*** disponibles y añádelo a la zona de misión. Pon al lado del Esbirro la carta de referencia de doble cara con las reglas de la misión.
- El jugador inicial toma el control de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A), con la cara de ***MISIÓN*** boca arriba.
- Cada jugador busca un Aliado en su mazo y lo añade a su mano (esta carta sí cuenta de cara al tamaño de su mano).

- **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 3 de Amenaza sobre el Plan secundario ***MISIÓN*** para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor máximo.

VICTORIA:

- Tacha el nombre del Plan secundario ***MISIÓN*** de la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "Derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** no ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "No derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Esbirro ***CAPATAZ*** ha sido derrotado, tacha su nombre de la hoja de campaña.

- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

Zona de juego del Villano para los Cuatro Jinetes al comienzo de la partida

Mazo de Encuentros

Contador de Villano activo

LA CIUDADELA DE APOCALIPSIS.
¿QUÉ NOTICIAS HAY DE MIS JINETES, REX?
MI SEÑOR, VUESTROS JINETES HAN SIDO DERROTADOS Y LA PATRULLA-X VIENE DE CAMINO.
NO IMPORTA. LOS FUERTES SOBREVIVEN Y LOS DÉBILES PERECEN. ASÍ LO DISPONE APOCALIPSIS.
¡APOCALIPSIS, HA LLEGADO EL FIN DE TU REINADO!

ESCENARIO Nº 3 – APOCALIPSIS

Tras derrotar a los Cuatro Jinetes de Apocalipsis, Magneto lidera a su Patrulla-X y a los recién llegados X-Force en una ofensiva directa contra el mismísimo tirano. Pero antes de derrocar al antediluviano déspota, deben abrirse paso luchando a través del corazón de su imperio en la antigua ciudad de Nueva York y atravesar las puertas de su imponente ciudadela. Entre la Patrulla-X y estas puertas se interpone el grueso del ejército de Apocalipsis, encabezado por sus prelados más formidables.

Mazo de Villano: Apocalipsis (II), Apocalipsis (III), Apocalipsis (IV).

Quita Apocalipsis (II) y empieza con Apocalipsis (III) para jugar al modo Experto. Si prefieres rebajar la dificultad, empieza con Apocalipsis (I).

Mazo de Plan principal: La era de Apocalipsis.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Apocalipsis, Jinetes Oscuros, Infinitos y Normal.

Los conjuntos "Jinetes Oscuros" e "Infinitos" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de Marvel Champions.

Atención: Los Esbirros ***PRELADO*** (179–183) están en el reverso de los Esbirros ***CAPATAZ***. Derrotar a un Esbirro ***PRELADO*** no retira de la campaña su versión como ***CAPATAZ***.

DETENER EL APOCALIPSIS

Apocalipsis es el tirano eterno cuyo poder mutante le permite regenerarse y fortalecerse constantemente. Para derrotarlo, en primer lugar los héroes deben probar que Apocalipsis ya no merece gobernar mostrando la carta de Accesorio "Caído en desgracia" que se halla en el reverso del Plan secundario "El trono del tirano".

Cuando Apocalipsis vaya a ser derrotado, si no tiene vinculado el Accesorio "Caído en desgracia", los jugadores deben resolver la interrupción obligada de la cara 1B de "La era de Apocalipsis", que dice así: "cuando Apocalipsis vaya a ser derrotado, en vez de eso descarta todos los Accesorios que tenga vinculados y cúrale todo el Daño. Quita X de Amenaza de este Plan (ignorando los iconos de Crisis)". Derrotando a Apocalipsis de este modo no se gana la partida, pero sí se descartan todos los Accesorios que tenga vinculados y se evita que se vuelva aún más fuerte.

Si Apocalipsis es derrotado teniendo vinculado el Accesorio "Caído en desgracia", los jugadores ganan la partida.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade el conjunto modular de La era de Apocalipsis al mazo de Encuentros y barájalo.
- Elige al azar uno de los Planes secundarios ***MISIÓN*** disponibles y sigue las instrucciones de **Inicio** estipuladas en la hoja de campaña.
- Elige al azar uno de los Esbirros ***CAPATAZ*** disponibles y añádelo a la zona de misión. Pon al lado del Esbirro la carta de referencia de doble cara con las reglas de la misión.
- El jugador inicial toma el control de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A), con la cara de ***MISIÓN*** boca arriba.
- Cada jugador busca un Aliado en su mazo y lo añade a su mano (esta carta sí cuenta de cara al tamaño de su mano).

