

BATMAN

MINIATURE GAME



DC
COMICS™



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)

FIGURES FOR THE COLLECTOR
 KNIGHT MODELS



¿QUÉ ES UN JUEGO DE MINIATURAS?

Para los nuevos jugadores , que se pregunten que es un juego de miniaturas , nos gustaría explicar que es mas que un juego , diseñado para un mínimo de dos jugadores, en el que ambos jugadores toman el control de un número variable de miniaturas para representar a sus bandas .

A diferencia de la mayoría de los juegos de mesa , un juego de miniaturas no tiene lugar en un tablero predeterminado, los jugadores toman un papel activo en el diseño del tablero de juego en su lugar. Además, un juego de miniaturas generalmente apunta a una representación más sofisticada que un juego de mesa habitual , así como unas reglas mas completas.

La aplicación del reglamento intenta cumplir las expectativas de cada jugador , para que él o ella puedan configurar su banda con gran libertad y poder satisfacer su estilo de juego único. De esta manera , incluso si dos jugadores están jugando con la misma banda, lo más probable es que sus bandas sean completamente diferentes para que coincida con su gusto personal, y por lo tanto añadir variedad al juego.

Existen juegos de miniaturas en todos los rangos y escalas . También el número de miniaturas puede variar enormemente. Algunos juegos son históricamente exactos , mientras que otros se encuentran en mundos de fantasía o en el futuro lejano. Además, algunos pueden centrarse en pequeñas escaramuzas escala , necesitando sólo un puñado de miniaturas para jugar , mientras que otros tratan de representar batallas a escala real y requieren cantidades masivas (a veces se cuentan por cientos) de miniaturas para jugar.

Los juegos de miniaturas están fuertemente ligados al mundo del hobby. Esta afición consiste en la adquisición , el montaje(y a veces la conversión , o incluso esculpir sus propias miniaturas !) , pintura y juego con miniaturas. La mayoría de los aficionados disfrutan con todas estas partes del hobby , pero otros prefieren simplemente centrarse en la pintura o los aspectos de conversión de la afición , mientras que otros disfrutan de los juegos tanto que les queda muy poco tiempo para pintar.

En Knight Models , somos entusiastas de todos estos aspectos, y nos gustaría animar a todos nuestros clientes , así como cualquier persona atraída por las miniaturas , a disfrutar de todos ellos. Nos gusta jugar a un juego en el que todos los personajes estén pintados magníficamente , pero también nos gustaría verlos ganando partidas . Sabemos que se necesita tiempo y esfuerzo para dominar todos los aspectos del hobby, pero al final la recompensa merece completamente la pena .

Sólo esperamos que usted disfrute de la afición tanto como nosotros lo hacemos.

Una nota sobre la deportividad : No importa cuánto te gusta, al final el BATMAN MINIATURE GAME es sólo un juego , y el objetivo final de cada juego es divertirse . Naturalmente , todos queremos ganar, pero no es digno si en nuestro camino para lograr la victoria , debemos forzar a otra persona , incluso uno de nuestros amigos , a discutir o pasar un mal rato. Tenga esto en cuenta y verá como todos sus juegos serán mucho más divertidos .

Una nota sobre la salud : También , nos gustaría recordarles que , de ser sólo un juego, el BATMAN MINIATURE GAME no debe tomarse tan en serio (¿Por qué tan serio?) . Si usted, o alguien a su alrededor, nota que está mostrándose estresado o enojado por el juego, relájese , tome una respiración profunda y piense. Los problemas en el juego se quedan en el juego , y nunca deben ser considerados como problemas reales. Considere la posibilidad de que al final del día, una vez que el juego ha terminado , las miniaturas no son más que un buen pedazo de metal blanco. Ahora bien, no vale la pena enojarse por un pedazo de metal blanco , ¿verdad?

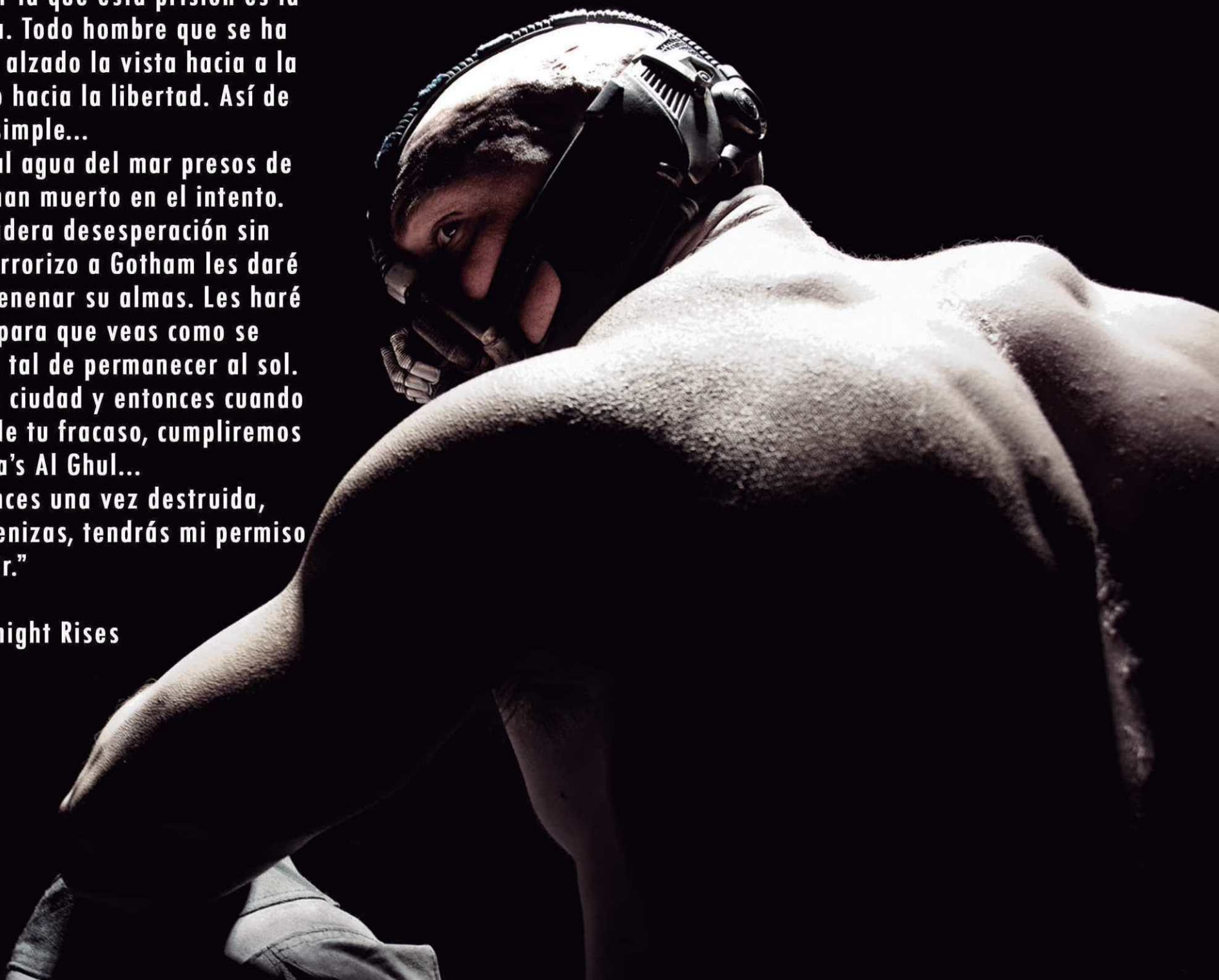
“En casa, donde aprendí la verdad de la desesperación, como harás tú. Hay una razón por la que esta prisión es la peor de los infiernos. Esperanza. Todo hombre que se ha podrido aquí a lo largo siglos ha alzado la vista hacia a la luz y se ha imaginado escalando hacia la libertad. Así de fácil... Así de simple...

Y como naufragos que recurren al agua del mar presos de una sed incontrolable, muchos han muerto en el intento.

Aquí aprendí que no hay verdadera desesperación sin esperanza. Así que, mientras aterrizo a Gotham les daré a sus gentes esperanza para envenenar su almas. Les haré creer que pueden sobrevivir, para que veas como se pisotean los unos a los otros con tal de permanecer al sol. Podrás verme torturar a toda una ciudad y entonces cuando hayas entendido la profundidad de tu fracaso, cumpliremos con el destino de Ra's Al Ghul...

Destruiremos Gotham. Y entonces una vez destruida, cuando Gotham no sea más que cenizas, tendrás mi permiso para morir.”

Bane, The Dark Knight Rises





ÍNDICE

· MATERIAL DE JUEGO	7-10
· CARTA DE PERSONAJE	11-16
· SECUENCIA DE JUEGO	17-26
· REGLAS BÁSICAS	27-54
· CONFIGURA TU BANDA	57-70
· HABILIDADES ESPECIALES	74-96
· ATAQUES ESPECIALES	98-100
· REGLAS ESPECIALES DE ARMAS	101-104
· PLANTILLAS	105-106
· EFECTOS	107-110
· ESCENARIOS	113-124
· PLANTILLAS Y MARCADORES	125-128
· WEB	129-130
· CRÉDITOS	131-132

MATERIAL DE JUEGO

Para jugar a *Batman Miniature Game* necesitas: una superficie de juego con escenografía que represente una pequeña zona de una ciudad, dados de 6 caras, contadores, una cinta métrica y miniaturas de la marca *Knight Models*, las cuales representan fielmente cada uno de los personajes del juego.

LA ZONA DE JUEGO

Los jugadores deberán preparar una superficie para jugar, como puede ser una mesa, tablero o cualquier superficie de un mínimo de 90x90cm. y colocar sobre ella elementos de escenografía (casas, árboles, coches, etc.) que representen las calles, parques y puertos de una ciudad como Arkham City o Gotham. Esta escenografía la puedes conseguir en tu tienda habitual o la puedes construir tú mismo con un poco de maña. Cuanta más escenografía utilices, más divertida resultará la partida.



LOS DADOS

Para jugar a *Batman Miniature Game* necesitarás muchos dados de seis caras y al menos uno de diferente color a los demás. Puedes conseguir dados oficiales *Knight Models* de cada una de las bandas.



CONTADORES

Puedes utilizar como contadores: gemas, fichas, o los propios dados. El único requisito necesario es que se puedan colocar claramente sobre los espacios preparados para ello en las Cartas de Personaje. Necesitarás de 4 a 8 contadores por personaje.

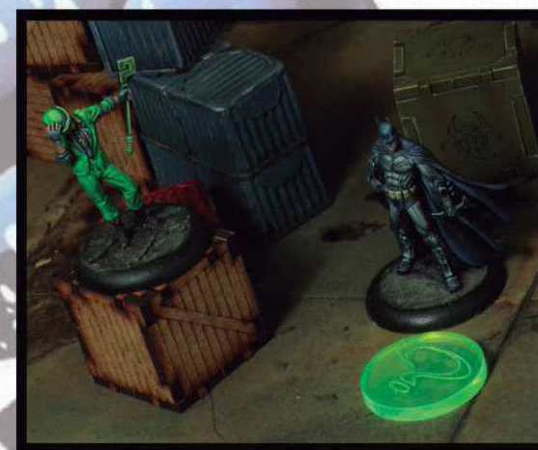
También necesitarás una bolsita o recipiente opaco, para meter unos cuantos contadores más que servirán para determinar el jugador que actúa primero.



MARCADORES

Durante el juego, ocurren muchas situaciones que es necesario recordar (daño, veneno, derribado, etc.), por lo que aconsejamos usar los Marcadores creados por *Knight Models* que puedes encontrar en www.knightmodels.com.

Estos marcadores normalmente se colocan al lado de la miniatura, para recordar el daño recibido y los posibles efectos especiales que sufra durante el juego. También hay marcadores de **Objetivo** que son necesarios para realizar las misiones.



MATERIAL DEL JUEGO

MEDIDAS Y MEDICIONES

Para jugar a Batman Miniature Game debes usar una cinta métrica (en centímetros) para medir las distancias entre los personajes y sus desplazamientos.



Las distancias entre los personajes o entre obstáculos y personajes, siempre se miden desde el punto más cercano de sus Volúmenes o espacio que ocupan.



A la hora de medir la distancia de movimiento de una miniatura se debe hacer desde el mismo punto de la peana en su posición inicial hasta el mismo punto de la peana en su posición final.

Durante el juego y en cualquier momento, los jugadores podrán hacer todas las mediciones que consideren necesarias.

REDONDEOS

En muchas situaciones del juego se pedirá la división de una cantidad o valor numérico. En estos casos el resultado siempre se redondeará hacia abajo.

LAS MINIATURAS

Lo más importante del juego son las miniaturas y personajes que **Knight Models** ofrece y que representan fielmente a todos los personajes del mundo de Batman. Todas las miniaturas incluirán la peana necesaria para montarla y su Carta de Personaje, con toda la información necesaria para el juego.

EL TAMAÑO DE LAS MINIATURAS

La mayoría de los personajes de Batman Miniature Game son humanos de altura muy similar entre ellos y con una diferencia de altura despreciable para esta escala de juego (de 30 a 40mm aprox.), por lo que todos los personajes se considerarán del mismo Tamaño Standard, si no se especifica lo contrario en la descripción del personaje.

El tamaño y volumen de la miniatura también estará determinado por la peana en la que irá montada. Knight Models suministra todas sus miniaturas con la peana adecuada.

VOLUMEN

En el juego debemos considerar que todas las miniaturas ocupan un espacio cilíndrico del diámetro de su peana y de altura la distancia entre el suelo de la peana y la cabeza de la miniatura, sin tener en cuenta los elementos de equipo y miembros que sobresalgan por encima de la cabeza o del diámetro de la peana.



Nota: Siempre se considerará que el Volumen es parte de la miniatura.

Si la miniatura está agachada o encima de un elemento decorativo de tal manera que modifique su tamaño, se considerará el Volumen de esa miniatura el que tendría si estuviese en posición erguida.

LA CARTA DE PERSONAJE

Cada una de las miniaturas necesitará su Carta de Personaje, en la cual vendrán indicados todos los datos del personaje necesarios, además de ser una herramienta para el juego. **Knight Models** proporcionará, junto a cada miniatura, su Carta de Personaje.

