

COMPENDIO DE REGLAS

Este compendio recopila todas las reglas especiales de personajes, armas, efectos y estrategias que hacen de Batman Miniature Game que tenga una gran diversidad táctica.

HABILIDADES ESPECIALES

Las habilidades aportan a los modelos diversas reglas especiales. Son una excepción a las reglas básicas y siempre prevalecen por encima de éstas cuando hay algún conflicto. Para poder beneficiarse de una Habilidad, el modelo tiene que, por supuesto, poseerla (tiene que figurar en la Ficha de Personaje de la miniatura). Además, algunas Habilidades exigen que uses una cantidad variable de Contadores de Acción de tipos concretos para activar la habilidad. Si hay un coste asociado, normalmente se indicará al lado del nombre de la Habilidad en la lista inferior. En todos estos casos, el modelo tiene que tener suficientes Contadores de Acción para poder usar en las categorías apropiadas para poder activar los efectos de las Habilidades.

Un modelo al activar una habilidad solo puede beneficiarse del efecto de esa habilidad durante su activación, a no ser que se especifique lo contrario. La única excepción son las habilidades pasivas, que se pueden activar durante las activaciones del adversario. Un modelo siempre se encuentra en rango de sí mismo.

UN SOLO USO.

Muchas reglas especiales mencionan que solo pueden usarse una vez. Esto simplemente indica que ese modelo solo puede usar esa regla una vez por partida.

DOSIS

Algunas habilidades contienen la palabra clave Dosis, esto significa que un modelo solo podrá usarla un número de veces igual al número de Dosis (si el tipo de dosis se lo permite) de ese tipo que posea, por ejemplo si el modelo tiene 2 Dosis de Venom, podrá usar dicha habilidad 2 veces en la partida). Si el modelo gana una Dosis le permitirá usar la habilidad una vez adicional. Un modelo no puede usar más de una Dosis por ronda.

A CHALLENGE FOR YOU / UN DESAFÍO PARA TI

Al principio de la partida (justo antes de Tomar la Delantera) puedes cambiar la posición entre dos marcadores de objetivo enemigos de cualquier tipo.

ABSOLUTE POWER / PODER ABSOLUTO

Si este modelo es el Jefe de tu banda, puedes reclutar secuaces con la regla de Policía (Cop) independientemente de su Afiliación. Cuando este modelo use la regla Inspirar, dobla su rango.

ACROBAT / ACRÓBATA

Este modelo gana +1" a su distancia de movimiento básica y nunca sufren Movimiento Impedido debido a un Salto. Además, el modelo no necesita usar ningún MC para Saltar o levantarse después de ser derribado (Knocked Down). Al mover puede "atravesar" otros modelos como si no estuviesen, pero no puede terminar su movimiento encima de otro modelo. Los modelos con Acróbata pueden usar la regla 'Esquivando ataques a distancia'.

ADAPTABLE

Al principio de la fase de Trazar un Plan, el jugador que controla a este modelo tiene que elegir una de las habilidades básicas de Ataque, Defensa o Movimiento. El modelo obtiene +1 a la habilidad elegida hasta el final de la ronda.

ADDICT / ADICTO

Este modelo puede usar una Dosis de cualquier tipo que pertenezca a un modelo aliado en contacto, como si la Dosis fuera suya.

AFFINITY / AFINIDAD / (MODELO)

El nombre entre paréntesis es otro modelo con el que el modelo comparte una afinidad especial. Un modelo con esta Habilidad puede reclutarse como un Agente Libre para la banda que incluya al modelo nominado (se tienen en cuenta todas las reglas que se aplican habitualmente a los Agentes Libres). Puede ser reclutado por esa banda aunque tenga el rango de Líder o Hombre de Confianza, y la banda ya incluya su número máximo de esos rangos (El rango de este modelo cambia a Agente libre durante la creación de la banda). Un modelo reclutado de esta forma no podrá usar esta regla si la tuviera.

AGGRESSIVE SCHIZOPHRENIA / ESQUIZOFRENIA AGRESIVA (ENFERMEDAD MENTAL)

Si este modelo está en contacto con otro modelo (incluyendo modelos aliados) al inicio de su activación, debe atacar, realizando un golpe gratuito, a cada modelo en contacto. Una vez este golpe se ha resuelto, el modelo puede continuar su activación normalmente. Este ataque no cuenta para el límite de acciones de ataque que el modelo puede realizar.

AGILE / ÁGIL

Cuando este modelo recibe Daño por Caída, haz una tirada de Agilidad. Si es exitosa, ignora el Daño y el efecto derribado (Knocked Down).

AIR SUPPORT / APOYO AÉREO (2SC)

Coloca la Plantilla de Explosión (Circular) en cualquier lugar del tablero. Durante esta ronda, la zona que cubre la plantilla se considera que está bajo los efectos de Luz.

AMAZON / AMAZONA

Este modelo recibe un bonificador de +1 a sus tiradas para Impactar y para Bloquear. Además, las tiradas de Daño contra este modelo sufren un penalizador de -1.

AMAZON LINEAGE / LINAJE AMAZÓNICO

Si este modelo es el Jefe de tu banda, solo puedes reclutar modelos con Afiliación: Amazons of Themyscira.

AMAZON PRINCESS / PRINCESA AMAZONA

Este modelo puede usar el ataque especial Carga (Charge), pagando solo 1SC. Los objetivos de este ataque especial tienen un penalizador adicional de -1 a sus tiradas para bloquearlo. Mientras esta Upgrade Character Card esté añadida a Wonder Woman, ella no puede usar la habilidad Bracelets of Submission o el arma Lasso of Hestia, y no se beneficia de los efectos de su Magic Shield.

AMPHIBIOUS / ANFIBIO

Este modelo no tiene Movimiento Impedido por moverse a través de elementos de Terreno Dificil que se consideren agua. Este modelo puede entrar en las alcantarillas pagando solo 1MC.

ANGER MANAGEMENT (MENTAL DISORDER) / CONTROL DE IRA (ENFERMEDAD MENTAL)

Cuando este modelo realice un ataque a distancia, su objetivo debe ser el modelo más cercano en su línea de visión, ya sea aliado o enemigo.

ANIMAL

Este modelo gana un bonificador de +2" a su Distancia Básica de Movimiento. Cuando mueve ignora obstáculos de hasta 2" de alto, pero no puede Trepar o Saltar. Si este modelo sufre el efecto Fire, al principio de la fase de Recuento (antes de resolver el efecto) realiza una tirada de Voluntad (que no puede ser relanzada). Si esta tirada se falla, el modelo no puede mover en dicha Ronda. Este modelo no puede comprar equipo.

ARCHIE

Este modelo no se despliega como el resto al principio de la partida. Una vez por partida, al principio de la fase de Trazar el Plan de cualquier ronda, se puede colocar este modelo en cualquier lugar del tablero que no esté dentro de un edificio, siempre que haya el suficiente espacio para que entre la base de este modelo.

ARKHAM ASYLUM DOCTOR / DOCTOR DEL ASILO DE ARKHAM (1SC)

Todos los modelos aliados a 4" o menos de este modelo (pero no el propio modelo activado) con una Habilidad Mental Disorder ganan un Contador de Acción. Este contador puede ser asignado a Movimiento, Ataque o Defensa. Este contador puede superar el límite de Contadores de Acción para una habilidad. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

ARREST / ARRESTO (1MC+1SC)

El modelo con esta Habilidad, si está en contacto con un modelo no vehículo que está K.O., puede retirar automáticamente el modelo K.O. de la partida como Baja.

ARROGANT / ARROGANTE

El resto de modelos de la banda deben de tener un coste inferior al de este modelo, sino este modelo no puede ser reclutado.

ASSASSIN X / ASESINO X

Si este modelo retira a un Jefe enemigo como Baja, su bando inmediatamente gana X Puntos de Victoria extra.

ASSISTANCE / ASISTENCIA

Mientras un Robin (Boy Wonder) aliado esté en juego, este modelo gana +1 a Voluntad (Willpower). Si un Robin (Boy Wonder) aliado es retirado como Baja, este modelo gana +1 Fuerza (Strength) hasta el final de la partida.

ATOMICA

Cuando este modelo ataque a un modelo no vehículo enemigo, antes de lanzar la tirada de impactar, el modelo enemigo debe de pasar una tirada de Agilidad. Si la falla, sufrirá un -1 a la Defensa hasta el final de la ronda.

ATTORNEY'S ALLEGATION / ALEGATO DEL FISCAL (2SC)

Todos los Secuaces (Henchman) aliados a 8" o menos ganan 2 Contadores de Acción. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por partida.

AUTOREPAIR/X / REPARACIÓN AUTOMÁTICA

En la fase de Recuento, después de contar PV, este modelo lanza 1D6, si el resultado es X+ retira un contador de daño de este modelo.

AVERSION: (MODELO) / ADVERSIÓN: (MODELO)

Este modelo no puede formar parte de la misma Banda que el modelo especificado.

BACKPACK / MOCHILA

Este modelo puede mover con un Marcador de Objetivo Botín sin pagar el coste de 1MC.

BAT-ARMOR MKI

Tira 1D6 por cada impacto que sufras, antes de que el atacante haga sus tiradas de Daño. Con un resultado de 5+, el impacto es ignorado.

BAT-ARMOR MK II

Tira 1D6 por cada impacto que sufras, antes de que el atacante haga sus tiradas de Daño. Con un resultado de 6+, el impacto es ignorado. Este modelo gana +1" a su distancia de movimiento básica.

BAT-ARMOR MK III / BAT-ARMADURA MK III

Tira 1D6 por cada impacto que sufras, antes de que el atacante realice su tirada de Daño. Con un resultado de 5+ el impacto es ignorado. Además si este modelo se ha movido durante su activación puede realizar ataques combate cuerpo a cuerpo a enemigos a 2" o menos en Línea de Visión, ignora todas las Habilidades que mejoren la Línea de Visión, como Total Vision.

BAT CAPE / BATCAPA (1SC. PASIVA)

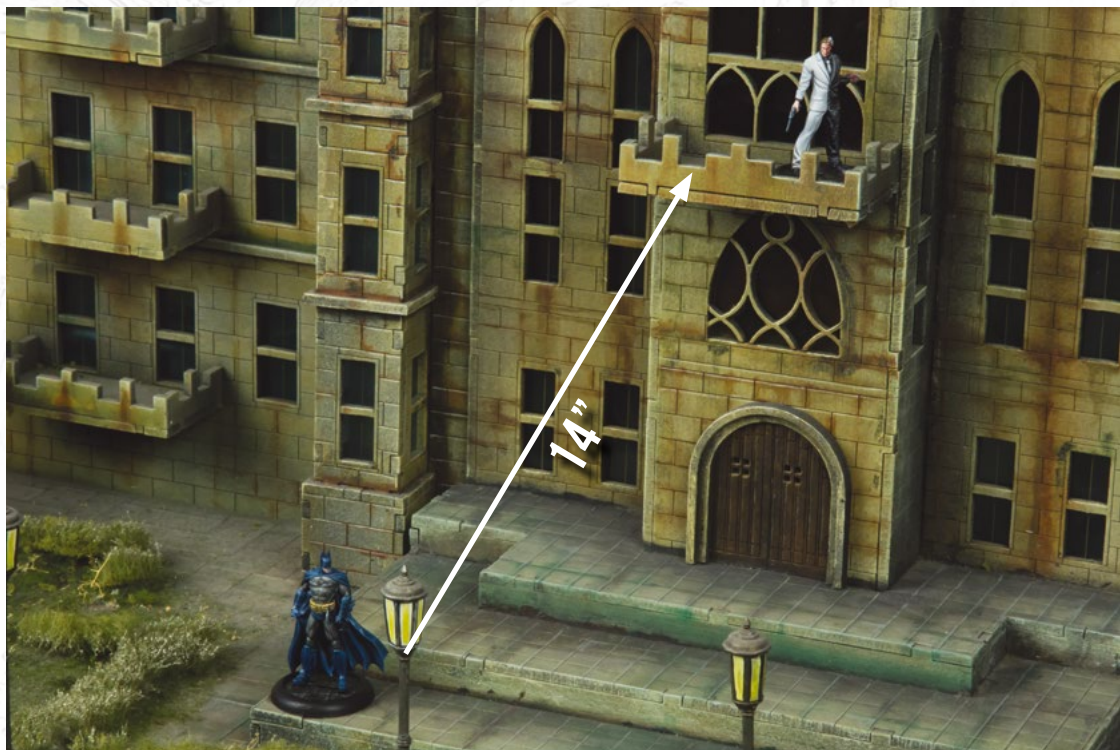
Mientras sea capaz de usar un Contador Especial el modelo no sufrirá Daño, ni será derribado (Knocked Down) ni será retirado como Baja como resultado de Caer o Saltar. Además permite realizar un Bajar de un Salto sin gasto de MC y sin consumir movimiento.

BATCLAW/GRAPPLE GUN / BATGARRA/ PISTOLA-GANCHO (1MC+1SC)

Una vez por ronda, durante su activación, este modelo gana +8" a su distancia básica de movimiento y puede mover en cualquier dirección. Este modelo puede mover por encima de otros modelos y de terreno difícil sin ningún coste extra o penalización Este modelo no puede usar esta habilidad en dos activaciones consecutivas.

BATMOBILE SYNCHRONIZER / SINCRONIZADOR DEL BATMÓVIL

Si Batman (Ben Affleck) conduce este Batmóvil, el Batmóvil no pierde RoF por mover. En vez de eso, el arma Twin-Minigun gana la habilidad Imprecise.



Two-Face ocupa un balcón a 14" de Batman. Para poder llegar hasta su enemigo, Batman gasta 1MC para añadir 2" a su distancia básica de movimiento, y 1MC y 1SC más para activar la Batgarra, añadiendo otros 8". para un total de 14". Two-Face se va a llevar una desagradable sorpresa ...

BATPOD

Este modelo gana +8" a su distancia básica de movimiento. No puede saltar ni trepar. Este modelo no puede usar las reglas de Sewer (alcantarillas). Al principio de la fase de Trazar el Plan puedes retirar este modelo del juego (indefinidamente) y reemplazarlo por Batman (The Dark Knight Rises) (cambia la Tarjeta de Personaje y mantén todo el daño y los marcadores de efecto que tuviera previamente). Coloca el nuevo modelo dentro del área que ocupaba el Batpod.

BIPOLAR (ENFERMEDAD MENTAL)

Al principio de la activación de este modelo tira un dado o lanza una moneda. Si el resultado es par o sale cara, el modelo consigue 1 Contador de Acción adicional para usar durante la ronda. Si el resultado es impar o sale cruz pierde un Contador de Acción!

BLOODTHIRSTY / SED DE SANGRE / (ENFERMEDAD MENTAL)

Durante la fase de Trazar un Plan, si este modelo ha acumulado al menos 1 marcador de Daño de cualquier tipo, obtiene 1 Contador de Acción adicional para usarlo durante la ronda, que debe colocarse en Ataque.

BLUFF / FAROL (1SC)

Elige un modelo dentro de la línea de visión de este modelo, y no más lejos de 6". El objetivo reduce su Ataque 1 punto hasta el final de la ronda. Si múltiples modelos usan este trait contra el mismo modelo, este efecto no es acumulativo. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

BODYGUARD / GUARDAESPALDAS (1SC. PASIVA)

Si un modelo aliado con el rango de Líder u Hombre de Confianza que está a 2" o menos de este modelo y en línea de visión es impactado por un ataque (de cualquier tipo), este modelo recibe los impactos en su lugar.

BONEBREAKER / ROMPEHUESOS (1SC)

Hasta el final del turno actual, los ataques desarmados de este modelo ganan CRT (♦♦).

BOSS'S ORDERS / ÓRDENES DEL JEFE (2SC)

Hasta el final de la ronda, todos los Secuaces aliados a 8" o menos de este modelo ganan +1 a sus tiradas de impacto en combate cuerpo a cuerpo. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

BOT BOMB / BOT BOMBA (2SC)

Una vez por ronda, este modelo puede elegir un modelo aliado con la habilidad Bot para que explote. Coloca una plantilla explosiva centrada en el Bot elegido. Todos los modelos debajo de la plantilla son impactados automáticamente por el ataque, haz una tirada para herir a 4+ con daño (♦♦). Después retira del juego el Bot elegido como Casualty (Baja).

BOT

Este modelo no puede recuperarse del KO o recuperarse de un daño de Contusión en la fase de Recuento.

