



CONTENIDO

BIENVENIDO A GOTHAM	2
¿QUÉ NECESITAS?	4
PRIMEROS PASOS	7
LA FICHA DE PERSONAJE	12
SECUENCIA DE JUEGO	16
EJEMPLO DE UNA PARTIDA	21
REGLAS BÁSICAS	22
ACCIONES DE MOVIMIENTO	24
ACCIONES DE ATAQUE	28
DAÑO	34
LA FUERZA DE LA VELOCIDAD	39
CREA TU BANDA	44
ESCENARIOS	63
HABILIDADES ESPECIALES	69
ATAQUES ESPECIALES	100
REGLAS ESPECIALES DE LAS ARMAS	101
EFFECTOS	106
ESTRATEGIAS	108

BIENVENIDO A GOTHAM

Gotham City: oscura y peligrosa, un paisaje urbano plagado de delincuentes, una pesadilla de acero y piedra. En ella viven algunas de las mentes más diabólicas, crueles y retorcidas del mundo, hombres y mujeres que quieren llevar el caos y la anarquía a las calles, y el miedo y la muerte a los indefensos. Pero las retorcidas torres y los laberínticos callejones de Gotham no están gobernados por este inframundo criminal... aún no. Cuando cae la noche, el protector jurado de Gotham, Batman, aparece en las calles... y él es lo único que se interpone entre la ciudad y la oscuridad infinita.

El libro que tienes en tus manos contiene las reglas para Batman Miniature Game. Pero este libro es mucho más que un manual: es tu puerta de acceso a Gotham City. Con él puedes recrear las grandes batallas del Caballero Oscuro, o inventar tus propias historias de héroes y villanos ambientadas en Gotham como telón de fondo. Únete a Batman, al Departamento de Policía de Gotham City (GCPD), al maníaco Joker, a la Liga de las Sombras o a un sinfín de siniestros lunáticos y señores del crimen del oscuro submundo de Gotham.

Y este libro supone todavía algo más: es el trampolín para iniciarte en una nueva afición. En **Batman Miniature Game**, tus amigos y tú reuniréis un conjunto de fantásticas miniaturas de vuestros héroes y villanos favoritos de DC, a los que pintaréis para dar vida y después usaréis como fichas en un excitante y polifacético juego táctico en tres dimensiones. Usando la información de este libro, tus amigos y tú podréis desarrollar vuestras propias historias, dignas de las más grandes aventuras de los cómics del Caballero Oscuro de Gotham. Tanto si eres un experimentado veterano de los juegos de mesa con miniaturas, como un recién llegado a esta gratificante afición, pronto estarás controlando tu propia banda y luchando por hacerte con las calles de Gotham.

Entra en el gótico y oscuro mundo del Caballero Oscuro... si te atreves.



¿QUÉ ES UN JUEGO DE MINIATURAS?

Si bien los jugadores de juegos de mesa más veteranos reconocerán fácilmente este libro como un conjunto de “reglas de escaramuza”, los recién llegados a esta fantástica afición no deben desanimarse! Las reglas están escritas de tal forma que las hace accesibles para todos. Tanto los principiantes como los jugadores experimentados encontrarán toda la información que necesitan para empezar a jugar.

Batman Miniature Game está diseñado para dos o más jugadores, en el que cada uno toma el control de una cantidad de miniaturas de gran detalle, que representa su facción o “banda”. Las miniaturas son, básicamente, fichas de juego, muy parecidas a las que encontrarías en un juego de tablero.

Pero, a diferencia de estos, un juego de miniaturas no se desarrolla en un tablero predefinido, sino que los jugadores adquieren un papel activo en el diseño de su propia zona de juego, por lo general, en un tablero poblado por maquetas de edificios construidas con sus propias manos y otra escenografía. Las reglas son algo más complejas que las de los juegos de tablero habituales, y te permitirán mover tus miniaturas libremente y utilizar una gran variedad de habilidades y “reglas especiales” para proporcionarte una ventaja táctica sobre tus adversarios.

Las reglas del juego te permiten una gran libertad, no solo en la forma de jugar sino también a la hora de crear tu propia banda. Incluso si dos jugadores utilizan la misma banda, lo más probable es que los dos grupos sean muy diferentes, e incluyan algunas figuras que reflejen la personalidad del jugador y su estilo de juego favorito.

Como se ha mencionado antes, **Batman Miniature Game** es un juego de escaramuzas, lo que significa que, al menos al principio, solo necesitarás unas pocas miniaturas para empezar a jugar.

Los juegos de miniaturas forman parte de una afición más amplia, que atrae a una sólida comunidad en todo el mundo. Esta afición consiste en adquirir miniaturas, montarlas (y a veces “transformarlas”), pintarlas y jugar con ellas. Ofrece también la oportunidad de crear tus propias maquetas: la construcción de una escenografía para el tablero con edificios, escombros, astilleros y embarcaderos y un largo etcétera. La mayoría de los aficionados participa en cierta medida en todos estos aspectos. Aunque muchos prefieren centrarse solo en el pintado de miniaturas, otros disfrutan tanto con el juego que apenas les deja tiempo para pintar. En Knight Models, nos encantan todos los aspectos de esta afición: todos disfrutamos los juegos donde los personajes están perfectamente pintados, pero ¡también nos gusta verlos ganar! Somos conscientes de que se requiere tiempo y esfuerzo para dominar todas las facetas de esta afición, pero creemos que, al final, la recompensa merece la pena. ¡Tan solo esperamos que disfrutes tanto del juego como nosotros!

¿POR QUÉ TAN SERIO?

No importa lo mucho que te guste Batman Miniature Game, y con qué frecuencia juegues o lo competitivo que seas, es importante que recuerdes que esto solo es un juego y que el objetivo final de cualquier juego es divertirse. Por supuesto, todos queremos ganar, pero no merece la pena si nuestro camino a la victoria significa que otra persona (por lo general, un amigo) pase un mal rato. Si tú, o cualquiera de tus adversarios, comenzáis a sentiros estresados o furiosos por una situación propia del juego, relajaos, tomad aire y pensad. Lo que pasa en el juego, se queda en el juego y nunca debe considerarse un problema de verdad. Al fin y al cabo, cuando el juego termina, las miniaturas no son nada más que un pedazo de resina o de metal. Y no merece la pena enfadarse por algo así, ¿verdad?

Es casi imposible que unas reglas contemplen cualquier situación que pueda surgir durante el juego. Por eso mismo, las controversias sobre las reglas tienen que debatirse de manera razonable y resolverse con deportividad y espíritu de cooperación. Si no se llega a un acuerdo, en última instancia aconsejamos que un jugador lance un dado: con un resultado de 4+, su interpretación de la regla es correcta esta vez, si saca 1, 2 o 3 tiene razón su adversario. Resolver las diferencias de manera amistosa es primordial para divertirse, así que ¡puede que esta sea la regla más importante del juego! Recuerda siempre que la intención es divertirse en un ambiente amigable y competitivo... y eso significa que tienes que permitir que tu adversario también se divierta.

¿QUE NECESITAS?

Antes de que puedas preparar y jugar por primera vez a Batman Miniature Game, tu adversario y tú necesitaréis algunas cosas:

- Un tablero de juego con tanta escenografía como quieras para representar la zona de la ciudad donde transcurre el juego.
- Varios dados de seis caras (uno de diferente color o distinguible de los demás por razones que más adelante verás).
- Contadores, marcadores y plantillas.
- Una cinta métrica o una regla marcada en pulgadas (“).
- Lo más importante de todo: necesitarás las miniaturas de Knight Models para representar a tu banda en el juego, así como sus correspondientes fichas exclusivas de personaje.

La gama de miniaturas de Knight Models representa con exactitud cada uno de los personajes del juego y siempre estamos trabajando para incluir más figuras a Batman Miniature Game.

LA MESA DE JUEGO (GAMING ÁREA)

Para poder preparar una mesa de juego adecuada, necesitas disponer de una mesa o un tablero (en realidad, cualquier superficie lisa servirá, como por ejemplo el suelo) con un área mínima de 36” x 36” (unos 90cm cuadrados) y colocar la escenografía (edificios, árboles, maquetas de coches, etc.) sobre ella. No hay una manera determinada para hacerlo; tan solo usa los elementos escénicos que tengas en tu colección para recrear las calles, los jardines, los parques y los puertos de Arkham o de Gotham City. Si te preocupa que la disposición de la escenografía pueda ofrecer una desventaja a cualquiera de los bandos, divide tu colección más o menos por la mitad y tórnate con tu adversario para colocar los elementos de una manera en la que ambos estéis de acuerdo.





Los elementos escénicos y de terreno se adquieren en tiendas de juegos especializadas, bien en tu tienda habitual o a través de internet. Algunos jugadores prefieren construirse ellos mismos su propia escenografía, limitados tan solo por su propia habilidad e imaginación (echa un vistazo a nuestra página de Facebook para ver algunos modelos que pueden servirte de inspiración). No importa de dónde procede la escenografía, pero nuestro consejo es que dispongas de tanta como sea posible para que tus figuras puedan esconderse, saltar, deslizarse o trepar. Cuantos más elementos escénicos tengas en la mesa, más divertido será el juego. Desde Knight Models ofrecemos una increíble escenografía para ayudarte a tus partidas, como por ejemplo el Asilo de Arkham.

DADOS

Necesitarás varios dados de seis caras (o "D6") para jugar a **Batman Miniature Game**. Cuantos más dados puedas conseguir, mejor. Procura que por lo menos uno de ellos sea de un color diferente a los otros para que puedas distinguirlo del resto del grupo de manera sencilla en las tiradas importantes.

CONTADORES

Los contadores se usan en el juego para marcar cuántas acciones le quedan por realizar a una figura, para averiguar quién es el siguiente en la secuencia de turno, y algunas cosas más. Los distintos usos de los contadores se explican en las reglas. Como contadores para el juego pueden usarse cuentas, fichas de póquer, trozos de cartulina de colores, o incluso dados (asegúrate de que son diferentes de los dados que utilizas para las tiradas para evitar confusiones). Disponer de varios colores diferentes será de gran utilidad. Sea cual sea el tipo de contadores que uses, deberían ser de un tamaño adecuado para que puedas colocarlos en los espacios designados para ello en la Ficha de Personaje (ver abajo). Necesitarás entre 4 y 8 contadores por modelo, así que asegúrate de que dispones de los suficientes para todos. Podrás encontrar que Knight Models ha diseñado marcadores específicos de cada banda para que puedas personalizar más tus partidas.

Además, necesitarás una pequeña bolsa opaca o un recipiente para guardarlos. Lo usarás también cuando se necesiten sacar contadores al azar para decidir quién empieza (ver página 14). Explicaremos más adelante cómo usar de varias formas los contadores durante el juego.

MARCADORES

Durante la partida, el modelo puede ser objeto de varios efectos en el juego (Herido, Envenenado, Noqueado, etc.) y es muy importante recordarlos. Como complemento, pueden adquirirse marcadores especiales de alta calidad de Knight Models para indicar las heridas. A diferencia de los contadores, los marcadores pueden ser colocados físicamente en el tablero o en la ficha de personaje, como recordatorio de las reglas especiales. Cuando sea necesario, colocaremos un marcador en la ficha del modelo afectado para recordar el Daño o el efecto especial durante el juego.

Algunos de los escenarios de este libro (ver más adelante) usan Objetivos o Marcadores especiales, como pueden ser farolas, alcantarillas y contenedores Titán, que están representados por sus propios marcadores o modelos y pueden adquirirse en Knight Models. Un modelo no puede colocarse sobre un marcador, pero puede mover a través de él.

Un marcador nunca puede superponerse a otros marcadores o modelos.

MEDIR DISTANCIAS

El movimiento de las figuras por la zona de juego y el alcance de las armas, requieren el uso de una cinta métrica marcada en pulgadas. Una cinta retráctil será muy útil para acceder a esas zonas del tablero difíciles de alcanzar, aunque una regla puede servir para la mayoría de ocasiones.

LAS MINIATURAS

Los componentes más importantes del juego son las miniaturas o “modelos”, como también nos referiremos a ellos en este reglamento. Knight Models dispone de representaciones fidedignas en miniatura de los personajes del mundo de Batman. Todas las miniaturas se entregan con su correspondiente peana y su Ficha de Personaje, que incluye toda la información necesaria para usarlas en el juego.

PRIMEROS PASOS

Antes de sumergirnos de lleno en las reglas, es conveniente invertir algo de tiempo en establecer los principios básicos del juego. Aquí se exponen algunas convenciones e ideas abstractas que volverán a aparecer en el reglamento. Tómate un tiempo para familiarizarte con ellas y así obtener una mejor comprensión de las reglas.

LAS REGLAS DEL JUEGO

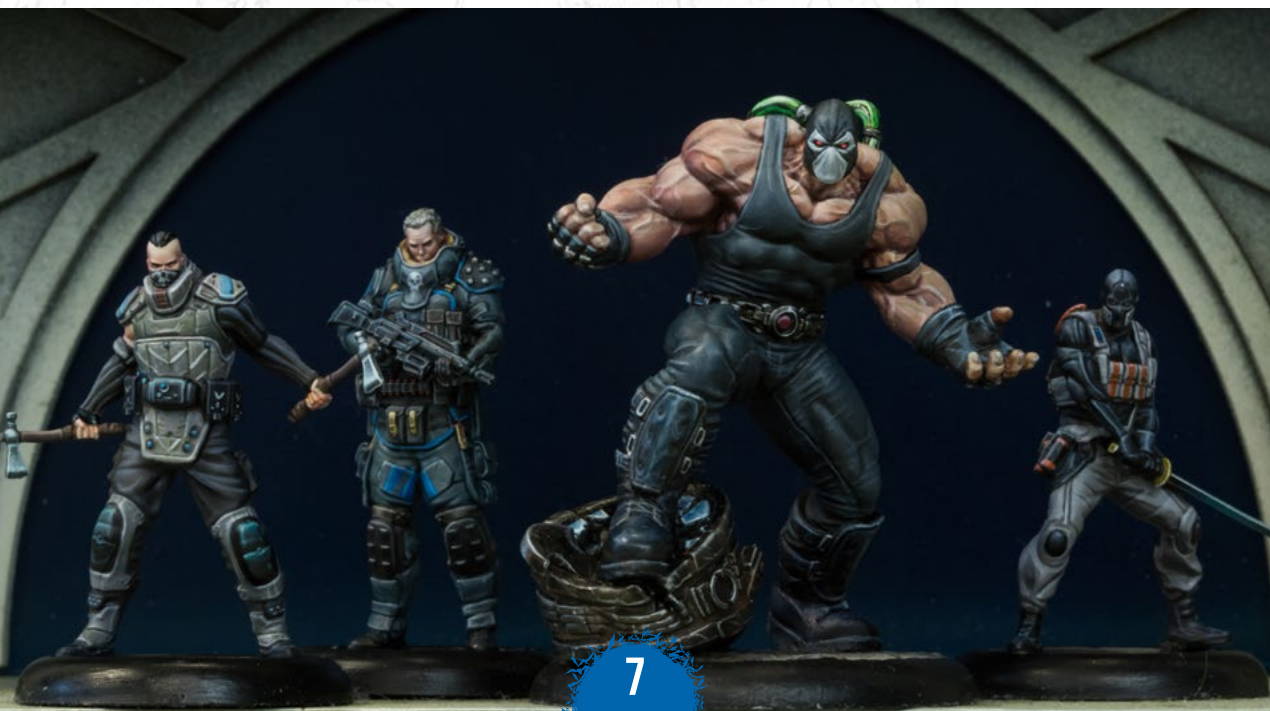
La sección de reglas puede parecerte difícil al principio, sobre todo si esta es la primera incursión que haces en los juegos de mesa con miniaturas. Sin embargo, no tienes por qué preocuparte.

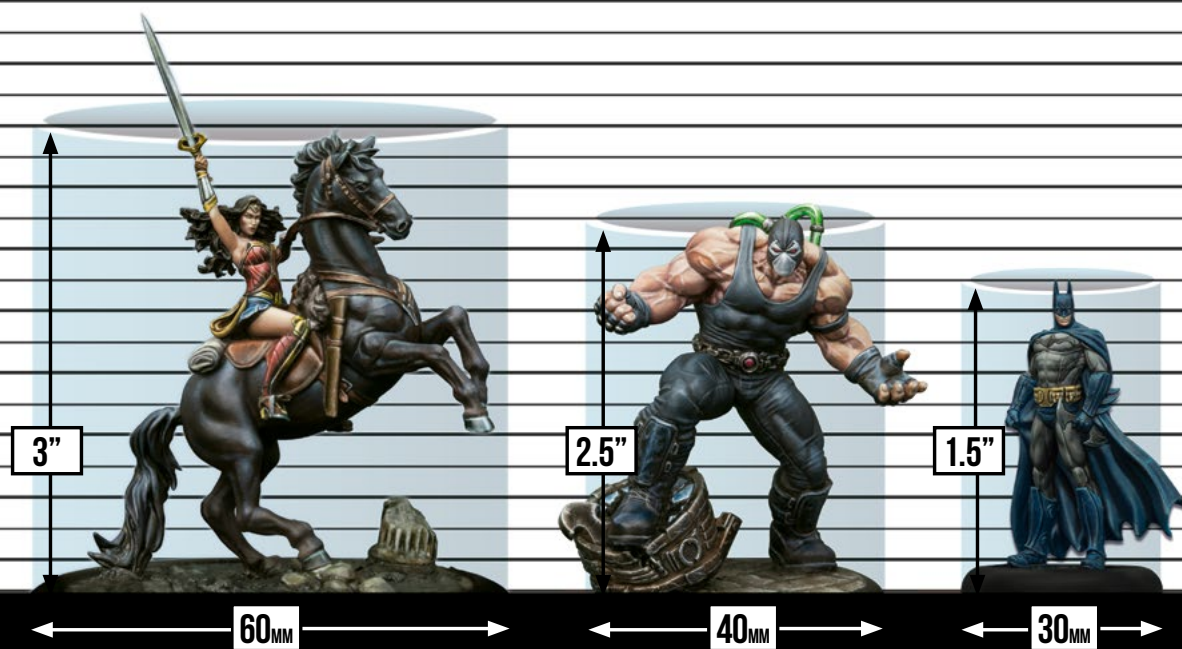
Las reglas están organizadas siguiendo un orden lógico. De este modo, las primeras secciones contienen todo lo que necesitas para entender las nociones básicas y puedas disfrutar del juego. Más adelante, encontrarás reglas para situaciones especiales y poco frecuentes, como por ejemplo las habilidades especiales, reglas especiales para las armas y efectos, etc. Esto le añade un nivel adicional de caótica diversión y desafío táctico al juego.

ESCENARIOS

Cada partida representa un enfrentamiento entre bandos opuestos, y la finalidad es completar uno o más objetivos para poder determinar al ganador.

Por este motivo, BMG está estructurado en torno a escenarios que ofrecen un amplio abanico de situaciones de juego, de despliegues especiales y de condiciones de victoria para hacer de cada partida algo nuevo y desafiante. Podrás encontrar algunos de ellos tanto al final de éste reglamento como en los diferentes manuales de **Batman Miniature Game** como en el documento oficial para Batmatch, disponible para descargar de manera totalmente gratuita en la web oficial: www.knightmodels.com





MINIATURAS Y ESCALA

En las reglas que figuran a continuación, a las miniaturas que se usan en BMG también se las denomina “modelos”. La cantidad de modelos que controlas representa tu “banda”, un pequeño grupo o facción de personajes con un pensamiento similar, como por ejemplo los Secuaces / Esbirros del Joker o el Departamento de Policía de Gotham City (GCPD).

Casi todos los modelos de BMG son humanos, y comparten una misma estatura. Las pequeñas diferencias de tamaño entre ellas son significativas en lo que concierne a la escala del juego, por lo que usamos el ‘Volumen’ para estandarizar el tamaño de los modelos en juego.

VOLUMEN

El volumen del modelo está determinado por la peana circular en la que está montada. De esta manera, podemos imaginar que el modelo ocupa un espacio cilíndrico, que se extiende desde la peana hasta la cabeza. El equipo que lleva, las extremidades extendidas, y cualquier otro componente de la miniatura que sobrepase esta zona no se tiene en cuenta cuando se calcula este espacio. Si la miniatura nos muestra al modelo de rodillas, inclinado, de pie sobre un elemento decorativo, etc, consideraremos el volumen como si el modelo estuviese de pie sobre su propia peana. Recuerda que, como muchas figuras de la gama están esculpidas en poses dinámicas, estas consideraciones requieren una buena dosis de imaginación y acuerdo por parte de los jugadores. Sin embargo para facilitar el juego hemos definido una altura estándar para los modelos en el juego.

La mayoría de los modelos en **Batman Miniature Game** son humanos y comparten una altura similar. Debido a las diferencias en tamaño en la escala del juego, hemos definido las Alturas de la manera siguiente: 1,5" de altura para miniaturas en base pequeña (30mm), 2,5" de altura para miniaturas en base mediana (40mm), 3" de altura para miniaturas en base grande (60mm) para los vehículos su altura vendrá definida por el tamaño que tenga el modelo físico en cuestión ignorando las armas u otros objetos que el vehículo tenga. Nota: El volumen de un modelo derribado es el volumen de su peana.

Para propósitos del juego, consideramos el volumen de un modelo parte del mismo, mientras que los miembros extendidos y las armas no.