NOMBRE O IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE (1)

Es lo que hace "único" al personaje, ya que, hay que tener en cuenta que no se puede alinear en la banda a un mismo personaje más de una vez. Es lógico no poder llevar dos Batman en una misma banda.

RANGO DENTRO DE LA BANDA (2)

Estos pueden ser: Líder, Hombre de confianza, Agente Libre, Secuaz o Esbirro. Esta distinción es clave para organizar una banda, pues hay unos requisitos mínimos y límites en el número de personajes según su Rango.

ALIAS (3)

Nombre del Alter-ego por el cual se conoce al personaje.

AFILIACIÓN (4)

En este apartado pueden aparecer uno o más Nombres de bandas diferentes. Estos indican a que banda pertenece el personaje o con cuales puede ser alineado. El nombre de afiliación de tu "Jefe de banda" determinará que personajes se pueden alinear con él, por lo que todos los personajes de la banda deben compartir la misma afiliación que su jefe.

REPUTACIÓN (5)

Es el valor del personaje a la hora de confeccionar la banda. En la mayoría de los escenarios hay un determinado número máximo de Reputación para configurar las bandas o puede ser establecido por los jugadores. La suma de Reputación de los personajes alineados en la banda, nunca puede exceder el máximo establecido.

COSTE DE EQUIPO \$ (6)

Es el valor en dólares (\$) de las armas y equipo que porta el personaje. Las bandas podrán gastar un máximo de \$ en equipo, según la reputación total de la misma. La suma del coste de equipo de los personajes alineados en la banda, nunca puede exceder el máximo establecido, por las reglas de configuración de la banda y reglas especiales.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LOS PERSONAJES

Todos los personajes de Batman Miniature Game tienen unas características principales que representan las particularidades y habilidades individuales de cada uno de ellos. Tienen un valor numérico, que será clave en todas y cada una de las situaciones que plantee el juego. Hay 6 características principales:

MOTIVACIÓN (WILLPOWER) (7)

Es una de las características más importantes del juego y representa la capacidad para "actuar" del personaje dentro del turno. Cuanta más *Motivación* tenga un personaje, más cosas podrá hacer durante su turno. Podrá correr más, atacar más veces, defenderse, realizar acciones especiales, etc.

Este valor es el número de **Contadores de Acción** que posee el personaje para repartir entre sus *habilidades básicas* en cada ronda.



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LOS PERSONAJES



MOVIMIENTO (MOVEMENT) (8)

En principio se considera que todos los personajes "andan" a la misma velocidad, pero no todos "corren" igual de rápido, por lo que este valor representa la capacidad de forzar el movimiento de la miniatura (correr, trepar, esquivar, etc.).

Este valor está acompañado de un gran espacio a su lado en la *Carta de Personaje*, en este espacio se podrán colocar *Contadores de Acción*, para que el personaje mueva más o pueda realizar acciones de movimiento especiales.

ATAQUE (ATTACK) (9)

Este valor representa la capacidad ofensiva del personaje, pudiendo atacar más veces cuanto mayor es su ataque. También es utilizado como nº a igualar o superar por el contrario cuando intenta defenderse de un golpe.

Este valor está acompañado de un gran espacio a su lado en la *Carta de Personaje*, en este espacio se podrán colocar *Contadores de Acción*, para que el personaje ataque.

DEFENSA (DEFENSE) (10)

Este valor representa la capacidad defensiva del personaje ante los ataques del enemigo y es utilizado como nº a igualar o superar por el contrario en las tiradas para *Impactar*, pero también representa el nº de oportunidades de bloquear los golpes del enemigo.

Este valor está acompañado de un gran espacio a su lado en la *Carta de Personaje*, en este espacio se podrán colocar *Contadores de Acción*, para que el personaje se defienda.

FUERZA (STRENGTH) (11)

Como su propio nombre indica, este valor representa la fuerza del personaje y es utilizado en las *tiradas para Dañar*, cuando se ha *impactado* con un ataque, teniendo que igualar o superar este valor para dañar al enemigo.

RESISTENCIA (ENDURANCE) (12)

Este valor representa la capacidad del personaje para encajar golpes y resistir heridas, siendo este valor el nº máximo de daños que puede recibir un personaje antes de quedar KO.

Este valor está acompañado de un gran espacio a su lado en la *Carta de Personaje*, en este espacio se podrán colocar *los marcadores de Daño que reciba el personaje*.

ESPECIAL (SPECIAL) (13)

En este espacio se deben colocar los *Contadores de Acción* que se quieran utilizar en acciones especiales, como se indica más adelante.

ARMAS (14)

En este cuadro vendrán las armas que lleva el personaje.

HABILIDADES ESPECIALES (TRAITS) 15

En este apartado se indican todas las reglas especiales que posee el personaje.

CARTA DE PERSONAJE

(4) AFILIACIÓN

(1) NOMBRE

(3) ALIAS

(2) RANGO

(14) ARMAS

(15) HABILIDADES ESPECIALES

(5) REPUTACIÓN

(11) FUERZA

(8) MOVIMIENTO

(9) ATAQUE

(10) DEFENSA

(12) DUREZA

(13) ESPECIAL

CITY OF GOTHAM POLICE DEPARTMENT
OFFICE OF THE MAYOR
CASE: K35BAC001

Name: Bruce Wayne Affiliates: Batman

Alias: Batman

Rank: Leader

	Damage	Cadence	Ammo	Special
Batarang	☆☆	2	3	Throwing - M. Range Remote Control
	/	-	-	/

Personal Traits:

Batcave	Counterattack
Detective	Sneak Attack
Explosive Gel	Batarmor Mk1
Batclaw	Total Vision
Reinforced Gloves	

Special Traits:

Reputation: 130 \$ Funding: \$0,00

Strength: 3+

Movement: 3

Attack: 5

Defense: 5

Endurance: 8

Special: 3

Willpower: 8

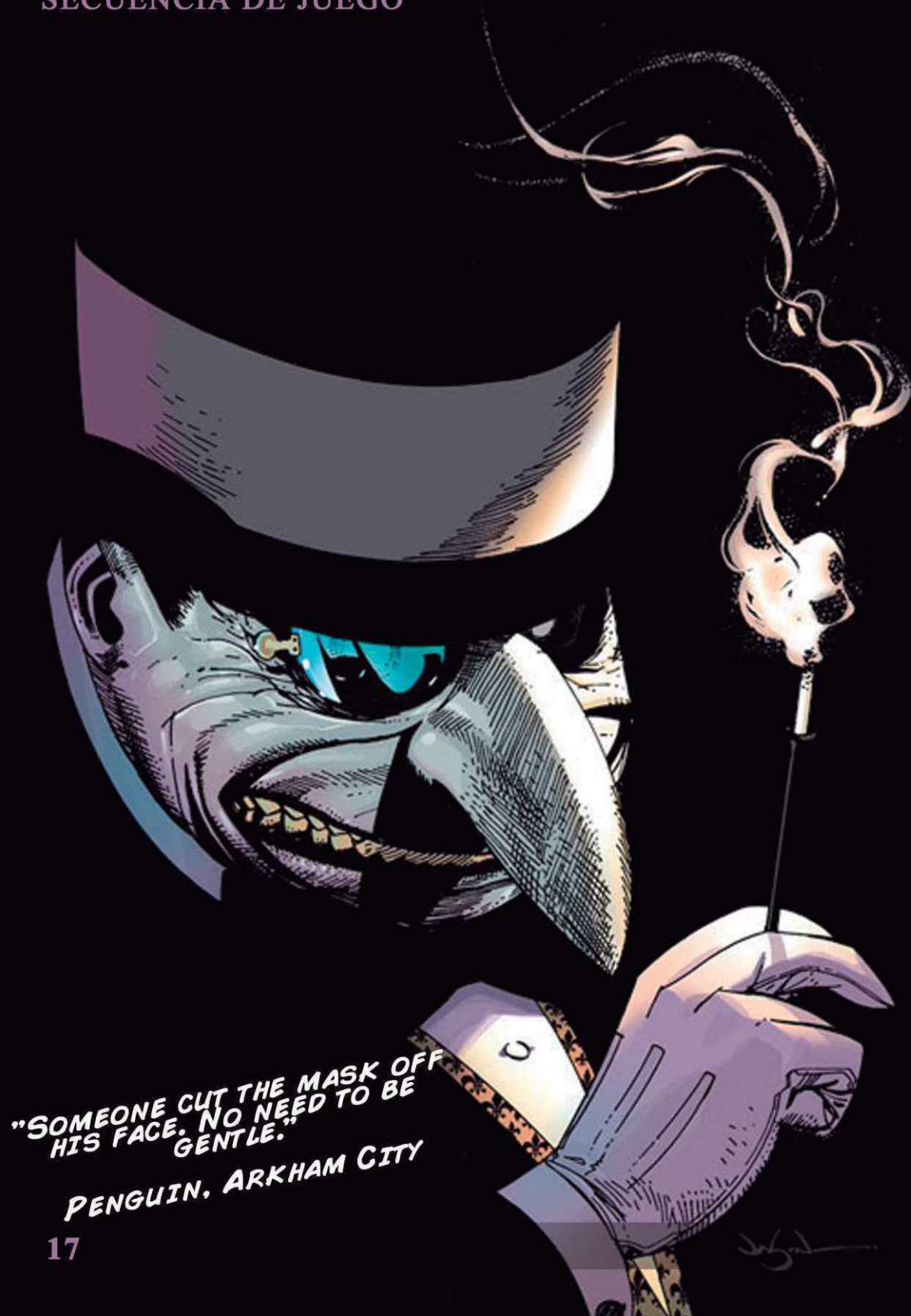
CERTIFIED INSANE
ARKHAM CITY

Gov. Ghotam

(6) \$ COSTE DE EQUIPO

(7) MOTIVACIÓN





"SOMEONE CUT THE MASK OFF
HIS FACE. NO NEED TO BE
GENTLE."
PENGUIN, ARKHAM CITY

La secuencia de juego está estructurada en Rondas, donde ambos jugadores deben ejecutar las siguientes fases de forma consecutiva, y en el orden que se indica a continuación. Una vez efectuadas estas fases, se iniciará una nueva ronda y de esta manera se van sucediendo rondas hasta que un jugador cumpla los objetivos del escenario.

1 TOMAR LA DELANTERA

En la primera ronda de la partida los jugadores deben introducir en una bolsita o recipiente opaco tantos dados/contadores como rondas tenga el escenario (normalmente de 6 a 8 rondas). Estos dados/contadores han de ser de igual forma y de dos colores diferentes repartidos a partes iguales, un color para cada jugador.

Al inicio de cada ronda uno de los jugadores ha de extraer, sin mirar por supuesto, un dado/contador de la bolsita y mostrarlo. El jugador propietario del dado/contador, será el jugador que *Toma la Delantera* para esta ronda. El jugador que *Toma la Delantera* elige quien es el 1º jugador en la siguiente fase.

Los jugadores deben extraer un dado/contador en cada ronda hasta que no queden dados/contadores. Si por cualquier causa no hubiese dado/contador para extraer en una ronda, esta no se jugará y acabará la partida inmediatamente. Por otro lado, una partida no durará más rondas de las establecidas por el escenario, aunque aún queden dados/contadores por extraer.



SECUENCIA DE JUEGO

2 MAQUINAR UN PLAN

En esta fase los jugadores deberán planear lo que harán sus personajes durante esta ronda. El jugador que *Toma la Delantera* elige que jugador debe empezar a maquinar su plan. El jugador elegido debe adjudicar y repartir tantos **Contadores de Acción** como **MOTIVACIÓN** tenga cada uno de sus personajes, entre sus propias habilidades básicas indicadas en la *Carta de Personaje* como se explica a continuación. Una vez que el 1º jugador ha planeado lo que harán todos sus personajes, el contrario deberá hacer lo mismo con los suyos. Cuando ambos jugadores han planeado lo que harán sus personajes podrán empezar la siguiente fase.

HABILIDADES BÁSICAS

En las "*Cartas de Personaje*" se encuentran 4 "*espacios*" con las *habilidades básicas* del personaje (**Movimiento, Ataque, Defensa y Especial**). El jugador debe repartir entre las *habilidades básicas* tantos *Contadores de Acción* como el valor de **MOTIVACIÓN** del personaje, colocando los *Contadores* en los espacios habilitados para ello en la *Carta*. Esto servirá para poder realizar las habilidades básicas y utilizar reglas especiales durante las siguientes fases de esta ronda.

Modificador a la regla: Un personaje pierde 1 Contador de Acción, por cada 2 marcadores de Daño que tenga acumulados al inicio de esta fase.

SECUENCIA DE JUEGO

ADJUDICAR LOS CONTADORES DE ACCIÓN

Los *Contadores de Acción* deben adjudicarse según las condiciones que se describe a continuación, pero pueden dejarse espacios vacíos si así se desea.

HABILIDAD DE MOVIMIENTO

El jugador puede colocar en este espacio tantos *Contadores de Acción* como su valor de MOVIMIENTO.

- Estos Contadores son utilizados para mejorar la capacidad de movimiento de la miniatura y se denominan a partir de este momento *Contadores de Movimiento*, o MC.

HABILIDAD DE ATAQUE

El jugador puede colocar en este espacio tantos *Contadores de Acción* como su valor de ATAQUE.

- El uso de estos Contadores permite realizar Ataques a Distancia y de Combate Cerrado como se verá más adelante en las reglas de Atacar. Estos Contadores se denominan a partir de este momento *Contadores de Ataque*, o AC.

HABILIDAD DE DEFENSA

El jugador puede colocar en este espacio tantos Contadores de Acción como su valor de DEFENSA.

- Esta es una habilidad "pasiva" y puede ser utilizada en el turno de otro personaje. Cada uno de estos *Contadores* puede ser utilizado para bloquear un golpeo enemigo cuando este personaje es atacado en combate cerrado. Los *Contadores* adjudicados a la defensa se denominan *Contadores de Defensa*, o DC.

HABILIDAD ESPECIAL (VALOR 3)

El jugador puede colocar en este espacio hasta 3 *Contadores de Acción*.

- Cada uno de estos *Contadores* puede ser utilizado para realizar una habilidad especial del personaje, o para recuperarse de daño al final de la ronda. Estos *Contadores* se denominan *Contadores Especiales*, o SC.





