

DAILY 20 BUGLE

¡Una nave alienígena se estrella en el centro de la ciudad!

PREPARACIÓN

Coloca 3 Pilas de Escombros (Objetivo de Oportunidad) como se muestra en el mapa C.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 2 PV si un personaje que controle está portando el Núcleo durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Pila de Escombros): Lanza 2 dados. Si cualquiera de los dados es un 4, ese personaje recoge el Núcleo de Energía Kree (Recurso) y retira todas las fichas de Pila de Escombros del campo de batalla.

Interactuar (Núcleo de Energía Kree): Recoge el Núcleo.

El personaje portador del Núcleo no puede realizar más de una acción de movimiento por turno. Cuando un personaje termine su activación portando el Núcleo, sufre 1 ☹ si no realizó un ataque durante esa activación.

DAILY 18 BUGLE

El miedo atenaza al mundo mientras los "Dignos" aterrorizan las ciudades.

PREPARACIÓN

Coloca 4 Martillos Celestiales (Recursos) como se muestra en el mapa D.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Martillo que porte un personaje que controle durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Martillo Celestial): Recoge un Martillo Celestial.

Los personajes añaden un dado a sus tiradas de ataque por cada Martillo Celestial que porten. Cuando un personaje juegue una carta de Táctica, debe pagar 1 ☹ adicional por cada Martillo Celestial que porte.

DAILY 15 BUGLE

Hierbas místicas de Wakanda: ¿Realidad o Ficción?

PREPARACIÓN

Coloca 2 Hierbas (Recursos) en los puntos centrales del mapa A. Coloca 2 Recipientes (Objetivo de Oportunidad) en los otros 2 puntos.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 4 PV si un personaje aliado está portando su Hierba mientras captura su Recipiente durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Hierba): Recoge tu Hierba.

El personaje portador de la Hierba no puede realizar más de una acción de movimiento por turno, añade 1 dado a sus tiradas de ataque ☹, y tiene el superpoder ☹ Inmunidad (Ralentizado, Tambalearse).

Las Hierbas más alejadas del borde del tablero de un jugador y los Recipientes más cercanos del borde del tablero de un jugador son sus Hierbas y Recipientes.

DAILY 17 BUGLE

Arácnifectados invaden Manhattan

PREPARACIÓN

Coloca 5 Infectados por Arácnifecto (Civiles) como se muestra en el mapa F.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Infectado que porte un personaje que controle durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Infectado por Arácnifecto): Recoge un Infectado. Un personaje no puede portar más de un Infectado.

Durante la **Fase de Poder**, empezando por el jugador con la prioridad, los jugadores lanzan un dado por cada personaje que controlen que porte un Infectado. Si el resultado es un 4, 5, 6 o 7, ese personaje avanza ☹ antes de lanzar por el siguiente personaje. El adversario resuelve ese avance.

DAILY 17 BUGLE

Skrulls infiltrados en la cumbre mundial.

PREPARACIÓN

Coloca 3 Señuelos (Civiles) como se muestra en el mapa C.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 2 PV si un personaje que controle está portando al Agente Skrull durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Señuelo): Lanza 2 dados. Si cualquiera de los dados es un 4, ese personaje recoge al Agente Skrull (Civil) y retira todas las fichas de Señuelo del campo de batalla.

Interactuar (Agente Skrull): Recoge al Agente Skrull.

La Velocidad del personaje portador del Agente Skrull se convierte en ☹.

DAILY 19 BUGLE

¡El pánico atenaza a la ciudad mientras los esfuerzos para evacuarla continúan!

PREPARACIÓN

Coloca 4 Ciudadanos (Civiles) como se indica en el mapa B.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Ciudadano que porte un personaje que controle durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Ciudadano): Recoge a un Ciudadano.

Un personaje no puede portar a más de un Ciudadano.

Durante su activación, un personaje portando a un Ciudadano puede evacuarlo gastando 6 ☹. El controlador de ese personaje inmediatamente gana 2 PV y retira al Ciudadano que llevaba ese personaje de la partida.

DAILY 17 BUGLE

La contienda por el Cubo continúa.

PREPARACIÓN

Coloca 5 Fragmentos del Cubo Cósmico (Recursos) como se muestra en el mapa F.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Fragmento que porte un personaje que controle durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Fragmento del Cubo Cósmico): Recoge un Fragmento del Cubo Cósmico.

Durante la **Fase de Poder**, cada personaje sufre 1 ☹ por cada Fragmento del Cubo Cósmico que porten. Los personajes ganan ☹ igual al ☹ sufrido de esta forma.

DAILY 17 BUGLE

Encontrada la Fórmula Montesi.

PREPARACIÓN

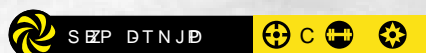
Coloca 3 Grímorios (Recursos) como se muestra en el mapa E.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 1 PV por cada Grímorio que porte un personaje que controle durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Grímorio): Recoge un Grímorio.

Un personaje no puede portar más de un Grímorio. Un personaje que porte un Grímorio puede utilizar el siguiente ataque una vez por ronda:



DAILY 14 BUGLE

Extremistas mutantes hacen objetivo a senadores de Estados Unidos.

PREPARACIÓN

Coloca de forma aleatoria 3 Pisos Francos (Objetivo de oportunidad) como se muestra en el mapa C.

PUNTUACIÓN

Cada jugador gana 2 PV si un personaje que controle está portando al Senador durante la **Fase de Limpieza**.

Interactuar (Piso Franco): Voltea la ficha de Piso Franco. Si está vacío, retira la ficha del juego. Si muestra a un Senador (Civil), este personaje recoge al Senador (Civil).

Interactuar (Senador): Recoge al Senador.

La Velocidad del personaje portador del Senador se convierte en ☹ y lanza un dado menos en sus tiradas de defensa y esquiva.