Armas con la regla especial Firearm, Mechanical y Beam que dañen a este modelo lo hacen con un resultado de 4+ en lugar de su valor habitual. Además, este modelo no puede usar Dosis de ningún tipo, y es inmune a los efectos Enervating, Hypnotize, Poison, Scared y Terror.

BOT MECHANIC / MECÁNICO DE ROBOTS (2SC)

Selecciona a un modelo con la habilidad Bot a 4" o menos en línea de visión. Retira hasta 3 marcadores de daño de dicho modelo. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

BOY WONDER / CHICO MARAVILLA

Los modelos enemigos no pueden relanzar las tiradas de impacto contra este modelo por la Regla Especial de Arma Manejable (Handy).

BRACELETS OF SUBMISSION / BRAZALETES DE SUMISIÓN

La primera vez cada ronda que este modelo sea impactado por un ataque a distancia enemigo, puede hacer una tirada de Agilidad. Si la supera, un impacto es cancelado. Esta tirada de Agilidad toma lugar antes de usar la regla de Esquivando ataques a distancia.

BRUTAL

Esta Habilidad permite al modelo volver a tirar sus dados de Daño Colateral (pero el segundo resultado tiene que aceptarse, incluso si ha sido peor que el primero).

BULLET TIME / FUEGO A DISCRECIÓN (3SC)

Una vez por partida, este modelo puede atacar dos veces durante este turno siempre que sean armas a distancia diferentes. Cada ataque debe ser pagado independientemente al coste normal de (2AC) y consume un cargador de munición de cada arma usada. Este modelo no pierde Cadencia de Fuego por haber movido durante este turno. Durante esta ronda este modelo no puede Agazaparse.

BULLETPROOF VEST / CHALECO ANTIBALAS

Las Firearm requieren 4+ en lugar del 2+ habitual para hacer Daño a un modelo con esta Habilidad.

BUSINESS AGENT / AGENTE DE NEGOCIOS

Cuando este modelo es reclutado, añade \$350 al total del presupuesto de la banda.

CANARY CRY / GRITO DE CANARIO (2SC)

Coloca la plantilla expansiva en contacto con este modelo, todos los modelos cuyo volumen esté parcialmente o totalmente bajo la plantilla son automáticamente impactados y deben pasar un chequeo de Voluntad o recibir Daño (♠) y el efecto Stunned. Este Trait aplica la regla especial Sonic. Esta acción no se considera una acción de ataque. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

CANNIBAL / CANÍBAL

Cuando este modelo en combate cuerpo a cuerpo cause una Baja (Casualty), este modelo puede retirar hasta 2 contadores de daño de cualquier tipo de su ficha de personaje.

CAN YOU SOLVE THIS? X+ / PUEDES RESOLVER ESTO? X+ (1SC)

Una vez por ronda este modelo puede intentar colocar un Marcador de Pista aliado. Lanza 1D6, con un resultado mayor que 'X' la Pista es colocada, debe ser colocada en contacto, si no entra el marcador de pista entonces se pierde. Un marcador de pista no puede ser colocado dentro del área de despliegue propia o a menos de 4" de otro marcador de pista aliado o enemigo. Hasta un máximo de 5 marcadores de pista podrás tener en juego a la vez. En la fase de Recuento ganas 1PV por cada marcador de Pista que tengas en juego. Un modelo en contacto con un marcador de pista puede retirarlo del juego con una acción de manipular.

CATCHER GEAR / EQUIPACIÓN DE CATCHER

Los enemigos que atacuen a este modelo no se benefician de la regla especial Heavy.

CHAIN OF COMMAND / CADENA DE MANDO

Cuando el Jefe (Boss) de la Banda se retira como Baja, este modelo gana el rango Líder. Si hay más de un modelo en la Banda con esta habilidad, el propietario elige cual modelo es afectado.

CHILL TOUCH / TOQUE GÉLIDO

Los ataques desarmados que haga este modelo hacen Daño (♠) y tienen CRT: Cooled.

CHAOTIC FRIENDS / AMIGAS CAÓTICAS

Todos los demás modelos aliados con la habilidad Gotham City Siren en su misma banda ganan la regla de Impredecible hasta el final de la partida.

CHAOTIC PLANNER / PLANIFICADOR CAÓTICO

Cada vez que uses una Estrategia lanza 1D6. Con un resultado de 1, la estrategia es cancelada.

CHARISMATIC / CARISMÁTICO

Una banda que incluya a este modelo puede añadir 1 Agente Libre adicional al límite.

CHARM / ENCANTAR

Cuando este modelo se convierta en el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo, el atacante deberá pasar una Tirada de Voluntad o el ataque fallará automáticamente.

CHLOROKINESIS (1SC)

Una vez por ronda, este modelo puede ser colocado desde un punto dentro de la zona de acción de una planta a otro punto dentro de la zona de acción de la misma planta.

CLAWS / GARRAS

Los ataques Desarmados de este modelo causan un Daño (♦★).

CLAYBODY / CUERPO DE ARCILLA

Cuando este modelo usa Charge solo le cuesta 1SC.

Este modelo es inmune al efecto Steal.

CLIMBING CLAWS / GARRAS TREPADORAS

Este modelo nunca sufre movimiento impedido cuando trepa. Asimismo, usando 1SC el modelo puede terminar su movimiento en cualquier punto de una superficie a la que se pueda trepar, como por ejemplo una pared. Haz que la posición final del modelo quede clara para el adversario si no es posible situar el modelo allí físicamente.

CLOSE COMBAT MASTER / MAESTRO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando este modelo ataca desarmado, puede relanzar los dados fallados para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

CLUE LAUNCHER / LANZADOR DE PRUEBAS

Cuando Riddler conduzca este vehículo y use la habilidad Can you solve this? el marcador de Pista puede ser colocado a 4" o menos y en línea de visión con este modelo.

COMBAT FLIP / ACROBACIA DE COMBATE (1SC)

Esta habilidad puede ser usada cuando este modelo está en contacto con un modelo enemigo. Este modelo puede moverse hasta 3". Este modelo puede usar esta habilidad una vez por turno.

COMBAT-MODE / MODO DE COMBATE (3MC)

Hasta el final de la ronda, este vehículo puede moverse en cualquier dirección, no solo directamente hacia delante.

COMBO: WEAPON / COMBO: ARMA

Por cada 2 AC usados con el arma especificada, este modelo puede golpear 3 veces.

COMMISSIONER / COMISARIO

Los modelos aliados a 8" o menos pueden usar la regla de Arrest gastando solo 1 MC.

CONCEALMENT / OCULTACIÓN (1MC+1SC)

Hasta el final de la ronda en la que esta habilidad sea usada, los modelos enemigos solo pueden ver a este modelo si están en contacto. Esta habilidad funciona incluso cuando está en el área de efecto de una Luz. No obstante, este modelo sigue sujeto a otras reglas que ayudan a la detección, como Enhanced Vision, Total Vision ó Superior Sense of Smell, etc. Este modelo puede ser afectado por plantillas, pero no puede ser el objetivo de una.

CONFUSIÓN / CONFUSIÓN (2SC)

Una vez por ronda, un modelo con esta Habilidad puede escoger un modelo no-vehículo enemigo que se encuentre en su línea de visión y a 8" o menos. Reduce 1 el Ataque y la Defensa del modelo. Además, el objetivo no puede usar SC esta ronda. Estos efectos duran hasta el final de la ronda.

CONTROL PHEROMONES / FEROMONAS DE CONTROL (3SC)

Un modelo con esta Habilidad puede elegir un modelo no-vehículo enemigo dentro de su línea de visión y a 5" o menos. El objetivo sufre inmediatamente el efecto Hypnotize. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

COP / POLICÍA

Este modelo gana +1 a las tiradas de impactar contra modelos con la regla Criminal.

CORRUPT / CORRUPTO

Cuando reclutas a este modelo para tu Banda, puedes Reclutar también hasta 3 Secuaces con la regla Policía (Cop). Solo puede usarse una vez.

COUNTER ATTACK / CONTRAATAQUE (1SC. PASIVA)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda este modelo puede hacer un golpe contra un atacante al que le haya bloqueado exitosamente durante ese ataque (hasta una cantidad máxima de los golpes exitosos que realizó el atacante contra este modelo). Estos golpes se resuelven inmediatamente, y son resueltos antes de que termine la secuencia de juego normal.

COUNTERMEASURES / CONTRAMEDIDAS

Este modelo gana uno de los siguientes traits hasta el principio de su siguiente activación: Stealth, Night Visión, Ignore the Anti-Tank rule.

COURT OF OWLS CREW / BANDA DE LA CORTE DE LOS BÚHOS

Esta Banda solo puede contratar modelos con afiliación Court of Owls (🦉).

COWARD'S REWARD / LA RECOMPENSA DEL COBARDE (1SC)

Hasta el final de la ronda, cuando un modelo enemigo en contacto quiera moverse fuera del contacto con este modelo, primero debe pasar un chequeo de Agilidad o sufrir Daño (🔥).

CRIMINAL

La primera vez que este modelo deje a un enemigo K.O. o lo retire como baja, recibe un +1 a su Voluntad hasta el final de la partida.

CRIMINOLOGY / CRIMINOLOGÍA

Todos los modelos enemigos a 12" o menos de este modelo pierden la regla Fugitivo (Runaway).

CRITICAL STRIKE / GOLPE CRITICO (1SC)

Cuando se ataque a un modelo enemigo en combate cuerpo a cuerpo, antes de realizar la tirada de daño, el dado de colaterales no se lanza y es un resultado de 6 automático.

CRUEL (2SC)

Elige un modelo no-vehículo enemigo KO en contacto, ese modelo es retirado del juego como Baja.

CYBERNETIC / CIBERNÉTICO

Este modelo recibe un +1 a sus Bloqueos y puede repetir sus tiradas de Recuperación.

CYCLOPS / CICLÓPEO

Si este modelo dispara a un objetivo a más de 8", sus ataques a distancia ganan la regla Imprecisas.

DADDY'S GIRRL / NIÑA DE PAPI

Si este modelo empieza su activación a 6" o menos de un Líder, este modelo gana un Contador de Ataque adicional. Esto puede hacer que se supere el máximo número de contadores para la habilidad básica.

DEATH MARKS / MARCAS DE MUERTE

La primera Baja (Casualty) producida por este modelo en la partida, proporciona 1 extra PV a su banda.

DEATH OR EXILE / MUERTE O EXILIO (2SC)

Este modelo puede escoger otro modelo no-vehículo KO que esté a 8" o menos de él, el objetivo es retirado del juego como una Baja.

DEATH PACK / JAURÍA DE MUERTE

Cuando este modelo realice ataques contra modelos enemigos en contacto con al menos un modelo aliado con esta habilidad, este modelo gana +1 a sus tiradas de impacto y un dado de Ataque adicional contra dicho modelo.

DELIRIUM / DELIRIO

Este modelo no puede hacer chequeos de Recuperación al final de la Ronda (por ejemplo, para remover(★) o recuperarse del KO).

DEMORALIZE / DESMORALIZAR (1SC)

Todos los Secuaces enemigos a 6" o menos de este modelo pierden 1 Contador de acción de tu elección. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

DEMOTIVATE / DESMOTIVAR (2SC)

Escoge un modelo objetivo a 8" o menos y en línea de visión. Este modelo debe pasar un chequeo de Voluntad o perder inmediatamente hasta 2 Contadores de Acción de tu elección.

DESENSITIZED/INSENSIBLE

El modelo no reduce la cantidad de Contadores de Acción por acumulación de marcadores de Daño. Esta habilidad tiene prioridad sobre otras habilidades que afecten a la acumulación de daño.

DETECTIVE

Por cada modelo Detective que tengas en la zona de juego puedes cancelar uno de los "pases" de tu adversario al principio de cada ronda.

DETECTIVE MODE / MODO DETECTIVE

Este modelo no puede sufrir el efecto Blind y puede ver a través de Smoke.

DIRECT CONNECTION TO THE SPEED FORCE / CONEXIÓN DIRECTA CON LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Este modelo puede repetir las tiradas de Paradoja.

DIRTY FIGHTER / LUCHADOR SUCIO

Este modelo puede usar armas a distancia si tiene modelos enemigos en contacto, por otro lado este modelo gana +1 a las tiradas de impacto contra modelos enemigos en contacto.

DIRTY MONEY / DINERO SUCIO

Si este modelo es el Jefe (Boss), su banda tiene \$300 adicionales para su presupuesto por el tamaño de la partida.

DISARRAY / DESORDEN (1SC)

Una vez por turno, el modelo puede cambiar de lugar 2 Contadores de Acción en la Ficha de Personaje de un modelo no-vehículo enemigo visible.

DISCOURAGE / DESANIMAR (2SC)

Una vez por ronda, este modelo puede reducir en 2 la Voluntad de un modelo enemigo visible. Este efecto dura hasta el final de la siguiente fase de Trazar un Plan.

DISRUPTOR (2SC)

Selecciona un modelo enemigo a 8" o menos y en línea de visión de este modelo, el objetivo no puede usar armas a distancia con las Reglas Especiales de Arma Firearm o Beam hasta el final de la Ronda.

DISTRACT / DISTRAER (1SC)

Elige un modelo dentro de la línea de visión de este modelo, y no más lejos de 4". El objetivo reduce su Defensa 1 punto hasta el final de la ronda. Si múltiples modelos usan este trait contra el mismo modelo, este efecto no es acumulativo. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

DISTURB / PERTURBAR (1SC)

Selecciona un modelo en línea de visión, los contadores de acción de ese modelo no pueden ser reasignados/redistribuidos durante esta ronda.

DODGE/ESQUIVA

Este modelo puede usar la regla Esquivando.

DOLLOTRONS

Cuando contratas a Professor Pyg en tu Banda, debes contratar los tres modelos de Dollotron sin coste adicional en reputación.

DUELIST / DUELISTA

Mientras este modelo esté solo en contacto con un modelo enemigo, este modelo puede repetir las tiradas para impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo.

DUKE OF DUALITY / EL DUQUE DE LA DUALIDAD

Cuando el propietario de este modelo gane PVs, lanza una moneda o 1D6; si el resultado es cara o par, gana 1PV adicional, si no ganan 1PV menos.

ECHOLOCAION / ECOLOCALIZACIÓN (1SC)

Hasta el final de la ronda este modelo es inmune al efecto Smoke y al Ataque Especial Sneak Attack. Además este modelo puede ver a cualquier distancia, limitado únicamente por su línea de Visión y la escenografía.

ECM

Todas las fuentes de luz a 6" o menos de este modelo son canceladas (iluminan 0").

ELECTRIC HANDSHAKE / APRETÓN DE MANOS ELÉCTRICO (3SC)

El objetivo en contacto debe pasar una tirada de Voluntad, si no sufrirá el efecto Stunned.

ELITE: TYPE / ÉLITE: TIPO

Tu banda solo puede incluir 1 modelo de Elite de cada tipo, a no ser que también incluyas al Elite Boss apropiado.

ELITE BOSS: TYPE / JEFE ÉLITE: TIPO

Si tu banda incluye un modelo con esta Habilidad, puedes ignorar la habilidad de modelos Elite del mismo tipo que el Elite Boss.

ELUSIVE / ESCURRIDIZO (1MC. PASIVA)

El modelo puede gastar 1 MC para repetir una tirada de PING!

EMP / PULSO ELECTROMAGNÉTICO

Este modelo repite las tiradas fallidas de Daño contra modelos con las reglas Cybernetic, Bot o Robot, y contra los modelos con el Rango Vehículo.

ENEMIES OF THE COURT / ENEMIGOS DE LA CORTE

Mientras este modelo esté en la zona de juego, cuando un modelo enemigo se convierta en Casualty, tu banda obtiene 1 PV adicional.

ENERGY FIELD / CAMPO DE ENERGÍA

Haz una tirada de 1D6 por cada impacto de un arma a distancia que sufra este modelo (inmediatamente antes de que el atacante haga las tiradas de Daño). Con un resultado de 5+ ignora el impacto.

ENHANCED VISION / VISIÓN MEJORADA

Este modelo puede ver a cualquier distancia e ignora la Regla Concealment. Además, este modelo es inmune al efecto Blind.

ESCAPE ARTIST / ESCAPISTA

Los modelos enemigos no pueden Agarrar a este modelo.

EXCLUSIVE DRIVER X / CONDUCTOR EXCLUSIVO X

Solo X puede ser el conductor de este vehículo.