USAR Y GASTAR LOS CONTADORES

Durante el juego se exigirá el gasto o uso de *Contadores de Acción* adjudicados a una *habilidad básica*. Cuando esto ocurre el *Contador* utilizado se quita de la *Carta de Personaje* y es retirado del juego, hasta que pueda volver a ser adjudicado.

Si una regla exige el Gasto o Uso de uno o más Contadores de Acción y no se tienen esos Contadores de Acción en la Carta de Personaje, no se podrá llevar a cabo esa regla.

3 EJECUTAR EL PLAN

Una vez que ambos jugadores han planificado lo que harán sus personajes deberán empezar a *activarlos* para *MOVER* y *ATACAR* con ellos. Los jugadores *alternarán* el turno de activación de los personajes, *empezando* siempre por el jugador que *Maquinó* su Plan primero. Un personaje solo puede ser activado una vez por ronda. Una vez activados todos los personajes en una ronda se pasa a la fase final de la misma.

TURNO DEL PERSONAJE

Cuando un personaje es activado puede usar las habilidades de *Movimiento* y *Ataque*, como se indica más adelante, y utilizar sus *Habilidades Especiales*. Los jugadores deben declarar antes de la activación el orden en que realizarán sus habilidades: *Mover* y *Atacar*, *Atacar* y *Mover*, o solo *Atacar* o solo *Mover*, y deben *ceñirse a este orden*.

Una vez que el personaje ha realizado sus habilidades básicas, gastando los contadores necesarios para ello, terminará su turno, cediéndolo al jugador contrario para que active a uno de los suyos.

NOTA: Los jugadores no están obligados a utilizar todos los contadores.

HABILIDADES PASIVAS

Muchas de las habilidades de los personajes son "*pasivas*", como por ejemplo *Bloquear*. Estas habilidades pueden ser utilizadas durante el turno de otras miniaturas como respuesta a sus ataques u otras reglas especiales. La forma de uso y su coste en contadores vendrá indicada en cada una de ellas.

PASAR

Al inicio de *Ejecutar el Plan* los jugadores deben determinar cuántas oportunidades de *Pasar* tiene el jugador con *menos miniaturas en juego*. Un jugador podrá *Pasar* (no usar su Turno de Personaje), cediendo el turno al jugador contrario, tantas veces como la *diferencia* de miniaturas en juego, sin tener en cuenta los personajes KO. Un jugador no puede *Pasar* más de 2 veces de forma consecutiva.

SECUENCIA DE JUEGO

TIRADAS DE HABILIDAD

Muchas reglas del juego exigen superar una *tirada* para poder llevar a cabo una habilidad especial o superar una situación. Estas tiradas normalmente son comparadas con un valor de las *Características Principales del personaje* que la lleva a cabo.

TIRADA DE AGILIDAD

Para que sea un éxito, se debe lanzar 1 dado y obtener un resultado igual o inferior al valor de MOVIMIENTO del personaje.

TIRADA DE RESISTENCIA

Para que sea un éxito, se deben lanzar 2 dados y obtener con la suma de ambos un resultado igual o inferior al valor de RESISTENCIA del personaje.

TIRADA DE MOTIVACIÓN

Para que sea un éxito, se deben lanzar 2 dados y obtener con la suma de ambos un resultado igual o inferior al valor de MOTIVACIÓN del personaje.

4 RECUENTO DE BAJAS (FIN DE LA RONDA)

Al inicio de esta fase lo primero será resolver todas aquellas reglas que en su descripción se indica deben ser resueltas "al final de la ronda", después se comprueban las *Condiciones de Victoria* del escenario y si la partida continua los personajes que estén *Contusionados* o *KO* tendrán una oportunidad de recuperarse y perder marcadores de *Contusión* o *recuperarse del KO*, para ello deben hacer una *tirada de Recuperación* (ver Recuperarse).

Al final de la fase, se retiran de las *Cartas de Personaje* todos aquellos *Contadores de Acción* que no han sido utilizados o gastados durante la ronda.



REGLAS BÁSICAS

VER

En *Batman Miniature Game* es siempre de noche... por lo que la visibilidad está reducida. Ningún personaje puede **ver más allá de 30cm** desde cualquier punto de su *Volumen*, y en cualquier dirección, arriba o abajo. Por supuesto hay habilidades y elementos de equipo de los personajes que permiten ver más, e incluso menos.

Para que una miniatura pueda **VER** a otra se debe poder **trazar una línea recta sin interrupciones entre ambas miniaturas**. La línea puede ser trazada desde cualquier punto del *Volumen* de la miniatura que intenta ver, y debe conectar con cualquier punto del *Volumen* de la miniatura objetivo. Para ello lo más cómodo es agacharse a la altura de la miniatura e intentar trazar una línea imaginaria hasta cualquier punto de la miniatura objetivo o utilizar un puntero láser...

Para VER a una miniatura debe ser visible al menos 1/4 del *Volumen* de la miniatura, sin contar los brazos abiertos o elementos de equipo que sobresalgan del diámetro de su peana.

Si algo se encuentra a más de 30cm de un personaje, no se podrá VER ni ATACAR.



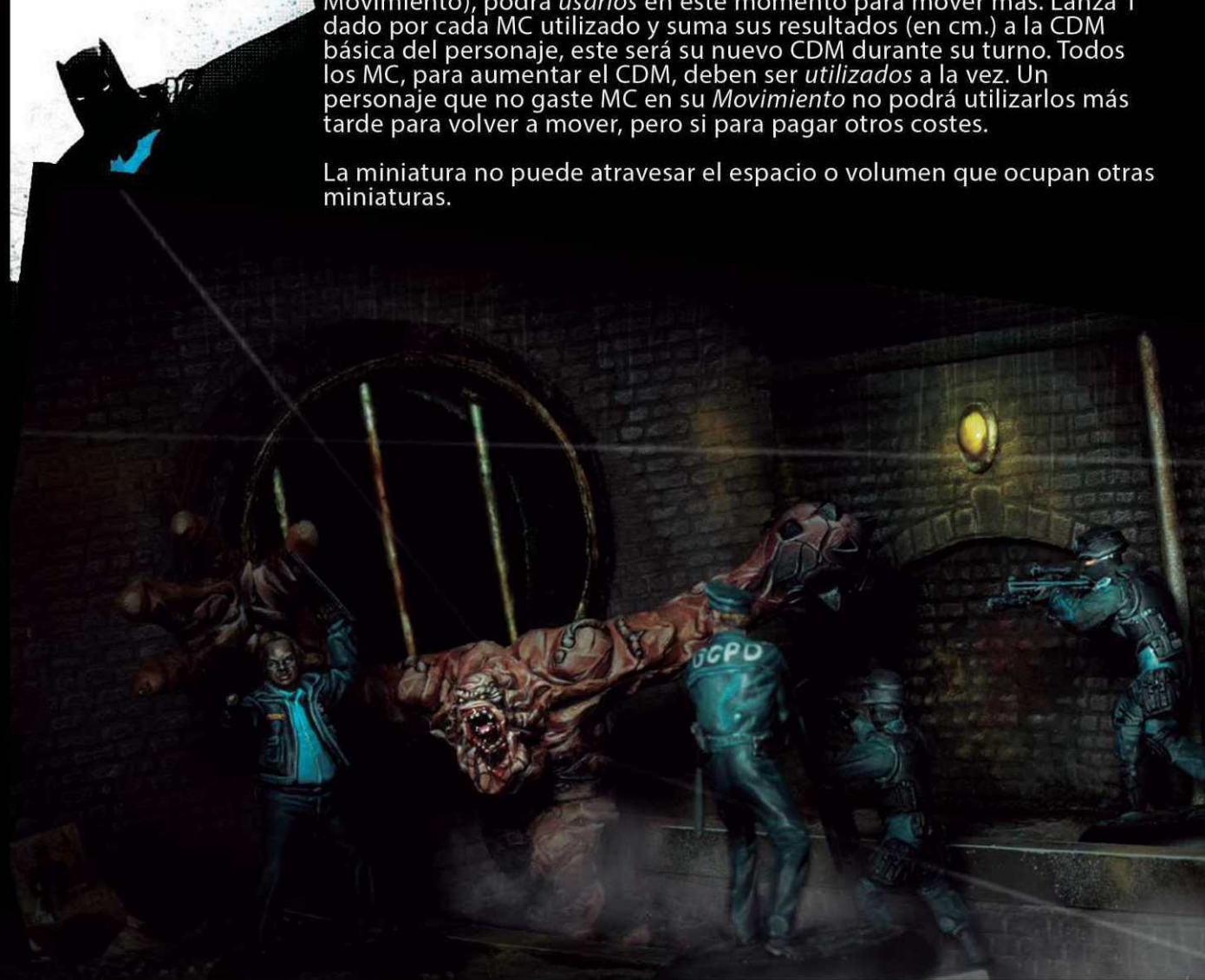
LUCES

En *Batman Miniature Game* hay muchas luces de farolas, linternas y grandes focos que alumbran zonas del terreno de juego. En cada una de las reglas que proporcionan LUZ se especifica el área que deja iluminada. Si un personaje se encuentra en el área de efecto de una LUZ, este será totalmente visible para todos los personajes que logren trazar una línea recta hasta él, independientemente a la distancia que se encuentren.

MOVER

Todos los personajes de *Batman Miniature Game* poseen una capacidad de movimiento básica o "**básico**" de **10cm**, aunque en algunos casos puede variar debido a reglas especiales. Si un personaje mueve, puede desplazarse tantos cm. como su CDM, pero además, si tiene algún MC (si ha colocado *Contadores de Acción* en su habilidad básica de *Movimiento*), podrá *usarlos* en este momento para mover más. Lanza 1 dado por cada MC utilizado y suma sus resultados (en cm.) a la CDM básica del personaje, este será su nuevo CDM durante su turno. Todos los MC, para aumentar el CDM, deben ser *utilizados* a la vez. Un personaje que no gaste MC en su *Movimiento* no podrá utilizarlos más tarde para volver a mover, pero sí para pagar otros costes.

La miniatura no puede atravesar el espacio o volumen que ocupan otras miniaturas.





CORRER

Un personaje puede **doblar su CDM "básico"**, gastando **1MC y 1SC**, pero durante su movimiento no puede *Manipular*, atravesar ningún obstáculo o terreno *Difícil*, ni *Trepar*, ni realizar ningún tipo de *Salto* y además debe desplazarse al menos 10cm.

LEVANTARSE

Cuando una miniatura está derribada, podrá levantarse *gastando 1 Contador de Acción* a su elección. Una vez levantado podrá moverse normalmente.

CAPACIDAD DE SALTO (CDS)

En algunos movimientos las miniaturas deben *Saltar* obstáculos o salvar desniveles. En estos casos nos referiremos a la Capacidad de Salto o CDS, para saber la distancia máxima de salto que puede realizar ese personaje. Pero por el momento sólo es necesario saber que el **CDS** es siempre **la mitad de su CDM**.

@MOVIMIENTO IMPEDIDO

En muchas ocasiones del juego una miniatura verá su movimiento *Impedido* por la dificultad del terreno o por el efecto de una regla. Cuando una miniatura está bajo el efecto del *Movimiento Impedido*, deberá **descontar de su CDM 2 cm. por cada cm. que recorra**.

MOVER POR ARKHAM CITY

Los elementos del terreno que puedes encontrar en el juego son fundamentales para el movimiento y visión de las miniaturas. En *Batman Miniature Game* normalmente se combate en la ciudad, por lo que las reglas de movimiento están destinadas al juego en estas circunstancias. Todos los elementos del terreno se consideran *Obstáculos*, y están divididos en varias categorías: *Pequeños*, *Difíciles* y *Verticales*.



OBSTÁCULOS PEQUEÑOS

Los *Obstáculos Pequeños* son los que **no superan la mitad de la altura de una miniatura** (unos 2 cm. aproximadamente para un personaje de tamaño normal o "humano") como pueden ser pequeños setos de jardín, cajas, cubos, sillas y el mobiliario doméstico en general. **No supondrán ninguna penalización** al movimiento siempre que sean de una altura igual o menor que la mitad de la altura de la miniatura, si el obstáculo es mayor entonces se considerará *Obstáculo Difícil*.



ATRAVESAR UN OBSTÁCULO DIFÍCIL

Un *Obstáculo Difícil* es aquel que **es mayor que la mitad de la altura de la miniatura** pero no es mayor que esta (de 2 a 4 o 5 cm. aproximadamente para un personaje "humano") como las vallas o setos altos, coches, contenedores, grandes cubos de basura y en general todo el mobiliario urbano.



TERRENO DIFÍCIL

También son considerados *Obstáculos Difíciles*, **zonas delimitadas del terreno** como montones de escombros, desechos, zonas arboladas, canales o el agua del puerto. Los jugadores deben determinar qué elementos de terreno son *difíciles* antes de la misión.

MOVIMIENTO A TRAVÉS DE UN OBSTÁCULO DIFÍCIL O TERRENO DIFÍCIL

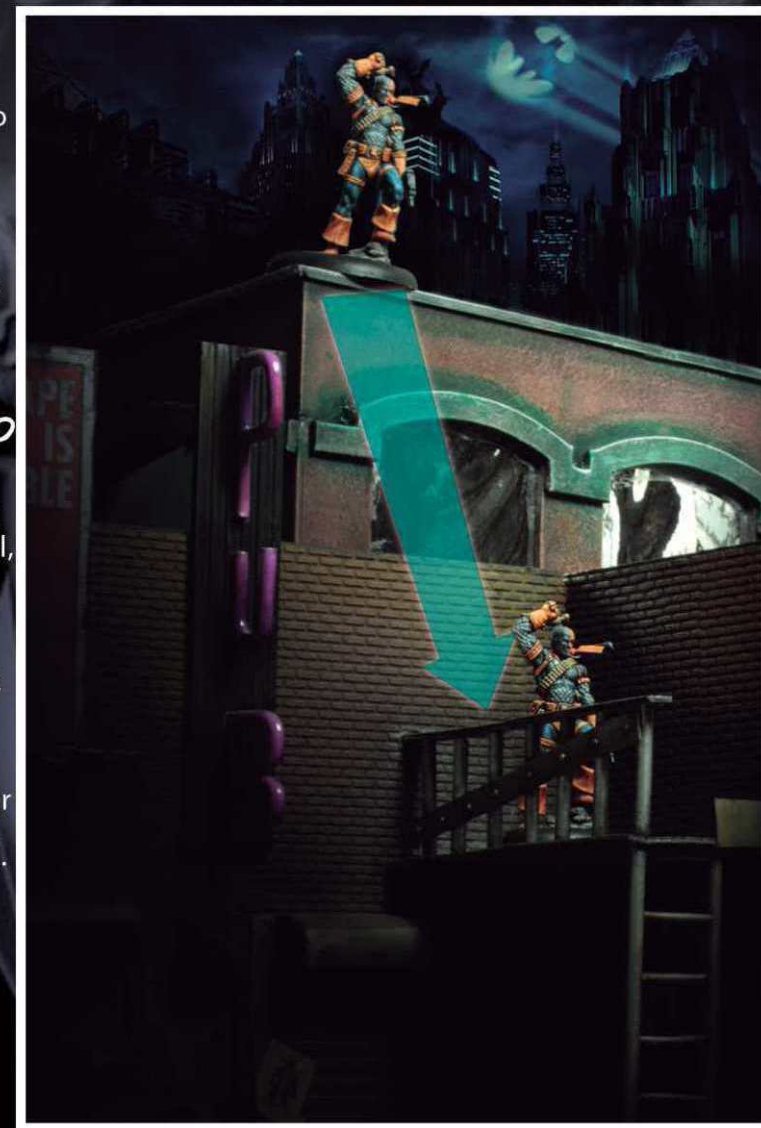
Si un personaje quiere pasar por una zona de *Terreno Difícil* o atravesar un *Obstáculo Difícil*, debe **gastar 1 MC**, o de lo contrario no podrá hacerlo.

