

BATMAN MINIATURE GAME

FAQS MAYO 2018 V1

ERRATAS/CAMBIOS

- **ARROW (Oliver Queen):** Tiene *Master Marksman*, no *Weapon Master*.
- **BANE (Arkham City):** Gana Titan Berserk.
- **BANE (Arkham Origins):** Gana 2 *Venom Dose* y *Venom Enrage*. La Reputación es 93.
- **BANE DKR:** Gana *Affiliate: Bane (Leader)*. Mantiene *League of Assassins Sidekick*.
- **BATMAN (Arkham Knight) y (Arkham City):** Gana *Martial Expert*.
- **BATMAN (Knightfall):** Su Name es Jean Paul Valley y su Alias es Batman (Knightfall).
- **BATMAN (Frank Miller):** Gana *Obstinate* y *Veteran*.
- **BATMAN (CASE:35DC166):** Su arma *Smoke Pellets* gana la regla especial de arma *Short Range*.
- **BLACK CANARY:** *Canary Cry* obtiene el Trait *Sonic*.
- **BORJ:** Gana *Extremely Mutated*.
- **CATMAN:** Pierde *Hates: Law Forces/LexCorp*. Gana *Aversion: Lex Luthor*.
- **CATWOMAN (TODAS):** Pierde *Hates: Law Forces*.
- **CLAYFACE:** Gana *Hates: The Brave and the Bold/ Bane*. Puede usar *Trample* por 1SC. Es *Charge (Carga)*. Solo tienes que pagar 1SC en vez de 1MC+1SC.
- **COPPERHEAD:** Gana *Undercover* y *Strength 4+* Su arma *Poisoned Claws* cambia sus *Special Traits* por "*Sharp / Enervating:2*"
- **CREEPER PLANT (CASE:35DC068):** Su arma *Creep* cambia sus *Special Traits* por "*Handy / CRT: Paralyze*". Gana *Minion*. *Plants Special Trait* cambia a *Plant*.
- **DEADSHOT:** Cambia su nombre a *Floyd Lawton*.
- **ECHO:** Gana *Brutal* y *Lethal Blow*.
- **FLASH TV:** La *Paradox* de su *Speed Force Bolts* es 6+.
- **GORDON:** Gana *Rank: Leader*. Mantine el *Rank: Sidekick*.
- **HAWKMAN y HAWKGIRL:** Pierden *Vuelo innatural*.
- **JOKER (Arkham City) y (Red Hood):** Su Reputación es 105. Su arma *Poisoned Knife* cambia *CRT: Poison* a *Poison*.
- **JOKER (Heath Ledger):** Su Reputación es 90.
- **JOKER (The Killing Joke):** El trait *Intimidate* pasa a llamarse *Intimidation*.
- **LITTLE SPARK:** Su *Endurance* es 5.
- **LOBO:** Gana *Reinforced Gloves*.
- **LOTUS:** Su *Willpower* es 6.
- **MC GREGOR:** Tiene *Weapon Master*.
- **MICHAEL SOMMERS:** Su arma no tiene *Medium Range*.
- **MOTTOM:** Las reglas del hacha son *Handy* y *Heavy*.
- **MR FREEZE:** Su arma gana la regla *Cold (Frío)*.
- **MR FREEZE (Arkham Knight):** Cambia *Light Armor* por *Medium Armor*.



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)