EXHAUSTIVE PLANNER / PLANIFICADOR EXHAUSTIVO

Antes de que el juego comience, este modelo puede cancelar una Estrategia a un oponente. En una partida multijugador, solo una Estrategia es cancelada, no una por cada oponente. Si hay más de un modelo en juego con esta Regla, pueden cancelar cada uno una Estrategia.

EXPENDABLE / REEMPLAZABLE

Tu oponente no puede obtener PV por dejar este modelo KO.

EXPERIMENTAL AMMO / MUNICIÓN EXPERIMENTAL

Este modelo no puede manipular AMMO CRATES (Cajas de Munición) ni la SWAT Van.

EXPERT MARKSMAN / TIRADOR EXPERTO

Los objetivos de ataques a distancia del modelo sufren una penalización de -1 a sus tiradas de PING!

EXPLOSIVE GEL / GEL EXPLOSIVO

Un modelo con Gel Explosivo puede Manipular farolas, alcantarillas, contenedores, cabinas de teléfono u otro elemento del mobiliario urbano (con un coste de 1 MC, como es habitual). Cuando lo haga, coloca un marcador de Gel sobre el elemento. En cualquier momento durante cualquiera de sus activaciones, este modelo puede elegir destruir el objeto marcado y retirarlo del juego usando 1SC. Ten en cuenta que Gel Explosivo no se puede usar para destruir ningún marcador Objetivo.

EXTREMELY MUTATED / EXTREMADAMENTE MUTADO

Este modelo no puede comprar más de una pieza de equipo.

FAST / RÁPIDO

Este modelo gana +2" a su distancia básica de movimiento.

FEINT / FINTA (1SC)

Selecciona un modelo enemigo en contacto. Realiza un chequeo de Agilidad, si lo pasas, el objetivo no puede bloquear a este modelo hasta el final de la ronda.

FERAL

Este modelo recibe un +1 a impactar cuando hace un Agarre en combate cuerpo a cuerpo.

FEROCIOUS / FERROZ

Cuando este modelo realiza un intento de Empujar en cuerpo a cuerpo, no necesita gastar el SC requerido para tal acción.

FLAK ARMOR / ARMADURA FLAK

Este modelo es inmune al daño causado por armas con las reglas Explosive y/o Expansive.

FLARE / BENGALA

Toda la zona de juego permanecerá bajo el efecto de Luz hasta el final de la ronda. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por partida.

FLY / VOLAR (1MC+1SC)

Una vez por ronda, durante esta activación este modelo gana +8" a su distancia básica de movimiento y puede mover en cualquier dirección. Este modelo puede mover por encima de otros modelos y de terreno difícil sin ningún coste extra o penalización. Cuando este modelo sufre una caída, reduce en un tramo la tabla de caídas.



Hawkman gasta 1SC + 1MC para usar Fly. Como el puede mover 12" en cualquier dirección, ignorando modelos interpuestos y terreno, opta por mover directamente hacia arriba, aterrizando en la plataforma de la torre de agua.

FLYING HIGH / ALZAR EL VUELO (1MC+3SC)

Una vez por partida, este modelo gana +20" a su distancia básica de movimiento y puede mover en cualquier dirección. Este modelo puede mover por encima de otros modelos y de terreno difícil sin ningún coste extra o penalización.

FOLLOW ME! / SEGUIDME! / (1SC)

Todos los Secuaces aliados a 4" o menos de este modelo (pero no el propio modelo activado) obtienen 1 MC gratis. Este MC puede aumentar el número de Contadores de Acción asignados por encima del máximo habitual. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

FOOTBALL GEAR / EQUIPACIÓN DE FÚTBOL AMERICANO

Los enemigos que ataquen a este modelo no se benefician de las reglas especiales de Sharp y Heavy.

FOR THE FAMILY / POR LA FAMILIA (1SC, PASSIVE)

Si un Carmine Falcone aliado que está a 2" o menos y en línea de visión es impactado por un ataque (de cualquier tipo), este modelo recibe el impacto. Este trait no puede ser usado contra ataques producidos por un modelo con el Nombre Selina Kyle.

FULLY EQUIPPED / TOTALMENTE EQUIPADO

Este modelo puede comprar cualquier equipo que nombre a Jason Todd incluso si proviene de una Banda diferente.

FUNNY BOMB / BOMBA DIVERTIDA (1AC+1SC)

Considera esta regla una Acción de Ataque. Coloca una plantilla explosiva centrada en este modelo. Todos los modelos debajo de la plantilla son impactados automáticamente. Haz una tirada de daño a 3+ con daño (♦★) después retira este modelo como Casualty (Baja).

GAS MASK / MÁSCARA DE GAS

Este modelo ignora el daño y los efectos causados por cualquier ataque (arma o Habilidad especial) con la regla especial Gas.

GET'EM / A POR ELLOS (1SC)

Un Secuaz aliado en línea de visión y a 8" o menos de este modelo gana 2AC.

GOAD / PROVOCACIÓN (1SC)

Selecciona un modelo no-vehículo enemigo a 8" o menos de distancia y en línea de Visión, el objetivo debe realizar una tirada de Voluntad, si falla, puedes mover el objetivo seleccionado hasta 2", este movimiento se realiza siguiendo las reglas de movimiento. Durante este movimiento no puedes forzar al objetivo seleccionado a que sufra una caída, ni a que gaste Contadores de Acción. Solamente puede ser seleccionado el mismo modelo una vez por activación.

GOD KILLER / ASESINO DE DIOSES

Los ataques de este modelo ganan la regla especial de arma Magic. Además, este modelo es inmune al efecto Poison, e ignora el daño infligido por armas con la regla especial de arma Electric.

GOOD AIM / BUENA PUNTERÍA (1SC)

Usando 1SC este modelo puede moverse y disparar (o disparar y mover) si usa un arma con la regla especial Aim. Hasta el final de la ronda este modelo gana +1 a las tiradas para impactar con ataques a distancia. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

GOTHAM CITY SIREN / SIRENAS DE GOTHAM CITY

Elige otro modelo aliado a 4" o menos con esta misma habilidad, el objetivo gana 1 Contador de Acción. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por partida.

GREED / AVARICIA

Este modelo solo puede controlar Objetivos de Botín y Safe Boxes.

GREEN TRAVEL / EL VERDE (2MC+2SC)

Un solo uso. Este modelo puede colocarse hasta a 16" de su posición actual. Este modelo no puede hacer ninguna otra acción de movimiento en la misma ronda que usa Green Travel.

GRIN TWINS / GEMELOS GRIN:

Si otro modelo aliado con esta regla está en juego. Este modelo obtiene +1 al ataque, a la defensa y a su Voluntad (Willpower).

GUNMAN / PISTOLERO (2SC)

Hasta el final de la ronda, cuando este modelo realiza un ataque a distancia puede realizar 2 en vez de 1. Cada Ataque consume un cargador de Munición como de costumbre y pueden ser realizados con diferentes armas.

HACKING / PIRATEAR (1SC)

Una vez por turno este modelo puede cambiar la posición de 2 Contadores de Acción en la ficha de modelo de un modelo enemigo con la habilidad Bot, Robot o Cybernetic.

HANDYMAN / MANITAS

Este modelo no tiene que gastar MC para Manipular un objeto. Además, si el modelo con Handyman está en contacto con un Vehicle dañado o Broken al final de la fase de Puntos de Victoria y Recuento de Bajas, puede gastar 1SC para intentar reparar el Vehicle. Lanza un D6 - con un 4+, el Vehicle eliminar 1 marcador de Daño (★).

HARD DRIVING / CONDUCCIÓN DIFÍCIL

Por cada dos Contadores de Acción gastados en la misma Habilidad Básica, este modelo tiene un penalizador de -1 al Handling durante su siguiente fase de Trazar el Plan (es acumulativo).

HARD GUYS / CHICOS DUROS

Si este modelo es el Jefe, todos los Secuaces con la habilidad Reinforced Gloves o el arma Brass Knuckles puede repetir las tiradas de daño fallidas.

HARDENED / AGUERRIDO

Cada ronda, el primer marcador de Daño Herido (♠) que se inflige a este modelo se convierte en un marcador de Aturdido (★).

HATE / ODIO A: BANDA/S

Este modelo nunca puede contratarse en las bandas especificadas.

HATES HUMANITY / ODIO A LA HUMANIDAD

Este modelo no puede ser afectado por habilidades de modelos aliados.

HEAVY ARMOR / ARMADURA PESADA

Las Tiradas de Daño contra este modelo sufren un penalizador de -3.

HEIR TO THE COWL / HEREDERO DE LA CAPUCHA

Durante la configuración de la banda, si no se recluta un modelo que contenga en su alias la palabra Batman en la banda, este modelo cambia su Rango a Líder.

HENCHMAN BOMB / SECUAZ BOMBA (2SC)

Una vez por partida, este modelo puede elegir un Secuaz que contrató. Coloca una plantilla explosiva centrada en el Secuaz. Todos los modelos parcialmente o totalmente cubiertos por la plantilla son impactados automáticamente. Haz una tirada de daño a 2+ con daño (♠♠♠), después retira este modelo como Baja.

HEROIC / HEROICO (1SC)

Selecciona un modelo aliado en el tablero. Este modelo inmediatamente gana 1 Contador de Acción de tu elección. Con esto se puede superar el número máximo de Contadores de Acción en una Característica Básica. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

HIDDEN / OCULTO

Después de que los Objetivos se hayan colocado (al final de la fase D de la preparación del juego) puede desplegarse a este modelo en cualquier lugar de la zona de juego. El modelo tiene que estar a más de 4" de cualquier objetivo y fuera de la línea de visión de cualquier modelo enemigo o a más de 12" de ellos. En caso de no ser posible, éste debe ser desplegado en la zona de despliegue habitual.

HIDDEN BOSS / JEFE OCULTO

Cuando el Líder de tu Banda se convierta en una Baja, este modelo gana +1 Voluntad y el Rango Líder hasta el final de la partida.

HIDDEN SNIPER / FRANCOOTIRADOR ESCONDIDO (2AC)

Selecciona un objetivo que este modelo pueda ver, y que esté también a 12" o menos de cualquier borde del tablero. El modelo objetivo recibe un Ataque a Distancia que ignora la regla de Ping! Este ataque tiene RoF 2, Daño (◆◆), y la regla Firearm. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda. Esta habilidad no puede usarse durante la primera ronda de la partida.

HOCKEY GEAR / EQUIPACIÓN DE HOCKEY

Los enemigos que ataquen a este modelo no se benefician de la regla especial Sharp.

HOVER / PLANEAR (1MC)

Cuando esta habilidad se activa, coloca el marcador de Hover en su ficha de personaje. Este modelo estará en el modo Hover hasta el final de la ronda. Mientras un modelo este en el modo Hover, solo podrá ser impactado en combate cuerpo a cuerpo con un resultado de un 6 natural. Un modelo con un marcador de Hover no puede beneficiarse de las reglas Ping! y Agazaparse.

Si un modelo con un marcador de Hover sufre el estado KO, Knocked Down, Paralyzed, Pinned Down o Stunned, sufre (◆◆) además de cualquier otro efecto, e inmediatamente pierde el modo Hover.

Al principio de la fase de Trazar el Plan, este modelo pierde el modo Hover.

HUGE / ENORME

Estos modelos son usualmente mucho más grandes del tamaño de un humano estándar, por lo que están sujetos a las siguientes reglas:

- El tamaño de su base es 60mm.
- Este modelo gana +3" a su distancia básica de movimiento.
- Este modelo no puede ser Empujado o Agarrado, y no puede ser Derribado en combate cuerpo a cuerpo excepto si los ataques son de un modelo que también tenga la habilidad de Enorme (Huge) o Grande (Large).
- Los modelos con esta regla tienen un penalizador de -2 a todas sus tiradas de Ping!
- Los modelos con Enorme (Huge) ganan el ataque especial Carga (Charge) y pueden repetir sus tiradas de Resistencia (Endurance).

I BELIEVE IN HARVEY DENT / CREO EN HARVEY DENT

Si este modelo es el Jefe de la banda, todos los secuaces aliados lanzan un dado o una moneda al inicio de su activación, si el resultado es Par o cara ese modelo inmediatamente gana un contador de acción adicional.

I KNOW WHAT I'M DOING / SÉ LO QUE HAGO

Una vez por partida, este modelo puede ignorar el resultado de la Tabla de Paradojas. El Poder de la Velocidad falla.

ICE FLASH / DESTELLO DE HIELO (2SC)

Selecciona un modelo en línea de visión con este modelo y a 10" o menos. El objetivo debe pasar una tirada de Resistencia, si el modelo objetivo falla el chequeo de Resistencia, sufre el efecto Cooled. Si lo supera, el objetivo sufre -1 a la defensa hasta el final de la ronda y pierde 1MC. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

IMMORTAL / INMORTAL

Este modelo no otorga puntos por ser retirado como Baja.

INCORPOREAL / INCORPÓREO (1SC)

Hasta el final de la ronda, este modelo es inmune al Daño (★). Este modelo puede mover a través de otros modelos y de la escenografía, pero no puede acabar su movimiento encima de otro modelo ni en el interior de escenografía.

INFORMER / INFORMADOR

Mientras este modelo esté en juego y no esté K.O., este modelo añade un Pase adicional.

INSPIRE / INSPIRAR (1SC)

Todos los Secuaces aliados que se encuentren a 4" o menos del modelo (pero no el propio modelo activado) obtienen 1 Contador de Acción sin coste (puede ser colocado en Ataque, Defensa, Movimiento o Especial). Esto puede aumentar el número de Contadores de Acción asignados por encima del máximo normal del Secuaz / Esbirro. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

INSPIRE FEAR / INSPIRAR MIEDO (2SC)

Selecciona un modelo no vehículo a 4" o menos y en línea de visión. El objetivo debe pasar una tirada de Voluntad. Si la falla, compara la diferencia por la que ha fallado la tirada con la Tabla de Miedo para ver los efectos sufridos.

TABLA DE MIEDO

DIFERENCIA EN LA TIRADA DE VOLUNTAD	
RESULTADO	EFEECTO
1 o 2	Scared
3 o 4	Scared + Terror 1
5 o 6	Scared + Terror 2
7	Scared + Terror 3
8 o Más	El modelo se retira como Baja; +1VP

INSTINCTIVE SHOOTING / DISPARO INSTINTIVO (1SC)

Hasta el final del turno, este modelo usar Armas a Distancia con RoF completo aunque haya movido.

INTIMIDATE / INTIMIDAR (2SC)

Una vez por ronda, este modelo puede elegir a un modelo no-vehículo enemigo a 8" o menos y en línea de visión. El objetivo seleccionado no puede usar SC ni repetir las tiradas de Voluntad. Ambos efectos duran hasta el final de la ronda.

INTIMIDATION / INTIMIDACIÓN (1SC)

Selecciona un modelo enemigo a 8" o menos y en línea de visión, si el objetivo falla una tirada de Voluntad, el modelo objetivo no puede realizar ataques en combate cuerpo a cuerpo hasta el final de la ronda. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

INVALUABLE

Cuando este modelo se retira como Baja, el oponente obtiene 1PV adicional.

INVULNERABILITY / INVULNERABILIDAD (X)

Este modelo es inmune a CRT: Casualty. Además, el/los primer/os X Contador/es de Daño recibidos cada turno son ignorados.

I WILL BREAK YOU / TE ROMPERÉ...

Cuando reclutas a este modelo, elige una de las siguientes opciones:

- Bane gana 3 Dosis de Veneno (Venom Dose) adicionales.
- Bane gana Planificador Exhaustivo (Exhaustive Planner) y +1 a su Voluntad.
- Bane gana Maestro en Combate Cuerpo a Cuerpo (Close Combat Master).

JOKER'S GAS / GAS DEL JOKER (2SC)

Todos los modelos a 4" o menos sufren el efecto Enervating/1 y daño (◆) si no pasan una tirada de Resistencia. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

JOY FOR THE VICTORY / PLACER POR LA VICTORIA

Mientras este modelo esté en juego, su Banda no se ve afectada por la regla Huir. Además los modelos amigos a 8" o menos tienen un -1 a las tiradas de Voluntad.

JUDGMENT / SENTENCIA

Cuando este modelo consigue que un modelo enemigo esté K.O. tira una moneda o lanza 1D6: si el resultado es cara o un número par, retira el modelo enemigo del juego como baja.

JUMP UP / ARRIBA DE UN SALTO (1MC, PASIVO)

Si este modelo sufre el efecto Derribado (Knocked Down), este modelo puede perder 1 Contador de Acción para ignorar el efecto Derribado (Knocked Down).