TREPAR UN OBSTÁCULO VERTICAL

Un *Obstáculo Vertical* es aquel que **es más alto que la miniatura** como puede ser: una pared, un muro o cualquier otro elemento que sólo se puede superar trepando por él. Los jugadores deben determinar qué elementos de terreno consideran *Verticales* antes de la misión.

Para mover verticalmente se debe **gastar 1 MC** y se ha de medir la posición inicial y final de la peana de la miniatura. Mientras se desplaza verticalmente se considerará que tiene el **Movimiento Impedido**.

Una miniatura que intenta trepar por un obstáculo vertical debe terminar su movimiento en una posición donde pueda colocar la miniatura (como una azotea o en lo alto de un muro con suficiente grosor, etc.) no puede quedarse a media subida. Si logra llegar al final del obstáculo, pero no puede dejar allí la miniatura por no tener suficiente espacio para colocar la peana, deberá **Saltar al Vacío** o sufrir la regla de **Caídas**.



REGLAS BÁSICAS

SALTAR UN HUECO

Los personajes, **gastando 1 MC**, pueden Saltar horizontalmente de un punto a otro donde hay un hueco o espacio vacío que **no sea superior** a su **CDS**. Si es mayor no podrá saltarlo. Mientras se desplaza, durante el salto, se considerará que tiene el movimiento impedido.

SALTAR AL VACÍO

Los personajes también pueden *Saltar al Vacío* cuando encuentran un brusco desnivel del terreno. Para ello deben gastar **1 MC** o se considerará una *Caída*. Si la altura del salto **no es superior a la CDS**, el salto tendrá éxito automáticamente y se podrá colocar la miniatura de pie al final del vacío, pudiendo seguir moviendo si le queda CDM para ello.

Si la altura del salto **es mayor** que la **CDS** sufrirá Daños según la distancia que sobrepase la **CDS**. Además, a menos que realice con éxito una tirada de *Agilidad*, quedará *Derribado*. (Efecto Derribado)

- Si sobrepasa su CDS hasta 5 cm. recibe 1 marcador de daño (contusión).
- Si sobrepasa su CDS de 6 a 10 cm. recibe un marcador de daño (herida).
- Si sobrepasa su CDS de 11 a 15 cm. recibe tantos marcadores de daño (herida) como la mitad de su RESISTENCIA.
- Si sobrepasa su CDS por más de 15 cm. es retirada del juego como Baja.

CAÍDAS

En muchas ocasiones los personajes pueden verse obligados a saltar al vacío o pueden ser empujados después de un ataque. Si esto ocurre al borde de una zona elevada del terreno, como una azotea, terraza, etc. deberá caer al vacío desde esa altura.

Si una miniatura cae al vacío, sufrirá los mismos efectos que al Saltar al vacío, pero en este caso se considerará que su CDS es cero.

MANIPULAR

En muchos escenarios se exige Manipular objetos o realizar diferentes acciones de manipulación como: abrir una puerta, recoger algo del suelo, etc. Los jugadores deben determinar al inicio de la partida qué elementos de escenografía son manipulables y cuál es el resultado de la manipulación.

Un personaje debe gastar un MC para *Manipular* un objeto durante su *turno* si se encuentra en contacto con él (o lo porta), obteniendo el beneficio que aporte ese objeto.



ATACAR

Cuando un personaje realiza un Ataque, puede hacerlo de dos formas: hacer un ataque **A Distancia** (con un arma preparada para ello) o entablar un **Combate Cerrado** (armado o desarmado). Un personaje sólo puede atacar de una de las dos formas durante su turno.

El ataque debe llevarse a cabo según se haya declarado previamente (antes o después del Movimiento) y una vez cumplidos todos los requisitos y costes del ataque, el jugador debe repartir los golpes o disparos que disponga (dados para impactar) entre sus enemigos.

Una vez repartidos todos los *dados para Impactar* se realiza con ellos la *Tirada para Impactar*.

COMBATE CERRADO/GOLPEAR

Para realizar un combate cerrado y poder **Golpear** al enemigo, es necesario que las miniaturas se encuentren en contacto por algún punto de sus **Volúmenes**.

Nota: Hay armas y ataques especiales que permiten entablar un Combate Cerrado sin estar en contacto sus volúmenes.



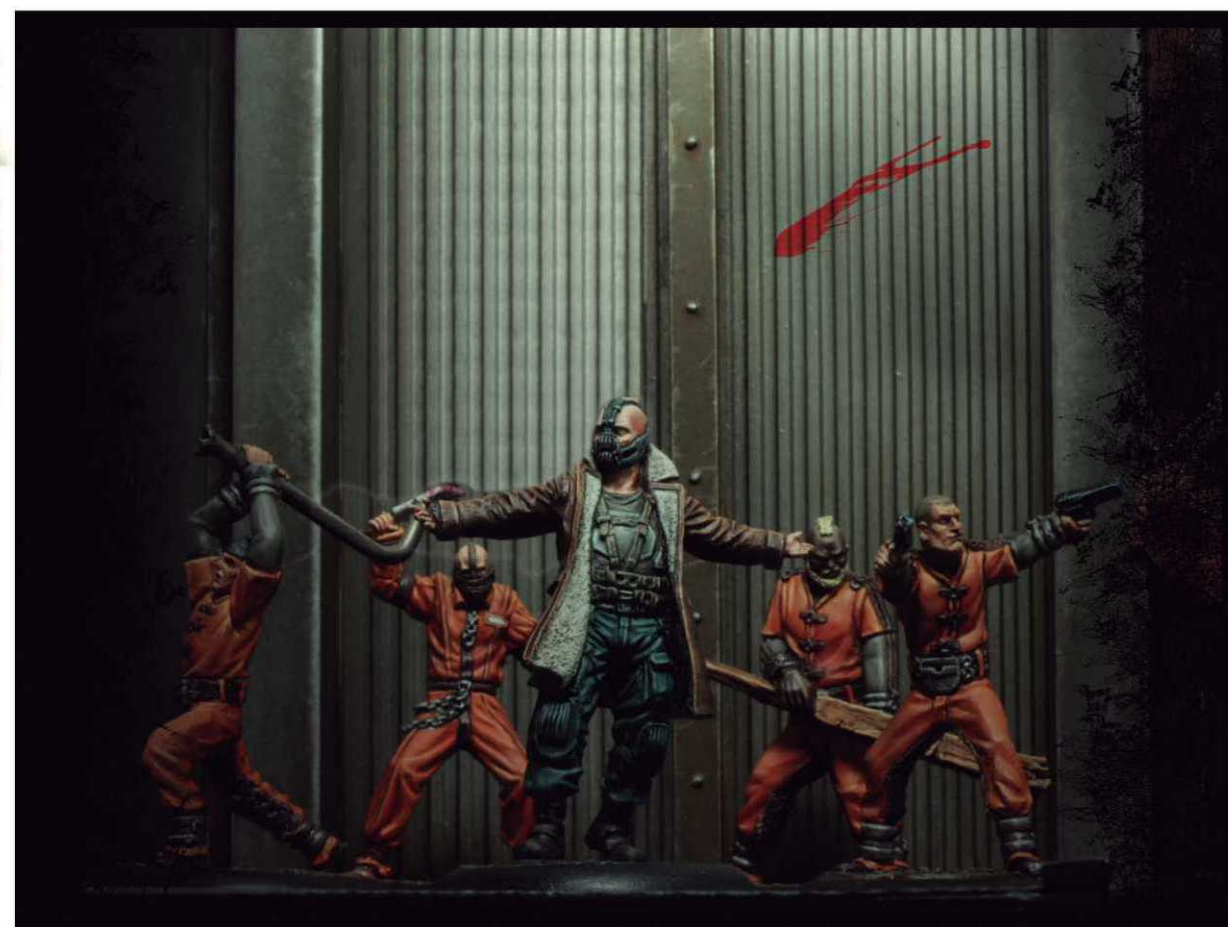


GOLPEAR

Cada **AC** que utilices en un *Combate Cerrado* es un *Golpe* o *tirada para Impactar*. Si se tiene más de un enemigo en combate cerrado puedes repartir los golpes entre los personajes enemigos adyacentes. Debes decidirlo antes de lanzar ningún dado. Sólo se puede atacar a un personaje una vez por turno, por lo que si se gasta más de un **AC** en *Golpear* a un mismo personaje enemigo, se deberán lanzar todos los dados para impactar a la vez.

Si el personaje que Golpea porta una o varias armas de combate cerrado (según se indica en su *Carta de personaje*), se debe declarar cuál de ellas utiliza antes de lanzar ningún dado y debe utilizar la misma arma en todos sus ataques durante esta ronda.

	Damage	ROF	Ammo	Special
Axe	🔥 /	- /	- /	Handy - Tough
	/	- /	- /	



REGLAS BÁSICAS

DAÑO

Esta característica del arma o ataque, indica el tipo y la cantidad de Marcadores de Daño que produce por cada Daño conseguido.

Un personaje puede elegir Golpear Desarmado o puede que se vea obligado a ello por alguna regla especial (ver Daños/Desarmado).

-Inferioridad Numérica.

Si en un Combate Cerrado el personaje atacado está en contacto con al menos 2 enemigos, (incluido su atacante) y a su vez ninguno de estos está en contacto con otro enemigo, el personaje atacado verá reducido su valor de DEFENSA en -1.



-Posición defensiva

Si en un Combate cerrado el personaje atacado se encuentra en una de las siguientes situaciones, verá aumentado su valor de DEFENSA en +1 en las tiradas para impactar de su atacante.

-Si se encuentra en una posición elevada con respecto a su agresor, pero con sus volúmenes en contacto.



-Si se encuentra detrás de un obstáculo menor de 2cm de ancho que no sea más alto que alguna de las miniaturas que intervienen en el combate. Por ejemplo una valla, seto, muro, etc.



-Si se encuentra rodeado a ambos lados de elementos de terreno que impidan el paso. Por ejemplo al defender una puerta o pasillo, entre dos obstáculos difíciles o verticales, etc.





COMBATE CERRADO/AGARRAR

En vez de Golpear a un personaje enemigo se le puede intentar "Agarrar". Para ello elige cuantos AC quieres utilizar más 1 SC y lanza los dados para Impactar, como si de Golpear Desarmado se tratase. Si logra Dañar, además del posible Daño, sufre el efecto INMOVILIZADO (ver Efectos).

Si un personaje es Inmovilizado/agarrado por varios enemigos, perderá 1 de DEFENSA por cada enemigo, hasta un mínimo de 1. Para liberarse y anular el efecto, el personaje agarrado debe gastar al menos 1 AC al inicio de su turno, y lanzar un dado por cada AC para superar su propia FUERZA. Si lo consigue permitirá al personaje liberarse y seguir activándose normalmente. Si es apresado por varios personajes deberá gastar al menos 1 AC por cada uno. También quedará liberado en el momento que su captor mueva alejándose del él o ataque a otro personaje.

COMBATE CERRADO/EMPUJAR

En vez de Golpear a un personaje enemigo se le puede intentar "Empujar". Para ello elige cuantos AC quieres utilizar más 1 SC y lanza los dados para Impactar, como si de Golpear Desarmado se tratase. Si logra Dañar, además del posible Daño, sufre el efecto DESPLAZADO (ver efectos).

DEFENDERSE / (BLOQUEAR)

Si un personaje es atacado en un combate cerrado y aún le quedan DC en su carta de personaje, podrá utilizarlos para Bloquear y anular los ataques de su enemigo. Se puede decidir una vez que el agresor ha lanzado los AC para impactar, pero antes de que haga las tiradas para Dañar.

BLOQUEAR

Para bloquear y anular un Impacto enemigo, lanza un dado por cada DC que gastes para ello. Por cada resultado igual o superior al valor del ATAQUE del personaje enemigo, habrás conseguido anular uno de sus Impactos y ya no se tendrá que hacer la tirada para Dañar por ese impacto.

ATAQUE A DISTANCIA/DISPARAR

Si un personaje porta un Arma A Distancia, podrá realizar un Ataque A Distancia, si cumple los siguientes requisitos mínimos:

Sólo se puede atacar una vez por turno con un Arma a distancia y además se deben gastar 2 AC para ello. Esto permite realizar tantos Disparos o tiradas para Impactar como la Cadencia del arma.

REGLAS BÁSICAS

ALCANCE

En principio se considera que las *Armas A Distancia* tienen un **Alcance ilimitado** pero el personaje siempre debe poder VER y trazar una línea recta hasta el objetivo. En cambio tienen una distancia mínima de uso, por lo que **un personaje no puede atacar con un Arma a Distancia, si tiene una o más miniaturas enemigas a 5cm o menos de distancia.**

ARMAS A DISTANCIA

Estas armas sólo pueden utilizarse realizando un ataque *A Distancia*. Tienen unas características especiales que definen su forma de uso y cualidades.

