

## EL ESCENARIO DE EL ESPECTRO: EL DIA DE LA VENGANZA

Con su anfitrión espiritual ausente para evitar que desencadene su rabia, ha llegado el momento de que todos sientan la ira de El Espectro, el Espíritu de la Venganza.

En este escenario, El Espectro es una poderosa fuerza cósmica y no puede ser parte de ninguna fuerza de combate; es una amenaza que debe ser usada según las reglas del escenario. Si los jugadores no vencen a El Espectro antes de que este les venza a ellos, el mundo caerá ante su ira.

Las reglas de esta sección se aplican solo a El Espectro en el escenario de El Día de la Venganza.

### Los Diales

El Espectro tiene cuatro diales: tres diales de combate y un dial de "Espíritu Furioso".

#### Diales de Combate.

No se usan todos los diales de combate de El Espectro en este escenario. El número de diales de El Espectro que puedes jugar viene determinado por los puntos a los que se juegue el escenario, y el número de espíritus que le acompañan también. Si no estás usando uno de los diales de combate en ese escenario, mueve el dial hasta que aparezcan los KO. Los diales de combates que uses, muévelos hasta que aparezca la línea verde vertical.

Cada Dial esta etiquetado con el nombre de uno de los anfitriones, como se indica en la tabla de mas abajo.

| Puntos Espíritus | Anfitrión               | Nº de Diales | Nº Máximo de |
|------------------|-------------------------|--------------|--------------|
| 600              | Hal Jordan              | Uno          | 4            |
| 1,200            | Jim Corrigan            | Dos          | 6            |
| 1,800            | Espíritu de la venganza | Tres         | 8            |

#### Hal Jordan (600 puntos).

Cuando Hal Jordan vistió el manto de El Espectro, tenía poca experiencia con sus poderes, y era muy inseguro para usar todo su poder. La versión Hal Jordan de El Espectro usa solo el dial de Hal Jordan. Esta versión puede jugarse contra un jugador con un equipo de 600 puntos, dos jugadores con equipos de 300 puntos, o tres jugadores con equipos de 200 puntos.

#### Jim Corrigan (1200 puntos).

El asesinado detective Jim Corrigan fue el anfitrión espiritual de El Espectro durante mucho tiempo. Por lo tanto, esta mas adaptado al uso de sus poderes y habilidades. Esta versión de El Espectro usa los diales de combate de Hal Jordan y de Jim Corrigan. La versión de Jim Corrigan de El Espectro puede jugarse contra un jugador con equipo de 1200 puntos, dos jugadores con equipos de 600 puntos, tres jugadores con equipos de 400 puntos, o cuatro jugadores con equipos de 300 puntos cada uno.

#### Espíritu de la venganza (1800 puntos).

Cuando esta libre de anfitrión humano, El Espectro desencadena todo el poder de El Espíritu de la Venganza. El Espíritu de la Venganza usa los tres diales de combate. Esta versión puede jugarse contra un jugador con equipo de 1800 puntos, dos jugadores con equipos de 900 puntos, o tres jugadores con equipos de 600 puntos o seis jugadores con equipos de 300 puntos.

Las puntuaciones para los equipos solo son sugerencias. Opcionalmente, se pueden hacer equipos con mas puntos, siempre que los puntos de construcción sean múltiplos de 100. El Espectro usa un solo dial a la vez. Cuando se juega con el dial de Jim Corrigan, se empieza con el dial de Jim Corrigan. Cuando se juega con El Espíritu de la Venganza, se empieza con el dial de El Espíritu de la Venganza. Cuando un dial llega al KO, se pasa al dial anterior (de El Espíritu de la Venganza a Jim Corrigan y de Jim Corrigan a Hal Jordan). El daño no pasa de un dial a otro. En una batalla contra "Jim Corrigan", por ejemplo, cuando se llega al ultimo clic del dial y recibe 2 clicks de daño, el punto de daño "extra" no se aplica al dial de "Hal Jordan".