KAOS AGENT / AGENTE DEL KAOS

Antes de empezar el juego, retira 1 dado o contador de la bolsa o contenedor que cada adversario usa para Tomar la Iniciativa. Esto puede hacer que el juego termine antes de la cantidad mínima de rondas establecidas. Además, todos los Secuaces de la banda de este modelo obtienen la Habilidad de Liante (Trickster) hasta el final de la partida.

KAPOW!!! (1SC)

Hasta el final de la activación de este modelo, sus ataques desarmados ganan +1 a las tiradas para impactar y CRT: (★★★). Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

KEVLAR VEST / CHALECO DE KEVLAR

Cada vez que este modelo sufre Daño, reduce en 1 el número total de marcadores de Daño que recibe, hasta un mínimo de 1. El jugador que lo controla elige qué marcadores se ignoran.

KILL THEM! / ¡MATADLOS! (1SC)

Todos los Secuaces aliados a 4" o menos de este modelo (pero no el propio modelo activado) obtienen 1 AC gratis. Este AC puede aumentar el número de Contadores de Acción asignados por encima del máximo habitual del Secuaz. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

KRYPTONIAN/X / KRYPTONIANO/X

Un modelo con esta habilidad gana un número de reglas determinado por el nivel de esta habilidad (X), mira debajo. Un modelo con esta habilidad puede Empujar, Agarrar y Derribar a un modelo con la habilidad Large.

Además, si el escenario tiene lugar de noche (por ejemplo, en la mayoría de los escenarios de Gotham City), el conjunto de las habilidades disponibles para un Kryptoniano usa la Tabla 1: Reglas de Noche. Si el escenario toma lugar durante el día, usa la Tabla 2: Reglas de Día. Si el escenario usa reglas que cambian entre la noche y el día, la tabla también cambia acordemente:

TABLA 1: REGLAS DE NOCHE	
NIVEL	REGLAS DEL KRYPTONIANO
1	Fast, Invulnerability/1, Natural Immunities.
2	Fast, Invulnerability/2, Natural Immunities, Super Jump.
3	Fast, Fly, Invulnerability/3, Natural Immunities.
4	Fast, Fly, Invulnerability/3, Natural Immunities, Tough Skin.
5	Fast, Fly, Hover, Fly High, Invulnerability/4, Natural Immunities, Tough Skin.
6	Fast, Fly, Hover, Fly High, Invulnerability/5, Natural Immunities, Tough Skin.

TABLA 2: REGLAS DE DÍA

NIVEL	REGLAS DEL KRYPTONIANO
1	Fast, Invulnerability/2, Natural Immunities.
2	Fast, Invulnerability/3, Natural Immunities, Regeneration, Super Jump.
3	Fast, Fly, Invulnerability/4, Natural Immunities, Regeneration.
4	Fast, Fly, Invulnerability/4, Natural Immunities, Regeneration, Swift, Tough Skin.
5	Fast, Fly, Hover, Fly High, Invulnerability/5, Natural Immunities, Regeneration, Swift, Tough Skin.
6	Fast, Fly, Hover, Fly High, Invulnerability/6, Natural Immunities, Regeneration, Swift, Tough Skin.

KRYTONITE / KRYPTONITA

Cuando un modelo con esta habilidad este a 4" o menos de un modelo con la habilidad Kryptoniano, el modelo con Kryptoniano pierde las habilidades Invulnerability y Regeneration (si las poseía).

LANTERN /LINTERNA (1SC)

Si el modelo no está en contacto con un modelo enemigo puede iluminar (ver Luz) una zona de 4" de diámetro a su alrededor (desde el centro de su peana), hasta el final de la ronda.

LARGE / GRANDE

Estos modelos son aproximadamente el doble de grandes que un humano normal, por lo que están sujetos a las siguientes reglas especiales:

- El tamaño de su base es de 40mm.
- Este modelo gana +2" a su distancia de movimiento básica.
- Un modelo Grande no puede ser Empujado o Agarrado y no puede ser Derribado en combate cuerpo a cuerpo excepto por otros modelos con la Habilidad Grande (Large) o Enorme (Huge).
- Los modelos Grandes sufren una penalización de -1 a todas sus tiradas de PING!
- Los modelos Grandes obtienen el ataque especial Carga (Charge) y pueden repetir sus tiradas de Resistencia (Endurance).

LASER SIGHT / MIRA LÁSER

Selecciona un modelo en Línea de Visión. El objetivo cuenta como si estuviera iluminado (ver la regla de Luces) hasta el final de la ronda o cuando el objetivo se mueva o cambie su posición.

LAZY COUSINS / PRIMOS PEREZOSOS

Este modelo sufre un -1 a su Voluntad si no hay otro modelo con esta habilidad en juego.

LEADERSHIP / LIDERAZGO

Todos los modelos aliados a 8" o menos pueden repetir las tiradas de Voluntad.



LET'S GO! / ¡ADELANTE! (1SC, PASIVA)

Tira un dado cuando un Secuaz aliado termine su activación. Con un 4+, puedes activar inmediatamente este modelo si aún no ha sido activado durante esta ronda. Ese modelo se activa sin que el jugador adversario tenga la posibilidad de activar cualquiera de sus modelos. Cuando este modelo haya terminado su turno, los modelos siguientes con la Habilidad Let's Go! también pueden intentar activarse, con una penalización de -1 al dado cada vez (de esta forma, el tercer modelo seguido se activa con un 5+ y el cuarto y siguientes con un 6). Un resultado de 6 siempre se considera un éxito.

LIGHT ARMOR / ARMADURA LIGERA

Las Tiradas de Daño contra este modelo sufren un penalizador de -1.

LIVING LEGEND / LEGENDA VIVA

Este modelo puede hacer dos activaciones cada ronda. Cada activación es independiente de la otra (y no suelen poderse hacer consecutivamente). Al empezar su segunda activación, el modelo recibe 2 Contadores de Acción, que deben ser colocados inmediatamente.

Además, una vez por ronda, cuando una habilidad declare a este modelo como objetivo, puedes cancelar el uso de dicha habilidad.

Una banda con un modelo con Living Legend pierde un Pase de Activación cada ronda, si es aplicable.

LONG GUNS / ARMAS LARGAS

Si este modelo es el Jefe, elige hasta 3 Henchman con armas a distancia con la regla especial de arma Short Range y Firearm. Estas armas reemplazan la regla Short Range por la regla Medium Range. Estos modelos deben ser elegidos antes de la Fase de Pre Juego C.

LORD OF BUSSINESS / SEÑOR DE LOS NEGOCIOS

Si este modelo es el Jefe, su banda tiene 500\$ adicionales de Presupuesto y pueden repetir una vez el Objetivo de Botín.

LORD OF THE SEWERS / SEÑOR DE LAS ALCANTARILLAS

Este modelo no cuenta para el número total de modelos que pueden entrar en las Alcantarillas en una ronda. Este modelo puede desplegar en contacto con cualquier Marcador de Alcantarilla. Además, la banda de este modelo genera 1 marcador de Alcantarilla adicional. Una vez por partida este modelo al salir de una alcantarilla no termina su activación.

LUCK / SUERTE (1SC, PASIVA)

Este modelo puede usar 1 SC para repetir un único dado que haya lanzado por cualquier motivo.

LUNATIC LAUGH / RISA LUNÁTICA (2SC)

Todos los modelos no-vehículo a 4" o menos de este modelo (pero no el propio modelo) pierden 1 Contador de Acción a elección de su propietario.

MAGIC TATTOOS / TATUAJES MÁGICOS

Este modelo es inmune a los efectos de Steal y Fire.

MAKE THEM PERFECT / HAGEDLOS PERFECTOS

Este modelo puede hacer un Agarre sin pagar el SC cuando hace un ataque.

MAN OF STEEL / EL HOMBRE DE ACERO

Este modelo es inmune a los efectos Push, Fire y Enervating. Si un modelo con esta habilidad tiene también la habilidad Tough Skin, las tiradas de daño contra el sufren un penalizador de -2 en vez de el usual -1.

MARTIAL ARTIST / EXPERTO EN ARTES MARCIALES

La penalización por estar en inferioridad numérica no se tiene en cuenta para este modelo.

MARTIAL EXPERT / EXPERTO MARCIAL

Este modelo causa Crítico con un resultado de 4, 5 ó 6 en el dado colateral en vez de solo 6.

MASTER CRIMINAL / MAESTRO CRIMINAL

Todos los Secuaces en la banda de este modelo con la habilidad Criminal tienen un bonificador de +1 al impactar cuando atacan.

MASTER FIGHTER / LUCHADOR MAESTRO

Este modelo obtiene un +1 a sus tiradas de Impacto cuando realiza ataques Desarmado.

MASTER MARKSMAN / TIRADOR MAESTRO

Este modelo puede repetir las tiradas de Impacto cuando realiza ataques a distancia.

MASTER OF STEALTH / MAESTRO DEL SIGILO

Los enemigos solo pueden ver a este modelo si está a 6" o menos. Sin embargo, aún está sujeto a otras reglas que ayudan a detectarlo, como por ejemplo Luz, Visión Total, etc. Cuando este modelo usa el ataque especial Sneak Attack, gana +1 a sus tiradas de Impacto.

MASTERMIND / MENTE MAESTRA

Antes de empezar la partida, añade 1 dado o contador adicional que represente a tu banda a la bolsa o contenedor que usas para Tomar la Iniciativa.

MEDIC / MÉDICO (2SC)

Este modelo puede retirar (♣) o (★★) marcadores de daño de un modelo no-vehículo aliado en contacto. Esta habilidad no puede ser usada si este modelo está también en contacto con un modelo enemigo. Un modelo con la habilidad Medic no la puede usar en sí mismo. Durante la ronda que este modelo es recuperado del KO por esta habilidad no dispondrá de activación ni de contadores de acción.

MEDIUM ARMOR / ARMADURA MEDIA

Las Tiradas de Daño contra este modelo sufren un penalizador de -2.

MENACE / AMENAZA (2SC)

Los modelos enemigos deben gastar 1 Contador de Ataque adicional cuando ataquen a este modelo tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

MENTAL DOMINANCE / DOMINACIÓN MENTAL (2SC)

Una vez por turno, este modelo puede cambiar de posición 4 Contadores de Acción en una Tarjeta de Personaje de un modelo no-vehículo enemigo en línea de visión.

MERCENARY / MERCENARIO

Este modelo solo puede ser contratado en una banda de la Liga de los Asesinos si un modelo con el nombre de Bane esta en ella.

MILITARY TRADITION / TRADICIÓN MILITAR (2SC)

Los otros modelos aliados a 8" o menos que tengan la habilidad Veteran pueden mover hasta 2" inmediatamente. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

MILLONAIRE / MILLONARIO

La banda de este modelo tiene \$400 extra de presupuesto.

MIND BLAST / EXPLOSIÓN MENTAL (2SC)

Elige un modelo a 8" o menos y en línea de visión, el objetivo debe pasar una tirada de Voluntad, si falla la tirada, el objetivo recibirá (♣♣) contadores de daño. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

MIND CONTROL / CONTROL MENTAL (2SC)

Elige un modelo no-vehículo enemigo en línea de visión y a 8" o menos. El objetivo inmediatamente sufre el efecto Hynotize. Si el objetivo falla la tirada de Voluntad, pierde 1 Contador de Acción a tu elección. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

MIND CONTROL DEVICE / DISPOSITIVO DE CONTROL MENTAL (2SC)

Una vez por ronda, este modelo puede elegir un modelo enemigo no-vehículo en línea de visión y a 8" o menos. El objetivo inmediatamente sufre el efecto Hypnotize. Si el objetivo falla la tirada de Voluntad, obtienes 1PV.

MINE / MINA (1MC+1SC)

Coloca un marcador de Mina (30mm) en contacto con este modelo. Este modelo puede moverse después, dejando el marcador colocado. Cuando un Vehicle mueve en contacto con el marcador, inmediatamente sufre una Tirada de Daño con Fuerza 1+. Si la tirada se supera, el Vehicle sufre (●●●) Contadores de Daño, y el marcador se retira del juego. Si falla la tirada retira del juego el marcador de mina. Un modelo solo puede colocar dos marcadores de Mina durante la partida, marca cuando hayan sido usados.

MINION

Este modelo puede ser reclutado hasta tres veces.

MIXED COMBAT STYLE / ESTILO DE COMBATE MIXTO (2SC)

Hasta el final del turno este modelo puede realizar ataques cuerpo a cuerpo y un ataque gratuito a distancia durante la misma activación.

MOB / TURBA

Todos los modelos que pertenezcan a la misma banda que este modelo obtienen un +1 a su regla de Let's Go!

MOBSTER / PANDILLERO

Si ataca a un modelo que está en inferioridad numérica en combate cuerpo a cuerpo, este modelo realiza un golpe adicional.

MONITORING DEVICE / DISPOSITIVO DE VIGILANCIA (1SC)

Este modelo gana la regla Total Vision y sus armas a distancia ganan la regla Remote Control hasta el final de la ronda.

MORAL COMPASS / CÓDIGO MORAL

Mientras este modelo esté en juego y no esté K.O., ninguno de tus modelos pueden usar la regla Golpe de Gracia.

MORTAL KISS / BESO MORTAL (2SC)

Si este modelo consigue un Agarrar exitoso contra un modelo no-vehículo y lo daña, retira el modelo objetivo como Baja.

MULTIFIRE / DISPARO MÚLTIPLE (2SC)

Cuando este modelo usa un arma a distancia, el arma gana +2 RoF. Este modelo no puede mover en la misma ronda que use esta habilidad. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

MULTITASK / MULTITÁREA

Cuando reclutas a este modelo, elige una de las siguientes opciones:

- Explorador: Gana la habilidad Undercover y +1 Movimiento.
- Hacker: Gana +1 Voluntad. También gana Computer Intrusion (1SC): Una vez por turno este modelo puede cambiar de posición hasta 2 Contadores de Acción de un modelo enemigo a 20cm o menos cuya Tarjeta de Personaje tenga la habilidad Bot, Robot o Cybernetic.
- Defensor: Gana +2 Resistencia. También gana Force Field (1SC): El modelo aliado en contacto base con base con este modelo gana un Ping! de 4+ hasta el final de la ronda.
- Luchador: Gana +1 Ataque, +1 Defensa y la habilidad Claws.

MULTIVERSE TELEPORTATION DEVICE / DISPOSITIVO DE TELEPORTACIÓN MULTIVERSO

Este modelo no es desplegado normalmente al inicio de la partida. Al empezar la fase de Trazar el Plan de la segunda ronda, coloca este modelo en cualquier lugar del tablero que no esté dentro de un edificio, siempre y cuando la peana tenga el espacio suficiente.

NARCOTIC DOSE / DOSIS DE NARCÓTICOS (DOSIS)

Si un personaje tiene una Dosis de Narcóticos él puede usarla al inicio de la fase de Trazar el Plan. Si lo hace el modelo gana la regla Insensible (Desensitized) hasta el final de la ronda.

NATURAL IMMUNITIES / INMUNIDADES NATURALES

Este modelo no puede ser afectado por los efectos Blind, Poison o Steal.

NEGATIVE SPEED FORCE / FUERZA DE LA VELOCIDAD NEGATIVA

Mientras este modelo esté en juego, el Speed Force Pool máximo se reduce 2 puntos.

NIGHT VISIÓN / VISIÓN NOCTURNA

Este modelo puede ver a cualquier distancia, limitado únicamente por su línea de visión.

NO MERCY!!! / SIN PIEDAD!!!

Todos los Secuaces aliados obtienen CRT: (♠)

NON-LETHAL AMMO / MUNICIÓN NO LETAL

Cuando este modelo ataca a otros modelos no-vehículo con sus armas a distancia, todo el daño se convierte en daño (★).

OBJECTIVES? PUZZLES EVERYWHERE!!! / OBJETIVOS? PUZZLES POR TODAS PARTES!!!

Una banda que incluya este modelo no sigue las reglas normales de colocación de Objetivos durante la Fase D de la Secuencia Pre-Juego. En vez de eso, esta banda usa Clue Markers para obtener PV.

OBSESSIVE / OBSESIVO (ENFERMEDAD MENTAL)

Cuando este modelo ataca a un único objetivo gana +1 a sus tiradas de daño para dicho ataque.

OBSTINATE / OBSTINADO

Los Contadores de Acción de este modelo no pueden ser recolocados/redistribuidos por otros modelos.