	Damage	ROF	Ammo	Special
Shotgun	2★	1	3	Firearm - M.Range
	-	-	-	-

CADENCIA

Es el número de **Disparos** o dados para impactar que se obtienen cuando se hace un ataque *A Distancia* con ella. Estos dados para *Impactar* se pueden repartir entre varios objetivos, siempre y cuando se cumplan todas las condiciones para *Disparar*.

Si un personaje ha declarado que va a *Mover* en su turno, sólo dispondrá de **un único dado para impactar o Disparo**, en vez de la Cadencia normal del arma.

Si el personaje porta más de un arma a distancia debe elegir solo una para atacar con ella durante todo su turno.

MUNICIÓN

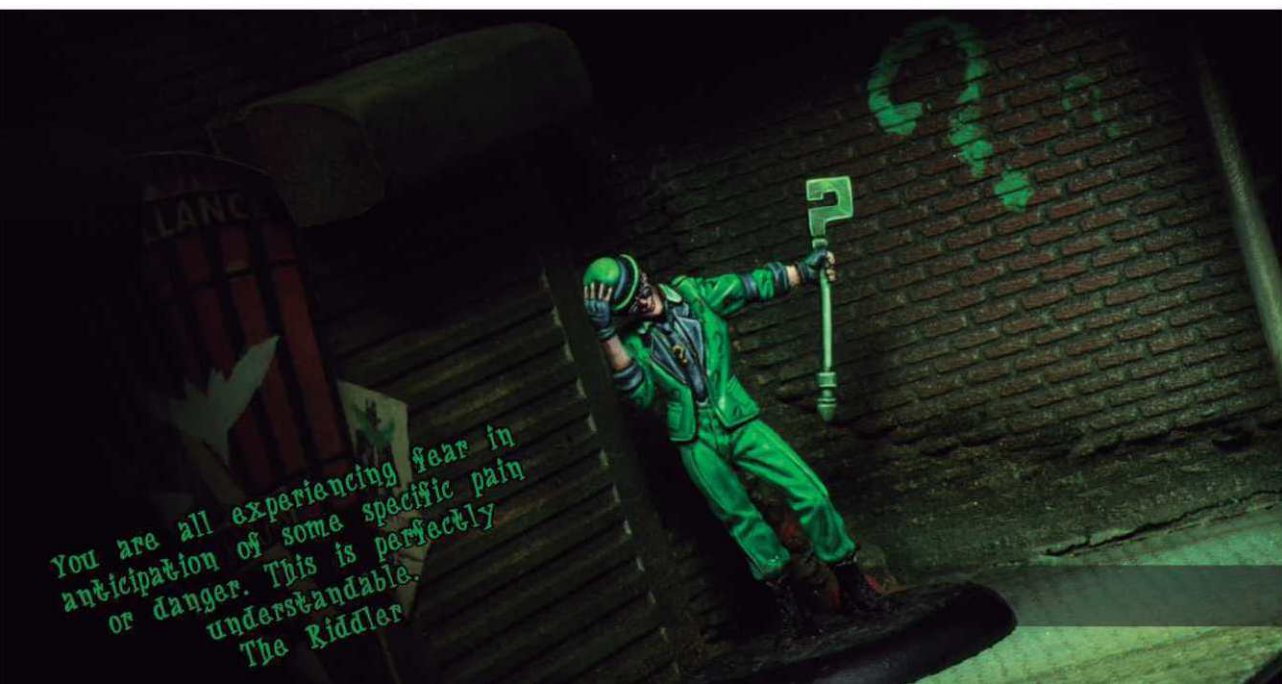
La munición es la cantidad de veces que puede atacar *A Distancia* ese arma durante la partida y está representada por los *Cargadores de munición*. Cuando un personaje **Ataca** con un arma que tenga munición debe descontar un cargador de munición de ese arma. Si un personaje agota su munición, no podrá seguir atacando con ella.

En muchas situaciones del juego los personajes pueden obtener munición adicional, lo que le permitirá disponer de más rondas de disparo.

Nunca un personaje podrá tener más munición de la que portaba al inicio de la partida (esto incluye haber comprado un *Cargador* de munición adicional de la lista de equipo disponible de su banda.)

DAÑO

Esta característica del arma o ataque, indica el tipo y la cantidad de Marcadores de Daño que produce por cada Daño conseguido.



REGLAS BÁSICAS

BLINK!

Cuando se *Dispara* a un personaje y no se le logra *VER* completamente, ya que puede encontrarse cubierto detrás de una esquina o un coche, etc. e incluso cuando se interpongan varios obstáculos en la trayectoria del *Disparo*, el personaje objetivo debe realizar una tirada de **BLINK!** por cada obstáculo que se interponga en la trayectoria del disparo.

Las tiradas de **BLINK!** se hacen después de la tirada para Impactar y solo si ha sido Impactado el personaje, de lo contrario es inútil hacerlas.

Las miniaturas adyacentes a un obstáculo u otra miniatura pueden *Disparar* por encima de ellas (si se lo permite la altura) sin considerar este obstáculo para **BLINK!**

TIRADA DE BLINK!

Si un personaje es *Impactado* deberá lanzar un dado por el primer obstáculo que se interponga en la trayectoria. Si se saca menos que la dificultad del **BLINK!** (ver tabla) el disparo habrá salvado el obstáculo, y se deberán seguir haciendo tiradas de **BLINK!** para cada obstáculo hasta que el objetivo sea finalmente impactado o el tiro falle contra un obstáculo. Si el obstáculo es un elemento de juego que puede ser dañado o un personaje, estos sufrirán el efecto del "Fuego Cruzado".

Dificultad del BLINK!:

No todos los obstáculos tienen la misma facilidad para anular un impacto. La dificultad de la tirada de **BLINK!** está determinada por el tipo de Obstáculo.

4 o +, Muros, paredes, y cualquier elemento considerado "muy sólido" y resistente, además de las propias miniaturas.

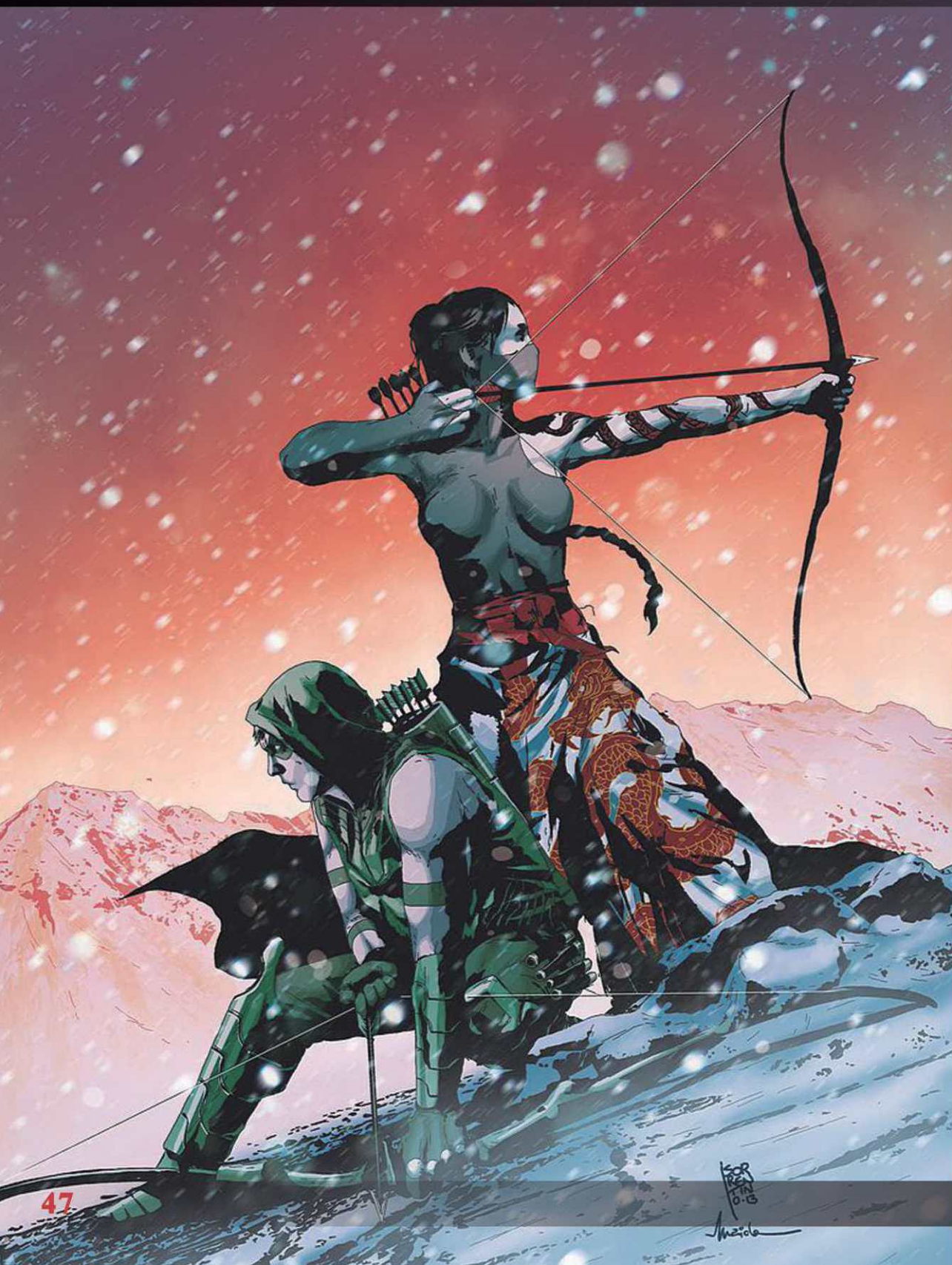
5 o +, Vallas de madera, árboles, coches, farolas y cualquier elemento de Mobiliario Urbano.

6, Setos, alambradas, cajas, mesas, sillas y cualquier elemento considerado como Mobiliario Doméstico.

BLINK!

BLINK!

BLINK!



FUEGO CRUZADO

Si un personaje (u objeto dañable) es impactado como resultado de una tirada de Blink! superada, y posteriormente se supera la tirada de Daño, solo recibe 1 marcador de Herido, en vez del Daño que produce normalmente el arma.

AGAZAPARSE

Si un personaje en su turno se encuentra adyacente a un obstáculo, puede gastar 1 SC para agazaparse detrás de él. Obtendrá un +1 en cualquier Tirada de Blink! correspondiente a ese obstáculo.

IMPACTAR

Una vez adjudicados los dados que se usarán para atacar al enemigo se debe realizar una tirada para Impactar. Lanza a la vez todos los dados adjudicados contra un mismo personaje. Cualquier resultado Igual o superior al valor de DEFENSA del personaje objetivo, se considera un Impacto. Por cada Impacto conseguido, se deberá realizar una tirada para Dañar contra ese personaje. (Ver Dañar).

En las tiradas para Impactar, un resultado de 1 sin modificar es siempre un fallo, y un resultado de 6 sin modificar se considera siempre un Impacto.

DAÑAR

Se deberá lanzar un dado por cada Impacto conseguido, (más el dado especial de Daños Colaterales), para ver que daños producen en los personajes impactados.

Por cada resultado que sea igual o superior a la FUERZA del personaje atacante, se habrá conseguido un Daño sobre el objetivo.

Este Daño se refleja con los Marcadores de Daño que se especifican en cada una de las armas o ataques. Cada daño puede producir además un Efecto (ver reglas Avanzadas).

En algunas ocasiones las Armas de Combate Cerrado pueden modificar la FUERZA del personaje, en estos casos vendrá indicado con un símbolo de "+" o "-", delante de un dígito. Por ejemplo, si se indica "+1" y la FUERZA del personaje es "4+", el resultado necesario para dañar con ese arma será de "3 o +", ya que el modificador es positivo.

En las tiradas para Dañar, un resultado de 1 sin modificar es siempre un fallo, y un resultado de 6 sin modificar se considera siempre un Daño.

MARCADORES DE DAÑO

Por cada *Daño* conseguido sobre un personaje, este debe acumular uno o más *Marcadores de Daño*. Los *Marcadores de Daño* pueden ser de dos tipos: **Contusión** (★) o **Herido** (♠), según viene indicado en las características del personaje o Arma utilizada.

Cuando un personaje recibe marcadores de los dos tipos en un mismo ataque, se deben adjudicar primero los marcadores de *Herido*, y después los de *Contusión*. Si un personaje recibe más marcadores que su valor de **RESISTENCIA**, los marcadores restantes se ignoran.

Por ejemplo: un personaje recibe 2 Daños (♠ ♠ ★) de un arma, se adjudicarán primero las 4 Heridas (♠) y después las 2 Contusiones (★). El personaje tiene una RESISTENCIA de valor 5, quedaría KO y el último marcador de Contusión se ignoraría.

DESARMADO

Si un personaje no porta armas de *Combate Cerrado*, puede golpear dando puñetazos, patadas, mordiscos, etc. El *Daño* producido por estos impactos, es siempre un *marcador de Contusión*.

RASGUÑO

Al impactar con armas *A Distancia*, aún fallando la tirada para Dañar, siempre se consigue infringir un *Daño* en forma de *marcador de Contusión*.

EFFECTOS POR ACUMULACION DE DAÑO

Cada vez que una miniatura acumula 2 *marcadores de Daño* de cualquier tipo, debe **quitar inmediatamente un Contador de Acción** a su elección de los que le quedasen por gastar en la ronda. Además, en la fase *Maquinar un Plan*, perderá un *Contador de Acción* por cada 2 *marcadores de Daño* acumulados.

Los personajes pueden eliminar marcadores de *Contusión*, al final de cada ronda, haciendo una tirada de *Recuperación* (ver *Recuperarse*).





NOQUEADO – EFECTO KO

Si un personaje acumula tantos marcadores de *Daño* como su valor de RESISTENCIA, es inmediatamente KO.

Cuando un personaje es KO, **pierde inmediatamente todos sus Contadores de Acción** y también es **Derribado** hasta que logre **Recuperarse**. A un personaje KO, no se le pueden adjudicar contadores en la fase **Maquinar un Plan**, ni **Activarse**, pero tendrá una oportunidad para **Recuperarse** al final de cada ronda. Coloca un marcador de KO, para diferenciarlo de un personaje **Derribado**.