- **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 3 de Amenaza sobre el Plan secundario ***MISIÓN*** para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor máximo.

VICTORIA:

- Tacha el nombre del Plan secundario ***MISIÓN*** de la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "Derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** no ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "No derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Esbirro ***CAPATAZ*** ha sido derrotado, tacha su nombre de la hoja de campaña.

- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

APOCALIPSIS HA CAÍDO, PERO ¿CÓMO SOLUCIONAMOS ESTE FOLLÓN?
SABEMOS QUE TENÍA UN PORTAL TEMPORAL AQUÍ COMO PLAN DE CONTINGENCIA. SI ME LLEVÁIS HASTA ÉL, ME ENCARGARÉ DE TODO.
¿ESTOS NO SE HAN ENTERADO DE QUE NOS HEMOS PULIDO A SU JEFE? ¡LEED LA HOJA DE CAMPAÑA, TARADOS!
TAK TAK TAK
¿CUÁNTO TARDARÁS EN ABRIR EL PORTAL, MCCOY?
¡NO SOY VUESTRO MCCOY, ZOQUETE! ¡YO CONSTRUÍ ESTA MÁQUINA, Y AHORA LA USARÉ PARA TRAER DE VUELTA A APOCALIPSIS!
¡NO TAN RÁPIDO, BOLA DE PELO!
¡NO, IDIOTA! ¡NOS CONDENARÁS A TODOS!

ESCENARIO Nº 4 – LA BESTIA OSCURA

Apocalipsis ha sido derrotado y su régimen ha caído. Pero no hay tiempo para celebraciones, pues su vasto imperio se ha sumido en el caos. Los prelados se disputan el poder y se reparten los territorios mientras las masas oprimidas se rebelan contra sus antiguos amos. En mitad de la confusión, los equipos de la Patrulla-X y de X-Force buscan el modo de deshacer todo el daño que Apocalipsis ha causado al mundo.

Cuando descubren la existencia de un portal temporal instalado bajo la ciudadela de Apocalipsis, corren en su busca. Pero cuando encuentran la máquina y confían su manejo a la Bestia, ésta revela no ser el Hank McCoy que todos conocen, ¡sino la Bestia Oscura, que diseñó el dispositivo para Apocalipsis! El siniestro mutante se burla de la ingenua Patrulla-X y declara que pretende viajar atrás en el tiempo para asegurarse de que su amo vuelve a hacerse con el poder. Pero antes de tener ocasión de realizar los ajustes pertinentes en su máquina, X-Force se abalanza sobre él y atraviesan juntos el portal, precipitándose en un viaje descontrolado por el tiempo y el espacio.

Mazo de Villano: Bestia Oscura (I), Bestia Oscura (II).

Quita Bestia Oscura (I) y añade Bestia Oscura (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: El alucinante viaje de la Bestia Oscura.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de Bestia Oscura, Luna azul, Genosha, Tierra Salvaje, Pesadilla distópica y Normal.

El conjunto "Pesadilla distópica" puede quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. Los conjuntos "Luna azul", "Genosha" y "Tierra Salvaje" pueden utilizarse en otros escenarios, pero son imprescindibles para jugar contra la Bestia Oscura. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de Marvel Champions.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade el conjunto modular de La era de Apocalipsis al mazo de Encuentros y barájalo.
- Elige al azar uno de los Planes secundarios ***MISIÓN*** disponibles y sigue las instrucciones de **Inicio** estipuladas en la hoja de campaña.
- Elige al azar uno de los Esbirros ***CAPATAZ*** disponibles y añádelo a la zona de misión. Pon al lado del Esbirro la carta de referencia de doble cara con las reglas de la misión.
- El jugador inicial toma el control de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A), con la cara de ***MISIÓN*** boca arriba.
- Cada jugador busca un Aliado en su mazo y lo añade a su mano (esta carta sí cuenta de cara al tamaño de su mano).

