

DAILY 19 BUGLE

ASEGURAR

¡Demonios en el centro! ¿Ha llegado la hora de nuestro justo castigo?

PREPARACIÓN

Coloca 3 Portales Llameantes (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa E.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Portal Llameante que esté asegurando durante la **Fase de Limpieza**.

Durante la **Fase de Poder**, todos los personajes a 1 ⊕ de un Portal Llameante ganan la condición especial Ardiendo.

DAILY 16 BUGLE

ASEGURAR

¡Invasión Cósmica! La Orden Negra aterriza en la Tierra.

PREPARACIÓN

Coloca 4 Bóvedas Cósmicas (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa D.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Bóveda Cósmica que esté asegurando durante la **Fase de Limpieza**.

Durante la **Fase de Poder**, algunas Bóvedas Cósmicas pueden irradiar energía cósmica. Empezando por el jugador con la Prioridad, los jugadores lanzan 1 dado por cada personaje que controlen a 1 ⊕ de una Bóveda. Si el resultado es un 4⚡ o 6⚡, ese personaje gana 1 ⚡ y es empujado 3 alejándose de la Bóveda antes de lanzar por el siguiente personaje. El oponente elige como se resuelve el empujón.

DAILY 17 BUGLE

ASEGURAR

Meteoros mortales hacen mutar a civiles.

PREPARACIÓN

Coloca 3 Bombas Origen (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa C.

PUNTUACIÓN

El jugador que controle más Bombas Origen gana 3 PV durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Bomba Origen): Lanza dados igual a la Defensa 2 del personaje que interactúa. Si la tirada contiene más 4⚡, 6⚡ y 7⚡ que el número de personajes enemigos Sanos capturando esa Bomba Origen, el controlador del personaje que interactúa controla ahora esa Bomba Origen. Si la tirada contiene al menos un 8⚡, el personaje que interactúa sufre 1 7⚡.

DAILY 15 BUGLE

ASEGURAR

Una onda gamma atraviesa el medio oeste.

PREPARACIÓN

Coloca 3 Refugios Gamma (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa E.

PUNTUACIÓN

Los jugadores ganan 1 PV por asegurar el Refugio cercano, 2 PV por el central y 3 PV por el más alejado durante la **Fase de Limpieza**.

Durante la **Fase de Limpieza**, cada personaje que no esté a 2 ⊕ de ningún Refugio Gamma sufre 1 7⚡.

El Refugio Gamma más cercano del borde del tablero de un jugador es el Refugio Cercano. El Refugio Gamma central es el Refugio Central. El Refugio Gamma más lejano del borde del tablero de un jugador es el Refugio Lejano.

DAILY 17 BUGLE

ASEGURAR

La Fórmula del Infinito se extravía!

PREPARACIÓN

Coloca 4 Frascos de Suero (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa B.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Frasco de Suero que esté asegurando durante la **Fase de Limpieza**.

Durante la **Fase de Poder**, los personajes que estén capturando un Frasco de Suero ganan 1 6⚡.

DAILY 16 BUGLE

ASEGURAR

El alcalde Fisk promete encontrar a los testigos desaparecidos.

PREPARACIÓN

Coloca 2 Testigos (Civiles) en los puntos cercanos a cada borde del tablero como se muestra en el mapa C.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 2 PV por cada Testigo que esté asegurando durante la **Fase de Limpieza**.

Durante la **Fase de Limpieza**, cada uno de los Testigos puede huir. Empezando por el jugador con la prioridad, cada jugador coloca a los Testigos asegurados por su oponente a 2 ⊕ de su posición actual. Cada ficha solo puede colocarse de esta forma 1 vez por ronda. Luego, cada personaje a 1 ⊕ de un Testigo sufre 1 7⚡ y gana la condición especial Aturdimiento.

DAILY 18 BUGLE

ASEGURAR

¡Gente-Araña invade la ciudad a través de portales!

PREPARACIÓN

Coloca 4 Portales de los Herederos (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa D.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Portal que esté asegurando durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Portal de los Herederos): Lanza dados igual a la Defensa 2 del personaje que interactúa. Si la tirada contiene más 4⚡, 6⚡ y 7⚡ que el número de personajes enemigos Sanos capturando ese Portal, el controlador del personaje que interactúa controla ahora ese Portal. Si la tirada contiene al menos un 8⚡, el personaje que interactúa se coloca a 2 ⊕. El oponente resuelve esa colocación.

DAILY 17 BUGLE

ASEGURAR

Se desatan protestas por la Extremis 3.0

PREPARACIÓN

Coloca 4 Termhales Extremis (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa D.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Termhal Extremis que esté asegurando durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Termhal Extremis): Retira 1 7⚡ de un aliado no-Inconsciente a 2 ⊕ del Termhal Extremis.

DAILY 18 BUGLE

ASEGURAR

Un mutante demente convierte el centro de la ciudad en un parque de atracciones letal.

PREPARACIÓN

Coloca 4 Trampas (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa B.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Trampa que controlen durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Trampa): Lanza dados igual a la Defensa 2 del personaje que interactúa. Si la tirada contiene más 4⚡, 6⚡ y 7⚡ que el número de personajes enemigos Sanos capturando esa Trampa, el controlador del personaje que interactúa controla ahora esa Trampa.

Durante la **Fase de Limpieza**, cada jugador que controle una Trampa elige a un enemigo a 2 ⊕ de cada Trampa que controlen. El personaje elegido sufre 1 7⚡ y gana 1 6⚡. Resuelve cada Trampa completamente antes de resolver la siguiente.