Los personajes KO no otorgan la regla **Blink**, ya que están derribados.

Los personajes KO no contabilizan a la hora de controlar objetivos, ni afectan a la regla inferioridad numérica.

Cuando un personaje cae KO, los marcadores de Daño Herida (♠) sobrantes deben ser intercambiados por marcadores de Daño Contusión (★) que tuviese previamente, lo que podrá hacer que el personaje pase a ser **Baja**.

Por Ejemplo: Un personaje de RESISTENCIA 4 que ha sufrido daño (♠♠★), sufre un nuevo ataque con daño (♠♠★). Se le adjudica un daño (★) quedando KO (4 daños: ♠♠♠♠) y el daño sobrante se ignoraría. Al sobrar un Daño (♠), este debe sustituirse por un Daño (★) anterior con lo que el personaje pasa a tener 4(♠) y es Baja.





BAJA

Si todos los *Marcadores de Daño* recibidos son *marcadores de Herido* (X), el personaje es considerado *Baja* y se retira su miniatura del juego.

DAÑOS COLATERALES

En todas las tiradas para Dañar se ha de lanzar, junto a los dados para Dañar, el *Dado de Daños Colaterales*. Este dado debe ser de diferente color y su resultado tendrá consecuencias adicionales a la tirada para Dañar.

Este dado se utiliza para determinar si se logra derribar al objetivo o para daños críticos y especiales.

DERRIBAR

Si el resultado del dado de *Daños Colaterales* es igual al resultado de cualquiera de los dados para Dañar, se habrá conseguido *Derribar* al contrario. (Ver Efecto *Derribado*).

Esto puede suceder incluso sin dañar al objetivo, pero un resultado de doble "1", sigue siendo un fallo y tampoco logra *Derribar* al objetivo.

DAÑO CRÍTICO

Si el resultado del dado de *Daños Colaterales* es 6 y al menos se consigue un Daño de cualquier tipo, se añadirá un *marcador de Daño* (★) extra al total inflingido.

CRÍTICOS ESPECIALES(CRT)

Muchas armas y ataques especiales pueden producir un *Daño Crítico especial*, que vendrá indicado con las siglas "CRT" en la descripción del arma o regla. El efecto del CRT siempre sustituye al daño de contusión extra.

RECUPERARSE

Al final de cada ronda todos los personajes que han acumulado marcadores de *Contusión* o están KO, pueden intentar retirar un marcador de *Contusión* o salir del KO, realizando una tirada de *Recuperación*.

Los marcadores de *Herido* (♦) no pueden ser recuperados, por lo que nunca se retiran del personaje que los ha recibido.

Recuperarse de Contusión

Lanza un único dado por cada personaje: con un resultado de 4 o más se podrá quitar 1 marcador de *Contusión*.

Si un personaje aún tiene SC sin utilizar al final de la ronda puede gastarlos ahora y lanzar un dado más por cada SC, e intentar quitarse más *Marcadores de Contusión*.

Recuperarse del KO

Para que un personaje pueda **recuperarse de un KO**, primero deberá realizar una tirada de *Resistencia*. Si un personaje KO pasa esa tirada, seguirá tumbado hasta que pueda levantarse, y mantendrá los marcadores de *Herido* que tuviese y todos los de *Contusión* menos uno.

Si no lo logra continuará KO.

PREPARANDO UNA PARTIDA

UNA VEZ SE TIENE TODO LO NECESARIO PARA JUGAR, ES EL MOMENTO PARA PREPARAR UNA PARTIDA DE BATMAN MINIATURE GAME.

LO PRIMERO QUE DEBES HACER ES COLOCAR LA ESCENOGRAFÍA DISPONIBLE EN EL TERRENO DE JUEGO Y CONFIGURAR UNA BANDA ACORDE A LA REPUTACIÓN ESTABLECIDA PARA JUGAR LA BATALLA. DESPUÉS ELIGE UN ESCENARIO Y ¡YA PUEDES EMPEZAR A JUGAR!



COLOCA LA ESCENOGRAFÍA

POR MUTUO ACUERDO LOS JUGADORES DEBEN DESPLEGAR TODA LA ESCENOGRAFÍA DE QUE DISPONGAN Y ADEMÁS DEBEN ESTABLECER QUE ELEMENTOS SERÁN OBJETOS O TERRENOS DIFÍCILES Y CUALES PEQUEÑOS O VERTICALES, ETC. ADEMÁS DEBEN ESTABLECER QUE OBJETOS SON MANIPULABLES Y CUAL ES EL RESULTADO DE HACERLO, SI NO SE CONTEMPLA EN LOS ESCENARIOS.



30-10-03

CONFIGURA TÚ BANDA

ESTABLECER REPUTACIÓN

Antes de configurar la banda, se debe establecer cuanta *Reputación* dispone cada jugador para configurar su banda. Para los escenarios que se presentan a continuación se aconseja que ambos jugadores cuenten con la misma *Reputación*. Recomendamos un máximo de 150 puntos para pequeñas partidas y 450 para partidas de casi 2 horas, siendo 300 la cantidad ideal para los escenarios que aquí se presentan.

Una vez establecida la *Reputación* de las bandas, se pueden empezar a seleccionar personajes, recuerda que la suma de la **Reputación individual de cada personaje, nunca puede exceder el máximo de Reputación establecido.**

EL JEFE DE LA BANDA

Cada jugador debe elegir cuál será su "*Jefe de la Banda*" entre los personajes con rango **Líder u Hombre de Confianza**.

Todos los demás personajes de cada *Banda* deben tener la misma *Afiliación* que el "*Jefe de la Banda*".

Si un personaje tiene una afiliación "*Desconocida*", este podrá ser elegido por cualquier *Banda*.

RANGO

Todos los personajes tienen alguno de los siguientes rangos: **Líder, Hombre de Confianza, Secuaz o Agente Libre**. Este rango determinará la elección de personajes como se indica a continuación:

- Sólo se puede incluir un **Líder**. Si se incluye un **Líder**, este debe ser el "*Jefe de la banda*".
- Sólo se puede incluir un **Hombre de Confianza**, a menos que el "*Jefe de la banda*" sea un **Hombre de Confianza**. En este caso se podrá incluir un segundo **Hombre de Confianza**.
- Sólo se puede incluir un **Agente Libre** por cada tramo completo de 150 puntos de *Reputación* total de la banda.
- Se puede incluir cualquier número de **Secuaces** sin repetir personaje (con distinto nombre).
- Un secuaz que no tenga nombre propio se considerará "*Esbirro*", e irá marcado en su ficha de rango con un asterisco "*", podrás utilizar tantos **Secuaces Esbirros** como desees.
- No se puede incluir dos veces un mismo personaje a menos que sea un *Esbirro*.

RECURSOS \$\$\$

Muchos de los personajes tienen un coste en \$ indicado en su carta de personaje, que representa la calidad y cantidad de equipo que porta.

No puede gastar más de 500\$ por cada tramo incompleto de 150 de *Reputación* que posea la *Banda*.

Estos recursos los puedes gastar en alinear personajes que necesiten el pago de estos costes y también pueden ser empleados en equipar a los **Secuaces** de la banda.

Al configurar la banda debes sumar el coste en \$ de todos los personajes alineados, con ello obtendrás el gasto total de recursos de tu banda sumado al equipo adquirido por los **Secuaces**.



EQUIPO DISPONIBLE

Los Secuaces de la banda poseen varias opciones de armamento o equipo. Cada *Secuaz* solo puede elegir una de las opciones de *Equipo Disponible* de su Banda y sumar sus costes (\$) al total del gastado por la Banda. El personaje podrá utilizar el equipo comprado como si fuese una regla original del personaje. Cada elemento del *Equipo* tiene un máximo disponible para el total de la banda que viene indicado junto a su nombre.



BATMAN

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la Munición de un arma

0-2 Linterna (\$100)

Obtiene la regla "Linterna"

0-2 Esposas (\$200)

Obtiene la regla Arrestar

0-2 Silbato (\$200)

Obtiene la regla Dar el Alto



PENGUIN CREW

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la Munición de un arma

0-2 Lanzacabos (\$300)

Obtiene la regla "Lanzacabos"

0-2 Laser (\$150)

Obtiene la regla "Laser"

0-2 Uniforme de Camuflaje (\$300)

Obtiene la regla "Sigilo"



JOKER CREW

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la Munición de un arma

0-2 Lanzacabos (\$300)

Obtiene la regla "Lanzacabos"

0-2 Pintura de Payaso (\$150)

Obtiene la regla "Despistar"

0-2 Bengala (\$300)

Obtiene la regla "Bengala"



BANE CREW

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la Munición de un arma

0-2 Lanzacabos (\$300)

Obtiene la regla "Lanzacabos"

0-1 Dosis de Titán (\$100)

Obtiene una "Dosis de Titán"

0-2 Gafas de Infrarrojos (\$200)

Obtiene la regla "Visión nocturna"



POISON IVY CREW

0-2 Mutación titanica (\$150)

obtiene una "Dosis de Titán".*

0-1 Mutación sentidos (\$100)

obtiene la regla "Visión Nocturna".*

0-2 Esporas extras (\$200)

Obtiene +1 a la munición de una arma.*

0-2 Mutación espinas (\$200)

Obtienes la regla "Claws".*

*Nota: Sólo se podrá equipar a las plantas con este equipo.



BLACK MASK CREW

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la munición de una arma.

0-2 Puño americano (\$200)

Obtiene la regla "Puños reforzados".

0-2 Lanzacabos (\$200)

Obtiene la regla "Lanzacabos".

0-1 Soborno (\$100)

Obtiene la regla informador.



TWO FACE

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la munición de una arma.

0-1 Soborno (\$100)

Obtiene la regla "informador".

0-2 Chaleco antibalas (\$100)

Obtienes la regla "chaleco antibalas".

0-2 Esposas (\$200)

Obtienes la regla "Arrestar".



LEAGUE OF SHADOWS

0-2 Cargador (\$200)

Obtiene +1 a la munición de una arma.

0-1 Tatuaje lealtad (\$200)

Obtienes la regla "Guardaespaldas".

0-1 Gafas visión nocturna (\$200)

Obtienes la regla "Visión Nocturna"

0-1 Pies de gato (\$100)

Obtienes la regla "Pies de gato".

CONFIGURA TÚ BANDA

ESTRATEGIAS (OPCIONAL)

Al configurar la banda puedes elegir estrategias que te ayuden en tus planes para conseguir la victoria. Primero se deben elegir las estrategias y después seguir el orden de despliegue hasta empezar la partida:

A/ Elección de Escenario.

B/ Mobiliario Urbano.

C/ Bandas.

D/ Objetivos.

E/ en Juego.



ELEGIR LAS ESTRATEGIAS

Cada estrategia tiene un valor que varía de 1 a 3. Cada jugador puede elegir estrategias hasta un valor máximo de 3. Las estrategias deben ser jugadas en la fase de despliegue que se indica en cada una de ellas: (valor/fase)

- **3/A PLAN GLOBAL** – Elige el escenario en vez de echarlo a suerte. Si ambos eligen esta estrategia, se anulan.
- **2/C AVANCE RAPIDO** – Aumenta tu zona de despliegue 10cm. Si tienes dos zonas aumenta 5cm cada una.
- **2/C ENCERRONA** – Despliega toda tu banda después que el contrario. Si ambos eligen esta estrategia, se anulan.
- **1/C – AVANZADILLA** – Puedes colocar una miniatura hasta 10cm fuera de tu zona de despliegue. Si no hay zona, +1 a la tirada para su entrada en la zona de juego.
- **1/C REFUERZOS** – Puedes dejar sin desplegar un personaje para que sea desplegado a partir de la segunda ronda en cualquier fase de Maquinar un Plan, si obtiene antes un resultado de 4 o más en un dado. Puede desplegar en cualquier borde del escenario que no corresponda a la zona de despliegue enemiga.
- **1/B PLANOS** – Obtienes 2 Farolas o 1 Alcantarilla adicional.
- **1/D OBJETIVO SECRETO** – Obtienes 1 objetivo adicional a elegir (máximo 1).
- **1/D CAMBIO DE PLANES** – Tira dos dados, desplaza un objetivo tantos cm como la suma de la tirada. (Realiza esta estrategia después de haber colocado los Objetivos)
- **2/? CHIVATO** – Anula una estrategia enemiga en el momento de usarla. Un Chivato puede anular a otro Chivato.
- **2/E ANTICIPACIÓN** – Eliges quien toma la delantera en la primera ronda sin sacar contador de la bolsita. Si ambos eligen esta estrategia, se anulan.
- **2/E ARENGA** – Tu Banda se Larga cuando su Reputación es reducida un 80% o más.
- **3/C PLAN PERFECTO** – Al inicio de la partida Introduce un contador más de tu banda en la bolsa para determinar quien Toma la Delantera.



CONFIGURA TÚ BANDA

FASE A/ ELIGE ESCENARIO

Lanza un dado para ver que escenario jugar.

- 1- Encuentro fortuito
- 2- Saqueo
- 3- Patrullando
- 4- Refriega
- 5- Asegurar la zona
- 6- Emboscada

FASE B/ MOBILIARIO URBANO

ALCANTARILLAS

Al inicio de la partida ambos jugadores deben desplegar de manera alternativa y antes de colocar cualquier miniatura, 1D3 marcadores de Alcantarilla por jugador. Empieza el que más marcadores de Alcantarilla tenga, en caso de empate el que posea más miniaturas en su banda. Estas se pueden colocar en cualquier parte del tablero de juego, a 20 cm. o más de cualquier otro marcador de Alcantarilla y a más de 5cm de los bordes.

Entrar y Salir de la alcantarilla

Para poder Entrar o Salir de una alcantarilla hay que **gastar 2 SC y 1 MC** (como pago al *Movimiento Difícil* y *Manipulación* de la tapa de la alcantarilla). Además, en la ronda en la que un personaje sale de una alcantarilla, su CDM básico se reduce a 0 por lo que si se quiere mover debe usar MC.

Un personaje puede *entrar* en una *alcantarilla* en cualquier momento de su turno si se encuentra adyacente a ella y paga los costes anteriormente indicados. Retira la miniatura del tablero y déjala en un lado visible como recordatorio de que esta en el interior de la *alcantarilla*.