MEDICIÓN

En **Batman Miniature Game**, se usan cintas métricas para medir la distancia que un modelo puede moverse, o para medir la distancia entre un modelo y otro punto del tablero, como puede ser otra figura o un elemento de escenografía del tablero de juego. Cualquier distancia puede ser medida por cualquier jugador en cualquier momento. Cualquier medición entre dos modelos diferentes o entre un modelo y un obstáculo o pieza de terreno se tiene que tomar entre los dos puntos más cercanos de su volumen. Para las mediciones horizontales, esto suele hacerse desde el borde de la peana del modelo. Ten en cuenta que las figuras pueden moverse de tal modo que sus peanas lleguen a tocarse (lo que se llama "contacto peana con peana"), pero nunca pueden superponerse.



Es un error muy común medir la distancia y colocar el modelo con su peana fuera de la distancia medida, ya que se añade la distancia de la peana al movimiento del modelo. Como mostramos en la foto mueve el modelo por el terreno de juego sin que la peana se pase más allá de la distancia medida.



LANZAR LOS DADOS

En **Batman Miniature Game**, encontrarás a menudo la necesidad de tirar los dados para ver como se desarrollan las acciones de tus modelos: lo precisos que son con su armamento, cuánto daño han causado en combate, etc. Durante el transcurso de las reglas, a los dados normales de seis caras se les denomina 1D6 (así que si las reglas te piden que tires 2D6, tienes que tirar dos dados). En alguna ocasión, se te pedirá que tires un "D3". Esto se hace sencillamente tirando un dado normal y contando la puntuación de 1 o 2 como un "1", 3 o 4 como un "2" y 5 o 6 como un "3".

Cuando lees las reglas, observarás que a veces usamos expresiones como "4+", "5+", etc. Se trata de una abreviatura común para la puntuación que tienes que obtener en un solo dado para tener éxito. Por ejemplo, si un modelo necesita tirar el dado y sacar 4 o más, simplemente diremos que la tirada tendrá éxito con 4+.

Debes tener en cuenta que, mientras no se especifique lo contrario, los resultados de los dados no se suman (aunque hay algunas excepciones). Por ejemplo, si necesitas una puntuación de 4+, y se te permite tirar más de un dado para conseguirla, uno de los dados debe puntuar 4 o más para tener éxito. Si los resultados de los dados son 2 y 3, no puedes sumarlos para obtener un 5!

MODIFICAR LAS TIRADAS DE DADOS

Puede que algunas veces tengas que "modificar" una tirada o "aplicar un modificador". Por lo general, esto está identificado en las reglas con una cifra con un más o con un menos, como por ejemplo +1, -2, etc. Tira los dados y suma o resta el modificador a la puntuación o de la puntuación para obtener el resultado final. De este modo, si tiras 1D6+1 obtendrás una puntuación final de 2 a 7, por ejemplo.

Los modificadores se calculan en este orden:

- Aplicar modificadores que multipliquen.
- Aplicar modificadores que dividan.
- Aplicar modificadores que sumen (+X).
- Aplicar modificadores que resten (-X).

REPETIR LA TIRADA

En algunas situaciones, las reglas te permitirán “repetir la tirada”. Esto es exactamente lo que parece: recoge los dados con los que te gustaría repetir y tíralos otra vez. La segunda puntuación siempre es la que cuenta, incluso si es peor que la primera. No puedes repetir la tirada más de una vez. Si repites la tirada con 2D6, 3D6 o cualquier otro múltiplo, tendrás que repetir con todos los dados, no solo los dados con las peores puntuaciones, a no ser que las reglas especifiquen lo contrario.

FRACCIONES Y REDONDEO

En algunas situaciones, las reglas te pedirán que dividas un número, normalmente a la mitad. Si existe un resto, el resultado siempre se redondea. Por ejemplo: una puntuación de 5 necesita ser dividida por 2. El resultado debería ser 2,5, pero con el redondeo se queda en 2.

ALEATORIEDAD

Algunas veces, se te pedirá que escojas al azar algunas figuras, objetivos, elementos, etc. Si se trata de escoger al azar entre dos elementos, asigna a cada uno de ellos cara o cruz y lanza una moneda, o bien asigna a cada uno pares o impares y tira 1D6. Si tienes que escoger al azar entre tres objetos, tira un D3 para determinar la elección. Si tienes que hacerlo entre cuatro objetos, asigna una puntuación de 1D6 a cada objeto, vuelve a tirar si las puntuaciones son 5 o 6, y así sucesivamente.



LA FICHA DE PERSONAJE

Todos los modelos de **Batman Miniature Game** tienen su propia Ficha de Personaje. Esta ficha desempeña dos funciones: mostrar el perfil y las aptitudes del modelo y llevar un registro de sus acciones durante el juego. Knight Models proporciona una Ficha de Personaje por cada modelo en juego. Como puedes observar en el ejemplo, la Ficha de Personaje muestra los siguientes elementos.

1 NOMBRE DEL MODELO

Esto es lo que hace al modelo único en lo que respecta al juego. Es el “nombre real” del personaje (en este caso, Batman figura aquí como Bruce Wayne). No puedes incluir más de un modelo con el mismo nombre en el mismo equipo (a no ser que sea un Secuaz / Esbirro, como se verá más adelante).

Nota: La excepción a esta regla es cuando un personaje tiene como nombre “desconocido” o “clasificado” (Unknown/Classified), puedes incluir en tu banda personajes con dichos nombres siempre que tengan diferentes Alias (ver abajo).

2 ALIAS

La Ficha de Personaje incluirá el alias más importante por el que se conoce al modelo.

3 RANGO (RANK)

Cada modelo cumple una función diferente en su banda (algunos incluso actúan como mercenarios, por así decirlo, y pueden aliarse con otras bandas). Para cumplir con su función, a los modelos se les asigna uno de los rangos diferentes: Líder, Hombre de Confianza (Sidekick), Agente Libre, Vehículo o Secuaz. Los distintos rangos son importantes cuando creas una banda porque determinarán cuántos de cada rango pueden incluirse en ella. Si un personaje posee más de un rango, el propietario puede elegir cuál de ellos usar para crear su banda y durante toda la partida.

1 Name: Bruce Wayne

2 Alias: Batman

Rank: **3** (Batman icon)

Affiliate: **4** (Batman logo)

Rivals: **5** (Target icon)

Reputation: **6** 125

Funding: **7** \$0

Abilities: Batarangs (★★, 2 icons), Smoke Pellets (1 icon), Batclaw, Reinforced Gloves, Bat-Armor MK1, Batcape, Counter-Attack, Detective, Detective Mode, Explosive Gel, Mixed Combat Style, Sneak Attack, Total Vision.

8 (Detective Mode icon)

9 Willpower

10 Strength: 3+

11 Movement: 3

12 Attack: 5

13 Defense: 5

14 Special: 3

15 Endurance: 8

CASE: 35DC131

4 AFILIACIÓN (AFFILIATE)

Todos los modelos están limitados respecto a qué bandas pueden unirse. En esta sección puede aparecer más de un nombre/icono de la banda. El nombre/icono de la Banda que se muestra en la Ficha de Personaje del Jefe determinará la afiliación de la banda al completo. Todos los miembros del equipo tienen que tener el mismo nombre/icono de la Banda que su Jefe en la Ficha de Personaje.

5 RIVALES (RIVALS)

Algunos personajes tienen cierta animosidad con miembros de otras bandas y no trabajarán con ellas. Los iconos de las bandas que aparezcan en esta área no pueden reclutar a este personaje. Ver configuración de bandas más adelante.

6 REPUTACIÓN (REPUTATION)

La Reputación es un valor numérico que se usa para asegurarse de que tu equipo está igualado con el de tu adversario. Todas las partidas establecen un límite de Reputación para las bandas participantes, y la suma de la Reputación de los miembros de la banda no puede ser superior a ese límite.

7 PRESUPUESTO (FUNDING)


Algunos modelos están equipados con armamento y equipo muy potente, lo que cuesta un recargo para tu banda. Calculamos el valor de todo este material en Dólares (\$). Este valor se restará de la reserva de Financiación de la banda cuando elijas al modelo. Veremos más sobre esto en el apartado Crea tu banda. En esta sección se muestran todas las reglas especiales del modelo y los objetos con los que está equipado. El uso de las habilidades y los equipos especiales se detalla más adelante en este libro.

8 HABILIDADES ESPECIALES DEL PERSONAJE








En esta sección, aparecerán las habilidades y equipo del modelo, que más adelante vendrán detalladas.

1 Name:

2 Alias:



CASE: 35DC131

Rank	Affiliate	Rivals	Reputation	Funding
 3	 4	 5	125 6	\$0 7
Batarangs	★★	2 	2 	M. Range / R. Controlled / Throwing
Smoke Pellets		1 	1 	Grenade / Explosive / Smoke

Batclaw.
Reinforced Gloves.

Bat-Armor MK1.
Batcape.
Counter-Attack.

Detective.
Detective Mode. **8**
Explosive Gel.

Mixed Combat Style.
Sneak Attack.
Total Vision.

9 Willpower

10 Strength

3+

11 Movement

3

12 Attack

5

13 Defense

5

14 Special

3

15 Endurance

8

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

El resto de secciones de la Ficha de Personaje están dedicadas a las características básicas de cada modelo. Todos los modelos de Batman Miniature Game tienen sus propias características básicas particulares, así como sus propias habilidades. Cada característica tiene un valor numérico asociado a ella, que será la clave para el éxito durante el juego. Ninguna Característica Básica puede bajar de 1.

9 VOLUNTAD (WILLPOWER)

Voluntad es una de las características más importantes. Representa la capacidad del modelo de “actuar” durante una ronda. Cuanto mayor sea el valor de Voluntad del modelo, más será capaz de hacer cuando esté activado. Esto quiere decir que puede moverse, atacar, defenderse o realizar acciones especiales más veces que los que están a su alrededor. Un modelo genera una cantidad de Contadores de Acción igual a su Voluntad en cada ronda, la cual puede repartir después entre Movimiento, Ataque, Defensa y Especial.

El valor numérico de estas características se corresponde con el número máximo de Contadores de Acción que pueden colocarse en ellas en cada ronda.

10 FUERZA (STRENGTH)

La Fuerza es la medida del poder físico del modelo. La característica de Fuerza no se aumenta por el uso de Contadores de Acción, sino que se expresa como una tirada de dados: cuando consigues impactar en combate en una figura enemiga, la Tirada de Daño debe ser igual o mayor que el valor de la Fuerza que se muestra en la Ficha de Personaje de tu figura para poder hacer Daño al objetivo. (Ten en cuenta que algunas reglas especiales, como Dosis Titán, modifican la característica de Fuerza. Recuerda que un incremento en la Fuerza en realidad hace que la calificación numérica descienda, por lo que resulta más fácil herir a los enemigos. Por ejemplo, un modelo con Fuerza 4+ con un modificador de +1 pasaría a ser Fuerza 3+).

1 Name: Bruce Wayne **2** Alias: Batman

Rank: **3** Affiliate: **4** Rivals: **5** Reputation: 125 **6** Funding: \$0 **7** CASE: 35DC131

Batarangs	★★	2	2	M. Range / R. Controlled / Throwing
Smoke Pellets		1	1	Grenade / Explosive / Smoke

Batclaw. Bat-Armor MK1. Detective. Mixed Combat Style.
 Reinforced Gloves. Batcape. Detective Mode. **8** Sneak Attack.
 Counter-Attack. Explosive Gel. Total Vision.

9 Willpower **11** Movement **12** Attack **13** Defense **14** Special **15** Endurance

10 Strength 3+ **3** **5** **5** **3** **8**

11 MOVIMIENTO (MOVEMENT)

Esta característica representa la movilidad del modelo (su capacidad a la hora de correr, trepar, esquivar, etc.) Todos los modelos en el juego tienen la misma velocidad básica de movimiento: 4", pero moverse más lejos y más rápido depende del número de Contadores de Acción que asignes a Movimiento en cada activación. Básicamente, cuantos más Contadores de Acción coloques en la casilla de Movimiento en tu Ficha de Personaje, más opciones de movimiento tendrá el modelo durante su activación.

12 ATAQUE (ATTACK)

Esta habilidad representa la capacidad ofensiva del modelo. Cuanto mayor sea el Ataque del modelo, más veces podrá Golpear en combate. Su valor determina también el mínimo resultado que el adversario tiene que obtener para poder Bloquear un ataque (ver página 29). Los Contadores de Acción se colocan en esta casilla para permitir a tu modelo atacar a un adversario.

13 DEFENSA (DEFENSE)

El valor de esta característica representa cómo se defiende el modelo cuando le atacan. El atacante tiene que obtener un resultado igual o mayor a la Defensa de

su adversario para poder asestar un golpe en un combate cuerpo a cuerpo o para acertar con un proyectil. El valor de esta característica también representa el número de oportunidades que un modelo tiene para Bloquear los ataques de su enemigo.

14 RESISTENCIA (ENDURANCE)

Esta característica representa la capacidad del modelo de absorber el daño y continuar con el combate. Es una mezcla de buena forma física, salud general, decisión y pura cabezonería. Su valor representa el máximo Daño que un modelo puede resistir antes de quedar Noqueado (K.O.). Los marcadores de Daño se colocan en esta casilla para llevar un registro de la cantidad (y el tipo) de daño sufrido. La Resistencia no puede ser aumentada con Contadores de Acción.

15 ESPECIAL (SPECIAL)

Esta sección de la Ficha de Personaje te permite colocar tantos Contadores de Acción como su valor y después usarlos o combinarlos con otros Contadores de Acción colocados sobre otras características básicas para realizar Acciones Especiales. Por ejemplo, Batman puede disparar su Batgarra usando un Contador de Acción Especial (SC), y un Contador de Acción de Movimiento (MC).

1 Name: Bruce Wayne

2 Alias: Batman

Rank: **3** Affiliate: **4** Rivals: **5** Reputation: 125 **6** Funding: \$0 **7** CASE: 35DC131

Batarangs	★★	2	2	M. Range / R. Controlled / Throwing
Smoke Pellets		1	1	Grenade / Explosive / Smoke

Batclaw. Reinforced Gloves. Bat-Armor MK1. Batcape. Counter-Attack. Detective. Detective Mode. **8** Explosive Gel. Mixed Combat Style. Sneak Attack. Total Vision.

9 Willpower **10** Strength 3+ **11** Movement 3 **12** Attack 5 **13** Defense 5 **14** Special 3 **15** Endurance 8



SECUENCIA DE JUEGO

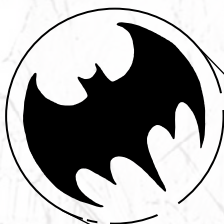
Combatir en las tortuosas calles de Gotham, en las barriadas llenas de escombros de Arkham City o dentro de los claustrofóbicos espacios del Asilo Arkham es algo caótico, sangriento y confuso. Para aplacar la cruda realidad del combate urbano, hemos estructurado el juego dividiéndolo en varias “rondas”, en las que los jugadores se turnan para activar, mover y luchar con las figuras de su banda.

En cada ronda, los jugadores deben seguir los pasos que se indican a continuación en el orden exacto. Cuando todos los jugadores completen la secuencia, comenzará una nueva ronda y el proceso volverá a empezar. Las rondas continuarán hasta que se logren completar los objetivos del escenario o hasta que se alcance el “límite de rondas” del escenario.

SECUENCIA DE JUEGO

Cada ronda se compone de cuatro fases distintas, que se desarrollan en el siguiente orden:

- 1. TOMAR LA DELANTERA:** Los jugadores determinan el orden en el que procederán durante la ronda. Esta fase añade un nivel de imprevisibilidad al juego (puede que seas el primero esta ronda, pero ser el último en la siguiente).
- 2. TRAZAR EL PLAN:** Los jugadores usan sus Fichas de Personaje para resolver lo que planea hacer cada figura de su equipo esta ronda y reparten sus Contadores de Acción. Cada jugador en su turno asigna sus contadores de acción a toda la banda antes de pasar al siguiente jugador.
- 3. EJECUTAR EL PLAN:** Los jugadores activan cada modelo en turno y resuelven las acciones que decidieron cuando trazaban el plan (moverse, pelear, disparar y resolver acciones especiales). El juego alterna entre el jugador que fue el primero en activar una figura, después el segundo jugador que activó una figura y así sucesivamente, hasta que todas las figuras que puedan actuar lo hayan hecho.
- 4. RECUENTO:** Es la oportunidad para que los modelos heridos se curen y los noqueados se recuperen. Esta es también una fase de “limpieza”, en la que todos los Contadores de Acción se retiran y se comprueban las condiciones de victoria del escenario.



1. TOMAR LA DELANTERA

Antes de que empiece el juego, cada jugador toma una cantidad de contadores (o dados) igual a la mitad del límite de rondas del escenario y los mete en una bolsa opaca o en un recipiente adecuado (de este modo, en un juego de ocho rondas, cada jugador pondría cuatro contadores en la bolsa). Cada jugador debe tener contadores de un color exclusivo, pero del mismo tamaño, forma y peso que los de los otros jugadores, ya que se extraerán de la bolsa al azar para decidir quién empieza. Cada jugador tiene que empezar el juego con el mismo número de dados/contadores dentro de la bolsa.

Nota: Si el escenario no especifica el número de rondas, entonces los jugadores tienen que ponerse de acuerdo antes de comenzar en la cantidad de rondas y, por lo tanto, en cuántos contadores tienen que añadir.

Al comienzo de cada ronda, un jugador saca un dado/contador de la bolsa y lo muestra a los demás jugadores. El propietario del dado/contador extraído, Toma la delantera de la ronda. El dado/contador se retira y no se devuelve a la bolsa. **El jugador que Toma la delantera elige el orden en el que los demás jugadores completarán sus turnos en la siguiente fase.** Este orden se respeta hasta el inicio de la siguiente ronda. Los jugadores deben sacar un dado/contador cada ronda hasta que no se puedan sacar más de dentro de la bolsa. El mismo jugador no puede sacar dos veces seguidas un contador (si hay dos jugadores, deben alternarse y si hay más de dos, entonces los contadores se sacarán en turnos en el sentido de las agujas del reloj tomando como referencia el primer jugador).

Si, por algún motivo, no puedes sacar más dados/contadores de la bolsa, el juego termina automáticamente. Además, un juego no puede durar más rondas que las que se decidieron inicialmente o que las que se especifican en la descripción del escenario, incluso si aún hay dados/contadores para sacar (esto puede ocurrir debido a reglas especiales que añadan contadores a la bolsa).

2. TRAZAR EL PLAN

Ahora es el momento de decidir lo que van a hacer tus modelos durante la ronda. Quienquiera que haya sido designado para ir primero por el jugador que tomó la delantera, será, por supuesto, el primero en elaborar su plan. **El jugador elegido debe repartir una cantidad de Contadores de Acción a cada una de las figuras de su banda, equivalente a la Voluntad (Willpower) de cada modelo.** Como se ha descrito anteriormente, las Fichas de Personaje se dividen en Movimiento, Ataque, Defensa y Especial, y los Contadores de Acción se colocan en las casillas correspondientes de esta ficha. Una vez asignados, los Contadores de Acción pasan a llamarse Contadores de Movimiento (MC), Contadores de Ataque (AC), Contadores de Defensa (DC) y Contadores de Especial (SC). Ten en cuenta que esto es simplemente para facilitar la consulta de las reglas (aún son Contadores de Acción para otros propósitos). Una vez que el jugador ha decidido lo que harán sus modelos, el siguiente jugador debe hacer lo mismo con los suyos, y así sucesivamente.

Nota: Ver más adelante Acumulación de Daño.

REPARTIR CONTADORES DE ACCIÓN

Antes de repartir los Contadores de Acción a cualquiera de tus modelos, tienes que tener en cuenta las siguientes restricciones que se aplican a cada tipo de acción:

- **Movimiento:** El jugador puede colocar tantos Contadores de Acción como desee en el sitio reservado para ello hasta alcanzar el valor del Movimiento del modelo. Estos contadores mejorarán su movimiento. Cuando un Contador de Acción es asignado a Movimiento, se convierte en un Contador de Movimiento o MC.

- **Ataque:** El jugador puede colocar tantos Contadores de Acción en el espacio de Ataque como quiera hasta alcanzar el valor del Ataque del modelo. Estos contadores permiten al modelo llevar a cabo combates con armas a distancia y cuerpo a cuerpo (ver Ataque, más adelante). Cuando un Contador de Acción es asignado al Ataque, se convierte en un Contador de Ataque o AC.
- **Defensa:** El jugador puede colocar tantos Contadores de Acción en el espacio de Defensa como desee hasta alcanzar el valor de Defensa del modelo. Esta es una habilidad Pasiva y puede usarse aunque el modelo no esté “activado”. Cada contador puede usarse para bloquear un ataque de un adversario durante un combate cuerpo a cuerpo. Cuando un Contador de Acción es asignado a Defensa, se convierte en un Contador de Defensa o DC.
- **Especial:** El jugador puede colocar tantos Contadores de Acción en el espacio de Especial como desee hasta alcanzar el valor de Especial del modelo. Cada uno de estos contadores puede usarse para activar una de las habilidades especiales del modelo, o para recuperarse del Daño al final de la ronda. Cuando un Contador de Acción es asignado a Especial, se convierte en un Contador Especial o SC.