### **Espíritus Furiosos.**

El Espectro puede llamar y dar poder y energía a espíritus desde el otro mundo, para atacar a los que están siendo juzgados. Estos espíritus están representados en este escenario por tokens especiales llamados "Espíritus Furiosos". Estos Tokens especiales no tienen escritos valores de combate. En lugar de eso, sus valores de combate están en el cuarto dial de El Espectro-el dial de Los Espíritus Furiosos. Para determinar los valores de combate iniciales de los "Espíritus Furiosos" mueve el dial de estos, hasta que aparezca la línea verde vertical de inicio. Después lanza 2D6 y mueve el dial tantos clicks como puntos han obtenido los dados.

### **Colocando Espíritus Furiosos.**

Cada vez que El Espectro es atacado, coloca un Espíritu Furioso adyacente al personaje que ha realizado el ataque, después de que este se resuelva. Si el Espíritu Furioso no puede colocarse adyacente al personaje, se coloca adyacente a El Espectro.

Además, cuando todos los jugadores han completado sus acciones, coloca un Espíritu Furioso adyacente a El Espectro como acción gratuita.

No se puede sacar mas Espíritus Furiosos que los que permite el dial de El Espectro que se este jugando en ese momento.

### **Jugando a los Espíritus Furiosos.**

Cada vez que El Espectro recibe daño, se lanza 1D6. Con un resultado de 1-2, cada Espíritu Furioso en el campo de batalla recibe una acción gratuita (incluido los que se han colocado en el momento en el que El Espectro ha recibido daño). Además, después de que los jugadores han completado sus turnos, cada Espíritu Furioso tiene una acción gratuita (incluidos los que hayan aparecido antes de que los jugadores terminaran sus turnos) Un jugador puede elegir hacer acciones con los Espíritus Furiosos, empezando cuando el ultimo jugador ha terminado sus acciones, y siguiendo después los turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Los Espíritus Furiosos no reciben marcador de acción, porque ellos mismos son una acción. Los Espíritus Furiosos siempre usan cualquier poder que aparezca en su dial para tener ventaja, y siempre los usaran para dañar a un objetivo antes que para cualquier otra opción. Los Espíritus Furiosos nunca usaran sus poderes o habilidades contra El Espectro o contra otro Espíritu Furioso.

El jugador que controla los Espíritus Furiosos debe atacar a los enemigos de El Espectro siempre que sea posible. Si un Espíritu Furioso no puede atacar a un personaje enemigo, intentara ponerse junto a uno, usando todos los sus poderes y habilidades para lograrlo.

Cuando un Espíritu Furioso recibe daño, se saca del campo de batalla. Cuando un Espíritu Furioso recibe daño, mueve su dial tantos clicks como el total del daño recibido. El dial de los Espíritus no se acaba, siempre vuelve a su posición inicial.

Cuando El Espectro abandona el campo de batalla, todos los Espíritus Furiosos son sacados del juego.

## **Reglas Adicionales de los Espíritus Furiosos.**

Los Espíritus no reciben daño por forzarse. Cuando un poder de uno de los Espíritus es anulado, solamente se anula el poder de ese Espíritu en particular. Los Espíritus no pueden ser objetivo de Incapacitar, Control Mental, Apoyo o cualquier habilidad que duplique estos poderes.

## **JUGANDO A EL ESPECTRO**

### **Colocación**

El Espectro ocupa 18 casillas (un área de 3 x 6 casillas). Coloca a El Espectro en medio del mapa de batalla.

### **Acciones**

El Espectro nunca recibe marcadores de acción.

### **Movimiento**

El Espectro no se mueve a menos que sea derrotado, y entonces abandona el campo de batalla.

### **Habilidad de Equipo**

En este escenario, El Espectro posee la habilidad de equipo "quintaesencia" en todos sus niveles.

**Quintaesencia.** Los miembros de este equipo no sufren daño por presión y sus poderes no pueden ser anulados. Esta habilidad no puede copiarse por otras habilidades.

### **Combate**

El Espectro ataca solamente cuando recibe daño. Después de resolver una acción en la que recibe daño, El Espectro hace una acción. Esta acción tiene como objetivo el personaje que ha dañado a Galáctus en la acción previa. La acción puede ser de combate cuerpo a cuerpo, de combate a distancia o de poder.

