

GALACTUS DEVORADOR DE MUNDOS

REGLAS

CUENTA ATRÁS HACIA LA DESTRUCCIÓN: EL ESCENARIO DE GALACTUS

Cuando Galactus llega a un mundo, los héroes y villanos deben unirse para enfrentarse a él- o ver su mundo morir.

En este escenario, Galactus es un ser cósmicamente poderoso que no forma parte de la fuerza de un jugador. En lugar de eso, Galactus es una amenaza que debe ser expulsada usando las reglas de este escenario. Si los jugadores no derrotan a Galactus antes de que pasen 20 turnos, Galactus destruye el mundo y todos los jugadores pierden el escenario. Galactus esta sujeto a todas las reglas de HeroClix, salvo las anotadas en estas reglas especiales de escenario.

LOS DIALES

Galactus tiene cuatro diales, tres de combate (Hambriento , con 20 clics, y Ansioso y Poderoso con 12 cada uno)y un dial de tiempo.

Diales de combate.

No tienes que usar todos los diales de combate en este escenario. El numero de diales de combate que se van a usar determina los puntos y el nivel de poder del escenario. Si no usas uno de los diales, giralo hasta que solo muestre símbolos de KO. Si vas a usar un dial en el juego, gira ese dial hasta que aparezca la línea verde vertical de inicio.

TABLA 1 NIVELES DE PODER DE GALACTUS

Valor en puntos.	Nivel de poder	Numero de diales.
600	Hambriento	1 (Solo Hambriento)
1200	Ansioso	2 (Hambriento y Ansioso)
1800	Poderoso	3 (Poderoso, Hambriento y Ansioso)

Starving Galactus (600 puntos)

El Starving Galactus usa solo un dial de combate, está diseñado para enfrentarse a un jugador con un total de 600 puntos, dos jugadores de 300 puntos, o tres jugadores con 200 puntos.

Galactus Ansioso (1200 puntos)

Galactus Ansioso usa dos diales de combate, Ansioso y Hambriento, y esta diseñado para dos jugadores con 600 puntos cada uno, tres jugadores con 400 puntos o 4 jugadores con 300.

Poderoso Galactus (1800 puntos)

El Poderoso Galactus cuenta con los tres diales de combate y esta diseñado para enfrentarse a dos jugadores con 900 puntos, o tres jugadores con 600 puntos.

Todos los totales de construcción son sugerencias, los jugadores pueden concertar sus puntos de equipo, en multiples de 100.

Durante la batalla, Galactus usa un dial cada vez, al comienzo del juego, el que coincida con su nombre, cuando un dial muestre KO, va al siguiente nivel mas bajo (de Poderoso a Ansioso y a Hambriento)

El daño no se pasa de un dial a otro. En una batalla contra Galactus Ansioso, Galactus se queda en su último clic, recibe tres de daño, estos dos clics extra de daño no se aplican al dial Hambriento.

Dial de tiempo.

El dial de tiempo muestra números desde el 20 al 1, y es usado para contar las rondas que quedan hasta el final del escenario, y además muestra varios efectos durante las rondas. Al final de cada ronda, después de que todos los jugadores hayan jugado su turno, haz un clic al dial de tiempo en el sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando el dial llegue al 1 y se vea la línea verde, el juego se termina. Galactus devora el mundo y todos pierden.

Niveles de desafío.

El dial del tiempo tiene tres niveles de desafío, y cada nivel está marcado por una línea de color a la izquierda del número, amarillo, azul y rojo. Cuando juegas este escenario la primera vez, empieza el juego en la posición amarilla, lo que te da 20 turnos para ganar. Empezando el juego en la línea azul, tienes 15 turnos para ganar, y en la línea roja, te dará 10 turnos para derrotar a Galactus.

Puedes combinar los niveles de desafío con los distintos valores en puntos de Galactus para crear variedad de opciones de juego. (Si quieres un desafío mayor, puedes jugar en cualquier nivel de desafío usando las reglas para Maquinas Cósmicas.)