Nota: *Un modelo no puede exceder el número de contadores de acción por encima de su valor de la característica básica, a menos que una regla especial indique lo contrario.*

USAR LOS CONTADORES

Durante la partida, cada vez que un modelo hace uso de sus características básicas, gasta Contadores de Acción. Quita el número correspondiente de Contadores de la Ficha de Personaje por cada acción. Si una acción requiere que el modelo use más de un Contador de Acción y no tiene suficientes, o no están repartidos en las casillas correspondientes, no puede llevar a cabo esa acción o usar esa regla especial. **Al final de la ronda, a no ser que se especifique lo contrario, todos los Contadores de Acción que no se hayan usado se pierden.**

No pueden guardarse para usarse en la ronda siguiente. Una vez que ha gastado todos los Contadores de Acción, el modelo tendrá que esperar hasta la siguiente ronda para generar más contadores antes de ser activado de nuevo. Cuando todos los jugadores estén preparados y hayan repartido todos sus Contadores de Acción correctamente, pueden pasar a la siguiente fase: Ejecutar el Plan.

3. EJECUTAR EL PLAN

Cuando todos los jugadores hayan planificado todas las acciones de sus modelos, ¡es momento de activarlos! Los jugadores alternan las activaciones de los modelos, empezando con el jugador que primero “trazó el plan”. Cada modelo puede activarse solo una vez por ronda, y tienen que completarse todas sus acciones antes de pasar al siguiente modelo. Una vez que todos los modelos en juego han sido activados, los jugadores pueden pasar a la siguiente fase.

ACTIVAR UN MODELO

El jugador que está ejecutando su plan elige “activar” una figura de su banda. Cuando un modelo se activa, puede moverse y atacar, y/o usar sus habilidades especiales. Esto significa que el modelo puede moverse y después atacar, atacar y después moverse, tan solo atacar o tan solo moverse. Nótese que solamente un modelo solo podrá realizar su acción de Movimiento Básico y su Acción de Ataque una vez por activación. (Algunas reglas y habilidades permiten a un modelo mover o atacar en condiciones especiales, adicionalmente a las acciones normales).

Casi cualquier combinación es posible siempre y cuando tengas los suficientes Contadores de Acción para llevar a cabo las acciones previstas. Una vez que el modelo ha gastado todos los Contadores requeridos (o el jugador decide no usarlos todos) la activación termina y el siguiente jugador elige activar uno de sus modelos, siguiendo el mismo procedimiento de activación de modelo.

Recuerda: no es obligatorio que los jugadores usen todos los Contadores de Acción de los modelos.

HABILIDADES PASIVAS

Algunas acciones del juego son “pasivas”, lo que significa que el jugador no tiene que declarar su uso durante la activación del modelo. Estas acciones incluyen el bloquear los ataques enemigos. Se usan habitualmente durante el turno del jugador adversario, como una respuesta a los ataques o cuando se activa una regla especial. Las instrucciones sobre cómo usarlas y su coste de Contadores de Acción, se especificarán en la descripción de cada habilidad pasiva.

PASAR DE LA ACTIVACIÓN

Como el juego alterna entre modelos de diferentes bandas durante la ronda, las bandas con una mayor cantidad de figuras tienen ventaja sobre aquellos con una cantidad menor, ya que actúan con más frecuencia y responden mejor a los planes enemigos. Para equilibrar un poco las cosas, cada ronda el jugador con el menor número de figuras en su banda obtiene un número de “pases”.

Al comienzo de la fase de Ejecutar el Plan, los jugadores deben decidir cuántos pases tendrá el jugador con el menor número de figuras. El número de pases es igual a la diferencia entre el número de modelos de la banda con más figuras menos el número de modelos de la banda con menos (los K.O. y los modelos que se encuentran fuera del tablero por cualquier motivo, no se tienen en cuenta para este fin).

El jugador con la menor cantidad de modelos en su banda puede elegir durante la ronda “pasar de la activación” un número de veces igual al número de pases recibidos.

Cada vez que pasa, aplaza la activación de su modelo y cede el turno de activación al siguiente jugador de la secuencia. Esto puede suponer que un jugador termine activando dos modelos consecutivamente, ya que su adversario “renuncia” temporalmente a su turno. **Un jugador no puede pasar más de dos veces consecutivas en la misma ronda.**

El jugador que pasa de la activación, debe seguir activando todas sus figuras durante la ronda, pero tiene la posibilidad de quedarse atrás y ver lo que hace su adversario antes de verse forzado a actuar él mismo. Por este motivo, pasar es muy útil tácticamente, porque permite a un jugador que podría estar en desventaja responder mejor a los movimientos de su adversario, y equilibrar el juego para las bandas con menor número de figuras.

4. RECUENTO

Al finalizar la ronda, durante esta fase, sigue la secuencia siguiente:

1. Activar cualquier habilidad que deba ser usada al inicio de la fase de recuento, empezando por el jugador que tomó la delantera y alternándose con sus oponentes, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todas las habilidades disponibles hayan sido activadas.
2. Determina quién controla los objetivos en orden, para que los jugadores obtengan puntos de Victoria (ver objetivos más adelante).
3. Cualquier modelo K.O. o Dañado puede intentar recuperarse del K.O. o remover Daño sufrido (ver Recuperación más adelante).
4. Activar cualquier habilidad que deba ser usada al final de la fase de recuento, empezando por el jugador que tomó la delantera y alternándose con sus oponentes, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todas las habilidades disponibles hayan sido activadas.
5. Revisar las Condiciones de Victoria del escenario, si cualquier jugador cumple las Condiciones de Victoria entonces ha ganado la partida y el juego finaliza. Si no, la ronda termina y vuelve a empezar una nueva ronda desde la fase 1: Tomar la Delantera.

EJEMPLO DE UNA PARTIDA

Entonces, ¿cómo se juega a BMG? Si es la primera vez que te acercas a los juegos de mesa, este ejemplo te dará una idea general. Aquí tenemos una mesa de juego con acciones típicas de este juego oscuro y lleno de acción.

En esta partida, una banda de Brave and the Bold está intentando rodear a una banda de maleantes y lunáticos liderados por el Joker, ¡quien no se rendirá fácilmente!

Por suerte, las fuerzas de la ley y el orden cuentan con el apoyo de nada menos que Batman, Nightwing y Batgirl.

EN MUCHAS PARTIDAS LA PELEA SE CENTRA EN CONTROLAR MARCADORES DE OBJETIVOS Y ÉSTA NO ES UNA EXCEPCIÓN.

BATMAN Y NIGHTWING CONTROLAN LAS ALTURAS, CUANDO TIENES MODELOS CON TANTA MOVILIDAD COMO ÉSTOS, MANTENERSE FUERA DEL ALCANCE DE LOS ENEMIGOS Y REALIZAR EMBOCADAS ES UNA GRAN TÁCTICA.

LOS MARCADORES DE FAROLAS Y ALCANTARILLAS AYUDAN EN EL JUEGO, CON ELLOS OBTIENES FUENTES DE LUZ Y OTRAS FORMAS DE MOVERTE RÁPIDAMENTE POR EL TABLERO.

ES MUY ÚTIL LLENAR LA ZONA DE JUEGO CON PEQUEÑOS ACCESORIOS DE TERRENO PARA OTORGAR COBERTURA CONTRA LOS ATAQUES A DISTANCIA.

AMBOS JUGADORES PREPARAN SUS TARJETAS DE PERSONAJE, CONTADORES Y DADOS ANTES DE EMPEZAR A JUGAR.

REGLAS BÁSICAS

Ya casi estamos listos para empezar con las reglas fundamentales (las reglas de movimiento, disparo con armas a distancia y combate). Pero antes de pasar a la acción y machacar algunas cabezas en Gotham City, vamos a echar un rápido vistazo a algunas reglas básicas y a la terminología que necesitarás conocer para entender las reglas que figuran a continuación.

LÍNEA DE VISIÓN

El concepto de “línea de visión” es muy importante en los juegos de tablero, puesto que permite calcular qué es lo que pueden “ver” tus figuras, ¡habitualmente su objetivo!

En **Batman Miniature Game** siempre es de noche. Debido a la eterna oscuridad de este entorno gótico, la visibilidad de tus modelos es limitada. **Ningún modelo es capaz de ver más allá de 12” desde su volumen en cualquier dirección.**

Por lo general, si un modelo objetivo está a más de 12” de tu figura, no se le podrá ver y por lo tanto, no podrás atacarle.

Por supuesto, hay equipo y habilidades que permitirán a un modelo ver más lejos (o a veces, limitar aún más su visión).

Para ver a otro modelo tienes que ser capaz de trazar una línea recta y sin obstáculos de ningún tipo entre cualquier punto del volumen de los dos modelos. El modo más sencillo es trazar una línea imaginaria entre los modelos usando una cinta métrica o un puntero láser. Para ver a otro modelo, por lo menos una parte del volumen del modelo objetivo tiene que ser visible.

Nota: *Los modelos no bloquean la Línea de Visión.*



Visible.

No visible.



ARCO DE VISIÓN

En **Batman Miniature Game**, todos los modelos **tienen un arco de visión de 360°**, lo que significa que pueden ver todo lo que está a su alrededor, independientemente de hacia dónde esté encarada la figura, a no ser que se especifique lo contrario. La línea de visión puede ser trazada desde cualquier parte del volumen.

LUCES

Durante el juego es posible encontrar farolas, focos y linternas que iluminan la zona de juego que está a su alrededor. **Si un modelo está parcialmente dentro de la zona de efecto de cualquier fuente de luz, se volverá plenamente visible para cualquier otro modelo que pueda trazar una línea de visión directa hacia él**, sin tener en cuenta la distancia. Los jugadores deben tener en cuenta que la luz no atraviesa objetos sólidos como paredes (no te preocupes por los obstáculos pequeños, pero sí debes tener en cuenta edificios, vallas publicitarias, contenedores grandes de mercancías, etc). Ver “Farolas” más adelante.

CONTACTO (CONTACT)

Consideramos contacto (Contact) cuando el volumen de un modelo está en contacto con el de otro modelo o un marcador. Nótese que el contacto peana con peana (Base to Base) es considerado contacto.

TIRADAS DE HABILIDAD

Para realizar con éxito muchas de las acciones en BMG, los modelos tienen que superar una “tirada de característica”. Compara la tirada con el valor de las características básicas de tu modelo. Las tiradas más comunes que tendrás que hacer son:

- **Tiradas de Agilidad:** Estas tiradas sirven para evitar el efecto de ser Derribado por caída o incluso para esquivar ataques a distancia! Para tener éxito, tienes que tirar un 1D6, y conseguir un resultado igual o menor que el valor de Movimiento del modelo. Si un modelo falla una tirada de Agilidad durante su activación y resulta Derribada, pierde su capacidad de movimiento restante.

- **Tiradas de Fuerza:** Habitualmente sirven para escapar de los agarres (Ver Agarrar más adelante). Para tener éxito, tienes que tirar un 1D6, y conseguir un resultado igual o mayor que el valor de Fuerza del modelo. Nota: algunas ciertas reglas, como la Dosis de Titan, modifican la Fuerza; recuerda un incremento en la fuerza hace que el valor numérico de la fuerza se reduzca.
- **Tiradas de Resistencia:** Habitualmente sirven para recuperarse del K.O., o para resistir a efectos especiales como por ejemplo los venenos. Tienes que tirar 2D6 y sumar las puntuaciones. Si el resultado es igual o menor que el valor de la Resistencia del modelo, la tirada tiene éxito.
- **Tiradas de Voluntad:** Este tipo de tirada se utiliza para ignorar los efectos psicológicos adversos y debilitadores, como por ejemplo, el hipnotismo. Tira 2D6 y suma las puntuaciones. Para tener éxito, el total tiene que ser igual o menor que el valor de la Voluntad del modelo.

Algunos modelos no poseen la característica de Voluntad, por ejemplo, los vehículos tienen la característica de Manejo en lugar de Voluntad. Las Reglas que obliguen a un modelo sin Voluntad a realizar una tirada de la misma, son ignoradas por completo.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Durante su activación, un modelo puede realizar cualquiera de las acciones de Movimiento, y cualquier número de acciones especiales de Movimiento permitidas por reglas especiales y habilidades. Las acciones estándar de Movimiento disponibles son:

- Movimiento Básico (una vez por activación)
- Agazaparse
- Manipular Objetos.
- Levantarse.

Ten en cuenta, que solo una acción de Movimiento Básico está permitida por activación, otros efectos o reglas que hagan a un modelo moverse pueden producirse varias veces.

MOVIMIENTO BÁSICO

Todos los modelos en **Batman Miniature Game** tienen la misma distancia básica de movimiento de 4 pulgadas, para representar el prudente avance a través de entornos peligrosos. No obstante, esta distancia se puede modificar mediante algunas reglas especiales (como Fast).

Cuando un modelo está activado y el jugador que lo controla decide moverlo, puede desplazarlo por la zona de juego hasta tantas pulgadas como su distancia básica de movimiento sin usar Contadores de Movimiento (MC). Si el modelo tiene MCs para usar (lo que significa que el jugador que lo controla asignó algunos Contadores de Acción a su distancia básica de movimiento durante esta ronda) puede usarlos para mover el modelo más distancia. Cada MC gastado añadirá 2 pulgadas a la distancia básica de movimiento del modelo. Este, es ahora el movimiento total permitido para dicho modelo. Todos los MC disponibles que desees usar para el incrementar la distancia básica de movimiento de tu modelo tienes que usarlos al mismo tiempo.

Un modelo que no use sus MC durante su movimiento, no podrá usarlos para moverse después en la activación, aunque aún podrá usar los restantes MC para activar o usar otras reglas especiales (como arrear a un modelo que está K.O. usando un objeto especial del equipo, por ejemplo). Un modelo no tiene que usar su movimiento total permitido durante su activación, pero nunca puede excederlo.

El movimiento siempre se mide desde el borde de la base de dicho modelo (ver ejemplo de mediciones anteriormente).

Los modelos no pueden pasar por un espacio que ya esté ocupado por el volumen de cualquier otro modelo. Esto supone que si un modelo quiere pasar por donde se encuentra otro modelo, tendrá que rodearlo. Un modelo tampoco puede pasar por un hueco que sea demasiado pequeño para que pase su Volumen, o por una superficie que sea más estrecha que su base, en estas situaciones debe buscar un camino diferente para pasar.

El Volumen completo del modelo debe caber en la posición final al finalizar el movimiento, y su base debe encajar sin problemas en una superficie plana, (por lo que los modelos no pueden estar en una posición precaria de equilibrio entre piezas de escenografía o irregularidades del terreno de juego).

Nota: Cuando una regla diga “Colocar” deber tener presente que es diferente a Mover. Esto representa un salto o teleportarse por el tablero. Cuando un modelo usa una regla que diga Colocar, retíralo de su posición actual y colócala de vuelta en el tablero dentro de la distancia que indica la regla (su volumen debe caber físicamente en la nueva posición al final). Esto ignora otros modelos y terreno. Si un efecto o una regla impide a un modelo ser movido, también impide ser colocado.

MOVIMIENTO IMPEDIDO

Durante la partida, habrá ocasiones en las que el movimiento del modelo pueda verse afectado por terreno difícil o por alguna regla especial que lo dificulta.

Cuando un modelo se vea afectado por un efecto de movimiento que lo dificulte, su movimiento costará el doble, lo que significa por ejemplo, que por cada pulgada que se mueva bajo este efecto contará en realidad como si fueran dos pulgadas.

SALTAR

Algunas veces, un modelo puede desear saltar huecos o desniveles, grietas o cualquier otro elemento similar, para continuar con su movimiento. Saltar siempre se considera Movimiento Impedido.

Un modelo puede saltar en cualquier dirección horizontalmente y verticalmente y debe gastar 1MC por cada salto, esta acción se puede realizar varias veces durante una activación. Saltar siempre se mide desde la base del modelo. La distancia total de un salto debe ser restada del movimiento total permitido. Un salto realizado por un modelo puede hacer que este caiga, si excede su movimiento restante. En este caso, el modelo sufrirá la regla de Caída (ver abajo).

Por ejemplo, si un Policía de Gotham tiene un movimiento total disponible de 8”, mueve 2” y paga 1 MC para Saltar, él podrá mover aún hasta 6”, entonces necesita saltar 2”, para dicho salto ha de gastar 4” (debido al movimiento impedido) de su movimiento restante. Después podría continuar su movimiento restante de 2”.

DESCENSO RÁPIDO

A veces un modelo puede desear saltar desde un obstáculo para alcanzar un nivel inferior con rapidez, sin necesidad de trepar. Este movimiento se realiza como si fuese un Salto, con un coste de 1 MC, salvo que mides la distancia directamente desde la parte inferior del volumen del modelo al punto más cercano del nivel más bajo deseado. Descenso rápido no se considera movimiento impedido. Un modelo puede hacer un descenso rápido incluso cuando la caída excede su movimiento restante. En ese caso, el modelo sufrirá a una Caída (ver abajo).

Nota: Si un modelo Salta o realiza un Descenso Rápido en un área donde no puede ser colocada su base (debido a otro modelo por ejemplo), el modelo deberá ser colocado en punto más cercano posible. Si hay varias posiciones posibles el jugador activo será quien decida entre ellas. Este se añadirá al total de la distancia movida.



OBSTÁCULOS PEQUEÑOS

Los Obstáculos Pequeños son los elementos de terreno que miden 1" o menos. Los Obstáculos Pequeños pueden ser setos bajos del jardín, cajas, cubos, sillas o el mobiliario doméstico en general. Pasar por encima de ellos o saltarlos no conlleva ninguna penalización y no requieren ser saltados. Sin embargo si el obstáculo tiene un ancho o largo, el modelo consume dicha medida de su movimiento restante mientras pasa al otro lado del obstáculo.

TREPAR

A veces un modelo puede encontrarse un obstáculo que es más alto de 1", pero que sería posible treparlo, como por ejemplo un muro alto, una valla metálica o un camión.

Para Trepar por un Obstáculo mide la distancia trepada desde la base del modelo, midiendo tanto vertical como horizontalmente. La distancia cubierta es considerada movimiento impedido.

Si un modelo intenta trepar por un Obstáculo, tiene que terminar su movimiento en una zona donde la base pueda entrar sin problemas. Si el modelo termina su movimiento a mitad de camino, en un lugar donde no puede apoyarse, debe ser colocado el modelo al pie del obstáculo y sufrirá una Caída (ver abajo).

TERRENO DIFÍCIL

Las zonas con escombros amontonados, vegetación espesa, alcantarillas y aguas profundas se consideran Terreno Difícil. Mientras se mueve por este tipo de terreno, el modelo sufre Movimiento Impedido.

CAÍDA

Algunas veces, un modelo puede calcular mal cuando Salta o Baja de un salto (cuando un modelo no tenga más movimiento restante), verse forzado a caer cuando no hay ninguna oportunidad de completar una ascensión o ser empujado desde una elevación, como un tejado o un balcón después de que un enemigo le haya atacado.





Cuando un modelo cae, retira el modelo de su posición actual y colócalo en el nivel inferior hacia el cual cae (normalmente el suelo). Si el área directamente inferior de la posición del modelo cuando cae está ocupada por otro modelo o es imposible de colocar el modelo, simplemente coloca el modelo en la posición más cercana al área donde iba a caer. Si hay varias posiciones posibles el jugador activo será quien decida entre ellas.

Un modelo que cae sufrirá Daño, la cantidad depende de la diferencia de altura en pulgadas, medida entre el nivel inferior y la nueva posición de la base del modelo:

- -Si la diferencia es menor o igual a 2", el modelo sufre un marcador de Daño (★)
- -Si la diferencia es mayor de 2" pero menor o igual a 4", el modelo sufre un marcador de Daño (◆)
- -Si la diferencia es mayor de 4" y menor o igual a 8", el modelo sufrirá tres marcadores de Daño (◆◆◆).
- -Si la distancia de caída excede de 8" el modelo se convierte en Baja. Retira al modelo del juego.

Además, a no ser que supere una tirada de Agilidad, el modelo quedará Derribado cuando caiga (ver Efectos más adelante). Una vez que los efectos de una caída han sido resueltos, la activación del modelo termina.

LEVANTARSE

Si un modelo está Derribado, puede levantarse al inicio de su activación gastando 1 Contador de Acción de cualquier tipo. Una vez que el modelo está de pie, puede continuar con su movimiento habitual. Levantarse cuenta como parte del movimiento.



AGAZAPARSE

Cuando un modelo activo termina su movimiento y su peana está en contacto con una pieza de escenografía adecuada para ello, puede Agazaparse junto a ella y cubrirse. Gasta 1 SC y declara que el modelo está Agazapado. El modelo permanecerá agazapado hasta que se mueva (por cualquier motivo, como por ejemplo que sea empujado, sea derribado) o hasta el inicio de su siguiente activación. Los modelos Agazapados ganan un bonificador de +1 a su Defensa contra ataques a distancia si el obstáculo en el que están Agazapados otorga una tirada de ¡Ping! contra ese ataque.

Nota: *Un modelo no puede comenzar la partida agazapado.*

MANIPULAR OBJETOS

Algunas reglas especiales permiten a los modelos manipular objetos. Esta condición la pueden determinar también los jugadores cuando diseñen las reglas especiales de sus propios escenarios. Las “acciones de manipulación” pueden consistir en abrir una puerta, recoger algo, etc. Antes de que comience la partida, los jugadores deben determinar qué acciones de Manipulación, si las hay, pueden realizar los modelos, así como los efectos y consecuencias si la manipulación tiene éxito o fracasa.