Siempre que El Espectro haga una acción, el jugador a la izquierda del jugador cuyo personaje recibe la acción de El Espectro lanza los dados para determinar que sucede. El Espectro puede usar cualquier poder que haya en el dial siempre que sea posible.

### **Combates cuerpo a cuerpo**

El Espectro puede atacar cuerpo a cuerpo a todos los personajes que se encuentren adyacentes. Se hace un ataque normal, y se compara la tirada de dados con las defensas de todos los personajes adyacentes. Se puede dividir el daño de El Espectro entre todos los personajes a los que haya superado la tirada (redondeando el daño hacia arriba) pero el daño mas alto debe ser para el personaje que ha dañado a El Espectro.

### **Combates a distancia**

El rango y el numero de objetivos de El Espectro viene determinado por el dial que este usando en ese momento. El Espectro puede atacar a distancia a varios personajes, con un ataque normal de dados, repartiendo el daño (redondeando hacia arriba) debiendo ser el daño mas alto para el personaje que le ha dañado.

El Espectro puede atacar y ser atacado por personajes en el suelo, volando o volando alto. A El Espectro no le afecta la catapulta.  
El Espectro no puede capturar ni ser capturado  
Otros personajes, o terreno no impiden ni modifican las líneas de fuego desde ni hasta El Espectro.

### **Poderes y Habilidades**

El Espectro ignora Restringido a Tierra, Explotar debilidad, Rayo de Fuerza, Incapacitar, Mente Maestra, Control Mental, Plasticidad, Veneno, Rayo Psíquico, Cambio de Forma, Subterfugio y Poderes de Apoyo, así como las habilidades de equipo que dupliquen estos poderes.

El Espectro no puede ser movido con telekinesis, pero puede recibir ataques con telekinesis. Cuando El Espectro es objetivo de Perplex se lanza 1D6. Con un resultado de 5 o 6, ignora el Perplex.

El Espectro Ignora la habilidad de equipo Místicos, así como otras habilidades con efectos similares.

Cuando El Espectro usa Control Mental, no recibe daño por acumulación de puntos de varios objetivos. Cuando El Espectro usa Explosión de Energía u Onda de Pulsos, su daño varia, dependiendo del dial que este jugando en ese momento (Espíritu de la Venganza: 3, Jim Corrigan: 2, Hal Jordan: 1).

### **Ganando el Juego**

Los jugadores pueden atacar a los personajes de otros jugadores, además de a El Espectro y los Espíritus Furiosos. Sin embargo la partida termina cuando Galactus abandona el campo de batalla o destruye la tierra

El Espectro no puede quedar KO. Cuando el dial de Hal Jordan llega al KO, su poder se ha consumido y él (y los Espíritus Furiosos) abandona el campo de batalla para recuperarse y volver otro día. No se irá por nada más.

El jugador que en su turno consiga que El Espectro se marche del campo de batalla, gana la partida.

### **EL ESPECTRO COMO PARTE DE UN EQUIPO**

En alguna ocasión, El Espectro se ha aliado con algunos mortales. Las siguientes reglas son para jugar a El Espectro como parte de un equipo. Las reglas de esta sección se aplican solamente para jugar a El Espectro como parte de un equipo.

#### **Los Diales**

No se usan todos los diales de combate de El Espectro en el juego. El numero de diales de El Espectro que puedes jugar viene determinado por los puntos a los que se juegue el escenario. Si no estas usando uno de los diales de combate en ese escenario, mueve el dial hasta que aparezcan los KO. Los diales de combates que uses, muévelos hasta que aparezca la línea verde vertical. Ignora el dial de los Espíritus Furiosos cuando uses a El Espectro como parte de un equipo.

| <b>Puntos</b> | <b>Anfitrión</b>               | <b>Nº de Diales</b> | <b>Habilidad de Equipo</b> |
|---------------|--------------------------------|---------------------|----------------------------|
| <b>600</b>    | <b>Hal Jordan</b>              | <b>1</b>            | <b>-----</b>               |
| <b>1200</b>   | <b>Jim Corrigan</b>            | <b>2</b>            | <b>JSA</b>                 |
| <b>1800</b>   | <b>Espíritu de la Venganza</b> | <b>3</b>            | <b>MISTICOS</b>            |

#### **Proezas**

No se le pueden asignar proezas a El Espectro.