Cuando un dial de Galactus resulte KO, el jugador que haya dejado KO ese dial, tira un D6 y resta 2 del resultado (mínimo 1) y gira en sentido de las agujas del reloj un número de clics igual al resultado. El turno en el que pase esto, no hagas un clic al final del turno. De esta forma no se puede sobrepasar la línea del color del desafío elegido.

El Nulificador Definitivo.

El Nulificador Definitivo es parte de Galactus y una poderosa arma que puede ser usada en su contra, una de las pocas cosas que el Devorador de Mundos teme. En el escenario de Cuenta Atrás hacia la Destrucción, los personajes tienen la oportunidad de usar el Nulificador para dañar a Galactus, pero solo si se arriesgan a ser destruidos por su poder.

Usar el Nulificador Definitivo.

Cuando el dial de tiempo sea clicado al final de la ronda, y muestre el símbolo de Nulificador del mismo color que el nivel de desafío, amarillo, azul o rojo, al comienzo del turno, elige un personaje, (de acuerdo entre los jugadores) para darle una acción de poder y usar el Nulificador. El controlador del personaje lanza 2D6. Si el resultado es 8-12, haz a Galactus un daño penetrante por cada 100 puntos de valor en puntos del personaje. Si el resultado es 7 o menos, el personaje es inmediatamente retirado del juego, destruido por la descarga de energía cósmica liberada por el intento fallido de usar el Nulificador Definitivo.

Maquinas Cósmicas. Los ingenios de Galactus.

Galactus recuerda a los que se le enfrentan, aunque la mayoría de los mortales no merece su atención, él prepara su regreso a un planeta. Galactus prepara una extraña y terrible maquinaria y se prepara para consumir un planeta.

Si tu has derrotado a Galactus antes, las Maquinas Cosmicas son una opción para añadir un nivel de desafío al reto de derrotar a Galactus. Si tú y tus aliados lograís derrotar a Galactus con sus Maquinas Cósmicas en el nivel rojo de Desafío, eres un autentico defensor de tu planeta.

Antes de comenzar el escenario, todos los jugadores deben estar de acuerdo en usar la opción de las Maquinas Cosmicas.

Colocar marcadores especiales.

Cuando Galactus derrota a un personaje enemigo, coloca un Marcador especial en el cuadrado que el personaje ocupaba antes de ser retirado del juego. La siguiente vez que un personaje es derrotado, mueve el marcador al cuadrado ocupado por ese personaje. Durante el escenario, el marcador ocupara el cuadrado donde el ultimo personaje haya quedado KO.

Creando una Maquina Cosmica.

Cuando el símbolo aparece en el dial de tiempo de Galactus, cambia el marcador especial (si lo hay) por un marcador de maquina Cosmica.

Las Maquinas Cosmicas son considerados terreno bloqueado, pero no pueden ser atacados ni destruidos.

Efectos de las Maquinas Cosmicas.

Al comienzo de cada ronda, tiras 2D6 por cada maquina cósmica en el terreno y consulta la tabla 2.

Tabla 2, Efectos de las Maquinas Cosmicas.

Tirada.	Efecto.
2-5	Sin efecto
6-8	Todo el daño hecho a personajes a 8 casillas o menos de esta Maquina Cosmica es penetrante.
9-10	Haz un ataque (ataque 10) contra el personaje contrario a Galactus con el valor en puntos mas alto y a diez cuadrados o menos de esta Maquina Cosmica. Si el ataque tiene éxito, el blanco recibe 5 clics de daño.
11-12	Todos los personajes a 6 cuadrados o menos de esta Maquina Cosmica reciben 3 clics de daño.

Galactus ignora todos los efectos de las Maquinas Cosmicas.

Colocando personajes.

Galactus ocupa 18 cuadrados, 3x6. Coloca a Galactus en el centro del tablero, o lo mas cercano al centro posible. Galactus ignora el terreno para su colocación en el tablero. El resto de personajes despliegan normalmente.

Acciones.

Galactus no recibe contadores de acción. Todas las acciones de Galactus son gratuitas.

Movimiento.

Galactus no se mueve hasta ser derrotado, entonces abandona el tablero.

Combate.