Un modelo puede gastar 1 MC para Manipular un objeto si su peana está en contacto con ese objeto, obteniendo inmediatamente los beneficios dados por el objeto en cuestión. Un modelo solo puede manipular el mismo objeto una vez por ronda.

Nota: *La acción de manipular no cuenta como haber movido para la reducción de cadencia de tiro (RoF) con armas a distancia (ver Ataques a Distancia más adelante).*

ACCIONES DE ATAQUE

Existen dos tipos principales de ataque que puede realizar un modelo: un **ataque cuerpo a cuerpo** (con o sin armas) o un **ataque a distancia** (con un arma de largo alcance o de “balística”). Un modelo solo puede atacar usando uno de estos tipos de ataque durante cada activación (no puede atacar a distancia y cuerpo a cuerpo en la misma activación, a no ser que una regla especial lo permita). El ataque puede realizarse antes o después del movimiento (el jugador lo decidirá durante la fase de Ejecutar el Plan) mientras que todas las condiciones y los costes de Contadores de Acción se cumplan. Solo puede declararse una acción de ataque por activación, y todos los Contadores de Ataque (AC) deben de usarse al mismo tiempo (un modelo no puede atacar, mover, y después volver a atacar). El jugador repartirá sus golpes (“dados de impacto”) entre sus enemigos.

Nota: *No se podrá designar como objetivo de un ataque a un modelo aliado a menos que una regla especial indique lo contrario.*

COMBATES CUERPO A CUERPO

Para realizar con éxito un ataque de combate cuerpo a cuerpo e impactar en el enemigo, los modelos tienen que estar en contacto. Puedes gastar Contadores de Ataque (AC) hasta el máximo disponible en la Ficha de Personaje.

Nota: *Existen armas y ataques especiales cuerpo a cuerpo que permiten a los modelos realizar ataques de combate cuerpo a cuerpo sin estar en contacto con el objetivo, como la regla de Alcance (Reach), aun así debe tener línea de visión (LoS) con el objetivo.*

IMPACTOS/GOLPES

Cada AC usado en un combate cuerpo a cuerpo se transformará en un golpe contra el adversario y cada golpe te permite hacer una tirada de Impacto. Si existe más de un enemigo en el combate cuerpo a cuerpo, el modelo puede repartir libremente sus Golpes entre todos los enemigos con los que está en contacto. La distribución de los golpes tiene que decidirse antes de tirar los dados. Una vez has decidido a quién estás golpeando y cuántas veces, coloca un dado por cada golpe cerca del modelo enemigo. Estos son tus dados de impacto.

LA TIRADA DE IMPACTO

A continuación, haz tiradas de impacto para cada enemigo por turnos. Tira cada dado de impacto y compara la puntuación con el valor de la Defensa de tu objetivo. **Si el resultado es igual o mayor que la Defensa del objetivo, entonces el impacto tiene éxito y puedes hacer la tirada de Daño (ver más abajo).**

Un resultado natural de 1 cuando se hace una tirada de Impacto será siempre un fallo, por el contrario, una tirada natural de 6 será siempre un éxito (con “tirada natural” nos referimos al número que indica el dado sin aplicar ningún modificador).

Si un modelo gasta más de un AC para atacar al mismo modelo enemigo, todos los dados de impacto deben lanzarse a la vez. Si el atacante lleva una o más armas para el combate cuerpo a cuerpo (como se indica en la Ficha de Personaje), el modelo tiene que declarar cuál de estas armas usará antes de tirar los dados. El modelo tendrá que usar la misma arma durante el resto de su activación.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

La mayoría de los modelos del juego llevan algún tipo de arma, ya sea una navaja, una tubería de plomo o una porra de policía. Por lo general, las armas aportan al modelo una mayor probabilidad de tener éxito y/o la probabilidad de causar más Daño a su objetivo (ver más adelante reglas de Daño). Sea cual sea la combinación de armas que use el modelo, tanto el tipo de daño que se ocasiona como las reglas especiales que se le atribuyen están especificadas en la Ficha de Personaje. Las Armas cuerpo a Cuerpo son todas las que no tienen ningún valor en las casillas de RoF y de Munición.

Además, ten en cuenta que un modelo puede elegir atacar Desarmado o verse forzado a actuar así por una regla especial. Esto afectará también al tipo y cantidad de daño que cause tu modelo.

Name: Unknown		Alias: Arkham Guard 1			
Rank 	Affiliate 	Rivals	Reputation 21	Funding \$0	
Extendable Baton	★★	—	—	Reach / Heavy	
		—	—		



MODIFICADORES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Las siguientes situaciones ofrecen modificadores especiales a las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

INFERIORIDAD NUMÉRICA

Si durante un combate cuerpo a cuerpo un modelo lucha con 2 o más modelos enemigos en contacto y estos a su vez no están en contacto con otros enemigos, la Defensa del modelo que está en inferioridad numérica sufrirá una penalización de -1 para los efectos de las tiradas de Impacto enemigas.

DEFENDER BLOQUEANDO

Si atacan a un modelo en un combate cuerpo a cuerpo y es impactado con éxito, si le quedan DC en su Ficha de Personaje, puede usar estos contadores para intentar Bloquear los ataques del enemigo. El jugador puede decidir si quiere gastar sus DC en un intento de bloqueo después de que el atacante haga sus tiradas de Impacto, pero antes de tirar los dados de Daño.

BLOQUEAR

Para Bloquear un golpe enemigo, tira un dado por cada DC que desees usar de este modo. Si el resultado es igual o mayor que el valor del Ataque del adversario, el golpe del enemigo se cancela y ya no es necesario que se haga la tirada para comprobar el daño. Se cancela un golpe por cada tirada de bloqueo que tenga éxito. Si no se bloquean todos los ataques del enemigo, el modelo defensor elige qué golpes son los que se cancelan. **Un resultado natural de 1 cuando se hace una tirada de Bloqueo será siempre un fallo, por el contrario, una tirada natural de 6 será siempre un éxito (con “tirada natural” nos referimos al número que indica el dado sin aplicar ningún modificador).**

ACCIONES ESPECIALES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

En vez de golpear a un enemigo, un modelo puede realizar una de estas acciones especiales.

AGARRAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

En vez de golpear a un enemigo, el modelo puede intentar agarrarle (Agarrar tiene que hacerse “desarmado”). Elige cuántos AC quieres usar, como si fuera un ataque normal, pero añade 1 SC. Haz una tirada de Impacto para cada AC asignado como es habitual. Si los ataques de tus modelos tienen éxito, y causan Daño, el modelo quedará Inmovilizado (Pinned Down) también se añadirá al Daño infligido. Si un modelo está Inmovilizado/Agarrado por varios enemigos a la vez, sufrirá una penalización de -1 a su valor de Defensa por cada enemigo adicional que le esté agarrando, hasta un mínimo de Defensa de 1.

Para escaparse de un agarre y eliminar el efecto de Inmovilizado, el modelo agarrado tiene que usar por lo menos 1 AC durante su activación (esto no se considera una acción de ataque) y realizar una tirada de Fuerza por cada AC gastado. Si tiene éxito (la tirada es igual o mayor que su Fuerza), el modelo se escapa y puede completar el resto de su turno con normalidad. Si al modelo lo sujetan varios modelos enemigos, tiene que usar por lo menos 1 AC por cada enemigo que le esté sujetando, escapándose de un enemigo por cada éxito. El jugador que controla el modelo cautivo decide de qué enemigo se escapa por cada éxito. El modelo queda libre automáticamente si su captor o captores se mueven, atacan a otro modelo, se convierten K.O./Baja o son derribados (Knocked Down). Cuando el modelo queda libre, entonces, retira el marcador de Inmovilizado.



INMOVILIZADO (PINNED DOWN)

Coloca un marcador de Pinned Down en la ficha del modelo afectado. No se puede mover o usar MC y su valor de Ataque se reducirá en -1 hasta que se cancele.

EMPUJAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

En vez de golpear a un enemigo puedes optar por empujarle. Elige cuántos AC deseas usar y suma 1 SC y haz una tirada de Impacto por cada AC que hayas gastado, como si fuese un ataque desarmado normal. Si el atacante también tiene éxito y hace Daño al enemigo, tiene que añadirse la regla de Empujar a la resolución del ataque. Esta acción puede llevar a que el enemigo sufra una caída, como se describió anteriormente.

EMPUJAR (PUSH)

El atacante empuja al objetivo en dirección opuesta a su posición una cantidad de pulgadas igual a la mitad del resultado del dado de Daño Colateral, con un mínimo de 1". Si el objetivo no puede ser empujado la distancia correspondiente, debido a que por alguna razón un elemento u otro modelo se lo impide, sufrirá inmediatamente un impacto con una Fuerza de 4+ y Daño (★). Si se empuja el modelo objetivo hacia un agujero o desde un tejado, el modelo caerá.

Un Vehículo solo puede ser empujado en combate cuerpo a cuerpo por modelos Grandes (Large) o Enormes (Huge).

Un modelo Grande (Large) solo puede ser empujado en combate cuerpo a cuerpo por modelos Grandes (Large) o Enormes (Huge).

Un modelo Enorme (Huge) solo puede ser empujado en combate cuerpo a cuerpo por modelos Enormes (Huge).

Un modelo no puede ser empujado fuera de la zona de juego, debes tratar los bordes de la zona de juego como un obstáculo que no se puede pasar.



ATAQUES A DISTANCIA (DISPARAR)

Si el modelo lleva un arma a distancia (o de “proyectil”), como por ejemplo una pistola, un arco, o un arma arrojada (cualquier arma con un valor numérico en su RoF), será capaz de llevar a cabo un ataque a distancia con ella, mientras cumpla los siguientes requisitos:

- El modelo tiene que tener por lo menos 2 AC disponibles para atacar.
- El arma debe tener al menos 1 de munición restante.
- El modelo tiene que ser capaz de ver al objetivo (estar dentro de su línea de visión).
- El modelo no tiene que estar en contacto con un modelo enemigo que no esté K.O.

CONTADORES DE ATAQUE

Solo se permite un ataque a distancia por activación. Un ataque a distancia cuesta 2 AC. Esto permitirá al modelo realizar tantas tiradas para impactar como la Cadencia de Tiro (RoF) lo permita.



ALCANCE

Se considera que todas las armas a distancia tienen un alcance ilimitado (a no ser que haya una regla especial que limite lo lejos que pueden disparar/lanzar). Sin embargo, para poder apuntar y disparar, el modelo atacante necesita un poco de espacio para moverse. Esto quiere decir que un modelo no puede atacar con un arma a distancia si un modelo enemigo que no esté KO permanezca en contacto con el atacante.

ARMAS A DISTANCIA

Estas armas solo pueden usarse para realizar un ataque a distancia, de no ser así, no se tienen en cuenta. Si un modelo lleva más de un arma a distancia, el jugador tiene que elegir una de ellas para atacar y será la única arma que podrá usar durante el resto de su turno. Todas las armas a distancia y de proyectil poseen características especiales que definen su uso y limitan su poder.

🎯 Cadencia de Tiro (RoF): Es el número de dados de ataque que el arma otorga cuando el modelo ataca usando dicha arma. Estos dados de ataque se pueden repartir entre varios objetivos, siempre que las condiciones necesarias para realizar un ataque a distancia se cumplan. Si el modelo se movió durante su activación antes de disparar, su RoF del arma se verá reducida a 1, sin importar cuánto era la RoF original.

🔫 Munición: la munición representa cuántas veces puede atacar un modelo durante el juego con el arma a distancia que lleva. La Munición está representada en la Ficha del Personaje con un valor numérico de cargadores. Cada vez que un modelo dispara un arma, tiene que usar un cargador.

Se usa un cargador por cada acción de Ataque, no por disparo (normalmente, esto significará que puedes gastar un cargador por activación, incluso si disparas dos, tres o más disparos gracias a la RoF de tu arma). Si gastas todos los cargadores, el arma no puede usarse más, a no ser que el modelo encuentre más cargadores y la recargue. Un modelo no puede llevar un número mayor de cargadores que la cantidad total con la que empieza el juego (lo que incluye cualquier otro cargador adicional adquirido como equipo adicional cuando se forma la banda). Se recomienda usar contadores disponibles para llevar la cuenta en la tarjeta de personaje del número de Cargadores de Munición gastados por el modelo.

Daño: Esta característica indica el tipo y la cantidad de Daño que el arma ocasiona al objetivo (ver Daño más adelante). Si un arma no tiene ningún valor de daño, no permite realizar tirada alguna de daño, con lo cual no inflige ningún daño.

TIRADAS DE IMPACTO

Una vez que has determinado el número dados de ataque que el modelo recibe debido al arma a distancia que haya usado, el modelo atacante puede hacer una tirada de Impacto por cada dado. Tira por todos los ataques dirigidos contra el mismo objetivo a la vez, y aplica cualquier modificador que sea necesario a la tirada de Impacto. Cualquier resultado igual o mayor a la Defensa del objetivo es un impacto exitoso.

Por cada impacto exitoso, se tiene que hacer una tirada de Daño (ver Daño, más adelante). Un resultado natural de 1 cuando se hace una tirada de Impacto será siempre un fallo, por el contrario, una tirada natural de 6 será siempre un éxito (con “tirada natural” nos referimos al número que indica el dado sin aplicar ningún modificador).

PING!

La tirada de PING! representa la dificultad de dar en el objetivo en un entorno urbano, donde hay mucha escenografía y obstáculos donde pueden rebotar las balas.

Cuando realizas un ataque a distancia, si tu puedes trazar una línea de cualquier parte del volumen del atacante hasta cualquier parte del volumen del objetivo y esa línea pasa a través de un elemento de escenografía u otro modelo, el objetivo se considera a cubierto, y se beneficiará de la tirada de PING! por cada impacto. Si él atacante está en contacto con un obstáculo o un modelo aliado, puede disparar alrededor de él (siempre que el modelo sea lo suficientemente grande para ver alrededor del obstáculo), y no afectará para el PING! del objetivo.

LA TIRADA DE PING!

La tirada de PING! se realizará después de los impactos exitosos. El objetivo lanza 1D6 por cada impacto exitoso. Cada dado que obtenga un resultado de 4 o superior, se considerará un PING! exitoso.

Si el PING! ha sido un éxito, el impacto fallará e inmediatamente será cancelado. Por cada PING! fallado, el atacante resolverá sus tiradas de daño de manera habitual.

ESQUIVANDO ATAQUES A DISTANCIA

Algunas reglas especiales como Esquivar (Dodge) o Acróbata (Acrobat) permiten al modelo intentar evadir los ataques a distancia usando la regla esquivando.

ESQUIVANDO

El modelo puede gastar cualquier número de MC disponibles para evitar ataques a distancia que le han impactado, antes de realizar las tiradas de Daño. Cada MC gastado permite al modelo realizar una tirada de Agilidad. Cada tirada exitosa de Agilidad cancela un impacto.

DAÑO

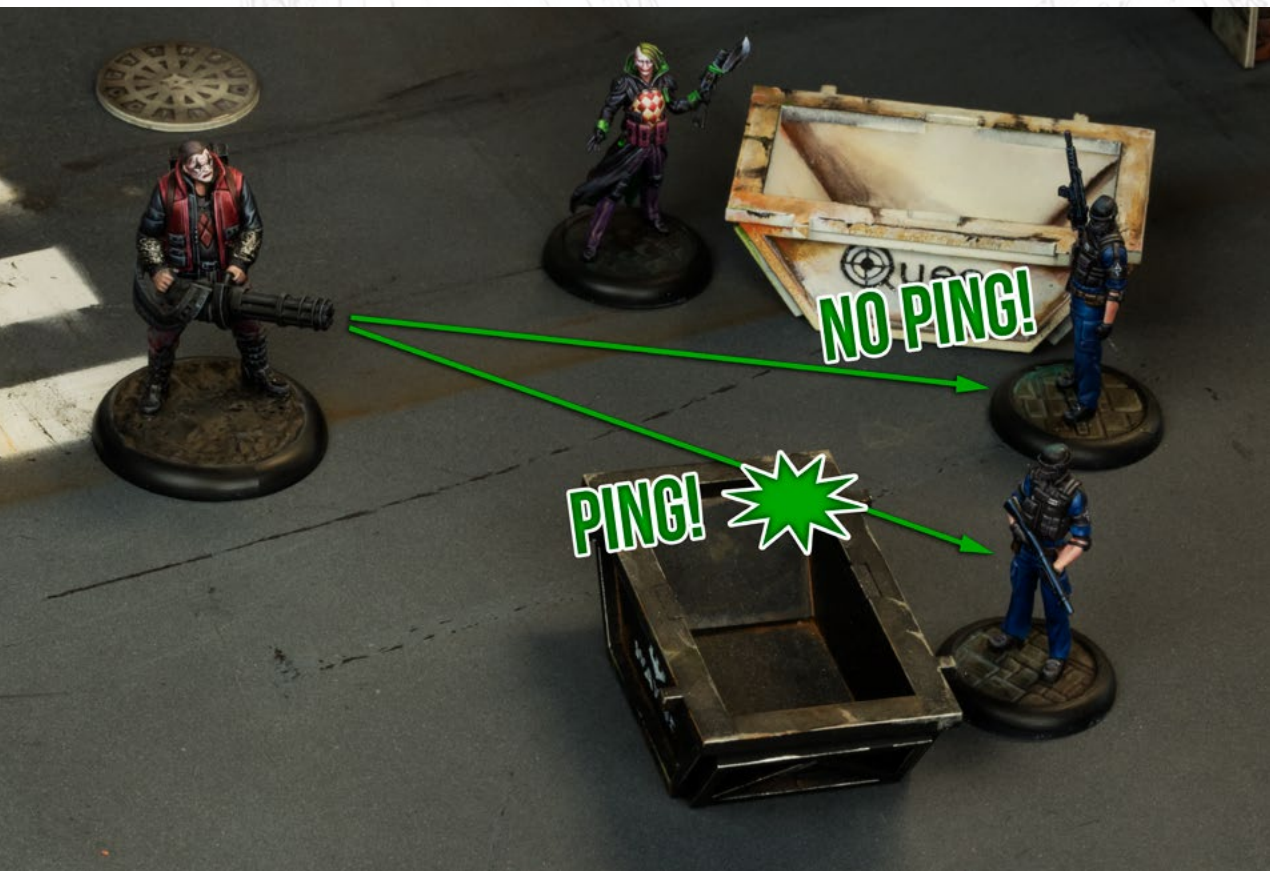
Cada vez que un modelo acierta a un modelo enemigo, el jugador atacante tiene que tirar 1D6 por cada impacto exitoso para ver el Daño que ha causado. A esto se le llama tirada de Daño. Además, cuando se realiza una tirada de Daño, se debe tirar también un 1D6 adicional (preferiblemente de otro color): este es el dado de Daño Colateral (ver Daño Colateral más adelante).

LA TIRADA DE DAÑO

Para hacer una tirada de Daño, simplemente tira 1D6 por cada impacto exitoso, si el resultado es igual o superior al valor de la Fuerza reflejada en la ficha de personaje o del número indicado por la regla especial de un arma, la tirada tiene éxito. Cada éxito añadirá el valor de daño correspondiente al objetivo.

La cantidad y el tipo de daño causado por el arma usada se registrará en la Ficha de Personaje objetivo con marcadores de Daño. El Daño también puede producir efectos adicionales, casi siempre debido a las reglas especiales, las Habilidades o el equipo (no te preocupes por estas cosas por el momento, puesto que se verán en el libro más adelante).





Algunas armas de combate cuerpo a cuerpo pueden modificar (o sustituir) la Fuerza del portador en lo que respecta a las tiradas de Daño. Por ejemplo, la regla especial de Pesada añadida a determinadas armas de cuerpo a cuerpo otorga un +1 a la Fuerza. Suma o resta este modificador de la tirada de Daño.

Ejemplo: si usas un arma Pesada, con un +1 a la Fuerza, y la fuerza del portador es 4+ deberías aplicar el modificador +1 a todos los dados usados para las tiradas de Daño. Esto reducirá la dificultad en uno. El modelo de este ejemplo podría hacer Daño con éxito a un enemigo con un resultado de 3+ mientras lleve esta arma.

Sin tener en cuenta los modificadores, todas las tiradas naturales de 1 automáticamente fallan al causar daño; por el contrario, cualquier resultado natural de 6 se considerará un éxito.

MARCADORES DE DAÑO

Cada vez que se causa Daño a un modelo, 1 o más marcadores de Daño se añaden a la Ficha de Personaje, tal y como se especifica en las características del arma. Hay dos tipos de marcadores de Daño: Contusión (★) y Herido (♠). Un tipo u otro (a veces los dos) se usarán dependiendo del modelo y/o del arma que cause el Daño.

Ejemplo: Catwoman ataca a los Matones del Pinguino con su látigo mortal. El látigo produce un Herido y una Contusión después de una tirada de Daño con éxito, expresado como (◆★) en la Ficha del Personaje. Ataca tres veces y hace dos tiradas de Daño exitosas contra el desafortunado Matón. El Matón añade inmediatamente dos de cada tipo de marcador a su Ficha de Personaje (◆◆★★) (uno de cada por cada tirada exitosa).