## **Colocación de El Espectro**

El Espectro ocupa 18 casillas (en un área de 6x3 casillas). Cuando el jugador comienza en un área que no es lo suficientemente grande para poner al espectro en la zona de salida, debe colocarlo pegado a los otros personajes, ocupando la mayor cantidad de casillas del área de salida que sea posible.

## **Acciones**

El Espectro solo puede recibir una acción durante el turno del jugador. El Espectro puede ser forzado incluso cuando ya ha recibido dos marcadores de acción; no sufre daño por presión. Si se da una acción cuando ya tiene dos marcadores, no hace falta colocarle otro.

## **Movimiento**

El Espectro usa las reglas básicas de los voladores para moverse, no puede moverse a través de terreno bloqueado o paredes, a menos que tenga un poder que se lo permita. Ignora la modificación del cambio de elevación si termina el movimiento volando alto. El Espectro ignora el terreno elevado y obstaculizado a efectos de movimiento, y cuando termina su movimiento, todas las partes de su base se consideran en terreno despejado u obstaculizado.

El controlador de El espectro puede empezar a contar el movimiento desde cualquier casilla que ocupe la base de este. Debe terminar su movimiento en un lugar donde pueda ocupar todas las casillas legalmente. Cuando El Espectro se para o pasa por encima de un objeto (incluido los objetos 3D, y objetos especiales) el objeto se destruye y se reemplaza por un marcador de muro destruido.

El Espectro se destraba de otros personajes automáticamente, y viceversa. El Espectro no puede ser transportado.

## **Combate**

El Espectro tiene 22 casillas adyacentes. Puede atacar y ser atacado desde cualquiera de ellas. El Espectro puede hacer un ataque a distancia sobre un personaje, aunque este adyacente a él. Si un personaje está adyacente a El Espectro, este está adyacente al personaje también.

Los personajes no bloquean las líneas de fuego desde ni hasta El Espectro, pero este sí bloquea las líneas de fuego hacia otros personajes. El espectro puede hacer ataques a distancia siempre que no esté adyacente a otro personaje. Puede atacar y ser atacado por personajes volando alto, suspendidos en el aire o en el suelo, sin aplicar los modificadores al rango.

El Espectro no puede capturar ni ser capturado.

## **Habilidad de Equipo**

Cuando El Espectro usa la habilidad de equipo JSA, usa una versión alternativa de la misma.

JSA Cuando otro personaje aliado de la JSA adyacente a EL Espectro recibe un ataque, puede reemplazar su valor de defensa por el de El Espectro -2 durante el ataque. Cuando Es El Espectro el que reemplaza su valor de defensa por el de otro, se aplica la regla normal. Esta habilidad de equipo no puede ser copiada.

## **Poderes y habilidades**

Multiataque: (opcional) Da al personaje una acción de poder. El personaje puede hacer 2 acciones gratuitas, que pueden ser de poder, de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia, pero no puede volver a activar este poder. Se hace una tirada para cada ataque.

El daño de cada ataque se reduce en 1, con un mínimo de 1

El Espectro ignora Restringido a Tierra, Explotar Debilidad, Rayo de Fuerza, Incapacitar, Mente Maestra, Control Mental, Plasticidad, Veneno, Rayo Psíquico, Cambio de Forma, y Apoyo, así como habilidades de equipo que dupliquen estos poderes.

El Espectro ignora la habilidad de equipo Místicos y similares.

El Espectro no puede ser movido por telekinesis, pero puede recibir un ataque con telekinesis.

Cuando usa Explosión de Energía u Onda de Pulsos, el daño depende del dial que se este usando (Espíritu de la Venganza 3, Jim Corrigan 2, Hal Jordan 1)

Los valores de combate de El Espectro no pueden aumentarse con Perplex.