OCD (MENTAL DISORDER) / TOC (ENFERMEDAD MENTAL)

Cuando este modelo ataca a un único objetivo gana +1 a sus tiradas para impactar para dicho ataque.

ONE-ARMED / MANCO

Este modelo tiene una penalización de -1 a sus tiradas de Bloqueo.

ONE OF THE BOYS / UNO DE LOS CHICOS

Este modelo puede usar la regla Let's Go! (considera que este modelo es un Secuaz para esta regla).

ONE SHOT GUN / PISTOLA DE UN SOLO DISPARO (2AC+2SC)

Un solo uso. En vez de atacar, este modelo puede escoger un modelo enemigo que esté en su línea de visión y a 8" o menos. El objetivo recibe automáticamente un Impacto con Daño (♠♠♠) y CRT: (♠♠♠). Esta habilidad es considerada como un arma a distancia con la regla especial Arma de Fuego, por lo que todas las reglas relacionadas con ella se tienen en cuenta, como una línea de visión, el PING! Y habilidades que afecten a las Armas de Fuego (como Chaleco antibalas y Disruptor).

ORDER / ORDEN (1SC)

Este modelo puede dar una Orden a otro modelo aliado que esté dentro de su línea de visión. El modelo elegido puede redistribuir inmediatamente hasta 2 Contadores de Acción en su Ficha de Personaje.

OUTLAW FIELD COMMANDER / COMANDANTE DE CAMPO FORAJIDO (1SC)

Una vez por ronda, este modelo puede elegir un modelo aliado a 4" o menos y en línea de visión. Este modelo obtiene 1 Contador de Acción. Este Contador de Acción puede aumentar el número de Contadores de Acción asignados por encima del máximo habitual del modelo.

PAINFUL EMPATHY / EMPATÍA DOLOROSA (1SC)

Puede mover hasta (♠♠) Contadores de Daño de un modelo no-vehículo aliado en línea de visión a este modelo. Si cualquier Marcador de Daño es movido de esta manera, este modelo obtiene un bonificador a su Ataque y Defensa de +1 hasta el final de la Ronda. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

PANDA COSTUME / DISFRAZ DE PANDA

Este modelo debe pagar 2 Contadores de Acción para ponerse de pie.

PARANOID / PARANOICO (ENFERMEDAD MENTAL)

Durante la fase de Trazar el Plan, este modelo obtiene 1 Contador de Acción sin coste, que puede asignar en ese mismo momento a Defensa, siempre que haya acumulado al menos 1 marcador de Daño.

PERFECT CREATIONS / LAS CREACIONES PERFECTAS

Dollotrons no otorgan ningún PV por ser KO o ser Bajas. Si un Professor Pyg aliado es retirado del tablero como Baja, son retirados todos los Dollotrons aliados. Si un Professor Pyg aliado que esté a 2" o menos de este modelo y en línea de visión es impactado por un ataque (de cualquier tipo), este modelo puede pagar 1SC para recibir el impacto en su lugar. Los Dollotrons solo pueden ser reclutados con el Profesor Pyg.

PERSUASIVE / PERSUASIVO (1AC+1SC)

Al final de la activación de este modelo, tiene que nombrar a un modelo enemigo que pueda ver para ser el siguiente modelo en activarse en la ronda. El modelo nombrado no puede haber sido activado aún. El adversario no puede usar un Pase para omitir esta regla. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

PICKPOCKET / RATERO

Este modelo puede realizar una acción de Manipulación mientras esté en contacto peana con peana con un modelo que esté K.O. Si lo hace, se aplica inmediatamente el Efecto Steal.

PLANNING THE MOVE / PLANEANDO EL GOLPE

Todos los demás modelos con la habilidad Gotham City Siren en la banda ganan la habilidad Primary Target X hasta el final de la partida, donde X es el Objetivo elegido por su poseedor.

PLANT / PLANTA

Puedes reclutar 3 Plantas por cada tramo incompleto de 200 puntos de reputación. Tienes dos marcadores de semilla (30mm base) por cada Planta reclutada.

Las Plantas no se despliegan normalmente, en vez de eso sigue las reglas siguientes. Después de colocar los objetivos y los otros modelos el jugador debe desplegar los marcadores de semilla en cualquier parte del tablero por lo menos a 2" de cualquier marcador (Alcantarillas, Farolas, Objetivos ...).

Al inicio de cualquier fase de Trazar el Plan, puedes cambiar uno o más marcadores de semillas por una de las plantas elegidas (coloca una a una si cambias más de una Planta). Una vez que la Planta sea colocada, considérala un modelo a todos los efectos.

Si una Planta resulta KO, retírala del juego inmediatamente como Baja.

Las Plantas solo pueden ser Empujadas por un modelo con la habilidad Grande (Large) o Enorme (Huge), si es empujada retírala del juego como Baja.

Las Plantas tienen una distancia básica de movimiento de 0. No pueden usar MCs.

El total de PVs de una planta retirada como baja es 1.

Todas las plantas tienen una zona de acción de 4" de radio. En esta zona, las Plantas son capaces de atacar en cuerpo a cuerpo (no necesitan Línea de Visión) e impiden a los modelos enemigos controlar objetivos.

Las Plantas no pueden controlar objetivos o Manipular.

Las Plantas son inmunes a los efectos Poison, Knocked-Down, Hypnotize y Blind.

PLAY NICE! / JUEGA LIMPIO!

Todos los Secuaces aliados en la Banda de este modelo ganan la habilidad Bluff.

PLEAD / IMPLORAR (2SC)

Selecciona un modelo enemigo no vehículo a 4" o menos y en línea de visión con este modelo. El objetivo debe superar una Tirada de Voluntad para poder atacar a este modelo.

POISON IMMUNITY / INMUNIDAD AL VENENO

Este modelo no puede ser afectado por el efecto Poison.

POISON MASTER / EXPERTO EN VENENOS

Para quitar marcadores de Poison causados por este modelo, el modelo envenenado tiene que tirar 3 dados en lugar de 2 e ignorar el resultado más bajo.

POLLUTION HATE / ODIOS A LA CONTAMINACIÓN

Este modelo no puede entrar en las Alcantarillas.

POSSESSED / POSEÍDO

Cuando este modelo es el Jefe puedes contratar adicionalmente hasta 3 Secuaces (Henchman) con cualquier Afiliación que no tenga las habilidades Cybernetic y/o Bot, estos modelos adquieren la afiliación del Jefe de la banda. Los modelos contratados de esta manera, sufren -1 Voluntad y ganan la habilidad Self-Discipline si no la tenían ya.

POWER ARMOR / ARMADURA DE ENERGÍA (PASIVA)

Puedes gastar SC para ignorar 1 Marcador de daño recibido por cada SC gastado. Las tiradas de Daño contra este modelo tienen siempre una penalización de -1.

POWER ARMOR MKII / ARMADURA DE ENERGÍA MKII (PASIVA)

Puedes gastar SC para ignorar 1 Marcador de daño recibido por cada SC gastado. También este modelo es Inmune a CRT.

POWER DAMPENING / DISMINUCIÓN DE PODER (1SC)

Todos los modelos a 4" o menos pierden las habilidades Incorporable e Invulnerability hasta el final de la Ronda.

PRECISE AIM / APUNTADO PRECISO (1SC)

Si este modelo no ha movido, puede activar esta habilidad para ganar un bonificador de +2 a sus tiradas de impacto con armas a distancia. Este modelo no puede mover después de usar Precise Aim. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

PRIMARY TARGET / OBJETIVO PRIMARIO: TIPO

Antes de empezar la partida, tienes que elegir 1 Objetivo de la zona de juego del Tipo indicado. Si este modelo logra controlarlo al final de la ronda, consigue 1 PV adicional.

PROTECT ME! / PROTEGEDME! (1SC, PASIVA)

Si este modelo es impactado por un ataque enemigo (en combate cuerpo a cuerpo o a distancia), puedes elegir un modelo no-vehículo aliado a 2" o menos y en línea de visión para recibir el ataque. Resuelve cualquier daño y/o los efectos contra el modelo elegido.

PSYCHIATRIST / PSIQUIATRA (1SC)

Todos los Secuaces aliados a 8" o menos y en línea de visión con este modelo con una habilidad denominada Mental Disorder, obtienen +1 a su Ataque y Defensa. Estos bonificadores duran hasta el final de la siguiente fase de Trazar el Plan. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

PSYCHO / PSICÓPATA

La característica de Voluntad de este modelo no se reduce por ninguna circunstancia ni por el efecto de ninguna regla. Sin embargo, el modelo aún pierde Contadores de Acción de manera habitual como consecuencia de los marcadores de Daño acumulados.

PSYCHOLOGIST / PSICÓLOGO

Este modelo siempre obtiene 2 PV al manipular un marcador de Acertijo, no es necesario hacer una tirada. Además, puede desempeñar la sub-Habilidad Psicoanálisis.

Psychoanalysis (1SC): El modelo objetivo amigo o enemigo que esté a 8" o menos, en la línea de visión del modelo y que tenga cualquier tipo de Mental Disorder, ignora los efectos de su Mental Disorder hasta el final de la ronda.

PUBLIC RESOURCES / RECURSOS PÚBLICOS

Si este modelo esta en tu Banda, puedes añadir 1 Farola y 1 Alcantarilla antes de empezar la partida. Además, añade \$300 adicionales al presupuesto total.

PUZZLE MASTER / EXPERTO EN ENIGMAS

Este modelo siempre obtiene 4 PV al manipular un marcador de Acertijo, no es necesario hacer una tirada. Además, mientras este modelo esté en juego, los modelos enemigos no pueden repetir al Manipular un Acertijo.

PYROMANIA / PIROMANO (MENTAL DISORDER)

Si al principio de su activación, este modelo puede ver a un modelo con un contador de Fire, este modelo gana 1 Contador de Acción.

QUIZ MASTER / MAESTRO DE LAS PRUEBAS

Puedes repetir un Objetivo Enigma adicional, y cada Objetivo Enigma escogido te permite colocar 3 marcador de Enigma en vez de 2.

RADIO

Este modelo puede relanzar las tiradas fallidas de Let's Go!

RAISED IN THE SEWERS / CRIADO EN LAS ALCANTARILLAS

Este modelo no cuenta para el límite de modelos que pueden entrar en un Marcador de Alcantarilla en una misma ronda.

RANGED MASTER / MAESTRO A DISTANCIA

Este modelo gana +1 a las tiradas para impactar de ataques a distancia.

RAPID FIRE / FUEGO RÁPIDO (1SC)

Cuando se usa un arma a distancia, el modelo obtiene +1 a la Cadencia de Tiro de su arma. Esta bonificación la conservará aunque se mueva. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por activación.

REANIMATED OWL / BUHO REANIMADO

Este modelo puede relanzar las tiradas para recuperarse del KO. Cuando este modelo se convierte en una Baja, el oponente obtiene +1 PV.

REFLEXES / REFLEJOS

Este modelo puede repetir cualquier tirada de Agilidad fallida.

REGENERATION / REGENERACIÓN (1SC)

Cuando se usa esta habilidad, retira cualquier contador de Daño de este modelo. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

REGRETS / REMORDIMIENTOS

Cuando este modelo es activado, debe pasar una tirada de Voluntad para poder realizar ataques o usar Flaming Wave este turno.

REINFORCED GLOVES / GUANTES REFORZADOS

Los ataques que este modelo haga Desarmado causan Daño (★★).

REPAIRMAN / TÉCNICO (1SC)

Retira 1 contador de daño del vehículo objetivo en contacto volumen con volumen.

RESILIENT / RESISTENTE

Este modelo puede repetir cualquier tirada de Resistencia fallida.

RETRACTABLE CLAWS / GARRAS

RETRÁCTILES

Los ataques que este modelo haga Desarmado causan Daño (♦★) y adquieren la regla de arma especial Sharp.

REVENGE / REVANCHA (1SC)

Todos los Secuaces aliados a 8" o menos ganan 1AC. Este AC puede superar el número máximo de Contadores de Acción para dicha característica.

RICOCHET / REBOTE (1SC)

Después de que este modelo impacte con un ataque a distancia, selecciona un modelo a 2" o menos y en Línea de Visión del Objetivo seleccionado, realiza inmediatamente un ataque a distancia gratis contra el segundo objetivo seleccionado con la misma arma ignorando la Línea de Visión y distancia respecto del atacante. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

RIDDLER BOTS / RIDDLER ROBOTS

Cuando reclutas a un modelo con la habilidad `Can you solve this?/X`, esta habilidad cambia por Autorepair/X (X es el valor de la habilidad `Can you solve this`) y Multitask.

ROOTS / RAÍCES (2SC)

Selecciona un modelo enemigo a 8" o menos y en línea de visión con este modelo. El modelo objetivo debe pasar una tirada de Agilidad o sufrir Inmovilizado hasta el final de la ronda.

RUNAWAY / FUGITIVO

Este modelo es inmune a la Habilidad Arresto.

SAFE HANDS / MANOS SEGURAS

Este modelo es inmune a el efecto Steal.

SAPPER / ZAPADOR (2SC)

Una vez por partida, este modelo puede colocar un marcador de 30mm en contacto base con base, este marcador tiene Defensa 2, Resistencia 4, es un obstáculo pequeño y proporciona Ping!

SAVAGE FIGHTER / LUCHADOR SALVAJE

Este modelo tiene un bonificador de +1 a impactar cuando hace un Empujar en combate cuerpo a cuerpo.

SCHEMING / MAQUINADOR (X)

Si este modelo está en la banda que es la primera en Trazar el Plan, el jugador que lo controla puede designar X cantidad de modelos para Trazar el Plan después de que lo hayan hecho todos sus adversarios. Si tu adversario usa esta regla y tú también tienes un modelo con la habilidad de Maquinador, puedes reducir la cantidad de modelos que él haya designado en X.

SCIENTIFIC / CIENTÍFICO

El modelo obtiene +1 a su característica Especial. Si este modelo se retira del juego como baja, proporciona 1 PV adicional al enemigo.

SEARCHER / BUSCADOR

Antes que empiece el juego resta 1 punto de Estrategia a tu adversario.

SELF-DESTRUCTION (1AC+1SC)

Coloca un plantilla de Explosión centrada en este modelo, todos los modelos afectados totalmente o parcialmente por esta plantilla sufren un impacto automático con un daño (♦★) con una Fuerza 2+. Después retira este modelo del juego como Baja.

SELF-DISCIPLINE / AUTODISCIPLINA

Este modelo no puede ser controlado por un oponente (por ejemplo el efecto de Hypnotize).

SHARPSHOOTER / TIRADOR DE PRIMERA

Los Ataques a distancia que haga este modelo ignoran la regla Ping!

SHOCKWAVE / ONDA DE CHOQUE (1SC)

Cuando se usa esta habilidad, elimina 1MC de todos los modelos enemigos a 10cm o menos de este modelo.

SHOOTER / TIRADOR

Este modelo ignora la regla PING! Si el objetivo esta a 8" o menos.

SMALL / PEQUEÑO

Este modelo se beneficia de un +1 en las tiradas de Ping!

SMUGGLER / CONTRABANDISTA

Cuando este modelo es contratado en tu Banda, la Banda puede comprar el equipo Magazines y Radio a la mitad de su coste.

SNEAKING / FURTIVO

Al principio de la fase de Recuento, este modelo puede mover hasta 2", usando las reglas para movimiento (pero que no tengan gasto en MC).

SOUL ARMOR / ARMADURA DEL ALMA (3SC)

Elimina 2 marcadores de daño de este modelo. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por partida.



SPEEDSTER X / VELOCISTA X

Este modelo puede usar los Speed Force Powers, y pueden tener una reserva máxima de X Speed Force contadores. Los modelos Speedster ganan +2" a su distancia básica de movimiento. Este modelo no considera el terreno difícil y Escalar Movimiento Impedido. Otros efectos que modifiquen el terreno o el tablero (por ejemplo Ice Template) deben de tenerse en cuenta. Los ataques cuerpo a cuerpo de este modelo no se pueden Bloquear a no ser que el objetivo tenga la habilidad Speedster también.

SPEED FORCE ABSORPTION / ABSORCIÓN DE LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Este modelo puede robar 1 contador Speed Force de otro modelo con la habilidad Speedster al final de la subfase Draining Speed Force. Este contador puede sobrepasar la reserva máxima de los contadores Speed Force.

SPEED FORCE MASTER / MAESTRO DE LA FUERZA DE LA VELOCIDAD

Este modelo puede gastar hasta 2 Marcadores de Fuerza de la Velocidad durante la ronda como si fueran Contadores de Acción.