Si un modelo recibe los dos tipos de marcadores de Daño como resultado del mismo ataque, los marcadores de Herido son los primeros en asignarse, seguidos después por los de Contusión. Los dos tipos de Daño son acumulativos. Si el modelo sufre más marcadores de Daño en total que su propio valor de Resistencia, aplica los efectos correspondientes. Un modelo solo puede tener tantos marcadores (de cualquier tipo) en su Ficha de Personaje como sus puntos de Resistencia. Los marcadores de Daño que excedan se descartan. Aun así, como los marcadores de Herido siempre se aplican antes que los de Contusión, los ataques posteriores pueden reemplazar marcadores de Contusión con nuevos marcadores de Herido (ver K.O. más abajo).

DAÑO DESARMADO

Si un modelo no tiene armas, aún puede dar puñetazos, patadas, morder, etc. El Daño causado mediante este tipo de ataque inflige solo un marcador de Contusión (★) por cada tirada de Daño con éxito.

¡SOLO UN RASGUÑO!

Cada vez que realices una tirada de Daño como parte de un ataque a distancia, 1 marcador de Contusión (★) se inflingirá en el objetivo por cada dado que falle al dañar.

ACUMULACIÓN DE DAÑO

Por cada 2 marcadores de cualquier tipo de Daño acumulados por el mismo modelo, se tiene que eliminar un Contador de Acción inmediatamente de la Ficha de Personaje del modelo que recibe el daño.

El jugador que controla al modelo dañado puede elegir de qué característica eliminar este Contador de Acción. En la siguiente fase de Trazar un Plan, un modelo que haya acumulado marcadores de Daño generará 1 Contador de Acción menos por cada 2 marcadores en su Ficha de Personaje.

Al final de cada ronda, todos los modelos pueden intentar quitar un marcador de Contusión si resuelven con éxito una tirada de Recuperación (ver Recuperación más adelante).

NOQUEADO (K.O.)

Cuando un modelo acumula tantos marcadores de Daño (de cualquier tipo) como el valor de su propia Resistencia, queda inmediatamente Noqueado (a esto lo llamamos “K.O.”). Al modelo también se le aplica el efecto Derribado.

Cuando un modelo está K.O., pierde todos los Contadores de Acción que le quedaban para la ronda. Además coloca un marcador de Knocked Down en la ficha del modelo afectado, y así permanecerá hasta que consiga recuperarse. Si el modelo no consigue recuperarse, seguirá estando K.O.

- Un modelo que está K.O. no puede activarse o generar Contadores en la fase de Trazar un Plan, pero tendrá una oportunidad de Recuperación al final de cada ronda. Coloca un marcador de Knocked Down en la ficha del modelo afectado para que su condición sea clara para todos los jugadores y para distinguirla de los modelos que están Derribados.
- Un modelo que está K.O. no se tiene en cuenta para las tiradas de PING! ya que permanece inmóvil en el suelo. Su altura es igual a la altura de su base.
- Un modelo que está K.O. no puede controlar ni disputar el control de Objetivos.
- Un modelo que está K.O. sigue ocupando el volumen de su base y no se podrá mover a través de él.

Cuando un modelo está K.O., cualquier otro daño adicional infligido por ataques enemigos solo se aplica si es Herido (♠). Los marcadores de Contusión (★) restantes no se tienen en cuenta, pero los efectos que todavía estén activos como Fuego o Veneno, normalmente debidos a reglas especiales o equipo (ver más adelante), pero los nuevos marcadores de Herido (♠) pueden reemplazar a los marcadores de Contusión (★) existentes. Esto puede ocasionar que el modelo se convierta en baja.

COUP DE GRÂCE (GOLPE DE GRACIA)

Cuando se realiza una tirada de Daño contra un modelo K.O., cada dado que cause Daño exitosamente, permite reemplazar un marcador de contusión (★) por un marcador de herida (♠). El uso de esta regla es opcional.

Por ejemplo, un modelo con Garras hace tres ataques a un enemigo que está K.O., impacta con éxito y le daña dos veces. Cada ataque causa (♠★). Debido a la regla de Coup de Grâce, estos dos marcadores de Contusión se convierten inmediatamente en marcadores de Herido y hacen que cada daño que se inflige sea (♠♠).

BAJAS

Si en algún momento un modelo acumula una cantidad de marcadores de Daño de Herido (♠) igual al valor de su Resistencia, el modelo se considera una baja y se debe retirar del juego inmediatamente.

DAÑO COLATERAL

Al hacer una tirada de Daño, el jugador debe tirar también un dado de Daño Colateral. Este dado debe ser de un color o tamaño distinto al resto para poder identificarlo con facilidad y debe tirarse junto los demás dados en la tirada de Daño. Sin embargo, el resultado del dado de Daño Colateral no causa un daño normal, sino que decidirá si el modelo que recibe el Daño es Derribado o si recibirá algún Daño crítico y/o especial de su atacante.

Si haces tiradas de daño contra varios adversarios en la misma ronda, tiras un dado de Daño Colateral por cada adversario, no un dado por cada impacto (agrupa todos los impactos que le has hecho a un solo adversario y añade un solo dado de Daño Colateral a esa tirada).

Si el resultado del dado de Daño Colateral es igual a cualquiera de los resultados naturales de los dados de Daño (incluso a aquellos que han fallado) el objetivo es Derribado. La única excepción es si el resultado de los dados es 1: esto aún se considera una tirada de Daño fallida y el objetivo no será Derribado. Mira el efecto Derribado más adelante para ver lo que ocurre con los modelos derribados.

DAÑO CRÍTICO

Si el atacante consigue al menos una tirada exitosa con su tirada de Daño y el dado de Daño Colateral obtiene un 6 natural, el objetivo recibirá además del daño normal, un marcador de Contusión (★). Si uno de los dados de Daño normal fuese también 6, el objetivo quedará también Derribado!

CRÍTICOS ESPECIALES (CRT)

Muchas armas y/o ataques especiales pueden generar efectos distintos. Las armas o ataques que tienen un efecto crítico especial se identifican con "CRT" en su descripción (como por ejemplo la navaja envenenada del Joker).

Los efectos CRT son exclusivos para cada objeto o ataque particular, y tienen un conjunto de efectos que se enumeran en la Ficha de Personaje de el modelo. El efecto CRT puede reemplazar el Daño de Contusión adicional cuando se causa un Daño Crítico, a elección del jugador.

Por ejemplo, si consigues con éxito un impacto crítico y tu ataque tiene el efecto CRT: Baja ¡el modelo objetivo se eliminará inmediatamente del juego como baja! Si el efecto era CRT: Congelado, entonces al objetivo se le aplica el efecto Congelado.

SECUENCIA DE UN ATAQUE

La secuencia para resolver un ataque es la siguiente (algunas reglas que aquí aparecen se verán más adelante):

1. Elegir objetivo/s
2. Realizar las tiradas para impactar.
3. Relanzar las tiradas para impactar.
4. PINGS! (Solamente si es un ataque a distancia).
5. La regla de Guardaespaldas (Bodyguard) o una regla similar.
6. Esquivar o bloquear (Dodge or Block).
7. Reglas defensivas que ignoren impactos (como Bat-Armor).
8. La tirada de Daño.
9. Relanzar las tiradas de daño fallidas y colateral (todas a la vez).
10. Resuelve el daño, KO y Baja.

Nota: La regla de Suerte (Luck) puede ser usada antes de cualquiera de todos estos pasos.

RECUPERACIÓN

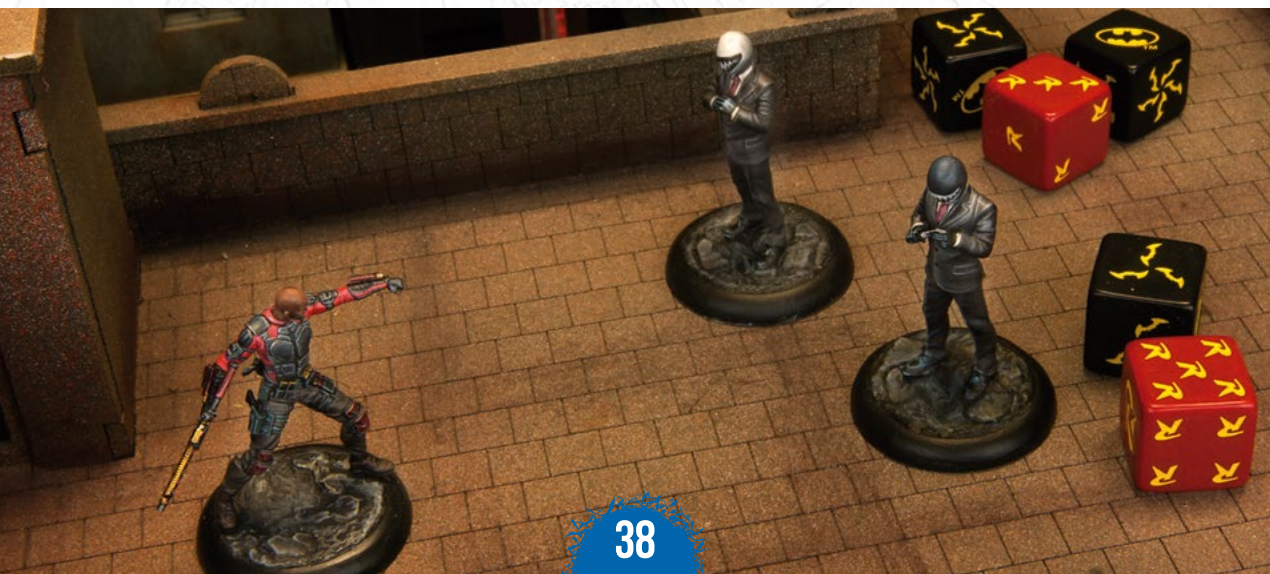
Al final de cada ronda, durante la fase de Recuento de Bajas, todos los modelos con marcadores de Contusión acumulados o que estén K.O., pueden intentar quitarse un marcador de Contusión o recuperarse del K.O. haciendo una tirada de Recuperación. Los marcadores de Herido no pueden eliminarse de esta forma. Hay dos tipos de tiradas de Recuperación, que se detallan más abajo.

RECUPERANDO DAÑO DE CONTUSIÓN

Los modelos que no están K.O. pero tienen marcadores de Contusión acumulados pueden intentar eliminarlos. Para recuperarse de Daño Contusión, **tira 1D6 por cada modelo con al menos 1 marcador de Contusión en su Ficha de Personaje. Un resultado de 4+ permitirá al modelo eliminar un marcador de Contusión.** Si el modelo no ha consumido todos los SC al final de la ronda, puede gastarlos en este momento y tirar un dado adicional por cada SC gastado e intentar eliminar más marcadores de Contusión. Cada éxito eliminará 1 marcador de Contusión (★).

RECUPERARSE DEL K.O.

Para recuperarse del K.O., el modelo **tiene que hacer una tirada de Resistencia. Si supera la tirada, se recuperará del K.O. pero permanecerá Derribado/Caído** hasta que sea capaz de levantarse. Retira un marcador de Contusión del modelo. Si la tirada no tiene éxito, el modelo continuará K.O.



REGLAS OPCIONALES: LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Las reglas siguientes solo entran en juego si una o más Bandas contienen modelos Velocistas como Flash, que obtienen superpoderes basados en la Fuerza de la Velocidad.

La fuerza de la velocidad es una energía extradimensional que fluye a través de otro plano de la realidad, de la cual los verdaderos velocistas extraen sus poderes. Gracias a esta inspiradora fuente de energía, los velocistas son capaces de batir incluso la velocidad de Superman.

Los personajes Velocistas, tienen acceso al increíble poder de la Fuerza de la Velocidad – estos modelos tienen la habilidad Velocista/X (Speedster/X). En esta habilidad X es un número que refleja la habilidad del personaje para manipular la fuerza de la velocidad, con un valor mayor más poderoso será el velocista. Este valor es el máximo número de contadores que el modelo puede extraer de la reserva de la fuerza de la velocidad en la fase especial de velocidad (ver más adelante).

Cuando un modelo con la habilidad Velocista está en juego, la secuencia de juego varía introduciendo una nueva sub-fase (la Fase de la Velocidad) de la siguiente manera:

SECUENCIA DE JUEGO CON VELOCISTAS:

1 Tomar la Delantera

2 Fase de la Velocidad

2A Drenar Fuerza de la Velocidad

2B Gastar Fuerza de la Velocidad

3 Trazar el Plan

4 Ejecutar el Plan

5 Recuento

RESERVA DE LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

La Reserva de contadores de la Fuerza de la Velocidad es compartida, de la cual todos los modelos con la habilidad de Velocista extraen su poder. Los modelos con la habilidad de Velocista pueden extraer contadores de dicha reserva para mejorar sus habilidades y poderes (ver los poderes de la velocidad más adelante).

Al inicio de cada ronda, la Reserva de la Fuerza de la Velocidad se rellena hasta 10 contadores de Fuerza de la Velocidad. Esta reserva nunca puede contener más de 10 contadores.

RESERVA DE LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Los modelos con la habilidad de Velocista tienen una reserva individual para los contadores de la Fuerza de la Velocidad. El máximo número de contadores de este tipo que pueden almacenar es igual a la X que acompaña a la habilidad de Velocista. Por ejemplo un modelo con Velocista/3 podría almacenar un máximo de 3 contadores de Fuerza de la Velocidad a la vez.

Los Velocistas (modelos con la habilidad de Velocista) empiezan sin contadores de Fuerza de la Velocidad, en vez de ello, ellos deben extraerlos de la Reserva de la Fuerza de la Velocidad como describiremos más adelante. Con lo cual su reserva empieza vacía, sin embargo cualquier contador de Fuerza de la Velocidad que un modelo no gaste al final de la ronda, se mantiene para la próxima ronda.

FASE DE LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Esta fase consta de dos subfases: (A) Subfase de Drenar la Fuerza de la Velocidad y (B) Subfase de Gastar Fuerza de la Velocidad.

(A) SUBFASE DE DRENAR LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Si un jugador tiene un modelo con la habilidad de Velocista en su banda, él puede drenar contadores de la Reserva de la Fuerza de la Velocidad.

Empezando por el jugador que tomo la delantera, cada jugador elige uno de sus modelos con la habilidad de velocista. Dicho modelo extrae un número de contadores de la reserva hasta el máximo permitido por su habilidad. Un modelo solo puede drenar contadores de la Fuerza de la Velocidad una vez por ronda.

El siguiente jugador repite este proceso con uno de sus velocistas, este proceso se alterna hasta que todos los velocistas en juego han drenado contadores o hasta que la reserva de contadores de la Fuerza de la Velocidad quede vacía.

(B) SUBFASE DE GASTAR FUERZA DE LA VELOCIDAD

Empezando por el jugador que tomo la delantera, cada jugador ahora elige un velocista de su banda, que actualmente tenga contadores de La Fuerza de la Velocidad y desee usarlos.

El modelo puede gastar estos contadores para activar poderes de la tabla de poderes de la Fuerza de la Velocidad. Un modelo no puede repetir un poder más de una vez por turno. Los efectos de dicho poder son resueltos inmediatamente, la descripción en la tabla dicta las condiciones de usar el poder y la duración del mismo si es aplicable. Un modelo puede gastar contadores de la Fuerza de la Velocidad solamente una vez en la ronda, si decide un jugador pasar al siguiente velocista, la oportunidad de realizar otros poderes se pierde.

Cuando un modelo ha gastado todos los contadores de la Fuerza de la Velocidad que desea, el siguiente jugador repite este proceso, luego los demás jugadores alternan sus velocistas hasta que no queden más elegibles para gastar contadores. Un modelo no puede usar contadores de la Fuerza de la Velocidad si está K.O.



TABLA DE PODERES DE LA VELOCIDAD		
COSTE EN CONTADORES DE LA FUERZA DE LA VELOCIDAD	DESCRIPCIÓN DEL PODER	¿PARADOJA?
1	Crecimiento Muscular: Hasta el final de la ronda este modelo gana +1 a sus tiradas de fuerza y de daño.	No
1	Combinación Rápida: Por cada AC gastado en combate cuerpo a cuerpo esta ronda, este modelo golpea dos veces.	No
1	Super Velocidad Lvl 1: Mueve el modelo hasta 4".	No
2	Super Velocidad Lvl 2: Mueve el modelo hasta 8".	No
2	Metabolización de Heridas: Retira un marcador de daño de cualquier tipo del modelo.	No
3	Super Velocidad Lvl 3: Mueve el modelo hasta 15"	5+
3	Control de la Materia: Hasta el final de la ronda el modelo gana la habilidad de Kevlar Vest, Elusive o remover los marcadores del efecto Veneno (Poison).	6+
3	Control Molecular: Hasta el final de la ronda este modelo puede atravesar modelos y escenografía u objetos sólidos del tablero, pero no puede finalizar su movimiento en ellos.	6+
4	Desarme rápido: Elige un modelo a 4" o menos, el objetivo no podrá usar hasta el final de la ronda armas a distancia con las reglas de Firearm, Mechanical o Beam.	6+
5	Combinación hiper-rápida: Por cada AC gastado en combate cuerpo a cuerpo esta ronda, este modelo golpea tres veces.	5+
6	Hiper Velocidad: Retira al Velocista del juego, inmediatamente colócalo en cualquier lugar de la zona de juego, su base debe caber en la nueva posición.	5+

NB. Algunos velocistas pueden tener en su tarjeta de personaje algunos poderes adicionales a los aquí descritos.

FATIGA

Cuando un modelo con la habilidad de **Velocista** no tiene ningún **Contador de Acción** sufre una penalización de -1 a sus habilidades básicas de **Movimiento** y **Defensa**.

PARADOJA

Usar la **Fuerza de la Velocidad** a veces tiene efectos inesperados, físicamente y temporalmente, ya que las paradojas de la línea temporal entran en juego. En el juego de **Batman Miniature Game**, representamos esto con la tabla de la Paradoja.

TABLA DE PARADOJAS

RESULTADO EN 2D6	EFEECTO DE LA PARADOJA
2	Cambio en la línea temporal: Retira al modelo como Baja .
3	¿Qué ha pasado? Tu oponente coloca al modelo a cualquier lugar de la zona de juego, la base del modelo debe caber en la nueva posición.
4	Desorientado: Este modelo no puede ser activado esta ronda.
5	Exhausto: Este modelo no puede usar MCs durante esta ronda.
6-8	Cansadísimo: Este modelo es Derribado y recibe daño (★★).
9	Sorprendido: Este modelo sufre un penalizador de -2 a su Defensa hasta el final de la ronda.
10	Rapidísimo: Tu oponente mueve al modelo hasta 12". El modelo no puede ser forzado a caer, o gastar contadores de acción durante este movimiento.
11	¿De Nuevo ayer...? Tu oponente coloca este modelo en contacto con un borde del tablero donde la base pueda caber. Este modelo no puede ser activado esta ronda.
12	¡APARECE BLACK FLASH! Un oponente coloca un modelo representando a Black Flash en contacto con un borde del tablero a su elección. Black Flash estará bajo su control durante el resto de la partida. Si Black Flash está ya en juego, y volviera a salir este resultado, repite la tirada en esta tabla.

Cuando un modelo usa un Poder de la Fuerza de la Velocidad con una posible paradoja (tal y como muestra la tabla de poderes) el propietario del velocista debe lanzar 1D6. Si el resultado del dado iguala o supera el valor mostrado en la tabla, el jugador debe inmediatamente lanzar 2D6 en la tabla de Paradoja y aplicar el resultado obtenido.

Una vez que la paradoja ha sido resuelta, asumiendo que el velocista sigue en juego, el Poder de la Velocidad falla automáticamente y los contadores se pierden, y el turno pasa al siguiente velocista.



CREA TU BANDA

Ahora que estás familiarizado con las reglas básicas, es el momento de que formes una banda y salgas a las crueles calles de Gotham.

LÍMITE DE REPUTACIÓN

Antes que nada, los jugadores tienen que ponerse de acuerdo en la cantidad de reputación que puede gastar cada uno en crear su banda. Por lo general, los dos jugadores usarán el mismo valor de Reputación. El límite “habitual” de Reputación para la mayoría de partidas es 350, lo que ofrece una partida equilibrada que puedes jugar en menos de dos horas. Para juegos más rápidos, 150 de Reputación es una buena cifra. Para partidas más largas con un mayor número de figuras, prueba con 450 de Reputación.







Una vez hayas decidido el tamaño de la partida, puedes empezar con la elección de los modelos de tu banda. Recuerda que la suma total de la Reputación de los modelos nunca puede exceder el límite de Reputación establecido.

LÍDER Y AFILIACIÓN

Cada jugador tiene que elegir un “Jefe” (un modelo que actuará como el jefe de la banda). El Jefe se escoge entre aquellos modelos que tengan el rango de “Líder” o “Hombre de Confianza”. Los demás modelos de la banda tienen que tener la misma Afiliación que el Jefe. Si un modelo tiene una afiliación “Desconocida”, puede formar parte de cualquier banda.