Sólo una miniatura de la banda puede estar en el interior de las alcantarillas a la vez y debe pasar como mínimo una ronda completa en su interior. A partir de la siguiente ronda se pueden pagar los costes indicados anteriormente y activar a esa miniatura haciéndola salir por cualquier marcador de Alcantarilla. Coloca la miniatura adyacente al marcador de Alcantarilla, pudiendo mover y atacar, si aún le quedan *Contadores de Acción*.

Trabar una alcantarilla

Si un jugador tiene a 1 o más miniaturas adyacentes a un marcador de Alcantarilla, el jugador contrario no podrá utilizarla para salir o entrar por ella. Para trabar el paso por la alcantarilla a un personaje "Grande" se deben tener al menos 2 miniaturas adyacentes a ella.

Los personajes KO no contabilizan a la hora de considerar una alcantarilla trabada.

FAROLAS

Al inicio de la partida ambos jugadores deben desplegar de manera alternativa y antes de colocar cualquier miniatura, 1D3 Farolas por jugador. Empieza el que más marcadores de Farola tenga, en caso de empate el que posea más miniaturas en su banda. Estas se pueden colocar en cualquier parte del tablero de juego, a 20 cm. o más de cualquier otro marcador de Farola y a más de 5cm de los bordes.

Las Farolas iluminan, según las reglas de LUZ, una zona de 10cm de radio. Los jugadores deben tener en cuenta que la luz no atraviesa obstáculos sólidos (muros, paredes, contenedores, etc.) por lo que deberán determinar claramente las zonas que quedan a la sombra de cada luz.

Las Farolas pueden ser Objetivo de Ataques a Distancia, se considera que tienen un valor de defensa de 2, si reciben un Marcador de Daño se destruyen y son retiradas de la mesa de juego. Recuerda que pueden ser también dañadas por un Blink a causa de la regla de Fuego Cruzado.





FASE C/ BANDAS

Ambos jugadores han de dividir su banda en dos grupos de igual número de miniaturas si es posible. Luego sortea (con una moneda, dado, a los chinos, etc.) quien despliega primero.

El primer jugador elige una zona de despliegue y coloca en ella las miniaturas de uno de sus grupos. A continuación el otro jugador coloca las miniaturas de uno de sus grupos en la zona de despliegue contraria. Después, el primer jugador coloca las miniaturas de su otro grupo y luego hace lo mismo el segundo. Algunos escenarios pueden variar este orden o tener varias zonas de despliegues, estas particularidades vendrán indicadas en cada uno de ellos.

Las miniaturas deben colocarse totalmente dentro de la zona de despliegue correspondiente, pero pueden desplegarse "Agazapadas".

FASE D/ OBJETIVOS

Hay 4 tipos de objetivos, cada jugador debe elegir 3 de ellos, pero no puede repetir su tipo. Estos están representados con marcadores. El jugador que desplegó primero su banda despliega uno de sus objetivos primero y se alternarán hasta colocarlos todos. Los objetivos siempre han de ser colocados en la zona de despliegue del enemigo, pero esto puede variar según el tipo de objetivo o el escenario elegido. Los objetivos han de colocarse al menos a 5cm de cualquier borde de la zona de juego, de otro objetivo o de un elemento de escenografía (No pueden colocarse objetivos encima ni dentro de un elemento de escenografía, siempre han de estar desplegados a nivel de suelo del terreno de juego).

Los objetivos siempre deben estar en el terreno de juego, jamás se podrán desplegar fuera, ni mover fuera del mismo.

No se podrá desplazar una figura dentro de las alcantarillas (por ejemplo una miniatura que porte un Botín, en cuyo caso si la miniatura entra dentro de las alcantarillas dejara el Botín fuera de la misma).

CONTROLAR OBJETIVOS

Para controlar un objetivo se ha de tener al menos un personaje adyacente a él, y que a su vez no haya otros personajes enemigos adyacentes al objetivo o a la miniatura que intenta controlar el objetivo. Solo se tendrá en cuenta la posición de los personajes al final de la ronda en la fase de *Recuento de Bajas*. Recuerda que los personajes KO no contabilizan a la hora de controlar objetivos.

Cada objetivo proporciona al jugador que lo colocó y lo consigue controlar un número de *puntos de Victoria o PV*. Algunos objetivos, como los *Botines* y *Enigmas*, pueden proporcionar PV al enemigo, pero normalmente solo los proporciona al propietario del mismo.

BOTÍN (1PV AL BANDO QUE LO CONTROLE)

Los marcadores de Botín pueden ser desplegados hasta 20cm fuera de la zona de despliegue enemiga (en zona neutra). Pueden ser cogidos y transportados por los personajes. Para coger un botín se ha de usar la regla *Manipular*, portándolo el personaje a partir de ese momento. Siempre que quiera mover llevando un botín ha de gastar 1 MC para ello. Puede dejarlo caer en cualquier momento y puede ser *Robado* como si fuese un arma.

Cuando un personaje que transporta un Botín es Noqueado (efecto KO) o es Retirado como Baja, inmediatamente dejara caer el Botín al suelo. (En caso de que no haya espacio para colocar la peana del botín el jugador dueño de la miniatura que lo portaba lo colocará en lugar más cercano que sea posible desde donde cayó al suelo).

CONFIGURA TÚ BANDA

ENIGMA (? PV AL BANDO QUE LO RESUELVAN)

Los marcadores de enigma pueden ser desplegados hasta 20cm fuera de la zona de despliegue enemiga (en zona neutra). Para intentar resolver un Enigma debes Manipular el objetivo con el personaje y declarar que quieres intentar resolverlo.

Pide al jugador contrario que diga un nº del 2 al 5 y lanza un dado.

- Si el resultado es igual al dicho número se habrá resuelto el enigma ganando 3PV.
- Si el resultado difiere en 1, el objetivo permanecerá una ronda más en juego y se podrá volver a intentar resolver.
- Si la diferencia es mayor que 1 se obtendrá 1 PV.
- Si lo resuelve el contrario (que puede) solo le proporcionará 1PV, en el resto de los casos el objetivo permanecerá en juego sin proporcionar puntos de victoria.

Una vez obtenidos PV, este marcador de Objetivo se retira de la mesa de Juego.





CAJAS DE MUNICION (3PV A SU PROPIETARIO)

Los marcadores de caja de munición se consideran Obstáculos pequeños y a su vez Objetivos.

Si un personaje en su turno se encuentra adyacente a una caja de munición, podrá Manipularlo y coger un "Cargador de Munición" (ver *Munición*).

Una miniatura puede manipular una caja de munición una vez por turno.

CONTENEDOR DE TITAN (2PV A SU PROPIETARIO)

Los marcadores de contenedor de Titán se consideran Obstáculos pequeños y a su vez Objetivos.

Si un personaje en su turno se encuentra adyacente a un contenedor de Titán, podrá Manipularlo y coger una "Dosis de Titán".

Una miniatura puede manipular un Contenedor de Titán una vez por turno.

DOSIS DE TITAN (UN SOLO USO)

Si un personaje posee una Dosis de Titán puede usarla, en la fase de Maquinar un Plan, para sumar 1 a todos los valores de sus Características Principales hasta el final de la ronda. Un personaje solo puede usar una Dosis durante la partida, una segunda le mataría.

Fase E/ EN JUEGO

Prepara la bolsita o recipiente donde introducir los contadores/dados y empieza la partida.

FINAL DE LA PARTIDA

La batalla acaba al final de la ronda que indique el escenario o cuando la *Banda se Larga*.

LA BANDA SE LARGA

Cuando al final de una ronda es reducida la "Reputación" de una banda en un 70% o más, contando las miniaturas que son *Baja* o *KO*, un personaje en pie, a elección del jugador, debe realizar inmediatamente una *Tirada de Motivación*. Si la pasa, podrán seguir jugando otra ronda, en caso contrario **La Banda se larga** (si no se puede realizar la tirada por que no hay ninguna figura en pie se considera fallo automático) y se acaba inmediatamente la partida.

Cuando una *Banda se Larga* el jugador contrario recibe tantos PV como rondas pendientes queden por jugar multiplicado por 2, a menos que ambas bandas se larguen en la misma ronda.

El vencedor será el que más PV obtenga al final de la batalla.

RECuento DE PUNTOS DE VICTORIA PV

Al final de cada ronda, los jugadores deberán sumar los PV que hayan obtenido esa ronda por controlar Objetivos y por bajas. Al final de la partida suma todos los PV obtenidos en cada ronda para encontrar al vencedor.

PV por Bajas o KO.

También se obtienen PV por cada Baja o primer KO:

Sólo se obtienen en el turno que se realiza el KO o Baja, no es acumulativo.

- Jefe de la banda o Líder : Baja 6PV / KO 4PV
- Hombre de confianza: Baja 4PV / KO 2PV
- Agente libre: Baja 4PV / KO 3PV
- Secuaz: Baja 2PV / KO 1PV

"Pueden sospechar de mí, pero nunca me
cogerán. Me pueden perseguir, pero nunca me
van a atrapar. Nunca, nunca, nunca me
cogerán."

Selina Kyle





HABILIDADES ESPECIALES, PERSONALES Y EQUIPO. (TRAITS)

LAS HABILIDADES ESPECIALES SON EXCEPCIONES A LAS REGLAS BÁSICAS Y SIEMPRE PREVALECEM SOBRE ESTAS. ESTAS REGLAS SIEMPRE HACEN REFERENCIA AL PERSONAJE QUE LA POSEE, POR LO QUE PARA PODER LLEVAR A CABO UNA REGLA ESPECIAL, EL PERSONAJE DEBE CUMPLIR TODOS LOS REQUISITOS Y COSTE EN CONTADORES DE ACCIÓN QUE SE INDICAN EN LA DESCRIPCIÓN DE LA REGLA. EL COSTE EN CONTADORES DE ACCIÓN NORMALMENTE VIENE INDICADO ENTRE PARÉNTESIS, AL LADO DEL NOMBRE DE LA REGLA. SI NO SE GASTAN ESTOS CONTADORES NO SE PODRÁ LLEVAR A CABO LA REGLA EN CUESTIÓN.

SI UNA REGLA NO ESPECÍFICA EN QUÉ MOMENTO PUEDE SER USADA, SIEMPRE SERÁ EN EL TURNO DEL PERSONAJE, A MENOS QUE SE INDIQUE QUE, ES UNA HABILIDAD PASIVA, ESTAS PODRÁN JUGARSE DURANTE EL TURNO DE UNA MINIATURA CONTRARIA.



ACROBAT (ACROBATA)

Su CDM "básico" es de 12cm y su CDS pasa a ser igual que su CDM, además no debe gastar ningún MC para mover a través de un obstáculo o terreno *Difícil*, *Saltar* o *Levantarse*, incluso durante su movimiento puede atravesar otras miniaturas. Los personajes Acróbatas pueden utilizar la regla especial "Esquivar".

ADAPTABLE (ADAPTABLE)

Al inicio de la fase de maquinar el plan elige entre movilidad, ataque o defensa, hasta final de la ronda este personaje obtiene +1 a esa característica.

AFFINITY TO: CHARACTER (AFINIDAD A: PERSONAJE)

Este personaje podrá renunciar a su regla y rango de Líder u Hombre de Confianza, para poder ser reclutado en la banda del personaje indicado, como si fuera un Agente Libre.

AGGRESSIVE SCHIZOPHRENIA "MENTAL DISORDER" (ESQUIZOFRENIA AGRESIVA "TRASTORNO")

Cuando posea un Marcador de Daño, tiene que acercarse y atacar a la miniatura amiga o enemiga más cercana. Siempre y cuando tenga Contadores de Acción para ello.

AIR SUPPORT (APOYO AEREO) (3SC)

Este personaje pide apoyo aéreo para rastrear la zona. Este personaje puede colocar una plantilla de área explosiva en cualquier punto de la mesa. La zona afectada por la plantilla se considerara iluminada hasta el final de la ronda.

AMPHIBIOUS (ANFIBIO)

No debe gastar MC al atravesar un terreno *Difícil* considerado "agua".

ARREST (ARRESTAR) (1MC+1SC)

Si se encuentra en contacto durante su turno con una miniatura enemiga en estado KO, puede retirarla del juego como *Baja*.

BAT-ARMOR MK1

Por cada Impacto que reciba lanza un dado, con un resultado de 5+ ignora ese Impacto.

BAT-ARMOR MK2

Por cada Impacto que reciba lanza un dado, con un resultado de 6+ ignora ese Impacto.

BAT CAPE (BATCAPA) (1SC)

Si gasta 1 SC, no sufre daños ni cae Derribado en los Saltos y Caídas. Puede utilizarse como regla Pasiva.



HABILIDADES ESPECIALES

BATCLAW (LANZACABOS) (1SC+1MC)

Este personaje puede moverse hasta 30cm a un punto cumpliendo las siguientes normas:

1. Traza una línea recta desde el punto inicial al punto final.
2. Esta línea recta debe estar libre de obstáculos y no puede atravesar ningún elemento sólido de escenografía ni terreno.
3. Este movimiento puede pasar através de huecos, desniveles y miniaturas, teniendo en cuenta el volumen de la miniatura al atravesar posibles huecos.
4. Debe haber hueco para la peana donde finalice el personaje este movimiento.
5. Este movimiento consume el CDM básico del personaje, sin embargo, el personaje podrá usar MC para mover antes o después de este movimiento especial.
6. Este movimiento no puede ser usado para moverse de un punto a otro de la misma superficie plana.

BIPOLAR "MENTAL DISORDER" (BIPOLAR "TRASTORNO")

Lanza un dado o moneda al inicio de su turno, si sale par/cara obtiene un contador de Acción, si sale impar/cruz, perderá uno.

BLOODTHIRSTY "MENTAL DISORDER" (SANGUINARIO "TRASTORNO")

Al maquinar el plan, gana 1 AC gratuito siempre que posea al menos un marcador de daño. (Este contador cuenta para el máximo de los que se pueden colocar en dicha habilidad).

BODYGUARD (GUARDAESPALDAS) (1SC PASIVA)

Si un Líder u Hombre de Confianza aliado recibe un ataque (del tipo que sea), estando a menos de 5cm de este personaje, este recibe el ataque.

BRUTAL (BRUTAL)

Puede repetir el dado de Daños Colaterales, pero debe aceptar el segundo resultado.