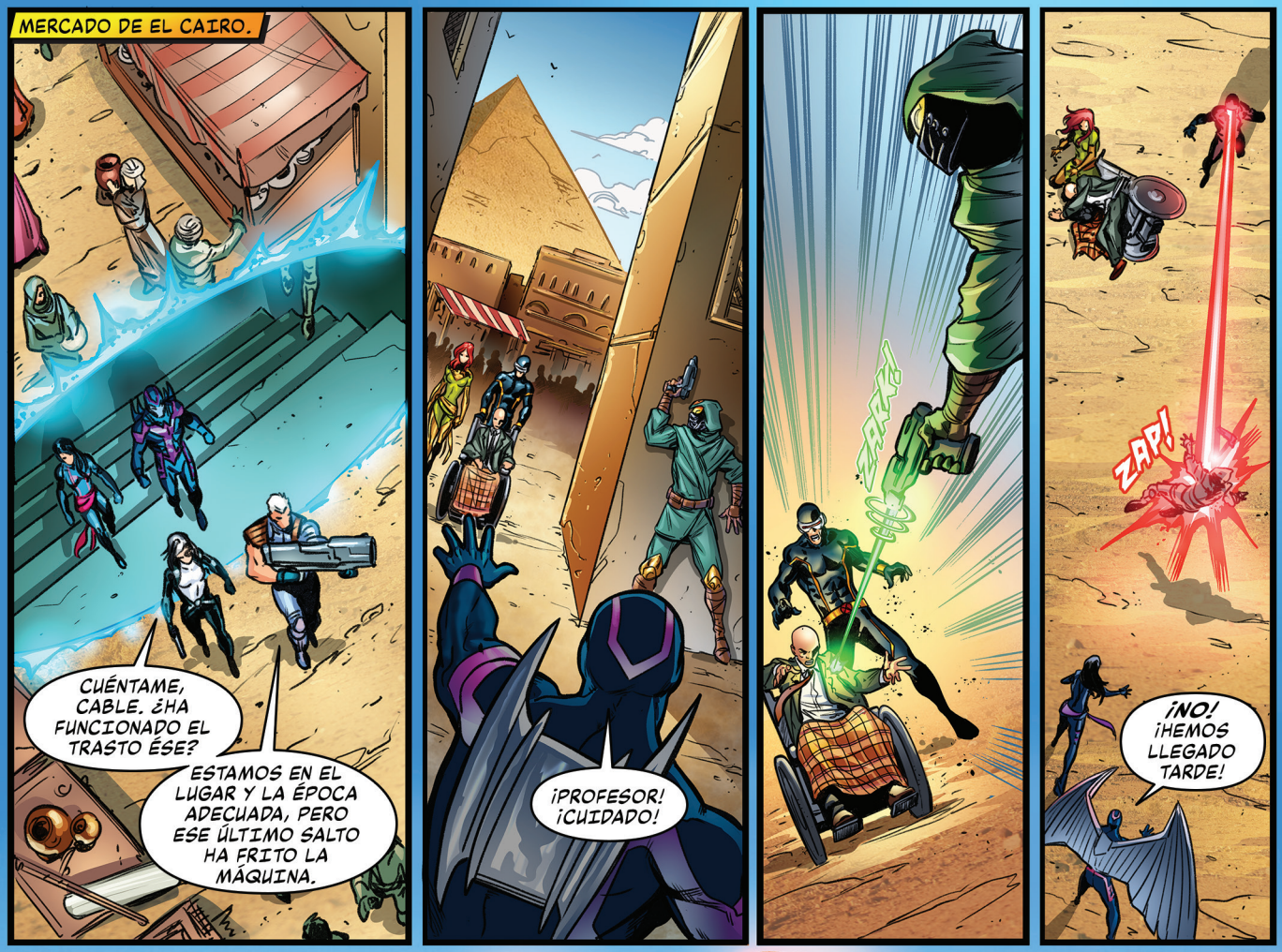
- **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 3 de Amenaza sobre el Plan secundario ***MISIÓN*** para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor máximo.

VICTORIA:

- Tacha el nombre del Plan secundario ***MISIÓN*** de la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "Derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Plan secundario ***MISIÓN*** no ha sido derrotado, sigue las instrucciones de la columna "No derrotada" correspondiente en la hoja de campaña.
- Si el Esbirro ***CAPATAZ*** ha sido derrotado, tacha su nombre de la hoja de campaña.

- **Sólo en modo Experto:** La puntuación de Vida restante de cada Superhéroe debe anotarse en la hoja de campaña.

16


MERCADO DE EL CAIRO.
CUÉNTAME, CABLE. ¿HA FUNCIONADO EL TRASTO ÉSE?
ESTAMOS EN EL LUGAR Y LA ÉPOCA ADECUADA, PERO ESE ÚLTIMO SALTO HA FRITO LA MÁQUINA.
¡PROFESOR! ¡CUIDADO!
ZAP!
ZAP!
¡NO! ¡HEMOS LLEGADO TARDE!
¡HAY QUE LLEVARLO A UN HOSPITAL!