RANGO

Todos los modelos tienen uno de los siguientes rangos:

- Líder 
- Hombre de Confianza 
- Agente Libre 
- Secuaz 
- Leyenda 
- Vehículo 

Este rango condiciona la formación de tu banda de la siguiente manera:

- Solo puedes incluir 1 Líder (Leader). Si escoges un modelo Líder, tiene que ser el Jefe tal y como se ha descrito anteriormente.
- Solo puedes incluir 1 Hombre de Confianza (Sidekick) a no ser que elijas a un Hombre de Confianza como Jefe, en cuyo caso podrás incluir a un segundo Hombre de Confianza.
- Solo puedes incluir 1 Agente Libre (Free Agent) por cada 150 puntos completos de Reputación acordados.
- Puedes incluir cualquier cantidad de Secuaces (Henchman), pero no puedes incluir más de uno con el mismo nombre.
- Para reclutar un modelo con el rango Leyenda (Legend) necesitas gastar 1 punto de Leyenda por cada modelo con ese rango. El rango Leyenda aparecerá junto a otro rango, el modelo con el rango Leyenda otorgará PV como una Leyenda, pero usa todas las reglas especiales de ambos rangos. Cada jugador dispone de 1 punto de Leyenda por cada 350 puntos completos de Reputación.
- Solo puedes incluir 1 Vehículo (Vehicle) por cada 150 puntos completos de Reputación.



Cuando un modelo tiene más de un Rango reflejado en su tarjeta, el jugador elige qué Rango aplica a la hora de la creación de la Banda (Crew) y durante la partida. Por ejemplo Captain Cold podría no elegir el rango de Hombre de Confianza si él no fuese incluido en una Banda de Mr. Freeze, ya que su rango es Agente Libre o Hombre de Confianza con Mr. Freeze.

REGLAS ESPECIALES DE RANGO HABILIDADES DE LÍDER

Los modelos con el rango Líder (pero no un Jefe que es un Hombre de Confianza) obtienen algunas reglas especiales (ver Habilidades en el Compendio). Los Secuaces aliados que se encuentren a 4" o menos del Líder pueden usar la Habilidad ¡Adelante! sin gastar SC. Los Líderes también obtienen la Habilidad Inspirar. Finalmente, los Líderes pueden repetir cualquier tirada fallida de Voluntad, pero tiene que aceptar siempre el segundo resultado, incluso si este es peor que el primero.

HABILIDADES DE HOMBRE DE CONFIANZA

Los Secuaces aliados que se encuentren a 8" o menos de este modelo pueden volver a tirar las tiradas fallidas de ¡Adelante!

HABILIDADES DE SECUAZ

Todos los Secuaces adquieren la Habilidad de ¡Adelante! (ver Habilidades en el compendio).

EQUIPO Y PRESUPUESTO (\$)

Por cada 150 puntos o fracción recibes \$500 de presupuesto. Así, en una partida de 100 puntos, tienes \$500 para gastar. En una partida de 300 puntos, tienes \$1.000. En una partida de 460 puntos tienes \$2000 y así sucesivamente. Este es presupuesto total para gastar en equipo (y algunos modelos) para tu banda.

Si un modelo de tu banda tiene un valor de Presupuesto (\$), entonces este valor tiene que restarse del total del presupuesto del que dispones.

Ejemplo: El Agente Ron es un Secuaz con un valor de Presupuesto de \$300 y una Reputación de 25. Si le eliges a él en una partida de 350 puntos de reputación, el total de Presupuesto disponible se reduce en 300\$ ($1.500\$ - 300\$ = 1.200\$$). No todos los modelos tienen un valor de Presupuesto y por lo tanto, no todos reducen la cantidad de \$ disponibles para tu banda.

Una vez que hayas elegido todos los modelos que puedas hasta el límite de Reputación marcado para la partida, los \$ sobrantes pueden gastarse en equipo adicional para los Secuaces / Esbirros de tu banda. Mira la lista de Equipo para los detalles.

HOMBRES DE CONFIANZA COMO JEFE DE BANDA

Cuando reclutas un Hombre de Confianza o un Líder como tu Jefe de Banda, su presupuesto se reduce a 0 \$. Esta regla se aplica adicionalmente a la regla de Afiliación.



EQUIPO

Los Secuaces tienen disponibles diversos tipos de armas o equipo, dependiendo de la afiliación de su banda. Un Secuaz solo puede elegir equipo de la lista de su banda (podrás encontrar estas listas en el Compendio), deduciendo el coste del total de \$ disponible para él (y/o de la reserva del presupuesto de la banda). Un Secuaz no puede elegir dos veces el mismo objeto.

El coste en \$ que figura al lado de cada equipo es el precio por cada objeto (de este modo, si compras dos bengalas para tu banda del Joker, te costarán 300\$ cada una, no 300\$ las dos). Una vez adquirido, el nuevo equipo se considera como si fuese el equipo normal del Secuaz. Puede que quieras anotarlo en la Ficha de Personaje del Secuaz. (Nota: usa un lápiz, de tal manera que puedas reutilizar la misma ficha en partidas posteriores o cambiar el equipo si es necesario).

Por último, cada artículo del equipo tiene un número o rango de números (como por ejemplo 0-2) antes del nombre. Este es el límite en la cantidad de objetos que puedes adquirir para tu banda.

Nota: *Un modelo no puede poseer más de una vez la misma habilidad debido a la compra de equipo.*

EQUIPO ESPECIAL Y MEJORAS

Algunos items especiales de equipo, como también algunas mejoras, solo pueden ser escogidas si un personaje en particular forma parte de la Banda.

Además, algunas mejoras pueden ser escogidas por modelos con un Rango diferente a Secuaz, si el equipo lo dice específicamente (por ejemplo, un modelo que se llame Bruce Wayne, puede escoger el Battraje Mejorado, incluso aunque los Líderes no puedan comprar normalmente Equipo).



LISTAS DE EQUIPO

THE BRAVE AND THE BOLD

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Linterna (\$100): El modelo gana la regla Linterna (Lantern).
- 0-2 Esposas (\$200): El modelo gana la regla Arrestar (Arrest).
- 0-2 Silbato (\$200): El modelo gana la regla Alto! (Stop).
- 0-1 Patrulla Callejera (\$50): El modelo gana la regla Callejero (Street Guy).
- 0-1 Entrenamiento Intensivo (\$100): El modelo gana la regla Trabajo en Equipo:1 (ALL) (Teamwork).
- 0-2 Radio (\$100): El modelo puede repetir las tiradas fallidas de ¡Adelante! (Let's Go!).
- 0-1 Antídoto (\$100): El modelo es inmune al efecto Veneno (Poison).
- 0-1 Pistola-Gancho (\$200): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-1 Casco (\$300): El modelo gana la regla Aguerrido (Hardened).
- 0-1 Entrenamiento de Patrulla (\$150): El modelo gana la regla Infiltrado (Undercover).
- 0-1 Máscara de Gas (\$100): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-2 Antidisturbios (\$150): El modelo gana la regla Equipación de Fútbol Americano (Football Gear).
- 0-1 Sanitario (\$150): El modelo gana la regla Médico (Medic).
- 0-2 Entrenamiento especial de Swat (\$100): Si el modelo tiene la habilidad Elite (Swat) puedes elegir una de las siguientes opciones:
 - El modelo gana la regla Rastrear (Tracking).
 - El modelo gana la regla Apuntado Preciso (Precise aim).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Bruce Wayne forma parte de la Banda:

- 0-1 Bat-traje Mejorado (\$100) (Solo puede ser comprado por Bruce Wayne): El modelo gana +1 a su Resistencia.

- 0-1 Capucha de Kevlar (\$250) (Solo puede ser comprado por Bruce Wayne): El modelo gana Inmunidad a CRT.
- 0-1 EMP (\$100): El modelo la regla EMP.
- 0-1 Batman Inc. (\$400+3 Puntos de Rep) (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): El modelo gana la regla Bat-Armadura MkII (Bat-Armor MkII).
- 0-1 Entrenamiento Artista Marcial (\$100+2 Puntos de Rep) (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): El modelo gana la regla Artista Marcial (Martial Artist).
- 0-1 Mentor (\$200+3 Puntos de Rep) (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): El modelo gana la regla Jefe Oculto (Hidden Boss).
- 0-1 Cargador Oculto (\$300) (Solo puede ser comprado por Líderes y Hombres de Confianza): +1 a la munición de un arma.
- 0-1 AK Batmobile Sincronizador (\$0) * (Solo puede ser comprado por Batman: Arkham Knight): Si Batman Arkham Knight conduce el AK Batmobile, el Batmobile gana la regla Transporte (Transport (2,0)) y no pierde Rof al mover.
- 0-1 Moralidad (\$50) (Solo puede ser comprado por Batman): El modelo gana las reglas Código Moral (Moral Compass) y Desmotivar (Demotivate).

Equipo marcado no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Dick Grayson forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento de Circense (\$300+5 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Acróbata (Acrobat).
- 0-1 Corredor (\$100): El modelo gana la regla Incansable (Tireless).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Oliver Queen forma parte de la Banda:

- 0-1 Centro de Mando de Soporte (\$250): El modelo gana la regla Maquinador:2 (Scheming).
- 0-1 Guantes Tácticos (\$50) (Solo puede ser comprado por Oliver Queen): El modelo gana la regla Guantes Reforzados (Reinforced Gloves).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Roy Harper forma parte de la Banda:

- 0-1 Munición de Alta-Tecnología (\$150+2 Puntos de Rep): Una de las armas a distancia del modelo gana CRT: (♠♠)

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Kathy Kane forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento de Oficial (\$100+2 Puntos de Rep): El modelo gana la regla ¡Seguidme! (Follow Me!).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Tim Drake forma parte de la Banda:

- 0-1 Presencia Inspiradora (\$250) (Solo puede ser comprado por Tim Drake): El modelo gana la regla Liderazgo (Leadership).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Barbara Gordon forma parte de la Banda:

- 0-1 Oráculo (\$200) (Solo puede ser comprado por Barbara Gordon): El modelo gana la regla Planificador Exhaustivo (Exhaustive Planner).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: Red Hood forma parte de la Banda:

- 0-1 Armas Mortales (\$150+2 Rep points) (Solo puede ser comprado por Red Hood Arkham Knight): Las armas a distancia del modelo ganan la regla Silenciador (Silencer).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: James Gordon forma parte de la Banda:

- 0-1 Helipuerto (\$150)* (Solo puede ser comprado por James Gordon): Cuando este modelo use la regla Soporte Aéreo (Air Support), marca como objetivo a un modelo enemigo afectado por la plantilla, el objetivo recibe un Ataque a Distancia con ROF 1, la regla especial Arma de Fuego (Firearm) y Daño (♠♠) que ignora la regla Ping!.
- 0-2 Entrenamiento de Sargento (\$50): El modelo gana la regla Orden (Order).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Selina Kyle forma parte de la Banda:

- 0-1 Acechamiento Felino (\$200): El modelo gana la regla Rastrear (Tracking).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Gillian B. Loeb forma parte de la Banda:

- 0-1 Soborno (\$150): El modelo gana la regla Informador (Informer).

*Equipo marcado * no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

JOKER CREW

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-2 Pintura de Payaso (\$150): El modelo gana la regla Distraer (Distract).
- 0-2 Bengala (\$300): El modelo gana la regla Bengala (Flare).
- 0-1 Drogas Neurotóxicas (\$250): El modelo gana las reglas Rápido (Fast) y Esquivar (Dodge).
- 0-1 Armadura Improvisada (\$150): El modelo gana la regla Equipación de Hockey (Hockey).
- 0-1 Máscara de Gas (\$100): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Antídoto (\$100): El modelo es inmune al efecto Veneno (Poison).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: Joker forma parte de la Banda:

- 0-2 Gas Nervioso (\$200+3 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Robusto (Sturdy).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Dr. Harleen Frances Quinzel forma parte de la Banda:

- 0-1 Traje Sexy (\$300+5 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Desorden (Disarray).
- 0-1 Bailarina de Barra (\$100): El modelo gana la regla Escapista (Escape Artist).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Duela Dent forma parte de la Banda:

- 0-1 Herramientas Oxidadas (\$200+2 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Cruel.

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Mr. Hammer forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento Brutal (\$150): El modelo gana la regla Luchador Salvaje (Savage Fighter).

PENGUIN CREW

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-2 Mira Láser (\$150): El modelo gana la regla Mira Láser (Laser Sight).
- 0-2 Traje de Camuflaje (\$300): El modelo gana la regla Sigilo (Stealth).
- 0-2 Radio (\$100): El modelo puede repetir las tiradas fallidas de ¡Adelante! (Let's Go!).
- 0-1 Mochila (\$100): El modelo gana la regla Mochila (Backpack).
- 0-3 Armadura Improvisada (\$100): El modelo gana la regla Equipación de Hockey (Hockey).
- 0-1 Casco (\$300): El modelo gana la regla Aguerrido (Hardened).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Oswald C. Cobblepot forma parte de la Banda:

- 0-1 Ropas Ostentosas (\$200+2 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Provocación (Goad).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: Penguin (Arkham Knight) forma parte de la Banda:

- 0-1 Crecer en las Calles (\$150): El modelo gana la regla Implorar (Plead).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Sickle forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento Brutal (\$100): El modelo gana la regla Luchador Salvaje (Savage Fighter).

BANE CREW

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-1 Dosis de Titan (\$100): El modelo gana una Dosis de Titan.
- 0-2 Gafas de Visión Nocturna (\$200): El modelo gana la regla Visión Nocturna (Night Vision).
- 0-1 Antídoto (\$200): El modelo es inmune al efecto Veneno (Poison).
- 0-2 Dosis de Venom (\$100): El modelo gana una Dosis de Venom.
- 0-1 Mochila (\$100): El modelo gana la regla Mochila (Backpack).
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Bane forma parte de la Banda:

- 0-1 Laboratorio de Venom (\$100+5 Puntos de Rep) * (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): Todos los modelos en tu Banda pueden usar más de una Dosis de Titan por partida. Este bonificador permanece en juego incluso si este modelo es retirado del juego o deja la zona de juego. También las Dosis de Venom en la lista de equipo reducen su coste a \$50.
- 0-2 Aplicador de Venom (\$100+2 Puntos de Rep): Este modelo puede usar Dosis de Titan y de Venom en un modelo aliado en contacto.

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Bird forma parte de la Banda:

- 0-2 Progreso Militar (\$150) El modelo gana la regla Veterano (Veteran).
- Equipo marcado* no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

COURT OF OWLS

Las siguientes opciones pueden ser seleccionadas solo por Secuaces y Agentes Libres:

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.

- 0-2 Garras Trepadoras (\$200): El modelo gana la regla Garras Trepadoras (Climbing Claws).
- 0-1 Antídoto (\$200): El modelo es inmune al efecto Veneno (Poison).
- 0-2 Traje de Camuflaje (\$100): El modelo gana la regla Sigilo (Stealth).
- 0-1 C-4 (\$300): El modelo gana la regla Gel Explosivo (Explosive Gel).
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Pistola-Gancho (\$400): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-1 Arma Antigua (\$200): Las armas de combate cuerpo a cuerpo del modelo ganan CRT: Bleed:1.
- 0-3 Alteración Genética (\$100): El modelo gana la regla Rápido (Fast).
- 0-2 Entrenamiento de Cazador (\$200): El modelo gana la regla Rastrear (Tracking).
- 0-2 Entrenamiento Antiguo (\$150): El modelo gana la regla Luchador Maestro (Master Fighter).
- 0-1 Artes Marciales Mixtas (\$150): El modelo gana la regla Acrobacia de Combate (Combat Flip).

THE RIDDLER CREW

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$200): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-2 Bengala (\$300): El modelo gana la regla Bengala (Flare).
- 0-2 Pack de Datos de Enigma (\$150): El modelo gana la regla Distracer (Distract).
- 0-1 Equipo Roto (\$250): Antes de la Fase A de la secuencia pre-juego elige un ítem de equipo comprado por un oponente antes de que comience la partida. Ese ítem no puede ser usado durante la partida.
- 0-1 Máscara de Gas (\$200): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Servo-motores Mejorados (\$150)* (Solo puede ser comprado por Riddler's Mech): Riddler's Mech gana +1 a Movimiento y Combo: Mechanic Claw.

Estas opciones solo pueden ser escogidas por modelos con la habilidad Bot:

- 0-1 Bot de Lucha (\$250+3 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Garras (Claws).
- 0-1 Droide de Choque (\$50): El modelo gana la regla CRT: Conmocionado (Stunned).
- 0-1 Chasis Mejorado MK (\$50): El modelo gana la regla Incansable (Tireless).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: The Riddler (Arkham Knight) or The Riddler's Mech (Arkham Knight) forma parte de la banda:

- 0-1 Armadura Mejorada (\$250+2 Puntos de Rep)* (Solo puede ser comprado por Riddler): Los Bots en tu banda ganan la habilidad Armadura Ligera (Light Armor).
- 0-1 B.U.C (CPU Actualizada) (\$100)* (Solo puede ser comprado por Riddler): La habilidad Can you solve this?:X permite colocar hasta 8 Marcadores de Pista en vez de 5.

*Equipo marcado * no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

MR. FREEZE CREW

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-1 Pistola-Gancho (\$150): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-2 Chaleco Antibalas (\$150): El modelo gana la regla Chaleco Antibalas (Bulletproof Vest).
- 0-1 Paquete Médico (\$300): (Cuesta 2SC usarlo) Una vez por partida retira 2 Marcadores de Daño de un modelo en contacto con este modelo.
- 0-1 Mira Telescópica (\$300): Una de las armas a distancia del modelo gana la regla Mira Telescópica (Scope).
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Generador de Frío (\$300): El modelo gana la regla ¡Alto! (Stop!).
- 0-1 Armadura Improvisada (\$150): El modelo gana la regla Equipación de Hockey (Hockey).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Victor Fries forma parte de la Banda:

- 0-1 Generador de Congelación (\$150): El modelo gana la regla Onda de Choque (Shockwave).
- 0-2 Entrenamiento de Ingeniero (\$100): El modelo gana la regla Manitas (Handyman).
- 0-1 Crio-Ráfaga (\$50): El modelo gana la regla Farol (Bluff).

Equipo marcado no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

MILITIA CREW

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Antídoto (\$150): El modelo es inmune al efecto Veneno (Poison).
- 0-1 Dosis de Titan (\$100): El modelo gana una Dosis de Titan.
- 0-1 Drogas Neurotóxicas (\$250): El modelo gana las reglas Rápido (Fast) y Esquivar (Dodge).
- 0-2 Traje de Camuflaje (\$300): El modelo gana la regla Sigilo (Stealth).
- 0-3 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: Scarecrow (Arkham Knight) forma parte de la Banda:

- 0-1 Dispensador de Gas del Miedo (\$250): El modelo gana la regla Inspirar Miedo (Inspire Fear).
- 0-1 Laboratorio Secreto (\$100+2 Puntos de Rep)* (Solo puede ser comprado por Scarecrow): Scarecrow gana la habilidad Científico (Scientific). Al principio de la partida puedes escoger hasta 2 Secuaces de tu Banda. Estos modelos le permiten a Scarecrow usar Inspirar miedo desde la posición de dichos modelos como si Scarecrow estuviera allí. La tirada de Voluntad causada por cualquier Inspirar Miedo sufre un penalizador de +2 a la tirada (no acumulativo con ningún penalizador de Desanimar (Discourage)). Los contadores perdidos debido a la regla Terror son elegidos por el propietario de Scarecrow.

*Equipo marcado * no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Jason Todd forma parte de la Banda:

- 0-2 Radio (\$50): El modelo puede repetir las tiradas fallidas de ¡Adelante! (Let's Go!).
- 0-1 Cargadores Escondidos (\$200) (Solo puede ser comprado por Jason Todd): +1 Munición a un arma.
- 0-1 Brazos Cibernéticos (\$50) (Solo puede ser comprado por Jason Todd): El modelo gana la regla Guantes Reforzados (Reinforced Gloves).
- 0-1 Armería Secreta del Arkham Knight (\$100): Un arma a distancia de este modelo gana la regla Ácido (Acid).
- 0-1 Pistola Garfio (400\$) (Solo puede ser comparado por Jason Todd, y solo si el es el Jefe): Gana la regla Batclaw/Grapple gun y la siguiente arma a distancia:

Electric Hook	★★	1 ⚡	2 🔪	Mechanical / Electric / S.Range / Devastating
---------------	----	-----	-----	---

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Slade Wilson forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento Marcial (\$150): El modelo gana las reglas Artista Marcial (Martial Artist) y Luchador Maestro (Master Fighter).
- 0-1 Contrato (\$0)* (Solo puede ser comprado por Slade Wilson): Gana el rango Militia (Sidekick).

CENTRAL CITY VILLAINS CREW

- 0-2 Equipo Roto (\$400): Antes de la Fase A de la secuencia pre-juego elige un ítem de equipo comprado por un oponente antes de que comience la partida. Ese ítem no puede ser usado durante la partida.
- 0-2 Arma Antigua (\$200): Las armas de combate cuerpo a cuerpo del modelo ganan CRT: Bleed:1.
- 0-1 Antídoto (\$100): El modelo es inmune al efecto Veneno (Poison).
- 0-1 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-1 Entrenamiento de Cazador (\$200): El modelo gana la regla Rastrear (Tracking).

- 0-1 Pasaje (\$200): El modelo gana la regla Infiltrado (Undercover).
- 0-1 Primal (\$150): El modelo gana la regla Feral.
- 0-1 Drogas Neurotóxicas (\$250): El modelo gana las reglas Rápido (Fast) y Esquivar (Dodge).