BATMAN MINIATURE GAME

- **NIGHT OWL:** Su *Strength* es 4+.
- **QUELLE JOSETTE:** Gana *Treacherous*.
- **PAVILLION B SUBJECT:** Gana *Fast*.
- **PLANT (CASE:35DC068):** Gana *Minion*. *Plants Special Trait* cambia a *Plant*.
- **POISON IVY ARKHAM:** Su *Reputación* es 97. Su arma *Sprinkling Spores* cambia sus *Special Traits* por “*Poison /Toxic: 1 / Expansive / Gas*”.
- **POISON IVY (CASE:35DC068):** Su arma *Toxic Nails* cambia sus *Special Traits* por “*Handy / CRT: Paralyze*”.
- **PRISONER 01:** Su *Defense* es 2.
- **RA'S AL GHUL:** Su *Sword* tiene el *Trait Sharp* y no *Protective*.
- **RAVAGER:** Pierde la habilidad *Hate*.
- **RINGMASTER:** Su *Reputación* es 28.
- **ROBIN (Arkham City):** Gana *Combo: Bo*.
- **ROBIN (Damian Wayne):** Gana *Small*.
- **SCARECROW (Arkham City) :** Su arma *Drug Spray* cambia sus *Special Traits* por “*Poison /Enervating: 2 / Expansive / Gas*”. Su arma *Syringe Claw* cambia sus *Special Traits* por “*Handy /Paralyze*”.
- **SCARECROW (Dark Knight Returns):** Su arma *Drug Spray* gana la regla *Gas* y *Poison*.
- **SCARECROW AK:** Gana *Discourage*.
- **SEEKER:** Su arma *Poison Arrow* cambia sus *Special Traits* por “*Mechanical / Aim / Paralyze*”..
- **SICKLE:** Su *Reputación* es 67.
- **SILK SPECTRE:** Su *Willpower* es 6.
- **SOLOMON GRUNDY y SWAMP THING:** Ganan *Supernatural (Sobrenatural)*.
- **SPORE PLANT (CASE:35DC068):** Gana *Minion*. *Plants Special Trait* cambia a *Plant*.
- **WORKER:** Su *Reputación* es 21.
- **YING:** Gana *Hardened*.
- **ZSASZ:** Es un *Free Agent* y tiene *Willpower* 6.
- Todos los *Henchman* de *Bane Crew (Origins)* y *Merc Set I* ganan *Affiliate: League of Shadows* y *Mercenario (Mercenary)*.
- El Modelo con *Case:35DC101 (TALIA AL GHUL (COMIC))* pierde *Affiliate Lexcorp* y gana *Affinity: Lex Luthor*.
- Modelos con *Case: 35DC005 (GOTHAM POLICE SET I), 35DC021 (GOTHAM POLICE SET II), 35DC046 (COMMISSIONER GORDON & SWAT TEAM), 35DC080 (COMMISSIONER LOEB & GOTHAM POLICE), 35DC144 (AARON CASH AND QUICK RESPONSE TEAM)* ganan *Cop*.
- Modelos con *Case: 35DC097 (THE RIDDERS BOT ARMY SET 1)* ganan *Minion*. Modelos con *Bot MK1* ganan *Minion*.
- Todas las armas que contengan la palabra “*Grenade*” en su nombre, ganan la regla *Grenade*.
- El modelo con el *Alias Blue Penguin (Case: 35DC007)* cambia a *Shield Penguin*. El modelo con el *Alias Clown (Case: 35DC004)* cambia a *Knife Clown*. El modelo con el *Alias Clown (Case: 35DC018)* cambia a *Shield Clown*.

ERRATAS DE TRADUCCIÓN/DEFINICIÓN

- “*Tough*” = “*Heavy*”
- “*Disarray*” = “*Disorder*”
- “*Mislead*” = “*Distract*”
- “*Bengal*” = “*Flare*”
- “*Street*” = “*Street Guy*”



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)



BATMAN MINIATURE GAME

- “Protective” = “Protecting”
- “Cadence” = “RoF”
- “Mechanic” = “Mechanical”
- “Climbing Shoes” = “Climbing Claws”
- “Shock/ed” = “Stunned”
- “Insensitive” = “Desensitized”

CUESTIONES GENERALES

- ¿Qué línea de visión tiene un modelo sobre un edificio? ¿Qué ocurre si hay una barandilla? Hacia abajo de forma perpendicular, incluidos los modelos pegados a la parte baja del edificio. Una barandilla bloquea la *Línea de Visión*.
- **Joker Gas Canister:** Tiene la regla *Gas*.

VEHÍCULOS

- *Remote Drive* dice que se aplican todas las reglas generales de *Vehículos*, ¿significa que **Batman** y el **Batmobile** solo pueden realizar 1 Movimiento Básico y 1 Ataque entre los dos cada ronda? Sí.
- Si el **Batmobile** mueve, ¿**Batman** podría usar MC para *manipular*, o realizar otras acciones que no sean Mover? Sí.