STEALTH / SIGILO

Los enemigos solo pueden ver a este modelo si está a 8" o menos. Sin embargo, aún está sujeto a otras reglas que ayudan a detectarle, como por ejemplo Luz, Visión Total o Sentido Superior del Olfato.

STEEL HANDS / MANOS DE ACERO

Los ataques desarmados de este modelo infligen daño (★★★) y pueden producir el efecto Push.

STOP! / ALTO! (1SC)

Elige un modelo no-vehículo enemigo que se encuentre en su línea de visión y a 8" o menos. Reduce en 1 la Defensa del modelo, este efecto no es acumulativo. Además, el objetivo no puede usar MC esta ronda. Estos efectos duran hasta el final de la ronda. Este modelo solo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

STRATEGIST / GRAND STRATEGIST / ESTRATEGA/GRAN ESTRATEGA

Un modelo con Estratega recibe 1 punto adicional de Estratega al principio de la partida. Un modelo con Gran Estratega recibe 2 puntos de Estratega adicionales al principio de la partida.

STREET GUY / CALLEJERO

Este modelo puede Agazaparse sin usar SC.

STUPID / ESTÚPIDO

Este modelo no puede Manipular, bajo ninguna circunstancia.

STURDY / ROBUSTO

Este modelo pierde 1 Contador de Acción por cada 3 marcadores de Daño acumulados en vez de por los 2 habituales.

SUBLIMINAL SUGGESTION / SUGESTIÓN SUBLIMINAL (2SC)

Selecciona un solo modelo (aliado o enemigo) a 8" o menos y en Línea de Visión con este modelo, que tenga una habilidad que contenga Mental Disorder. Puedes mover al objetivo hasta 4", pero no puedes forzarlo a Caer, o gastar ningún Contador de Acción.

SUPERIOR SENSE OF SMELL / SENTIDO SUPERIOR DEL OLFATO

Este modelo no necesita una Línea de Visión ininterrumpida para ver a su objetivo. Este modelo puede ver cualquier cosa que esté a 10" o menos, incluso si no está bajo el efecto de Luz. El modelo también es inmune al efecto de Blind.

SUPER JUMP / SUPER SALTO (2MC+1SC)

Coloca este modelo en cualquier dirección hasta 8". Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por activación.

SUPERNATURAL

Todos los ataques realizados por este modelo se consideran que tienen la regla especial de armas Magic.

SURGICAL MADNESS / LOCURA QUIRÚRGICA (ENFERMEDAD MENTAL)

Cuando este modelo usa la habilidad Medic, puedes lanzar 1D6, el modelo objetivo remueve un marcador de daño adicional y gana el siguiente trait hasta el final de su siguiente activación:

1. Weak.
2. Stupid.
3. Aggressive Schizophrenia.
4. The voices.
5. OCD.
6. Desensitized.

SURVIVOR / SUPERVIVIENTE

Cuando este modelo fuera a ser retirado como baja, no lo retires del juego. En vez de ello lanza un dado, con un resultado de 5+ retira del modelo 1 marcador de daño de cualquier tipo y éste continúa en juego (el modelo quedará derribado y retirará los contadores de acción por acumulación de daño). Si la tirada falla el modelo será retirado como baja normalmente.

SUSTAINED DEFENSE / DEFENSA PROLONGADA

Este modelo puede tirar 3 dados de Bloqueo por cada 2 DC que use.

SWIFT / LIGERO

Por cada 2MC gastados para ampliar su capacidad básica de movimiento, este modelo gana otras 2" adicionales.

TACHYON DEVICE / DISPOSITIVO DE TAQUIONES

Durante el turno de este modelo, en la fase de Drain Speed Force Sub-Phase, si no hay ningún contador de Speed Force en la Speed Force Pool, este modelo añade hasta 2 contadores de Speed Force a su propia reserva.

TAKE COVER! / A CUBIERTO! (1SC)

Todos los Secuaces aliados a 4" o menos de este modelo (pero no el propio modelo activado) obtienen 1 DC gratis. Este DC puede aumentar el número de Contadores de Acción asignados por encima del máximo habitual del Secuaz / Esbirro. Este modelo solo puede usar esta habilidad una única vez por ronda.

TAKEDOWN / REMATAR (1SC)

Cuando este modelo provoque el KO en otro modelo con un ataque, puedes gastar 1SC inmediatamente para retirar al objetivo como Baja.

TAUNT / MOFA (1SC)

Selecciona un modelo no-vehículo enemigo a 8" o menos y en línea de visión. Puedes recolocar hasta 2 Contadores de Acción a su Ataque.

TEAMWORK / TRABAJO EN EQUIPO X (ALL)

Durante su activación, este modelo puede usar X Contadores de Acción de cualquier modelo aliado con la habilidad Teamwork a 4" o menos como si fueran suyos.

TEAMWORK X / TRABAJO EN EQUIPO (MODEL)

Durante su activación, este modelo puede usar X Contadores de Acción del modelo aliado nombrado a 4" o menos como si fueran suyos.

TEEN TITANS FOUNDER / FUNDADOR DE LOS JOVENES TITANES

Este modelo puede ser contratado en un Team de Teen Titans ignorando la habilidad The Sidekick, si lo hace este modelo gana +1 Voluntad, +1 Fuerza y la habilidad Reinforced Gloves.

TENSIÓN

Este modelo obtiene un +1 a los valores de Defensa y Ataque cuando tenga acumulado al menos un marcador de Daño.

THE BIG BLUE BOY SCOUT / EL GRAN BOY SCOUT AZUL (1SC, PASIVA)

Si un modelo aliado con el nombre Bruce Wayne recibe cualquier número de impactos estando a 4" o menos de este modelo, este modelo podrá recibir los impactos en su lugar.

THE BOSS / EL JEFE

Si este modelo es el Jefe, los secuaces aliados ganan la habilidad Expendable.

THE DYNAMIC DUO / EL DÚO DINÁMICO

Si este modelo está a 8" o menos de un Robin (Boy Wonder) aliado, este modelo puede activarse inmediatamente después de la activación de un Robin (Boy Wonder) aliado.

THE FEAR MASTER / EL MAESTRO DEL MIEDO (1SC)

Cuando este modelo use la habilidad Inspire Fear, puede escoger afectar a todos los modelos no-vehículo a 4" o menos y en línea de visión (aliados y enemigos). Cuando usas esta habilidad, Inspire Fear gana la regla Gas también.

THE HIDDEN BOSS / EL JEFE OCULTO

Cuando el Leader de la Banda (no el Boss) reciba el efecto Casualty, este modelo gana +1 Willpower y el Rango Leader hasta el final de la partida.

THE HOLIDAY KILLER / FESTIVO

Cuando Alberto Falcone ataca a otro modelo que tenga un coste de Reputación mayor a 50, puede repetir las tiradas para impactar y para herir.

THE MAIN MAN / EL HOMBRE

Un solo uso. Al comienzo de la fase de Trazar el Plan de cualquier ronda, este modelo gana +1 al Ataque y a la Defensa hasta el final de la ronda.

THE MURDERER / EL ASESINO

Este modelo solo proporciona PV con KO o Baja de modelos enemigos. Este modelo no puede controlar objetivos.

THE SIDEKICK / EL COMPAÑERO

Este modelo solo puede ser contratado si Batman (Modern Age) lidera la Banda. Mientras un Batman aliado este en juego, este modelo gana +1 Fuerza. Si un Batman aliado es retirado como Baja, este modelo sufre -1 Voluntad.

THE SONG OF THE SIRENS / LA CANCIÓN DE LAS SIRENAS

Todos los Secuaces (Henchman) aliados pueden usar la habilidad Bodyguard en cualquier modelo con la habilidad Gotham City Siren hasta el final de la partida.

THE TARGET OF THE BAT / EL OBJETIVO DEL MURCIÉLAGO

Si un modelo con el nombre Bruce Wayne produce KO a este modelo, ese jugador oponente obtiene 2 PV adicionales.

THE UNTOUCHABLE / EL INTOCABLE

En una Banda liderada por este modelo, los Secuaces aliados con la habilidad Bodyguard no necesitan pagar su coste para usarlo en él, y todos los secuaces aliados ganan la habilidad For the Family hasta el final de la partida.

THE VOICES (MENTAL DISORDER) / LAS VOCES (ENFERMEDAD MENTAL)

Los contadores de Ataque de este modelo son comodines. Este modelo puede gastarlos en cualquier otra habilidad o acción, convirtiendo inmediatamente estos contadores de acción en los apropiados para dicha acción. Estos contadores pueden elevar la cantidad de Contadores de Acción asignados por encima del máximo habitual.

THE WORLD'S GREATEST DETECTIVE / EL DETECTIVE MÁS GRANDE DEL MUNDO

Al final de la fase de Trazar el Plan, podrás elegir un modelo enemigo en el tablero, independientemente de la Línea de Visión. Ese modelo enemigo debe realizar inmediatamente una tirada de Voluntad. Si la falla, puedes forzar al oponente a activar el modelo elegido el primero.

THIRTY DAYS HAS... / TREINTA DÍAS TIENE...

Dependiendo del mes en el que la partida empieza Calendar Man gana la habilidad específica para ese mes.

Enero-Demotivate, Febrero-Confusion, Marzo-Luck, Abril-Trickster, Mayo-Disarray, Junio-Demoralize, Julio-Veteran, Agosto-Intimidate, Septiembre-Cruel, Octubre-Undead, Noviembre-Unpredictable, Diciembre-Survivor.

TIMELY ARRIVAL / LLEGADA OPORTUNA

Este modelo no se despliega de forma normal al principio de la partida. Al principio de cualquier fase de Trazar el Plan a partir de la segunda ronda, puede ser colocado en cualquier parte del tablero donde la base entre, y a más de 4" de cualquier objetivo o modelo enemigo.

TIRELESS / INCANSABLE

Este modelo puede gastar hasta 1SC como si fuera 1MC por turno.

TITAN ADDICT / ADICTO AL TITÁN

Este modelo puede usar una Titan Dose más de una vez por partida (si tiene suficientes) pero no más de una vez por ronda.

TITAN BERSERK

Cuando este modelo use la regla Titan Dose, también gana Invulnerability:3.

TITAN DOSE / DOSIS TITÁN (DOSIS)

Si un modelo tiene Dosis Titán puede usarla al inicio de la fase de Trazar el Plan. Si lo hace, el modelo obtiene +1 a todas sus características básicas hasta el final de la ronda. Un modelo solo puede usar una dosis por partida.

TOTAL VISION / VISIÓN TOTAL

Este modelo puede ver a cualquier distancia. Además, su línea de visión puede atravesar cualquier obstáculo y elemento de terreno. No puede disparar a través de estos elementos a no ser que el arma que use tenga la regla de Remote Control.

TOUGH SKIN / PIEL DURA

Las tiradas de Daño contra este modelo tienen siempre una penalización de -1.

TRACKING / RASTREAR (2SC)

Al final de la fase de Recuento, este modelo puede mover hasta 1D6 inches, usando las reglas de movimiento (pero que no tengan gasto en MC).

TREACHEROUS / DESLEAL

Este modelo no puede ser el Boss.

TRICKSTER / EMBAUCADOR

Al principio de la activación del modelo puede volver a distribuir uno o varios de los Contadores de Acción en su Ficha de Personaje.

TRUE LOVE / AMOR VERDADERO: MODELO

Si el modelo indicado por esta regla y el portador de la misma están en la misma banda si el modelo indicado se retira del juego como baja, el modelo portador de esta regla obtiene +1 a la Voluntad y +1 al valor de Ataque hasta el final de la partida.

UNDEAD / NO MUERTO

Este modelo es inmune a los Efectos y CRT, excepto Knock Down y Smoke.

UNDERCOVER / INFILTRADO

Después de colocar los Objetivos, este modelo puede desplegarse hasta 8" fuera de su zona de despliegue, pero tiene que colocarse a más de 4" de cualquier Objetivo.

UNSTOPPABLE / IMPARABLE (1SC)

Para cada golpe de este modelo durante este turno, se necesitan 2 bloqueos con éxito para defenderse de ellos.

UNPREDICTABLE / IMPREDECIBLE

Los contadores de Especial de este modelo son comodines. Este modelo puede gastarlos en cualquier otra habilidad o acción, convirtiendo inmediatamente estos contadores de acción en los apropiados para dicha acción. Estos contadores pueden elevar la cantidad de Contadores de Acción asignados por encima del máximo habitual.

VANISH / DESVANECERSE (2SC)

Haz un ataque gratuito de EM Smoke Grenades (no puede verse afectado por la habilidad Rapid Fire) que impacta automáticamente. Durante este ataque, el arma EM Smoke Grenades gana la regla especial Light. Si este modelo no ha movido durante su activación y está bajo la plantilla cuando hace este ataque, este modelo puede ser colocado a 4" o menos de su posición actual. Esta colocación no cuenta como un movimiento, pero este modelo no podrá mover durante esta activación (o usar la habilidad Grapple Gun/Batclaw). Este modelo ignora los efectos y el daño causado por sus EM Smoke Grenades (como el efecto Smoke). Esto gasta un cargador de munición como de costumbre, pero no cuenta como la Acción de Ataque del modelo.

VENOM DOSE / DOSIS DE VENOM (DOSIS)

Si un modelo tiene una Venom Dose puede usarla al inicio de la fase de Trazar el Plan. Si lo hace, este modelo gana +1 Fuerza y puede relanzar las tiradas de daño cuando luche en combate cuerpo a cuerpo esta ronda.

VENOM ENRAGE / CÓLERA DE VENOM

Cuando éste modelo usa una Dosis de Venom gana también la regla Invulnerabilidad: 2 (Invulnerability)

VERTIGO DOSE / DOSIS DE VERTIGO (DOSIS)

Si un modelo tiene una Vertigo Dose puede usarla al inicio de la fase de Trazar el Plan. Si lo hace, este modelo gana +1 Voluntad y puede relanzar las tiradas de Voluntad y Agilidad fallidas hasta el final de la Ronda.

VETERAN / VETERANO

Al principio de su activación, este modelo puede redistribuir hasta 2 de sus Contadores de Acción en su Ficha de Personaje.

VOLUNTEER / VOLUNTARIO

Este modelo no puede ser retirado del juego debido a la regla de Misión Suicida. El Jefe del Team Suicide Squad gana automáticamente esta habilidad.

VULNERABILITY TO FIRE / VULNERABILIDAD AL FUEGO

Cada marcador Fire que reciba este modelo causa Daño (●●).

WATCHMEN

Solo pueden ser reclutados junto a otros modelos con el rango Watchmen. No necesitan un Jefe.

No se ven afectados por Huir. Son considerados Free Agent para el recuento de PV.

WEAK / DÉBIL

Este modelo genera 1 Contador de Acción menos por cada marcador de Daño que haya acumulado en vez de cada 2 marcadores de Daño como es habitual. También pierde inmediatamente 1 Contador de Acción por cada marcador de daño recibido.

WEAKNESS TO COLD / DEBILIDAD AL FRÍO

Si este modelo recibe el efecto Cooled (Enfriado) o Freeze (Congelado) también recibe un daño (●).

WEAPON MASTER / EXPERTO EN ARMAS

Este modelo obtiene un +1 a las tiradas para impactar en los combates cuerpo a cuerpo siempre que no sean Desarmado.

WIZARD OF QUIZ / MAGO DE LAS PRUEBAS

Los objetivos a 6" o menos de este modelo otorgan 1 PV menos a los jugadores rivales (hasta un mínimo de 1).



ATAQUES ESPECIALES

Los Ataques Especiales aparecen en la Ficha de Personaje y son tratados como Habilidades. Son tácticas de combate adicionales, que otorgan a determinados modelos una mayor versatilidad en el combate, más allá de las opciones de Atacar/Agarrar/Empujar.

Durante su activación, los modelos pueden intentar hacer un único Ataque Especial que normalmente modifican los efectos de un ataque común. Para realizar estos ataques especiales, el modelo debe cumplir todas las condiciones y ser capaz de pagar los costes asociados con los Contadores de Acción.

360º STRIKE / GOLPE CIRCULAR (1AC+1SC)

Este modelo realiza un Golpe gratuito a cada modelo a su alcance (aliado o enemigo). Este Ataque especial no cuenta como una acción de ataque. Este modelo solo puede usar esta regla una vez por turno.