LEAGUE OF ASSASSINS

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-1 Tatuajes de Lealtad (\$200): El modelo gana la regla Guardaespaldas (Bodyguard).
- 0-1 Garras Trepadoras (\$100): El modelo gana la regla Garras Trepadoras (Climbing Claws).
- 0-1 Entrenado en las Sombras (\$300): El modelo gana la regla Oculto (Hidden).
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Pistola-Gancho (\$400): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-2 Brazaletes de Combate (\$150): Las armas de combate cuerpo a cuerpo y los ataques desarmados del modelo ganan la regla especial Defensivo (Defensive).
- 0-1 Dosis de Venom (\$100): El modelo gana una Dosis de Venom.
- 0-1 Órdenes Precisas (\$150): El modelo gana la regla Cadena de Mando (Chain of Command).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Ra's Al Ghul forma parte de la banda:

- 0-2 Arma Antigua (\$150+1 Puntos de Rep): Las armas de combate cuerpo a cuerpo del modelo ganan CRT: Bleed:1.

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Talia Al Ghul forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento en las Sombras (\$200): El modelo gana la regla Infiltrado (Undercover).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Nyssa Al Ghul forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento de Arco (\$100): El modelo gana la regla Tirador (Shooter).

- 0-1 Camino Tradicional (0\$)* (Solo puede ser comprado si Nyssa Al Ghul Arkham Knight es el Jefe): Esta Banda no puede reclutar modelos con armas a distancia con las reglas Arma de Fuego (Firearm) y Haz (Beam), en vez de eso los Secuaces con Afiliación de esta Banda pueden comprar este equipo:
- 0-2 Arco (\$150)*: El modelo gana la siguiente arma:

Bow	♦♦	1	2	Mechanical / Aim
-----	----	---	---	------------------

- 0-2 Katana (\$100+5 Rep Cost)*: El modelo gana la siguiente arma:

Katana	♦♦	-	-	Handy / Sharp
--------	----	---	---	---------------

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: Lady Shiva forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento de Combate Desarmado (\$150): El modelo gana la regla Maestro en Combate Cuerpo a Cuerpo (Close Combat Master).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Alias: Chesire forma parte de la Banda:

- 0-1 Entrenamiento en Venenos (\$50): El modelo gana la regla Experto en Venenos (Poison Master)

*Equipo marcado * no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).*

GOTHAM CITY SIRENS CREW

- 0-2 Mutación Titanica¹ (\$150): El modelo gana una Dosis de Titan (Titan Dose).
- 0-1 Mutación del Sentido¹ (\$100): El modelo gana la regla Visión Nocturna (Night Vision).
- 0-2 Esporas Extra¹ (\$200): +1 a la Munición de un arma.
- 0-2 Mutación de Pinchos¹ (\$200): El modelo gana la regla Garras (Claws).
- 0-1 Mutación Luminiscente¹ (\$100): El modelo gana la regla Linterna (Lantern).
- 0-1 Raíces Profundas¹ (\$200): Los modelos que muevan a 4" o menos de esta Planta (Plant) sufren Movimiento Impedido.

- 0-1 Pistola-Gancho² (\$300): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-1 Traje de Camuflaje² (\$300): El modelo gana la regla Sigilo (Stealth).
- 0-1 Suero de Mutación² (\$200+3 Puntos de Rep): El modelo gana las reglas Piel Dura (Tough Skin) e Insensible (Desensitized).
- 0-2 Alteraciones Mutantes² (\$150+2 Puntos de Rep): El modelo gana la regla Adaptable.
- 0-3 Sangre Corrosiva (\$50): Cuando este modelo se retire como Baja, todos los modelos en contacto deben pasar una tirada de Resistencia o reciben Daño (♠).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Dr. Pamela Lillian Isley forma parte de la Banda:

- 0-1 Feromonas Modificadas³ (\$150+5 Puntos de Rep) (Solo puede ser escogido por Líderes, Hombres de Confianza y Agentes Libres): Todos los modelos de esta Banda con la regla Feromonas de Control (Control Pheromones) pueden escoger hasta 2 modelos enemigos como objetivo en vez de 1 cuando usan la regla. (Nota: Si este modelo es retirado del juego, tus modelos pierden este bonificador).
- 0-1 Plantas Antiguas^{1,3} (\$200+40 Puntos de Rep): El modelo gana Grande (Large), +1 a todas sus características básicas excepto Resistencia, +4 Resistencia, Piel Dura (Tough Skin) y la siguiente habilidad: Raíces Milenarias: El área de acción se ve incrementado a 6".

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Allec Holland forma parte de la Banda:

- 0-1 Pasaje (\$200): El modelo gana la regla Infiltrado (Undercover).

¹ Solo Plantas (Plants) pueden comprar este equipamiento.

² Las Plantas (Plants) no pueden comprar este equipamiento.

³ Este equipo no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).

ORGANIZED CRIME

- 0-3 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-1 Soborno (\$150): El modelo gana la regla Informador (Informer).
- 0-1 Chaleco de Kevlar (\$300): El modelo gana la regla Chaleco de Kevlar (Kevlar Vest).
- 0-2 Pistola-Gancho (\$250): El modelo gana la regla Batgarra/Pistola-Gancho (Batclaw/Grapple-gun).
- 0-1 C-4 (\$250): El modelo gana la regla Gel Explosivo (Explosive Gel).
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas (Gas Mask).
- 0-1 Silenciador (\$200): Una de las armas a distancia del modelo gana la regla Silenciador (Silencer).
- 0-1 Mecánico (\$100) El modelo gana la regla Técnico (Repairman).
- 0-2 Puño Americano (\$200): El modelo gana la regla Guantes Reforzados (Reinforced Gloves).
- 0-1 Gánzúas (\$100): El modelo gana la regla Fugitivo (Runaway).
- 0-2 Mochila (\$100): El modelo gana la regla Mochila (Backpack).
- 0-2 Morfina (\$150): El modelo gana la regla Robusto (Sturdy).
- 0-1 Herramientas Oxidadas (\$300+3 Rep Points): El modelo gana la regla Cruel.
- 0-2 Chaleco Antibalas (\$150): El modelo gana la regla Chaleco Antibalas (Bulletproof Vest).

Estas opciones solo pueden ser escogidas por modelos Elite Gangster:

- 0-1 Old-School Training (\$50): Model gains the Veteran rule.
- 0-1 Tatuajes de Lealtad (\$100): El modelo gana la regla Guardaespaldas (Bodyguard).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Roman Sionis forma parte de la Banda:

- 0-1 Psicótico (\$150) (Solo puede ser comprado por Black Mask): Gana la regla ¡Protegedme! (Protect Me!).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Carmine Falcone forma parte de la Banda:

- 0-1 Confidente de Confianza (\$200): El modelo gana las reglas Robusto (Sturdy) y Pandillero (Mobster).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Salvatore Maroni forma parte de la Banda:

- 0-2 Mafia (\$100): El modelo gana la regla Criminal.

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Harvey Dent forma parte de la Banda:

- 0-1 Pancarta VOTA A HARVEY DENT (\$350+5 Puntos de Rep): La regla Inspirar (Inspire) de tu Líder tiene un radio de 8" en vez de 4".
- 0-1 Pistolero (\$150): El modelo gana la regla Luchador Sucio (Dirty Fighter).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Dr. Jervis Tetch forma parte de la Banda:

- 0-1 Equipo Roto (\$250): Antes de la Fase A de la secuencia pre-juego elige un ítem de equipo comprado por un oponente antes de que comience la partida. Ese ítem no puede ser usado durante la partida.
- 0-2 Dispositivo Raro (\$200): El modelo gana la regla Provocación (Goad).
- 0-3 Máscaras de Wonderland (\$200): Al elegir este equipo, escoge solo una de estas máscaras:

0-1 Máscara de la Reina de Corazones: El modelo gana las reglas Asesino:1 (Assasin) y Orden (Order).

0-1 Máscara del Conejo Blanco: El modelo gana las reglas Rápido (Fast) e Incansable (Tireless).

0-1 Máscara del Gato Chesire: El modelo gana las reglas Sigilo (Stealth) y Garras Trepadoras (Climbing Claws).

Estas opciones solo se pueden escoger si un modelo con el Nombre: Alexander Joseph Luthor forma parte de la Banda:

- 0-2 Jump-Pack (\$400) (Sólo puede ser comprado por modelos con la regla Cybernetic): El modelo gana la regla Volar (Fly).



ESCENARIOS

Una vez que tienes todo lo necesario para jugar, es hora de preparar un escenario Batman Miniature Game. Un escenario es un pequeño marco del juego, el cual otorga información esencial que permite donde desplegar tu banda y conseguir los objetivos requeridos para alzarte con la victoria.

Antes de empezar, los jugadores deberán lanzar 1D6 hasta que uno de ellos logre un resultado superior. Este jugador irá primero (tiene la prioridad), y en cada paso de la secuencia previa descrita a continuación.

SECUENCIA PREVIA

A) SELECCIÓN DE ESCENARIO

- A1) Declarar todas las estrategias que serán usadas en esta partida
- A2) Usa las estrategias relacionadas con esta fase
- A3) Seleccionar escenario (puede ser al azar o no)

B) MOBILIARIO URBANO

- B1) Usa las estrategias relacionadas con esta fase
- B2) Generar y colocar las Alcantarillas
- B3) Generar y colocar las Farolas

C) BANDAS

- C1) Usa las estrategias relacionadas con esta fase
- C2) Decidir al azar quién despliega primero
- C3) El primer jugador despliega la mitad de su Banda
- C4) El segundo jugador despliega la mitad de su Banda
- C5) El primer jugador despliega el resto de su Banda
- C6) El segundo jugador despliega el resto de su Banda

D) OBJETIVOS

- D1) Usa las estrategias relacionadas con esta fase
- D2) Colocar los objetivos en turnos alternos
- D3) Desplegar modelos encubiertos (Undercover)
- D4) Desplegar modelos ocultos (Hidden)
- D5) Desplegar los marcadores de semillas

E) INICIO DEL JUEGO

EXPLICACIÓN DE LA SECUENCIA PREVIA

A) SELECCIÓN DE ESCENARIO

Una vez que se ha seleccionado el escenario, los jugadores tienen que ponerse de acuerdo para colocar los elementos de terreno de los que disponen teniendo en cuenta las instrucciones y el esquema del escenario escogido. Los jugadores tienen que determinar qué elementos se consideran obstáculos y terreno difícil, etc. Por último, deben decidir qué objetos (puertas, ventanas...) se pueden Manipular y las consecuencias de hacerlo, en caso de que las reglas del escenario no lo contemplen. Es importante que ambos jugadores estén de acuerdo en las zonas de despliegue y distribución del terreno antes de empezar a jugar y que ningún jugador quede en clara desventaja debida al terreno.

B) MOBILIARIO URBANO

En esta fase previa, los jugadores tienen que obtener piezas clave del mobiliario urbano, que se colocarán para embellecer el área de juego.

MARCADORES DE ALCANTARILLAS

Al comienzo del juego y antes de desplegar cualquier modelo, cada jugador tiene 3 marcadores y, por turnos, colocan esa cantidad de marcadores de Alcantarilla (30mm) en el tablero. El jugador que haya obtenido la mayor puntuación es el primero que empieza a colocarlas. Los marcadores de alcantarilla se despliegan en cualquier lugar del área de juego donde entren completamente, a más de 8" de cualquier otro marcador de alcantarilla y a más de 2" de los bordes del tablero.

ENTRAR Y SALIR DE LAS ALCANTARILLAS

Para entrar por una alcantarilla un modelo tiene que usar 1MC+1SC (como pago por acción especial y manipular). Un modelo puede entrar por una alcantarilla en cualquier momento durante su activación, si está ya en contacto con un marcador de Alcantarilla o si se ha movido hasta estar en contacto con ella durante su activación y paga el coste de contadores. A continuación, el modelo debe salir por otra alcantarilla, retira el modelo de la zona de juego y colócalo inmediatamente en contacto con otra alcantarilla válida donde su base pueda colocarse, entonces dicho modelo termina su activación.

Si un jugador tiene 1 o más modelos con la regla Grande o Enorme, con su base en contacto con un marcador de Alcantarilla, el jugador adversario no puede seleccionar ese marcador de Alcantarilla como válido para entrar o salir de ella. Sin embargo, si el modelo que busca entrar o salir de la Alcantarilla es un modelo con la habilidad Grande o Enorme, el adversario tiene que tener dos de estos modelos en contacto con el marcador de Alcantarilla para invalidarlo.

Solo un modelo por Jugador puede entrar en las alcantarillas en cada ronda.

Nota: *Un modelo que esté K.O. nunca puede invalidar un marcador de Alcantarilla.*

Nota: *Un modelo solo puede entrar por una alcantarilla una vez por ronda.*

Nota: *Los Air Ducts deben ser tratados a todos los efectos como alcantarillas.*

FAROLAS

Al comienzo de la partida y antes de desplegar los modelos, cada jugador tiene 3 marcadores de Farola y colocan por turnos esa cantidad de marcadores de Farolas (30mm) en la zona de juego. El jugador que ha obtenido la mayor puntuación es el primero en comenzar a desplegarlas. Los marcadores de Farolas se despliegan en cualquier lugar de la zona de juego, a más de 8" de cualquier otro marcador de Farolas y a más de 2" de los bordes del tablero.

Los marcadores de Farolas iluminan un radio de 4" desde el centro de su base. Este marcador otorga un PING! Debes considerar que tiene un volumen de 3" de altura para la regla de PING! y para ser atacado. Los marcadores de Farola pueden ser objetivo de ataques y tienen un valor de Defensa de 2. Si el marcador de Farola es Dañado con éxito, retíralo del juego.

Nota: *también pueden recibir Daño por la regla "¡Solo un rasguño!".*

CJ BANDAS

Todos los jugadores tienen que dividir su banda en dos grupos, que contengan la misma cantidad de modelos o de la forma más equitativa posible. Lanza una moneda o tira un dado para ver quién es el primero en empezar a desplegar los modelos. El primer jugador en desplegarlas elige su zona de despliegue y coloca un grupo de modelos dentro de esa zona. El otro jugador coloca uno de sus grupos en la zona de despliegue opuesta. Una vez hecho esto, el primer jugador coloca su segundo grupo y por último, el segundo jugador hace lo mismo. Algunos escenarios pueden variar este orden, o disponer de varias zonas de despliegue donde elegir; estas particularidades se indican en la descripción de cada escenario. Los modelos se deben colocar únicamente dentro de la zona de despliegue. En algunos casos los modelos que necesitas desplegar después de las reglas normales de despliegue (como aquellas que tienen la regla de Undercover y Hidden), no se tomarán en cuenta a la hora de contar el número de modelos para crear dos grupos posibles.



DJ OBJETIVOS

Existen varios tipos de objetivos en este reglamento, cada uno representado por su propio marcador. Cada jugador debe elegir 3 marcadores de Objetivo, pero no puede elegir más de uno de cada tipo. El primer jugador que empieza a desplegar su banda, es también el primero en colocar uno de sus objetivos, después los jugadores se turnan para desplegar cualquier marcador de Objetivo hasta que todos estén colocados. Los Objetivos se deben colocar normalmente en la zona de despliegue del enemigo (excepto que se indique lo contrario), aunque esto puede variar en función del escenario elegido. Los objetivos tienen que colocarse por lo menos a 2" de cualquier borde del tablero o de cualquier otro marcador (incluidos otros objetivos). Un jugador no puede desplegar marcadores de Objetivo a menos de 4" de su zona de despliegue. Para colocar un objetivo sigue esta secuencia:

1. Si el escenario detalla donde colocar los objetivos, hazlo, esto sobrescribe las reglas de colocación de objetivos. Si el escenario establece que un objetivo debe ser colocado dentro de la zona de despliegue enemiga sigue esa regla.
2. Si el escenario no indica nada, sigue las reglas normales, despliega cada objetivo de acuerdo con sus propias reglas.
3. Si el objetivo no tiene reglas especiales, desplégalo con las reglas normales de despliegue.

Un jugador no puede desplegar marcadores de objetivo en elementos de escenografía.

Los marcadores de Objetivo no pueden eliminarse de la zona de juego (excepto que se indique lo contrario). Además, no pueden colocarse o entrar con ellos en las Alcantarillas. Si un jugador que lleva un objetivo desea entrar en las Alcantarillas, tiene que dejar fuera el objetivo al lado del marcador de Alcantarilla.

CONTROLAR OBJETIVOS

Para poder controlar cualquier objetivo tienes que tener al menos un modelo en contacto con él y ningún modelo enemigo puede estar en contacto con el marcador de Objetivo o con tu modelo. Sin embargo, si tú tienes dos modelos en contacto con un objetivo y un modelo enemigo está en contacto con solamente uno de los dos modelos, ese modelo ya no controla el objetivo pero tu segundo modelo sí que controlará el objetivo. Los marcadores de Control del Objetivo se basan en la última posición de cada modelo al final de la ronda, durante la fase de Recuento. Los modelos que están K.O. no pueden controlar ni disputar objetivos. Los modelos pueden controlar objetivos enemigos aunque no les otorguen Puntos de Victoria.

Cada objetivo indica el número de Puntos de Victoria (PVs), a quién y cómo los otorga.

Botín (Recompensa con 1 PV al jugador que lo controla): Los marcadores de Botín (30mm) pueden desplegarse hasta 8" fuera de cualquier área de despliegue enemiga, en terreno neutral. El Botín puede llevarlo cualquier modelo. Mientras que un modelo lleva el botín se considera que lo está controlando. Para recoger el Botín, un modelo tiene que Manipular el marcador de Objetivo. Si un modelo quiere moverse mientras lleva el Botín, tiene que usar 1 MC adicional antes de mover. Un modelo solamente puede llevar un Botín a la vez. Los modelos pueden soltar el marcador de Botín en cualquier momento y los marcadores de Botín se pueden robar como si fuesen armas aplicando las reglas especiales adecuadas.

Si un modelo que lleva un marcador de Botín lo deja caer, se queda K.O. o se convierte en Baja, coloca el marcador de Botín en contacto con la peana del modelo donde este ha quedado K.O. o en contacto con la peana del modelo antes de que se eliminase como Baja.

Acertijo (PV variables para el modelo que lo resuelva): Los marcadores de Acertijo (30mm) siempre se toman de dos en dos (si un jugador elige un Acertijo como uno de sus objetivos, tiene que tomar dos marcadores en vez de uno). Los marcadores de Acertijo tienen que desplegarse a la vez y hasta 8" fuera de cualquier área de despliegue enemiga, en terreno neutral. Un modelo puede intentar resolver un Acertijo una vez por ronda. Para intentar resolver un Acertijo, un modelo tiene que estar en contacto con el marcador y tiene que manipularlo. Tira 1D6 en la tabla de abajo. Cuando intentas resolver un marcador de Acertijo de un jugador adversario, tus modelos tienen una penalización de -1 a su tirada en la tabla. Independientemente de si la tirada tiene éxito o no, el marcador de Acertijo se retira del juego. Un modelo no puede manipular más de un marcador de Acertijo por ronda.

TABLA DE RESOLUCIÓN DE ACERTIJOS	
1D6	RESULTADO
0-1	¿Confundido? El personaje ha sido derrotado por el diabólico acertijo de Enigma. El modelo sufre (♠).
2-3	Fracaso: El personaje se rinde. No sucede nada.
4-5	Resuelto: El personaje da con la solución. El propietario del modelo obtiene 2PV.
6	Solución Inspiradora: El personaje resuelve el acertijo y destroza los planes de Enigma. El propietario del modelo obtiene 4PVs.

Nota: las tiradas en la tabla de Resolución de Acertijos pueden repetirse si tu modelo tiene la habilidad Detective. Además, los modelos con la habilidad Mente Maestra pueden tirar 2 dados y elegir el mejor resultado.

Cajas de Munición (3 PV para su propietario cuando lo controla): los marcadores de Caja de Munición (30mm) se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para la regla de PING! Si un modelo durante su activación está en contacto con un marcador de Caja de Munición, puede Manipular el marcador y recuperar un Cargador de Munición (ver Munición). Un modelo puede Manipular un marcador de Caja de Munición solo una vez por ronda.

Contenedor Titán (2 PV a su propietario cuando lo controle): los marcadores de Contenedor Titán (30mm) se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para la regla de PING! Si un modelo durante su activación está en contacto con un marcador de Contenedor Titán, puede Manipular el marcador y obtener 1 Dosis Titán (ver Habilidades). Un modelo puede Manipular un marcador de Contenedor Titán solo una vez por ronda.

Suministros Médicos (3PV para su propietario cuando lo controla): los marcadores de Suministros Médicos se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para el propósito de otorgar PING! Si un modelo durante su activación está en contacto con un marcador de Suministros Médicos puede Manipular el marcador y obtener 1 Dosis de Narcóticos (ver Habilidades). Un modelo puede Manipular un marcador de Suministros Médicos solo una vez por ronda.

Alta Tecnología de WayneTech (2PV al jugador que lo controle): los marcadores de Alta Tecnología de WayneTech se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para el propósito de otorgar PING! Este marcador puede ser desplegado hasta 8" fuera de la zona de despliegue enemiga. Si un modelo durante su activación está en contacto con un marcador de Alta Tecnología de WayneTech puede Manipular el marcador y obtener 1 Pieza de Alta-Tecnología. Un modelo puede Manipular un marcador de Alta Tecnología de WayneTech solo una vez por ronda.