VICTORY POINTS

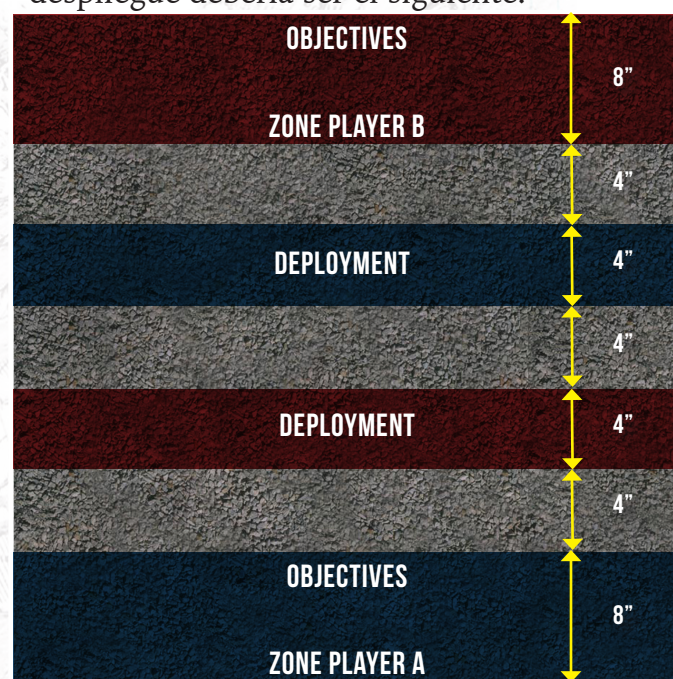
- ¿Cuántos VP dan los *Watchmen*? Como si fueran *Free Agent*.

THE FLASH AND THE ARROW ERRATA Y FAQ

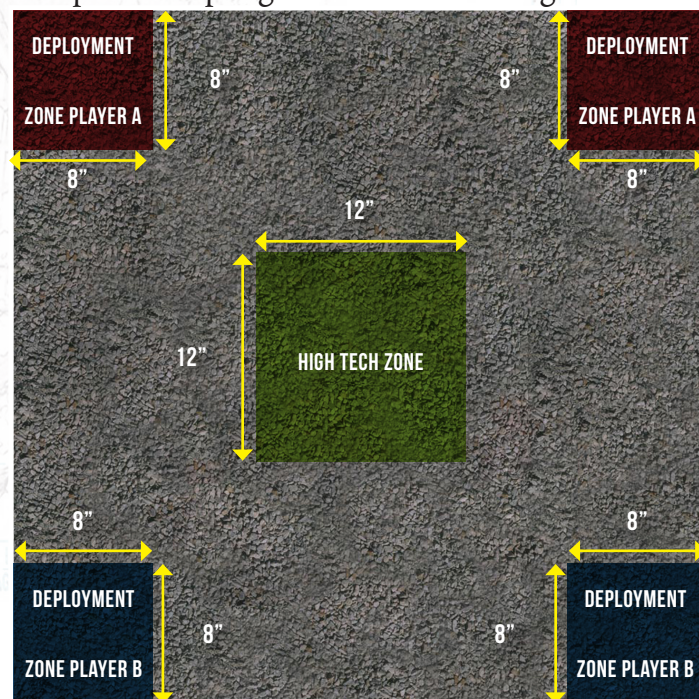
- ¿Es un *Team (Equipo)* lo mismo que una *Crew (Banda)*? Sí y no. Cuando las reglas se refieren a *Crew*, esto incluye a los *Teams*. Sin embargo, ignora todos los traits que afecten a la configuración de la banda que se refieran a *Crew*, como *Arrogant* o *Affinity*. Los únicos traits que afectan a la

composición de un *Team* son aquellos que permiten a un modelo unirse a un *Team*, como el de *Harley Quinn's Suicide Squad Member Trait*, o que aumenten su presupuesto. Traits que afectan dentro del juego como *Mastermind* y *Strategist* siguen surtiendo efecto. La única excepción es el trait *Objectives? Puzzles Everywhere!!* que es ignorado.