EL SR. XAVIER ESTÁ ESTABLE, PERO HA SIDO INFECTADO CON UN VIRUS QUE NO HEMOS VISTO NUNCA.
42
ES EL TECNOVIRUS. LO CREÓ APOCALIPSIS, Y SÓLO ÉL TIENE LA CURA.
¿DÓNDE ESTÁ AHORA?
ÉSA ES LA PIRÁMIDE QUE VI EN LA MENTE DEL ASESINO. APOCALIPSIS ESTÁ DENTRO.
PUES LE DERROTAMOS Y LE QUITAMOS LA CURA.
OZYMANDIAS, ¿POR QUÉ HE SIDO DESPERTADO ANTES DE QUE FINALICE MI CICLO DE REGENERACIÓN?
OS PIDO DISCULPAS, MI SEÑOR. VUESTROS ENEMIGOS SE HAN CONGREGADO FUERA.
ENTONCES EL MOMENTO DE MI ASCENSIÓN SE HA ADELANTADO.

ESCENARIO Nº 5 – EN SABAH NUR

Tras derrotar a la Bestia Oscura, X-Force tomó el control de su máquina del tiempo y la recalibró para volver a su propio pasado y evitar el asesinato del Profesor X. Por desgracia, su escasa familiaridad con el dispositivo hizo que regresaran con el tiempo justo de presenciar el atentado contra el profesor, iniciándose así el curso del espantoso futuro del que la Patrulla-X acaba de escapar.

Tras llevar a Xavier al hospital, donde afortunadamente logran estabilizarlo, los miembros de X-Force y la Patrulla-X averiguan que el proyectil le ha inoculado el mismo virus tecnoorgánico extendido por medio cuerpo de Cable. Si no logran hallar una cura, el profesor estará condenado... y el futuro con él.

Cable sabe que Apocalipsis es el único que tiene el antídoto, así que dirige a su equipo y a la Patrulla-X en un asalto directo contra la pirámide de En Sabah Nur.

Mazo de Villano: Apocalipsis (I), Apocalipsis (II). *(En este escenario se utilizan las versiones de tres caras.)*

Quita Apocalipsis (I) y añade Apocalipsis (III) para jugar al modo Experto.

Mazo de Plan principal: La pirámide de En Sabah Nur, La ascensión de Apocalipsis.

Mazo de Encuentros: Conjuntos de Encuentros de En Sabah Nur, Tecnología celestial, Clan Akkaba y Normal.

Los conjuntos "Tecnología celestial" y "Clan Akkaba" pueden quitarse de este escenario o añadirse a otros escenarios utilizando las reglas para diseñar escenarios personalizados. El conjunto "Normal" se encuentra en la caja básica de Marvel Champions.

EL RITUAL ANTIGUO

El conjunto modular del Clan Akkaba contiene el Plan secundario "Ritual antiguo". Este Plan secundario tiene las palabras clave Inicio y Permanente, por lo que siempre empieza la partida en juego y no puede abandonar el juego.

CARTA DE VILLANO CON TRES CARAS

El escenario de En Sabah Nur introduce por primera vez una carta de Villano de tres caras en Marvel Champions*: El juego de cartas*. Apocalipsis empieza la partida con su identidad **BIOMORFO**. Desde ella puede cambiar a su identidad como **CIBERPÁTICO**, o bien desplegarse la carta para mostrar su identidad **GIGANTE**.

Durante el transcurso del escenario, varias capacidades de cartas harán que Apocalipsis cambie de identidad. Cuando esto suceda, cambia su carta de Villano para dejar boca arriba la identidad especificada. Esto NO es lo mismo que "derrotar" ni "mostrar" al Villano, de modo que no se restablece su Vida ni se descartan los Accesorios que tenga vinculados cuando cambie de identidad.

INSTRUCCIONES PARA LA CAMPAÑA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

- Añade el conjunto modular de La era de Apocalipsis al mazo de Encuentros y barájalo.
- Muestra el Plan secundario **MISIÓN** "Proteger al Profesor" y ponlo en juego.
- Elige al azar uno de los Esbirros **CAPATAZ** disponibles y añádelo a la zona de misión. Pon al lado del Esbirro la carta de referencia de doble cara con las reglas de la misión.
- El jugador inicial toma el control de la carta de Apoyo "Equipo para la misión" (171A), con la cara de **MISIÓN** boca arriba.
- Cada jugador busca un Aliado en su mazo y lo añade a su mano (esta carta sí cuenta de cara al tamaño de su mano).
- El Profesor X no puede entrar en juego durante esta partida.