CHARGE / CARGA (1MC+1SC)

Este ataque especial debe activarse antes de que el modelo se mueva durante su activación. Este modelo durante su acción de movimiento, debe mover en línea recta, y puede mover a través de los modelos de base inferior o igual a la suya, pero no puede terminar su movimiento encima de otro modelo. Todos los modelos que durante este movimiento hayan entrado en contacto con este modelo, reciben un impacto en cuerpo a cuerpo automático (este puede ser bloqueado) con la fuerza del modelo que carga y daño (★ ★). Al finalizar la acción de movimiento, este modelo puede atacar con normalidad.

DEADLY STRIKE / GOLPE MORTAL (1SC)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda este modelo gana CRT: Casualty en todas sus Acciones de Combate Cuerpo a Cuerpo.

DEVASTATING BLOW / GOLPE DEVASTADOR (1SC)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda este modelo gana +1 a la Fuerza y CRT: (◆) en todas sus Acciones de Combate Cuerpo a Cuerpo.

ELECTRIC STORM / TORMENTA ELÉCTRICA (3SC)

Cuando se usa este Ataque Especial, centra la Plantilla de Explosión en el modelo atacante. Todos los modelos que se encuentren parcial o totalmente bajo la plantilla (excepto el propio modelo atacante) reciben un impacto con una Fuerza de 3+ y Daño (★★). Un modelo puede usar solo una Tormenta Eléctrica por activación, pero puede atacar con normalidad antes y/o después de este Ataque Especial.

FLAMING WAVE / ONDA FLAMÍGERA (3SC)

Cuando se usa este Ataque especial, centra la Plantilla de Explosión en este modelo. Todos los modelos parcialmente o totalmente afectadas por la plantilla (excepto este modelo) reciben un impacto de Fuerza 3+ y daño (◆) y un contador del efecto Fuego. Este modelo puede usar este ataque especial una vez por activación y puede atacar normalmente antes o después de la realización del mismo.

Este modelo recibe un daño (★) después de usar este ataque especial.

LETHAL BLOW / GOLPE LETAL (1SC)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda cuando este modelo daña a un modelo no vehículo enemigo en una acción de combate cuerpo a cuerpo, el modelo dañado sufre también el efecto Conmocionado (Stunned).

POWER STRIKE / GOLPE PODEROSO (1SC)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda cuando este modelo daña a un modelo no vehículo enemigo en una acción de combate cuerpo a cuerpo, el modelo dañado sufre también el efecto Derribado (Knocked Down).

PRECISE BLOW / GOLPE PRECISO (1SC)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda este modelo gana +1 a las tiradas para impactar y puede repetir el dado de daños colaterales.

SNEAK ATTACK / ATAQUE FURTIVO (1SC)

Esta habilidad solo puede realizarse si al principio de la activación del atacante, el objetivo no podía ver al mismo. El modelo objetivo no puede Bloquear ataques de este modelo durante esta activación.

TECHNIQUE / TÉCNICA DE COMBATE (1SC)

Cuando esta habilidad se activa, durante el resto de la ronda cuando este modelo daña a un modelo no vehículo enemigo en una acción de combate cuerpo a cuerpo, el modelo dañado sufre también el efecto Paralizar (Paralyze).

THIEF / LADRÓN (1SC)

Cuando esta habilidad se active. Durante el resto de la ronda los ataques cuerpo a cuerpo de este modelo ganan CRT: Steal.

REGLAS ESPECIALES DE LAS ARMAS

Las siguientes reglas especiales son características que se aplican a algunas armas concretas. Recuerda que cuando un modelo ataca con un arma en particular, tiene que usarla durante el resto de la ronda (no adquiere todas las reglas de armas especiales que tenga, sino solo las de aquellas que esté usando).

ACCURATE / PRECISA

Los objetivos de los ataques realizados por esta arma, sufren una penalización de -1 a la Característica básica de Movimiento del objetivo al usar la regla de Esquivando Ataques a Distancia.

ACID / ÁCIDO

Cuando este arma dañe a un objetivo, ese modelo reduce su Ataque y su Defensa 1

punto hasta el final de la Ronda (este efecto no es acumulativo si este arma u otra arma con la misma regla daña al objetivo varias veces). Estas armas ignoran la habilidad Light Armor.

AIM / PUNTERÍA

El portador de este arma no podrá moverse si usará el arma durante su activación.

ANTI-TANK / ANTI-TANQUE

Este arma ignora los penalizadores a la tirada de Daño por las habilidades Light, Medium y Heavy Armor, y puedes repetir las tiradas fallidas de Daño contra los modelos con estas habilidades. Además, las armas con Anti-Tank ignoran las habilidades Bulletproof Vest, Hardened y Kevlar Vest.

ASSAULT / ASALTO X

Si un modelo con este arma mueve durante su activación antes de disparar, el RoF será X, sin importar cual fuera el RoF original.

BEAM / HAZ

Todos los impactos de este arma infligen Daño en un resultado de 2+. Ignora la Fuerza del portador para la tirada de Daño. Además, el objetivo de este arma sufre un penalizador de -2 a sus tiradas de Ping! Las armas Beam no pueden recargar cargadores de unos Cajones de Munición.

BLEED: X / SANGRAR: X

Si consigues un Daño Crítico con este arma, en lugar del daño crítico normal, el objetivo sufre X daños (♠).

BLUNT: X / CONTUNDENTE: X

Si consigues un Daño Crítico con este arma, en lugar del daño crítico normal, el objetivo sufre X daños (★).

COLD / FRIO

Cuando este arma impacta, el modelo objetivo pierde hasta 1MC.

CAUSTIC / CORROSIVO

Incluso si este arma falla al dañar, el objetivo sufre (♣) Daño. Este daño sustituye al producido por la regla ¡Solo un Rasguño!

CRUSHING / DEMOLEDOR

Cada golpe de este arma requiere que el objetivo haga dos bloqueos con éxito para defenderse de ellos.

DEFENSIVE / DEFENSIVA

Si el modelo lleva un arma Defensive, le permite repetir las tiradas de Bloquear fallidas. Esta es una habilidad pasiva, y se puede usar incluso si el modelo ha usado un arma diferente durante su activación.

DEVASTATING / DEVASTADOR

Los ataques realizados con esta arma tiran 2 dados de Daño Colateral. Se aplican ambos resultados.

ELECTRIC / ELÉCTRICO

Este arma tiene CRT: Stunned, y puede repetir las tiradas fallidas de Daño contra objetivos con las habilidades Bot, Cybernetic o Robot.

EXPANSIVE / EXPANSIVA

En lugar de tener Cadencia de Tiro, este arma usa la Plantilla Expansiva para determinar el número de modelos que son impactados.

EXPLOSIVE / EXPLOSIVA

Cuando se impacta con este tipo de arma, puedes colocar la Plantilla Explosiva sobre el punto de impacto (habitualmente el modelo objetivo). Ver Plantillas más adelante.

FIREARM / ARMA DE FUEGO

Todos los impactos de este arma causan Daño con un resultado de 2+. No tengas en cuenta la Fuerza del portador para la tirada de Daño.

GAS

Este arma ignora la regla de ¡Solo un rasguño! y ¡Ping! Los modelos en el área en blanco de una plantilla expansiva son considerados en la zona letal.

GRENADE / GRANADA

Estas Armas usan reglas especiales. Ver Granadas más adelante.

HANDY / MANEJABLE

Si usa este tipo de armas, el portador puede repetir las tiradas de Impacto fallidas.

HEAVY / PESADA

Un arma con esta regla especial otorga al atacante un +1 a su Fuerza cuando ataca con este arma.

IMPRECISE / IMPRECISA

Este arma tiene una penalización de -1 en las tiradas para impactar.

KRYPTONITE / KRYPTONITA

Si un arma con esta habilidad de arma impacta a un modelo con la habilidad Kryptonian, ese modelo pierde las habilidades Invulnerability y Regeneration (si las poseen) hasta el final de la ronda.

LIGHT / LIGERA

Un modelo puede disparar este tipo de armas aunque este en contacto con un modelo enemigo.

MAGIC / MÁGICA

Si un arma con esta habilidad de arma impacta a un modelo con la habilidad de Invulnerability, Incorporable o Tough Skin, ese modelo pierde dichas habilidades (si las poseen) hasta el final de la ronda.

MECHANICAL / MECÁNICA

Todos los impactos de estas armas causan Daño con un resultado de 3+. La Fuerza del portador no se tiene en cuenta para la tirada de Daño.

MEDIUM RANGE / MEDIO ALCANCE

A diferencia de la mayoría de armas, el alcance máximo de estas armas está limitado. No pueden dispararse a más de 16" aunque el portador sea capaz de ver al objetivo más allá de esta distancia.

ONE USE / UN SOLO USO

Este arma solo puede ser usada una vez por partida.

OVERWHELMING / ARROLLADOR

El objetivo de un ataque hecho con este arma sufre un penalizador de -1 a las tiradas de Bloquear.

PROTECTIVE / PROTECTORA

Estas armas otorgan un +1 a las tiradas de Bloqueo del portador. Además, el portador se beneficia de una tirada adicional de Ping! después de las tiradas normales de Ping! que haya hecho. Esta es una habilidad pasiva, y puede usarse aunque el modelo haya usado un arma diferente durante su activación. Una vez por ronda, un modelo aliado en contacto puede beneficiarse del Ping! Adicional.

REACH / ALCANCE

Estas armas no requieren que el portador tenga que estar en contacto con un enemigo para poder declarar una Acción de Ataque de Combate Cuerpo a cuerpo contra otra modelo, sino que el portador puede golpear a un modelo que se encuentre hasta a 2" de él y tenga Línea de Visión.

RED DOT / PUNTO ROJO

Las armas con esta regla especial pueden repetir hasta 1 dado fallado en la tirada para impactar cuando realizan un ataque a distancia.

RELOAD / RECARGA

Las armas con esta regla especial no se pueden usar durante dos rondas consecutivas. Para poder recargar las armas, el portador tiene que emplear al menos una ronda sin declarar ningún ataque a distancia con esta arma. Si el modelo tiene más de un arma que necesita recargarse, solo puede recargar una por cada ronda que emplee recargando (anunciando cuál es el arma que recarga durante su activación). Estas armas no se pueden recargar si el modelo está K.O.

REMOTE CONTROL / CONTROL REMOTO

Para usar una de estas armas, es necesario que el personaje pueda ver al objetivo de manera habitual, pero no es necesario que trace una línea recta ininterrumpida hasta él. En lugar de eso, mide la distancia desde el volumen del atacante hasta el objetivo, midiendo cuidadosamente alrededor de los objetos. No se puede exceder la distancia máxima del arma para poder alcanzar al objetivo. Los objetivos de las armas con Remote Control no se benefician de las tiradas de PING!

SCOPE / MIRA TELESCÓPICA

Cuando haces un ataque a distancia con este arma, el atacante adquiere durante el ataque: 'Este modelo puede ver a cualquier distancia, limitada por su línea de visión'. Los objetivos de este arma no se benefician de las tiradas de Ping!

SHARP / AFILADA

Si se usa este arma, el portador puede repetir las tiradas de Daño fallidas.

SHORT RANGE / CORTO ALCANCE

A diferencia de la mayoría de armas, el alcance máximo de estas armas está limitado. No pueden disparar a más de 8" aunque el portador sea capaz de ver al objetivo más allá de esta distancia.

SILENCER / SILENCIADOR

El objetivo de un ataque realizado con este arma no puede usar la regla Esquivando un ataque a distancia contra dichos ataques.

SONIC / SONICO

Cuando este arma impacta, el modelo objetivo pierde hasta 1SC.

THROWING / ARROJADIZA

Esta arma siempre utiliza toda su Cadencia de Tiro, incluso si el portador se ha movido.

PLANTILLAS

Algunas armas disparan gas, llamas u otras sustancias letales en vez de munición normal. Otras, como por ejemplo las granadas, los cohetes o los cócteles Molotov explotan al impactar. Para representar la zona de efecto de estas armas, usamos las plantillas. Existen dos clases de plantillas: Explosión y Expansiva. Puedes descargarlas de nuestra página web. Si un arma exige el uso de una plantilla, se especificará el tipo concreto que se necesite en sus reglas especiales o en su Cadencia de Tiro. Las reglas especiales que permiten a un modelo evitar ataques a distancia (como Esquivar o Bat-armor Mk I) se pueden usar contra las plantillas de forma habitual. Todos los impactos producidos por una plantilla se resuelven al mismo tiempo.

Nota: Cuando se usa una plantilla, afecta a cualquier modelo cuyo volumen interactúe con ella dependiendo de cómo esté colocada la escenografía en el tablero, puede ocurrir que muchas veces, modelos que están en diferentes niveles (como por ejemplo en las escaleras o en los pasillos o tejados) se vean afectadas por una plantilla en otro nivel. Se considera que las plantillas tienen una altura de 2".

PLANTILLA DE EXPLOSIÓN

Cuando un ataque o un arma utilizan una plantilla de Explosión, el atacante tiene que tirar para impactar al objetivo de manera habitual. Si tiene éxito, coloca la plantilla sobre el objetivo (a no ser que se especifique lo contrario en las reglas especiales del arma). Si falla o el impacto es cancelado la plantilla de explosión no se coloca y el ataque se pierde.

Todos los modelos (aliados o enemigos) que estén parcial o totalmente afectados por el área de la plantilla (sin tirada de Ping!) reciben un impacto automáticamente (haz una tirada de Daño por cada modelo). Los modelos afectados pueden sufrir efectos adicionales dependiendo del arma concreta que se haya usado (por ejemplo CRT: Freeze).



Los jugadores deben tener en cuenta que las plantillas de explosión no atraviesan 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).

GRANADAS

Las armas con el tipo “granada” (por ejemplo, Granadas Congelantes) se utilizan del mismo modo que el resto de armas a distancia en lo que respecta a la línea de visión y PING!

Sin embargo, si un modelo lanza una granada, puede atacar cualquier punto del tablero que pueda ver, no solo un modelo. Tira 1D6: con un resultado de 3+, centra la plantilla de Explosión en el objetivo y aplica los efectos de las características del arma a todos los modelos (sin tirada de Ping!) que estén bajo de la plantilla (ver Plantillas). Si la tirada para impactar ha sido 1 o 2, entonces el ataque falla (la granada estaba defectuosa o se ha alejado inofensivamente).

PLANTILLA EXPANSIVA

Si un arma requiere el uso de una plantilla expansiva, el jugador que la controla tiene que colocar el borde estrecho de la plantilla en contacto con la peana del personaje que dispara y enfocar el otro extremo en la dirección que desee. Todos los modelos (aliados o enemigos) que estén parcial o totalmente bajo la plantilla reciben un impacto automáticamente (sin tirada de Ping!) - haz una tirada de Daño por cada figura). Los modelos afectados pueden sufrir efectos adicionales dependiendo del arma concreta que se haya usado (por ejemplo CRT: Freeze). Aun así, los modelos afectados pueden sufrir distinto Daño y efectos dependiendo de su posición dentro de la plantilla.

La plantilla expansiva tiene cuatro bandas de distancia marcadas sobre ella: una está en blanco y las otras son Letal, Grave y Leve. La zona en blanco más cercana al atacante indica que no se ha causado daño a los modelos que están dentro de ella. El Daño causado a modelos dentro de las otras zonas vendrá marcado en las reglas del arma. Un modelo entre dos bandas de daño siempre cuenta como que está en la zona más estrecha. Para afectar a un modelo con esta plantilla, el atacante tiene que poder trazar Línea de Visión con el modelo afectado.

Nota: Si un arma con la regla Expansiva, tiene en su casilla de daño un único valor reflejado, ese daño se aplicará a toda la plantilla, incluida la zona en blanco.

ICE TEMPLATE / PLANTILLA DE HIELO

Coloca una plantilla de explosión centrada en el objetivo. Hasta el final de la Ronda, cualquier modelo moviendo a través o que entre en contacto con la plantilla sufre Movimiento Impedido. Además, cada modelo en contacto con la plantilla durante su activación debe pasar una tirada de Agilidad o sufrir el efecto Knocked Down. Un modelo solo debe realizar una tirada, si la tirada es exitosa, el modelo podrá continuar con su activación normalmente.

Modelos con la habilidad Speedster que entren en contacto con la plantilla pierden 1 contador Speed Power de su reserva personal.



EFFECTOS

Como estos efectos especiales están repartidos entre una amplia serie de reglas, los hemos recopilado aquí para una mayor facilidad.

Las Habilidades o reglas especiales, activan los efectos como resultado de su uso.