- (p141) En el escenario *Hard Fight*, el mapa de despliegue debería ser el siguiente:



- (p152) En el escenario *Fight for Technology*, el mapa de despliegue debería ser el siguiente:



BATMAN MINIATURE GAME

- ¿Cómo afecta la estrategia *Fast Advance* a la *Deployment Zone* (Zona de despliegue) en el escenario *Infiltration*? En los escenarios que la *Deployment Zone* pueda incrementarse en varias direcciones, se aumenta en 5 cm en todas ellas.
- ¿Mecha Riddler se considera Riddler a la hora de incluirlo en *Teams*? Sí.

CAMPAIGN BOOK ARKHAM KNIGHT ERRATA Y FAQ

- (p34) en *Sentries* debería decir: "... and may not perform any action (such as a Jump) that might result in injury...".

THE BOOK OF MAGIC ERRATA Y FAQ

- El hechizo *Black Shadows / Sombras Oscuras* tiene una dificultad de 15.
- El hechizo *Curse / Maldición* tiene una dificultad de 11
- El hechizo *Magical Healing / Sanación Mágica* tiene un coste de 3MP.
- **Distorsión Mágica:** Elige un punto de la zona de juego a 4" o menos de este modelo. Hasta el final de la ronda, este modelo puede lanzar hechizos como si estuviera en ese lugar.
- Un hechizo lanzado con éxito que pueda infligir daño se considera que produce un impacto automático de un ataque a distancia que daña automáticamente (por lo que puede producir una tirada de Ping!, ser esquivado, usarse la regla *Bodyguard*...).
- ¿Cómo se determina la dificultad final de un hechizo? Si hay un posible objetivo que imponga un penalizador o un bonificador al lanzamiento de dicho hechizo, se tiene que elegir como el objetivo antes de realizar el casteo o no se podrá elegir como objetivo después de realizar la tirada.

RULEBOOK ERRATA AND FAQ

- La Habilidad *Hidden Sniper* no puede ser usada durante la primera ronda de la partida.
- Los modelos con la Habilidad *Intimidation* solo lo pueden usar una vez por ronda.

ADENDA

- ¿Quién es el Boss en un Team?
 - 1. Si hay un modelo con *Boss*? *Always* presente, él debe ser el *Boss*, independientemente de su rango.
 - 2. Si no hay un modelo con *Boss*? *Always* presente, un modelo con el rango *Leader* debe ser el *Boss*.
 - 3. Si no hay un modelo con *Boss*? *Always* o un modelo con el rango *Leader*, un modelo con el rango *Sidekick* debe ser el *Boss*.
 - 4. Si ninguno de los modelos anteriores está presente, un *Free Agent* debe ser el *Boss*.
- Los *Teams* se actualizan con los siguientes bonus:
 - Los modelos incluidos en un *Team* de *Teen Titans* ganan *Teamwork/2 (ALL)*.
 - El "Boss" del *Team* de *Birds of Prey* gana +1 a *Willpower* y las reglas de *Liderazgo (Leadership)* y *Guantes Reforzados (Reinforced Gloves)*.
 - El Presupuesto del *Team Suicide Squad* aumenta en 50\$ por cada tramo incompleto de 100 puntos de *Reputación*.
 - El "Boss" del *Team Secret Six* gana +2 a su *Endurance*.
- Tabla de Conversión:

| | |
|---------------|---------------|
| - 4-5cm = 2". | - 45cm = 18". |
| - 10cm = 4". | - 50cm = 20". |
| - 12cm = 5". | - 55cm = 22". |
| - 15cm = 6". | - 60cm = 24". |
| - 18cm = 7". | - 65cm = 26". |
| - 20cm = 8". | - 70cm = 28". |
| - 25cm = 10". | - 75cm = 30". |
| - 30cm = 12". | - 80cm = 32". |
| - 35cm = 14". | - 85cm = 34". |
| - 40cm = 16". | - 90cm = 36". |

- Cualquier regla que prevenga el uso de cualquier tipo de *Contadores de Acción* también previene el uso de *Contadores Mágicos*.



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)