Galactus ataca solo cuando recibe daño. Inmediatamente después de la resolución de una acción en la que Galactus recibe daño, Galactus toma una acción. Esta acción debe tener como blanco al personaje que le haya causado el daño a Galactus en la acción previa. Esta acción puede ser de cuerpo a cuerpo, de distancia o de poder.

Cuando Galactus toma una acción, el jugador a la izquierda del controlador del personaje que ha causado daño, tira los dados y determina los efectos, si los hay.

Galactus siempre usa cualquier poder que se muestre en su dial de combate contra el blanco, si es posible.

Combates cuerpo a cuerpo.

Una acción de combate cuerpo a cuerpo de Galactus ataca a todos los personajes adyacentes. Haces una sola tirada de ataque y comparas el resultado con las defensas de todos los personajes adyacentes. Puedes dividir el daño de Galactus entre los personajes afectados por la tirada exitosa, pero al menos la mitad de daño (redondeando hacia arriba) debe ser hecha al personaje que dañó a Galactus, si este personaje ha sido acertado por el ataque.

Combates a Rango.

Galactus puede atacar a multiples objetivos con una sola acción de Distancia, si lo hace, al menos la mitad del daño (redondeando hacia arriba) debe ser hecha al personaje que dañó a Galactus, si este personaje ha sido acertado por el ataque.

Galactus puede atacar y ser atacado por personajes en tierra, flotando y volando alto. Galactus no puede ser empujado.

Galactus no puede ser capturado ni capturar.

Personajes y terreno no afectan a las lineas de fuego desde o hasta Galactus, ni siquiera el modificador por terreno "hindering".

Galactus puede hacer ataques a distancia contra personajes a los que no este adyacente, incluso aunque este adyacente a otros personajes.

Poderes y Habilidades.

Galactus ignora Explotar Debilidad, Descarga de Fuerza, Incapacitar, Mente Maestra, Control Mental, Plasticidad, Veneno, Rayo Psiquico, Cambio de Forma, Sigilo y Apoyo, asi como habilidades de equipo y efectos que dupliquen dichos poderes.

Galactus no puede ser movido por Telekinesis, pero puede ser blanco de un ataque con Telekinesis.

Cuando Galactus es blanco de Perplex, tira un dado, con un resultado de 5 o 6, Galactus ignora ese perplex.

Galactus ignora la TA de Místicos y cualquier otra con efectos similares.

Cuando Galactus usa Explosión de Energia, su daño es igual al numero de diales de combate con los que ha empezado. (1,2 o 3)

Ganando el juego.

Galactus no puede resultar KO, él es una fuerza del universo. Si su dial Hambriento resulta KO, Galactus deja el tablero para encontrar otra oportunidad mas facil de volver y devorar el universo.

El jugador en cuyo turno resulte KO Galactus, gana la partida.

Los jugadores pueden atacar a personajes de otros jugadores. El juego acaba cuando Galactus es derrotado o destruye el universo.

LA CARTA DE GALACTUS

GALACTUS DEVORADOR DE MUNDOS

Cosmic.

Ataque azul FUERA, INSECTOS (rayo psiquico)

Ataque amarillo IRA DEL DEVORADOR (onda de pulsos)

Ataque naranja DESCARGA COSMICA (Explosion de energia)

Defensa marron NO MERECE LA ATENCIÓN DE GALACTUS (imperturbable)

Defensa gris CAMPO DE FUERZA (Invulnerable)

Defensa naranja ARMADURA DE GALACTUS (Resistencia)

Daño lima DESINTEGRACIÓN (Explotar debilidad)

Dial de tiempo

Nulificador definitivo

Maquinas cósmicas.

Nombre Real: Galan

Primera aparición Fantastic Tour # 48 (1966)

Biografia.

Galactus es el solitario superviviente del universo que existió antes de que existiera el actual universo Marvel, renacido en el Big Bang como un ser de enorme poder cósmico. Ayudado por sus heraldos, Galactus es conducido por un ansia insaciable de buscar y consumir planetas enteros. El devorador de Mundos se preocupa muy poco por los seres sintientes que mueren para su alimento, y continua con su viaje sin fin que le llevara a destruir el universo y mas alla quizas.