Las armas activan los Efectos al impactar o cuando el efecto está en un crítico especial (CRT) al tener éxito en una tirada de daño colateral. Nota: En la misma activación, múltiples impactos aplican el efecto una sola vez.

Cualquier marcador producido por un Efecto debe ser colocado en la ficha de personaje del modelo.

Cuando un efecto o regla especial que hagan perder marcadores a un modelo se active a la vez, el jugador activo será el que decida en qué orden se resuelven.

BLIND / CEGUERA

Un modelo que sufre Ceguera no puede ver (no puede trazar una línea de visión), no puede realizar ataques a distancia y todas sus tiradas de Impacto y Bloqueo solo tendrán éxito con un 6 natural, además, el modelo no puede usar MC. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

CASUALTY / BAJA

Si un arma provoca una Baja (normalmente como parte de un efecto Crítico, como por ejemplo CRT: Casualty), entonces el modelo tiene que retirarse del juego como si hubiese recibido el número máximo de marcadores de Daño.

COOLED / ENFRIADO

Coloca un marcador de enfriado (Cooled) en la ficha de personaje del modelo afectado. Un modelo enfriado reduce su valor de Defensa en -1 y no puede usar Contadores de Acción de ningún tipo hasta el final de su próxima activación. Los modelos con la regla Velocista no pueden usar Poderes de la fuerza de la velocidad mientras estén afectados por este efecto.

ENERVATING / DEBILITAR (X)

El objetivo pierde hasta "X" Contadores de Acción.

FIRE / FUEGO

Si un modelo es afectado por el fuego, indicarlo con un marcador en su ficha de personaje. Al inicio de la fase de Recuento, los modelos con al menos un marcador de Fuego reciben 1 (♦) por cada marcador de Fuego que tengan además de recibir un marcador de Fuego adicional. Un modelo en cualquier momento puede gastar un Contador de Movimiento para retirar un marcador de Fuego.

FLASH / DESTELLO

Un modelo que sufre 'Destello' no puede ver (no puede trazar una línea de visión), no puede realizar ataques a distancia y todas sus tiradas de Impacto y Bloqueo tendrán una penalización de -2. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

FREEZE / CONGELADO

Coloca un marcador de Congelado en la ficha de personaje del modelo afectado. Un modelo congelado reduce su valor de Defensa en -1 y no puede hacer nada, moverse, atacar, defenderse o usar Contadores de Acción de ningún tipo. Al principio de cada activación, el objetivo debe realizar una tirada de Resistencia, si la supera, el efecto Congelado desaparece. Los modelos con la regla Velocista no pueden usar Poderes de la fuerza de la velocidad mientras estén afectados por este efecto.

HYPNOTIZE / HIPNOTIZAR

Cualquier modelo no-vehículo afectado por Hypnotize tiene que realizar inmediatamente una tirada de Voluntad. Si no la supera, queda completamente bajo el control del modelo que le hipnotizó, convirtiéndose hasta el final de la siguiente activación del objetivo en uno más de la banda del jugador a todos los efectos. Las miniaturas Hipnotizadas no pueden verse obligadas a caer o entrar en las alcantarillas.

KNOCKED DOWN / DERRIBADO

Coloca un marcador de Knocked Down en la ficha del modelo afectado. Un modelo caído no puede atacar ni defenderse y no puede usar ninguna Habilidad con coste de activación hasta que se vuelva a levantar. Un modelo puede moverse mientras está Knocked Down pero se considerará Movimiento Impedido. Siempre se impactará con un 2+ sobre un modelo caído en ataques de combate cuerpo a cuerpo. Un modelo Knocked Down no cuenta para las tiradas de PING! ya que se considera que se puede disparar por encima de él.

PARALYZE / PARALIZAR

Coloca un marcador de Paralyze en la ficha del modelo afectado. Un modelo paralizado reduce su valor de Defensa en -2 y no puede hacer nada, moverse, atacar, defenderse o usar Contadores de Acción de ningún tipo, hasta que el final de la ronda.

POISON / VENENO

Si un modelo no vehículo es envenenado, coloca un marcador de Veneno en su ficha de personaje. Al comienzo de su siguiente activación, el modelo envenenado tiene que realizar una tirada de Resistencia. Si la supera, retira el marcador de Veneno de la Ficha de personaje. Esto continuará de este modo hasta que la tirada se supere. Haz una tirada por cada marcador de Veneno que tenga el personaje. Un modelo puede tener más de un marcador de Veneno a la vez. Al inicio de la fase de Recuento el modelo afectado recibe un marcador de daño 1 (♣) por cada marcador de Veneno que tenga.

SCARED / ATERRORIZADO

Un modelo no-vehículo afectado por Scared no puede usar la regla Esquivando ataques a distancia o Agazaparse, y sufre un penalizador de -1 a sus tiradas de impacto (cuerpo a cuerpo y a distancia) y a las tiradas de bloquear. Este efecto dura hasta el final de la Ronda.

SMOKE / HUMO

Coloca la plantilla de Smoke (similar en tamaño a la explosiva) en la ubicación de la nube de humo. Los modelos no pueden trazar una línea de visión a través de la plantilla de humo. Los modelos afectados (o que entren en contacto con la plantilla) sufren el efecto Blind. El humo se disipa al final de la ronda (retira la plantilla de Smoke automáticamente). Esta plantilla no puede ser esquivada, y tiene una altura infinita.

STEAL / ROBAR

Cualquier modelo que adquiera esta regla puede robar un arma a otro modelo no-vehículo (si el modelo objetivo lleva más de una, elige al azar qué arma roba con una tirada de dado o lanzando una moneda).

Desde ese momento, el modelo será capaz de usar esa arma además de su armamento habitual (con la munición que le quedase en el momento del robo). El propietario anterior no puede utilizar un arma robada a no ser que la recupere. Un modelo solo puede llevar una única arma robada, pero puede intentar robar armas distintas en turnos siguientes. Si un modelo roba más de un arma, tiene que elegir con cuál de ellas se queda, y descartar la otra (las armas descartadas se pierden y no vuelven a estar disponibles para ningún modelo durante el resto de la partida).

STUNNED / CONMOCIONADO

Un modelo Stunned no puede usar Contadores de Acción hasta el final de la ronda, cuando el efecto desaparece.

TERROR (X)

Cuando un modelo no-vehículo es afectado por Terror, pierde hasta 'X' Contadores de Acción. Durante toda la Ronda siguiente, su Voluntad es reducida 'X' puntos, este penalizador no se suma, se aplica el valor más alto sufrido.

TOXIC / TÓXICO (X)

El objetivo recibe "X" cantidad de marcadores de Daño (♠).

ESTRATEGIAS (REGLAS OPCIONALES)

Las reglas que vienen a continuación son opcionales y están incluidas aquí para que los jugadores más experimentados puedan añadir un elemento táctico adicional a sus partidas. Puedes elegir entre una cantidad de estrategias para que te ayuden a alcanzar tus planes de gloriosa victoria. Las reglas para elegir la estrategia figuran más abajo. Las estrategias se juegan antes de que comience la partida, usando la Secuencia Previa al juego.

ELEGIR ESTRATEGIAS

Cada Estrategia tiene un valor relacionado que abarca desde 1 hasta 3. Los jugadores tienen 3 puntos para gastar en Estrategias que se escogen de la tabla inferior, las estrategias se pueden repetir a menos que se indique lo contrario. Las estrategias deben jugarse durante la fase previa del juego indicada en su descripción.



VALOR	FASE	ESTRATEGIA
3	A	Plan Global: Puedes escoger un escenario específico en vez de hacerlo al azar. Si los dos jugadores escogen esta estrategia, entonces ninguno puede aplicar este efecto.
2	C	Avance Rápido: Incrementa tu zona de despliegue en 4". Si hay dos zonas de despliegue o ésta tiene más de un lado, incrementa cada una en 2". Si los dos jugadores escogen esta estrategia, entonces ninguno puede aplicar este efecto.
2	C	Emboscada: Despliega tu banda en su totalidad después de que el otro jugador haya desplegado la suya. Si los dos jugadores escogen esta estrategia, entonces ninguno puede aplicar este efecto.
1	C	Patrulla: Puedes colocar un modelo hasta 4" más allá de los límites de tu área de despliegue. Si el escenario no incluye un área de despliegue, obtienes +1 a todas las tiradas para entrar en el área de juego.
1	C	Refuerzos: Escoge una figura de tu banda y tira 1d6. Si el resultado es 4+ puedes elegir no desplegarla en el tablero. En la fase de Trazar un Plan a partir de la segunda ronda, puedes desplegar esa figura en cualquier borde de la zona de juego, excepto dentro de la zona de despliegue enemiga.
1	B	Mapas: obtienes 2 marcadores adicionales de Farolas o 1 de Alcantarilla (a tu elección).
2	D	Objetivo Secreto: Pon un objetivo adicional a tu elección. Esta estrategia permite al jugador sobrepasar el límite de objetivos y solo puede ser elegida una vez por jugador.
2	D	Cambio de Planes: Tira 1D6, y mueve un marcador de objetivo tantas pulgadas en la dirección que elijas. Esta estrategia solo puede ser elegida una vez por jugador y solo después de haber colocado los marcadores de objetivo en el área de juego.
2	E	Madrugador: Puedes elegir quién Toma la Delantera en la primera ronda sin necesidad de sacar contadores. Si los dos jugadores escogen esta estrategia, entonces ninguno aplica este efecto.
2	E	Grito de Guerra: Tu banda solo puede Huir cuando su Reputación se reduce un 80% o más de su valor inicial.
3	C	Plan Perfecto: Al comienzo del juego añade un contador adicional para tu banda a la bolsa o contenedor para determinar quién Toma la Delantera.

VALOR	FASE	ESTRATEGIA
1	B	Vandalismo: Cuando tu oponente haya colocado todas sus Alcantarillas y Farolas, puedes retirar 1 de ellas del juego. Esta estrategia no puede ser escogida por las bandas de Brave and the Bold. Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.
1	E	Entrenamiento de Respuesta Rápida: Selecciona hasta 2 Secuaces en tu banda - estos modelos ganan +2" a su distancia básica de movimiento durante su primera activación. Esta estrategia solo puede ser escogida por las bandas de Brave and the Bold. Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.
1	D	Objetivo Trampa: Escoge y marca un marcador objetivo. El primer modelo que entre en contacto con el objetivo marcado debe pasar una tirada de Agilidad o sufrir daño ♦★ . Una vez activado, la trampa no vuelve a funcionar. Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.
2	E	Objetivo Falso: Escoge un objetivo de un oponente. Este objetivo proporciona 1PV menos de lo habitual, hasta un mínimo de 1PV. Si el oponente no tiene ningún objetivo, sustrae 4PV de sus puntos totales al final de la partida. Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.
1	E	Mejora de Recursos Públicos: Escoge hasta 3 Farolas en el tablero. Estas Farolas ahora iluminan un área de 6" de radio en vez de 4". Esta estrategia solo puede ser escogida por las bandas de Brave and the Bold. Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.
2	E	Mapas de las Alcantarillas: El número máximo de modelos de tu banda que pueden entrar en una alcantarilla por ronda se incrementa en 1. Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.
1	B	Señales de Advertencia de Carretera: Después de que ambos jugadores hayan finalizado de colocar Farolas y Alcantarillas, puedes colocar hasta 4 Señales de Advertencia de Carretera, a 2" del borde del tablero, y a 4" entre ellas. Las Señales de Advertencia de Carretera cuentan como Farolas, pero solo iluminan un radio de 2". Esta estrategia solo se puede escoger una vez por jugador.



BATMAN

MINIATURE GAME

ARKHAM ASYLUM

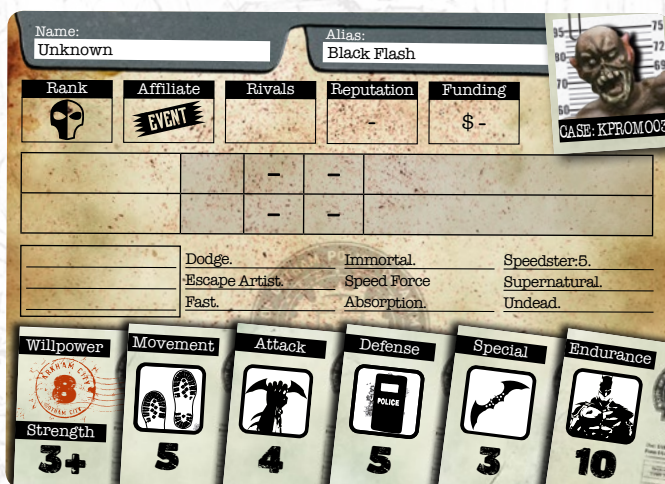
*Exclusive terrain at
www.knightmodels.com*

ESTRATEGIAS DE BANDAS

Las siguientes estrategias se añaden a las demás vistas previamente. Tu solo puedes elegir una de estas estrategias si tu banda o tu Jefe está escrito en la primera columna de la tabla. Cada una de estas estrategias solo se puede escoger una vez por jugador.

BANDA	VALUE	PHASE	STRATEGY
Batman	1	?	Yo soy la Noche: Una vez por partida al principio de cualquier fase de Tomar la Delantera, el Jefe de tu banda puede colocarse hasta a 6" de su posición actual.
Penguin	2	?	Secuaces Efectivos: Cuando un Secuaz pasa una tirada de Let's Go! y se activa, este modelo puede inmediatamente mover 2" gratis.
Joker	1	?	¿Por qué tan serio?: Tu Jefe de banda gana la habilidad Immortal.
League of Assassins	2	?	Voluntad Inquebrantable: Todos tus secuaces obtienen -2 a sus tiradas de Voluntad.
The Brave and the Bold	1	?	Entrenamiento Policial: Todos tus secuaces con la habilidad Arrestar solamente necesitan usar 1SC para activar dicha habilidad.
Two Face	1	?	Guardián de Gotham: Una vez por partida al principio de cualquier fase de Tomar la Delantera, el Jefe de tu banda gana +2 a la Voluntad hasta el final de la ronda.
Black Mask	1	?	¡Una noche para matar al Murciélago!: Todos los Secuaces aliados ganan +1 a las tiradas para impactar en cuerpo a cuerpo contra líderes, hombres de confianza enemigos.
Poison Ivy	1	?	Resurgir: Una vez por partida, al inicio de la fase Tomar la Delantera, puedes cambiar la posición de una planta en juego por un marcador de semilla.
Organized Crime	1	?	Día de paga: Cuando un Secuaz aliado retire como Baja a un Agente libre, Hombre de Confianza o Lider enemigo, obtienes 1PV adicional.
Riddler	2	E	Espía encubierto: Selecciona un Secuaz enemigo. El objetivo no puede controlar ni disputar objetivos.
Mr. Freeze	1	E	Área Congelada: Coloca una plantilla de Hielo en zona neutral, Lanza un dado al final de la fase de Recuento, con un resultado de 5+ retírala del juego, si no, continua en juego.
Militia	2	?	Una ciudad con miedo: Al principio de la fase de Tomar la Delantera de cada ronda, selecciona un modelo no vehículo enemigo que no sea el Jefe, el objetivo debe pasar una tirada de Voluntad o sufrir el efecto Aterrorizado (Scared).

Mad Hatter	1	E	Banda rara: Un agente libre de tu banda es considerado como un secuaz durante el resto de la partida. Nota: A los efectos de crear y equipar tu banda sigue siendo un agente libre con lo que no podrá elegir equipamiento destinado a los secuaces.
Court of Owls	1	B	Señores de Gotham: Coloca 2 marcadores de alcantarilla adicionales en la zona de juego, y márcalos de alguna manera como "especiales". Estos marcadores de alcantarilla solo pueden usador por miembros aliados.
Oliver Queen	1	E	Adaptable Plan: Una vez por partida al final de cualquier fase de Recuento, hasta 2 modelos aliados pueden moverse 1D6 pulgadas.
Bane	1	D	¡Contenedor de Titan localizado!: Elige un objetivo de Contenedor de Titan, lo puedes mover hasta 4", puedes ignorar las reglas generales de colocación de objetivos.
Gorilla Grodd	2	?	Manada de Caza: Todos los secuaces aliados ganan la Habilidad Rápido (Fast).



(c) Knight Models 2017. Puedes fotocopiar ésta tarjeta para tu uso personal.

GGC
PPD



GALERÍA

En esta sección encontrarás una galería de miniaturas para Batman Miniature Game. Cada ejemplo incluido está pintado profesionalmente, para inspirarte a la hora de pintar tu colección.









THE BOOK OF MAGIC



WWW.KNIGHTMODELS.COM