LEXCORP

INDUSTRIES



Pieza de Alta-Tecnología: Un modelo puede usar una Pieza de Alta-Tecnología al inicio de la fase de Trazar el Plan, si lo hace la Pieza de Alta-Tecnología se considera destruida. Lanza 1D6 (un modelo con la regla científico puede repetir esta tirada), el modelo gana la siguiente regla hasta el final de la ronda. Con un resultado de: 1-2 Power Armor; 3-4: Disruptor; 5-6: Grapple Gun.

Ace Chemicals (1PV para su propietario cuando lo controla): Los marcadores de Ace Chemicals se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para el propósito de otorgar PING! Los marcadores de Ace Chemicals siempre se toman de dos en dos (si un jugador elige un Ace Chemicals como uno de sus objetivos, tiene que tomar dos marcadores en vez de uno). Los marcadores de Ace Chemicals tienen que desplegarse a la vez y hasta 8" fuera de cualquier área de despliegue enemiga, en terreno neutral. Si un modelo durante su activación está en contacto con un marcador de Ace Chemicals puede Manipular el marcador y obtener en su próximo ataque cuerpo a cuerpo el efecto Veneno (Poison).

Barril Ardiendo (2PV al jugador que lo controle): Los marcadores de Barril Ardiendo se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para el propósito de otorgar PING! Este marcador puede ser desplegado hasta 8" fuera de la zona de despliegue enemiga, en zona neutral. Si un modelo durante su activación está en contacto con un marcador de Barril Ardiendo puede Manipular el marcador y obtener en su próximo ataque cuerpo a cuerpo el efecto Fuego/1 (Fire/1). Un Barril Ardiendo ilumina un área de 2" de radio desde el centro de su base.



Contrabando (PV variables para el jugador que lo controla): Los marcadores de Contrabando se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1/2" de altura para el propósito de otorgar PING! Este marcador puede ser desplegado hasta 8" fuera de la zona de despliegue enemiga, en zona neutral. En la fase de recuento si un modelo controla este objetivo lanza 1D6 en la tabla siguiente.

1D6	RESULTADO
1	¡Es una trampa! Todos los modelos en contacto sufren (♠).
2	Esto no es Bueno... No sucede nada.
3	Esto Brilla: El controlador gana 1PV.
4	¡Mira qué arma! El controlador gana 2PV. Durante la siguiente ronda, un modelo en contacto con este marcador gana +1 a las tiradas de Impactar y a las tiradas de daño.
5	Día de paga chavales: El controlador gana 2 PV. Durante la ronda siguiente todos los modelos en contacto ganan +1 a Voluntad (Willpower).
6	¡Soy ricoooo! Su controlador gana 3PV.

Nota: Las tiradas en esta tabla pueden ser repetidas si un modelo en contacto con el marcador tiene la regla de Ratero (Pickpocket) o Manitas (Handyman).

Cajas Fuertes (Safe Boxes) (1PV al jugador que lo controle): Los marcadores de Cajas Fuertes se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1" de altura para el propósito de otorgar PING! Los marcadores de Cajas Fuertes siempre se toman de dos en dos (si un jugador elige un Cajas Fuertes como uno de sus objetivos, tiene que tomar dos marcadores en vez de uno). Los marcadores de Cajas Fuertes tienen que desplegarse a la vez y hasta 8" fuera de cualquier área de despliegue enemiga, en terreno neutral.

Bat-Señal (Bat-signal) (PV Variables): Solo la Banda Brave and the Bold puede escoger este objetivo. Un marcador de Bat-Señal puede ser desplegado en cualquier lugar, incluido en escenografía, en la zona de despliegue enemiga. Si no hay zona de despliegue enemiga, el oponente puede colocar la Bat-Señal en cualquier lugar de la zona de juego, incluso en escenografía. El marcador de Bat-Señal se considera un Objetivo y que tiene un volumen de 1" de altura para el propósito de otorgar PING! La Bat-Señal empieza en el estado Apagada. Un modelo puede manipular la Bat-Señal para cambiar su estado a Encendido/Apagado. Al final de cada ronda, si la Bat-Señal está Encendida, el propietario consigue 3PV, si la Bat-Señal está Apagada cada oponente consigue 1PV. Este objetivo no puede verse afectado por estrategias.

Contenedores de Gas del Joker (Joker's Gas Canister) (1PV para su propietario cuando lo controla): Solo la Banda Joker puede escoger este objetivo. Los marcadores de Contenedores de Gas del Joker se consideran Objetivos y que tiene un volumen de 1" de altura para el propósito de otorgar PING! Los marcadores de Contenedores de Gas del Joker siempre se toman de dos en dos (si un jugador elige un Contenedores de Gas del Joker como uno de sus objetivos, tiene que tomar dos marcadores en vez de uno). Cuando un modelo se activa a 2" o menos de un marcador de Contenedores de Gas del Joker, debe realizar una tirada de Voluntad. Si el modelo falla la tirada, sufre un marcador de Herido (♠) con la regla Gas. Este objetivo no puede verse afectado por estrategias.

EL INICIO DEL JUEGO

Empieza el juego con la Fase 1: Tomar la Delantera y después continúa con la serie de turnos tal y como se ha explicado en la página 14.

FIN DEL JUEGO

El juego termina al final de la ronda indicada en las reglas de escenario o si la banda del adversario huye.

HUIR

Al final de cualquier ronda, si la Reputación de una banda se ha reducido el 70% o más de su valor inicial (tanto los modelos que son baja como los modelos que están K.O. se tienen en cuenta para determinar cuánta Reputación ha perdido la banda) el jugador que controla esa banda puede elegir uno de sus modelos que aún esté de pie y hacer una tirada de Voluntad. Si supera la tirada, puede continuar el juego con normalidad otra ronda más. Si falla, la banda al completo abandona el combate y el juego termina de manera inmediata. Cuando una banda huye, el jugador adversario recibe 4PV por cada ronda restante no jugada, a no ser que los dos bandos huyan durante la misma ronda, en cuyo caso será un empate.

Ejemplo: Batman ha ayudado al Departamento de Policía de Gotham a darle una buena a los matones del Joker. La banda del Joker ya ha perdido más de 210 de Reputación, lo que es más del 70% de su valor inicial. Al final de la ronda, solo la Hija del Joker sigue en pie para afrontar la tirada de Voluntad de 2D6 y permanecer en juego. Fallando la tirada con un 11, los nervios de la Hija del Joker se quiebran y es retirada del juego de inmediato.

Como fue en la ronda 5 de un escenario de 6 rondas, la Banda de Batman gana 4 Puntos adicionales de Victoria.

BAJAS Y PRIMEROS PV POR K.O.

Cuando un modelo resulta K.O. por primera vez, o es retirado como Baja, un número de Puntos de Victoria (PVs) son otorgados al jugador oponente. Si un modelo es retirado como Baja sin haber resultado nunca K.O., otorga el total de Puntos de Victoria por ambos tanto Baja como K.O.

El número de Puntos de Victoria que otorga cada modelo depende del rango seleccionado del modelo durante la partida.

RANGO	KO	BAJA	TOTAL
Leyenda	6	4	10
Líder	4	2	6
Vehículo	4	2	6
Hombre de Confianza	2	2	4
Agente	3	1	4
Secuaz	1	1	2

GANAR EL JUEGO Y PUNTOS DE VICTORIA

Cuando el juego termina, el jugador con el mayor número de PV es el ganador. Al final de cada ronda, durante la fase de Recuento, los jugadores tienen que añadir los PV obtenidos por los Objetivos y/o por las Bajas para su cómputo total. Al final del juego suma todos los PV obtenidos durante cada ronda para elegir al ganador.



EQUIVALENCIA DE BANDAS

SEGUNDA EDICIÓN	LOGO	PRIMERA EDICIÓN
BRAVE & THE BOLD		BATMAN, GREEN ARROW, LAW FORCES
JOKER		JOKER
GOTHAM CITY SIRENS		POISON IVY
BANE		BANE
UNKNOWN		UNKNOWN
MR. FREEZE		MR. FREEZE
COURT OF OWLS		COURT OF OWLS
THE RIDDLER		THE RIDDLER
MILITIA		SCARECROW
CENTRAL CITY VILLAINS		GRODD
LEAGUE OF ASSASSINS		LEAGUE OF SHADOWS
THE PENGUIN		THE PENGUIN
ORGANIZED CRIME		ORGANIZED CRIME, TWO-FACE, BLACK MASK, LEX CORP, WONDERLAND GANG

ESCENARIO 1: LLEGADA

Las bandas se enfrentan a la llegada de suministros de dudosa procedencia.

Duración: 6 Rondas

OBJETIVOS

Todos los Objetivos deben ser desplegados en la zona cuadrada central de 12" de lado (ver mapa).

BONUS DE PVS

¡Deprisa, cogedlo todo! 3PVs al primer jugador que controle uno de sus propios objetivos. Si ambos jugadores lo logran en la misma ronda, cada jugador recibe 1PV.

Golpea primero: 1PV al primer jugador que deje K.O a un modelo enemigo o lo retire como Baja.



ESCENARIO 2: SAQUEO

Las bandas conocen la localización de materiales de mucho valor, deben darse prisa si los quieren alcanzar antes que sus rivales.

Duración: 6 Rondas.

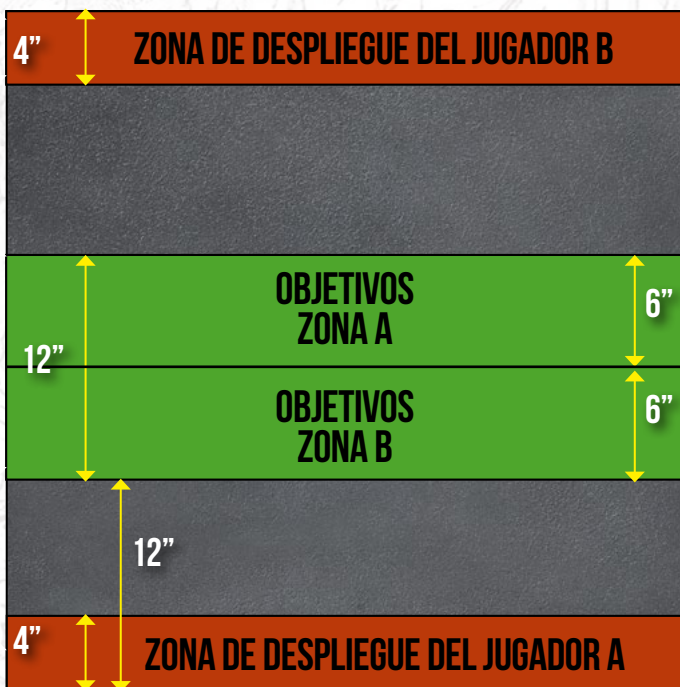
OBJETIVOS

Todos los Objetivos deben ser colocados en la zona central de 'Saqueo' de 12" (mira el Mapa). Cada jugador coloca sus propios objetivos en la zona de 6" más alejada de su zona de despliegue.

BONUS DE PVS

¡Cuanto más mejor!: 4PVs al primer jugador que controle 2 objetivos propios en la misma ronda. Si varios jugadores lo logran a la vez, entonces no se otorgan PVs extra.

¡Es mío!: 1PV si en la ronda final controlas un objetivo propio.



ESCENARIO 3: PATRULLA

Cada banda trabaja duro para proteger su territorio. Cuando llega su hora, hacen una incursión a sus rivales, para hacer saber quién es el Jefe.

Duración: 6 Rondas.

OBJETIVOS

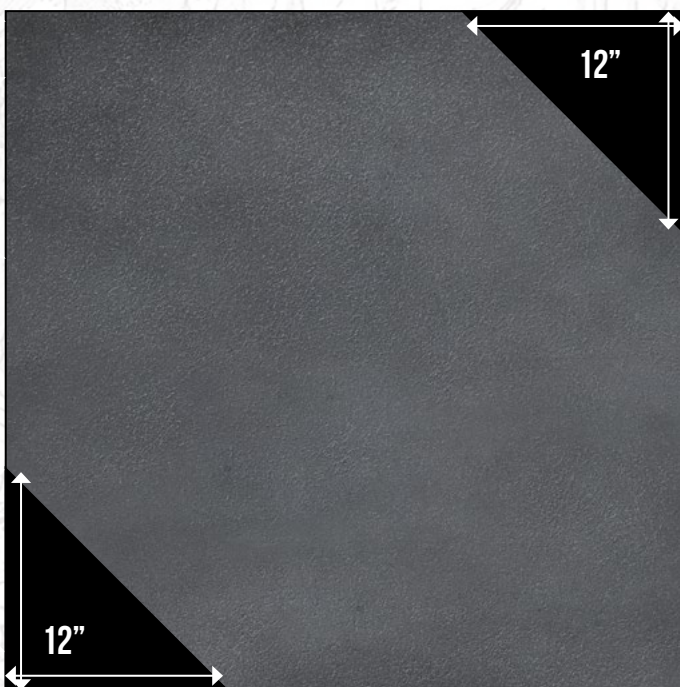
Los objetivos siguen las reglas normales.

BONUS DE PVS

Diversión: 3PVs a cualquier jugador que tenga al menos un modelo propio en la zona de despliegue enemiga cuando acabe la partida. Este modelo no puede ser tu Jefe ni estar K.O.

¡Ruido! 1PV al primer jugador que golpee a un modelo enemigo.

ZONA DE
DESPLIEGUE DEL
JUGADOR B



ZONA DE
DESPLIEGUE DEL
JUGADOR A

ESCENARIO 4: ESCARAMUZA

El tiempo de diplomacia se ha terminado. Ambas bandas han decidido resolver sus diferencias en las calles, sin importar el caos que ello conlleve.

Duración: 6 Rondas.

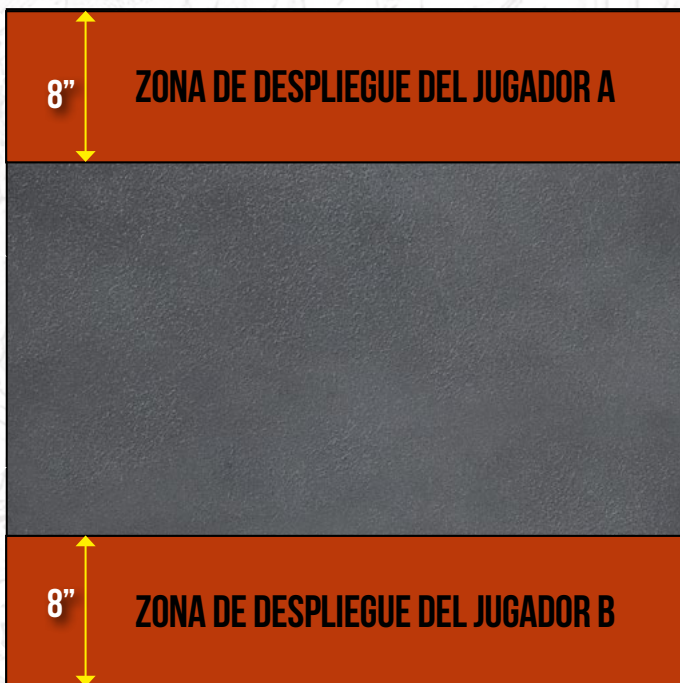
OBJETIVOS

Los objetivos siguen las reglas normales.

BONUS DE PVS

¡Traedme su cabeza!: 3PVs a cualquier jugador si el Jefe de su oponente esta K.O o es una Baja al final de la partida.

¡Dadles una lección!: 2PVs a cualquier jugador, si cuando acaba la partida, el valor de puntos de Reputación combinado de Bajas de su oponente es igual o supera el 50% de su Reputación total.



ESCENARIO 5: ASEGURAR LA ZONA

Una banda ha decidido expandir su territorio, como objetivo de tener la llave de la ciudad. Sin embargo, sus rivales intentan detenerlo a cualquier coste y tratarán de hacerlo para ellos.

Duración: 6 Rondas.

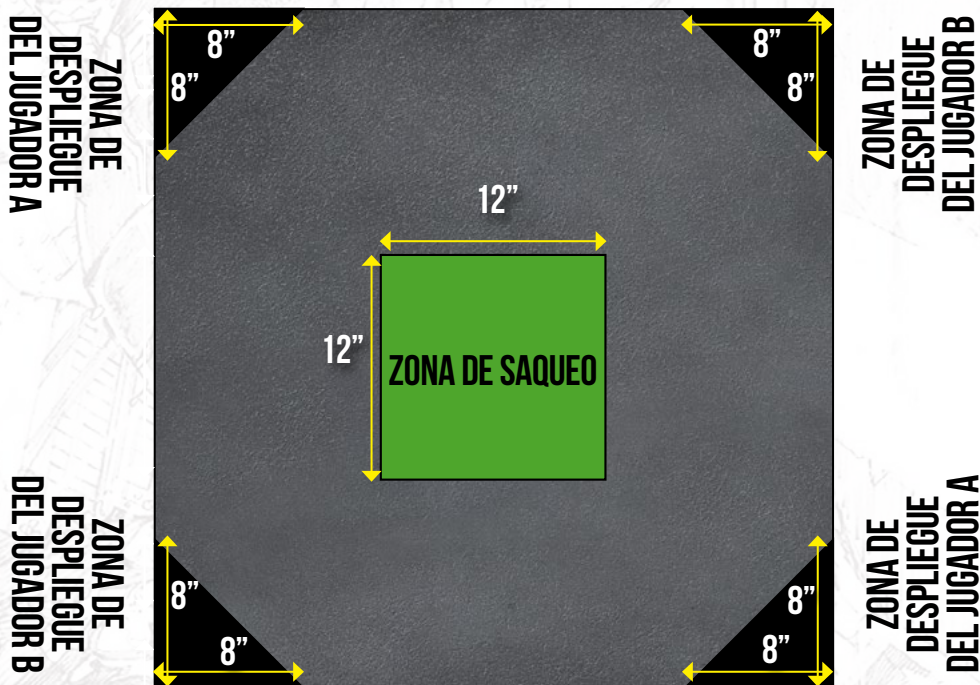
OBJETIVOS

Cada jugador debe desplegar un marcador de Objetivo en la zona de despliegue enemiga, y otro en la zona central. El resto de objetivos se colocarán de forma normal.

BONUS DE PVS

¡Deprisa, cogedlo todo!: 3PVs al primer jugador que controle uno de sus propios objetivos. Si ambos jugadores lo logran en la misma ronda, cada jugador recibe 1PV.

¡Dadles una lección!: 2PVs a cualquier jugador, si cuando acaba la partida, el valor de puntos de Reputación combinado de Bajas de su oponente es igual o supera el 50% de su Reputación total.



Despliegue especial: Cada jugador divide su banda en 2 grupos como siempre. Sin embargo, los jugadores deben alternar turnos para desplegar cada grupo en una de sus zonas de despliegue.

ESCENARIO 6: EMBOSCADA

Parece que una patrulla rutinaria a través de la ciudad se ha visto rodeada de enemigos. Deberán luchar para escapar.

Duración: 6 Rondas.

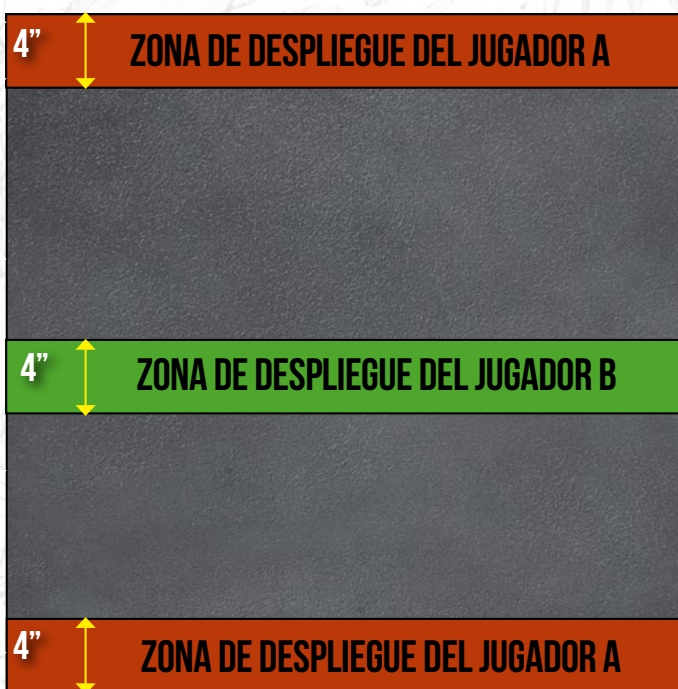
OBJETIVOS

La Banda B debe desplegar un Objetivo en cada una de las dos zonas de despliegue enemigas. Los demás objetivos son desplegados de manera normal.

BONUS DE PVS

¡Traedme su cabeza! 3PVs a cualquier jugador si el Jefe de su oponente esta K.O o es una Baja al final de la partida.

Golpea primero: 1PV al primer jugador que deje K.O a un modelo enemigo o lo retire como Baja.



Despliegue especial: Las 2 Bandas deben nominar una como atacante (Banda A) y una Defensora (Banda B). La Banda A siempre debe ser la que más modelos contenga. Si ambas tienen el mismo número de modelos, lanza una moneda o un dado para decidir cuál es la Atacante. El atacante separa su banda en grupos del mismo número de modelos aproximadamente, y despliega cada uno en una cada una de las zonas de despliegue. El defensor despliega todos sus modelos en la zona central.