- **Sólo en modo Experto:** La Vida de cada jugador ha de fijarse en el valor que se anotó en la hoja de campaña como Vida restante al final del escenario anterior.
- **Sólo en modo Experto:** Cada jugador puede colocar 3 de Amenaza sobre el Plan secundario **MISIÓN** para restablecer la Vida de su Superhéroe a su valor máximo.

VICTORIA:

- ¡Si el Plan secundario **MISIÓN** "Proteger al Profesor" ha sido derrotado, los jugadores han conseguido salvar al Profesor X y habrán ganado la campaña!
- Si el Plan secundario **MISIÓN** "Proteger al Profesor" no ha sido derrotado, los jugadores no han logrado salvar al Profesor X y habrán perdido la campaña.

CAMPAÑA EN MODO EXPERTO

Para los jugadores que prefieran una experiencia de campaña más desafiante, *La era de Apocalipsis* incluye todo lo necesario para jugar una campaña en modo Experto.

- Algunas instrucciones de preparación inicial y de victoria van precedidas del encabezado **Sólo en modo Experto**. Los jugadores deben ignorar estas instrucciones a menos que estén jugando una campaña en modo Experto.

DAÑOS PERSISTENTES

Cuando se juega una campaña de *La era de Apocalipsis* en modo Experto, cada jugador debe anotar en la hoja de campaña su Vida restante después de ganar cada partida. Esta puntuación determinará la Vida inicial del jugador en el siguiente escenario.

- Si la Vida restante de un jugador es superior a su puntuación básica de Vida, en vez de eso se anotará en la hoja de campaña su puntuación básica de Vida.

En las instrucciones de preparación de cada escenario se ofrece a los jugadores la posibilidad de restablecer la Vida de sus Superhéroes hasta su valor máximo colocando 3 de Amenaza sobre el Plan secundario **MISIÓN**.

ELIMINACIÓN Y VICTORIA

Jugando una campaña en modo Experto, si un jugador es derrotado durante un escenario que concluya con la victoria de sus compañeros, el jugador derrotado no participará en la resolución de las instrucciones de victoria de ese escenario.

No obstante, cuando se estén completando las instrucciones de preparación del siguiente escenario, el jugador derrotado podrá volver a incorporarse a la partida colocando 3 de Amenaza sobre el Plan secundario **MISIÓN** de ese escenario para restablecer la Vida de su Superhéroe hasta su valor máximo.

- Cuando juegues la campaña en modo Experto, el Aliado que escojas durante la preparación de la partida debe tener un rasgo en común con tu Héroe.

NO ACABARÉ ASÍ. DEBO ESCAPAR PARA LUCHAR OTRO DÍA...
ESTA VEZ NO, APOCALIPSIS.
TE CREÍAS EL MUTANTE MÁS FUERTE, PERO LA PATRULLA-X UNIDA ES MÁS FUERTE QUE CUALQUIER INDIVIDUO.
TWHOOM
¡TENEMOS LA CURA! VAMOS A LLEVÁRSELA AL PROFESOR.
UN TIEMPO DESPUÉS...
SIENTA BIEN ESTAR DE VUELTA.
¡BIENVENIDO A CASA, CHUCK!
XAVIER'S SCHOOL
FOR
GIFTED YOUNGSTERS

MAZOS DE INICIO

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

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 (×2), Descarga fulminante (×2), Asumir el mando (×2), Conversión de energía (×2), Energía acumulada (×3).*

Cartas de Liderazgo: *Cable, X-23, Entrenamiento en equipo (×3), Traje avanzado (×3), Ayudante, Espalda contra espalda (×3), Ponerse los trajes (×3), Liderar en vanguardia (×3), El poder del liderazgo (×2).*

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

Conjunto de Archienemigo: *Trevor Fitzroy, Portal en el tiempo, Bantam, Artimañas temporales (×2).*

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 (×3), Exorcismo (×2), Golpear con el alma (×2), Barrera mágica (×2).*

Cartas de Agresividad: *Bolas Doradas, Tempus, Furia sanguinaria (×3), Tantear las defensas (×3), Embestida arrolladora (×3), Vapuleo (×3), El poder de la agresividad (×2).*

Cartas Básicas: *Triage, Cucos de Stepford, Gema de sangre, Hechizo básico (×3), Meditación espiritual (×3).*

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 Vassalo, 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:	Superhéroe del jugador 2:	Superhéroe del jugador 3:	Superhéroe del jugador 4:
Vida restante:	Vida restante:	Vida restante:	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

© MARVEL Se permite imprimir o fotocopiar esta página para uso personal.