BULLETPROOF VEST (CHALECO ANTIBALAS)

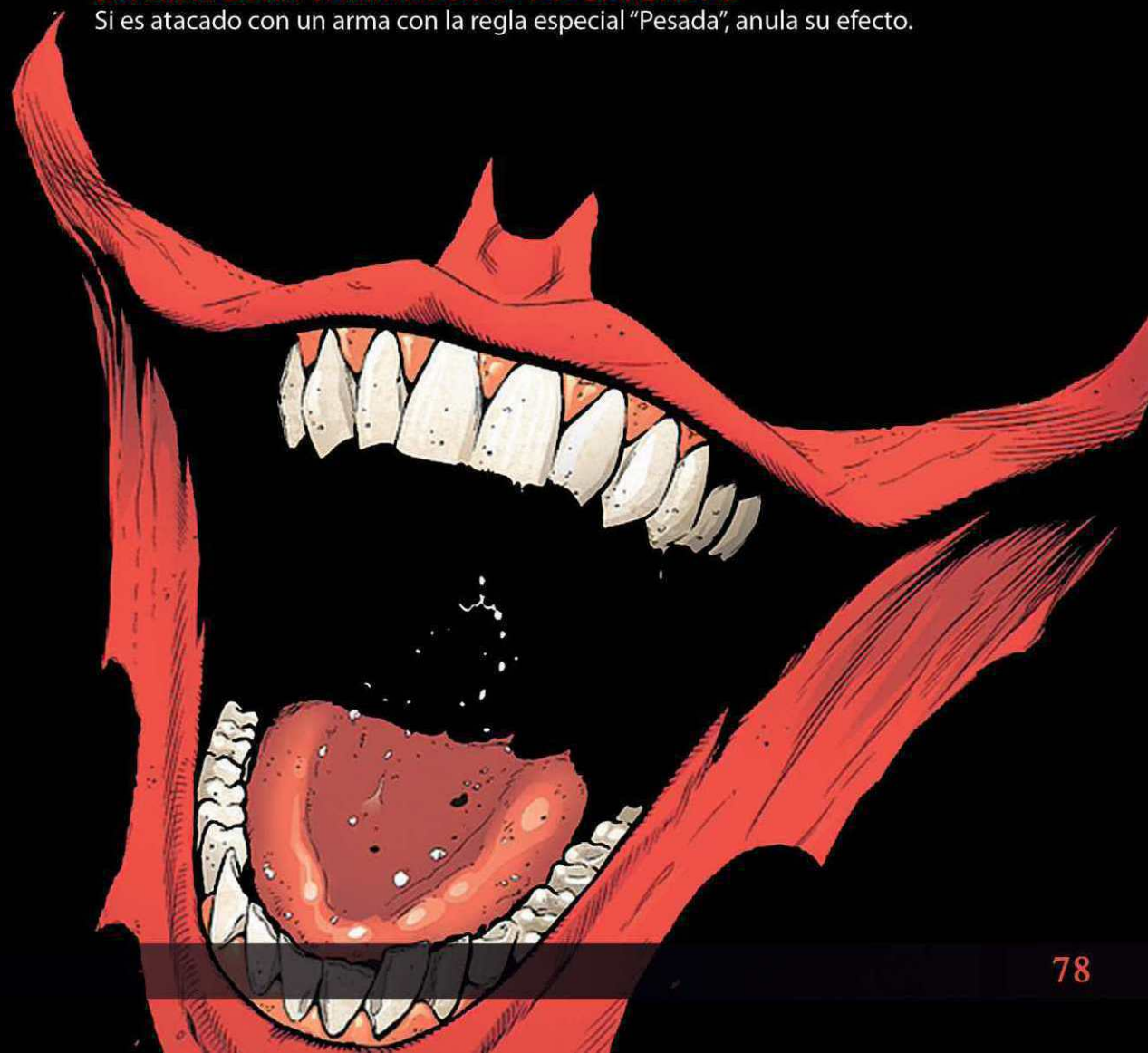
Las "Armas de Fuego" le Dañan a 4+, en vez de a 2+.

CANNIBAL (CANIBAL)

Si se encuentra en contacto con un personaje KO en cualquier momento de su turno, debe realizar una tirada de Motivación. Si la supera podrá seguir actuando normalmente, si no la supera deberá gastar 2 Contadores de Acción a su elección para Devorarlo inmediatamente. Si no tiene contadores suficientes deberá esperar a su próximo turno para Devorarlo, al inicio de su turno. Si lo Devora, retira la miniatura como Baja.

CATCHER GEAR (ARMADURA DE CATCHER)

Si es atacado con un arma con la regla especial "Pesada", anula su efecto.



HABILIDADES ESPECIALES

CHARISMATIC (CARISMÁTICO)

Puede alinear en su Banda a un personaje "Agente Libre" por cada 100 puntos de Reputación, en vez de por cada 150.

CLAWS (GARRAS)

Los Golpes de este personaje estando Desarmado producen Daño (▲ +).

CLIMBING SHOES (PIES DE GATO)

Al Trepas no gasta MC y ni ve su movimiento Impedido. Además si gasta 1SC puede acabar su movimiento en cualquier punto de la escenografía, incluso en lugares verticales donde no se puede colocar la miniatura (en este caso indica claramente cual es su posición).

Si mantienes la posición debes pagar la regla cada turno de activación (si se encuentra en lugar vertical elevado, en caso de no pagar, el personaje sería afectado por la regla de Caídas normalmente). En este caso indica claramente cuál es su posición y no podrá Atacar.

COMBO WITH (ENCADENAR CON: ARMA)

Por cada 2 AC que gaste al golpear con esa "arma", obtiene 3 Golpes.

COMMISSIONER (COMISARIO)

Puede usar la regla arrestar Usando solo 1 MC.

CONFUSION (CONFUSION) (2SC)

Una miniatura enemiga que vea y se encuentre a menos de 20cm obtiene un -1 a sus valores de ataque y defensa, además no podrá usar SC hasta el próximo turno. Solo se puede usar una vez por turno.

CONTROL PHEROMONES (FEROMONAS DE CONTROL) (3SC)

Selecciona un Personaje enemigo que se encuentre a menos de 10cm y pueda Ver esta sufre el efecto Hipnotizado.

COUNTERATTACK (CONTRATAQUE) (1SC) (PASIVA)

Durante este Turno, por cada Golpe que bloquea, además de anular el impacto, puede dar un Golpe a su agresor. Este golpe o tirada para impactar se considera simultánea al ataque.

CRIMINAL (CRIMINAL)

Cuando hace el primer KO o Baja a una miniatura enemiga, obtiene un +1 su valor de MOTIVACIÓN hasta el final de la partida.

DETECTIVE (DETECTIVE)

Por cada personaje que tengas en la Banda con la regla "Detective", puedes cancelar un 'PASE' del contrario al inicio de cada ronda.

DIRTY FIGHTER (LUCHADOR SUCIO)

Sus armas A Distancia obtienen la regla "Ligera".

DISARRAY (DESORDEN) (1SC)

Una vez por ronda, puedes recolocar hasta 2 de los contadores de Acción de un personaje enemigo, al que pueda ver.

DISCOURAGE (DESMOTIVAR) (2SC)

Una vez por ronda, puedes reducir en 2 la Motivación, de un personaje enemigo, al que pueda ver. Este efecto dura hasta el final de la próxima Fase de Maquinar el Plan.

DISTRACT (DESPISTAR) (1SC)

Una vez por ronda, puede elegir a un personaje al que pueda VER y se encuentre a 10cm o menos de él. Este verá reducido su valor de DEFENSA en 1 punto hasta el final de la ronda. Este efecto no es acumulativo.

DODGE (ESQUIVAR) (PASIVA)

Puede usar MC para evitar Impactos por Disparos. Cada MC gastado permite realizar una tirada de Agilidad, por cada éxito habrá conseguido anular un impacto.

ELITE:KIND (ELITE: TIPO)

No puedes alinear en tu banda a más de un personaje "Elite" del mismo tipo indicado.

ELITE BOSS:KIND (CABECILLA: TIPO)

Puede alinear en su Banda cualquier número de personajes "Elite" del tipo indicado.

ELUSIVE (ESCURRIDIZO) (1 MC PASIVA)

Obtiene un +1 a su valor de DEFENSA contra los disparos de un ataque A Distancia. Este efecto no es acumulativo.

EXPERT MARKSMAN (TIRADOR EXPERTO) (1SC)

Sus objetivos tiene un penalizador de -1 a las tiradas de ¡Blinks!. Este efecto no es acumulativo.



HABILIDADES ESPECIALES

EXPLOSIVE GEL (GEL EXPLOSIVO)

Si Manipula un marcador de farola, alcantarilla o elementos de la escenografía de mobiliario urbano, coloca un marcador de "Gel" a su lado. A partir de ese momento el personaje que lo ha colocado puede destruir el elemento seleccionado y retirarlo del juego, gastando 1SC durante cualquier turno posterior.

FAST (RÁPIDO)

Puede repetir los dados que se deseen de los MC usados para mover. Debes aceptar el segundo resultado.

FLARE (BENGALA)

Al Manipular una Bengala, quedara todo el terreno de juego bajo el efecto de la regla Luz hasta el final de la ronda.

SI ALGUIEN SE COLOCA EN EL CAMINO DE LA JUSTICIA, SÓLO TIENE QUE CAMINAR HASTA DETRÁS DE ELLOS Y DARLES DE PUÑALADAS EN EL CORAZÓN.
RA'S AL GHUL





FOLLOW ME! (SEGUIDME!) (1SC)

Todos los Secuaces de su banda que se encuentren a 10 cm o menos de él, obtienen 1 MC. Solo se puede usar una vez por turno.

FOOTBALL GEAR (ARMADURA DE FÚTBOL)

Anula las reglas de "Arma blanca" y "Pesada" cuando es atacado con ellas.

GOOD AIM (PUNTERÍA) (1SC)

Ignora la regla "Apuntar" con sus armas A Distancia.

GUNMAN (PISTOLERO) (1SC)

Puede atacar 2 veces en su turno con armas A Distancia. Debe pagar el coste de Contadores de Acción para cada ataque. Solo puede usarse una vez por Ronda.

HANDYMAN (MANITAS)

La regla Manipular no le cuesta MC.

HARDENED (CURTIDO)

El primer marcador de Daño (🔴) que reciba en cada ronda, se convierte en un marcador de de Daño (⚔️).

HATES: BAND/S (ODIO A: BANDA/S)

No puede alinearse con la/s Banda/s especificada/s.

HENCHMAN "RANK" (SECUAZ "RANGO")

Puedes incluir cualquier número de **Secuaces** en tu Banda. Todos los **Secuaces** pueden utilizar la regla especial "¡Vamos!".

Esbirro: Algunos Secuaces pueden ser alineados más de una vez en la Banda, esto vendrá indicado con un (*) al lado del rango Secuaz.

HIDDEN (ENCUBIERTO)

Puede desplegar en cualquier punto del terreno de juego, pero siempre a más de 10 cm de un objetivo.

HOCKEY GEAR (ARMADURA DE HOCKEY)

Anula la regla de "Arma Blanca" cuando es atacado con ellas.

IMMORTAL (INMORTAL)

Si se retira como Baja este personaje concede PV como si estuviera KO.

INFORMER (INFORMADOR)

Te concede una oportunidad más de "Pasar" en la fase de Ejecutar el Plan.

INSENSITIVE (INSENSIBLE)

Este personaje no reduce sus Contadores de Acción por acumular marcadores de Daño.

HABILIDADES ESPECIALES

INSPIRE (INSPIRAR) (ISC)

Todos Secuaces de su Banda que se encuentren a menos de 10 cm, obtienen un *Contador de Acción*, que pueden adjudicar a la *habilidad* básica que se desee. Solo se puede usar una vez por ronda.

JUDGMENT (SENTENCIA)

Si deja KO a un personaje enemigo, lanza una moneda; si sale "cara" retíralo como Baja.

KAOS AGENT (AGENTE DEL CAOS)

Al inicio de la partida quita un dado o contador de tu oponente de la bolsa o recipiente que uses para *Tomar la Delantera*. Esta sustracción puede hacer que la partida acabe antes del mínimo de rondas establecido.

Además todos los Secuaces de su banda adquieren la regla especial "Liente".

KEVLAR VEST (CHALECO DE KEVLAR)

Reduce un *marcador de Daño* cada vez que recibas *Daño de un ataque*, hasta un mínimo de 1. (No reduce el daño que provenga de efectos u otras fuentes).

KILL THEM!!! (ACABAD CON ELLOS!) (ISC)

Todos los Secuaces de su banda que se encuentren a 10cm o menos de él, obtienen 1 CA. Solo se puede usar una vez por turno.

LANTERN (LINTERNA) (ISC)

Si no se encuentra en contacto con un enemigo, puede iluminar hasta el final de la ronda (ver Luz), una zona de hasta 10cm alrededor de este personaje.



LARGE/BIG (GRANDE)

Estos personajes miden normalmente el doble que uno estándar o de tamaño humano, por lo que irán montadas en una peana mayor al normal y tendrán unas reglas especiales acordes a su tamaño.

Su CDM "básico" es de 12cm.

En las *Caídas* y *Saltos* al vacío, solo recibirá *Daño* por cada 10cm de diferencia con su CDS, en vez de cada 5cm.

No puede ser "Empujado" o "Agarrado" y no sufre el efecto "Derribado", por los ataques y las armas de personajes enemigos que no sean a su vez "Grandes".

Obtiene un -1 en todas sus tiradas de ¡Blink!.

Tiene la regla especial "Resistente".

Puede usar la regla especial "ARROLLAR".

LASER (LASER)

Al Manipular el Láser puede dejar a un personaje al cual vea, bajo el efecto de la regla Luz hasta el final de la ronda, si logra trazar una línea recta sin interrupciones hasta el. Cuando esta línea recta se vea interrumpida dejara de estar bajo dicho efecto.

LEADER (LÍDER) (RANGO)

Sólo se puede incluir un Líder en la Banda, y debe ser siempre el "Jefe de la Banda".

Los Secuaces de su banda que se encuentren a menos de 10cm de él, pueden usar la regla ¡Vamos! sin el gasto de SC. Los Líderes pueden usar la regla especial "Inspirar" y pueden repetir las tiradas de Motivación, aceptando siempre el segundo resultado.



LETS GO! (¡VAMOS!) (ISC PASIVA)

Al final del turno de un Secuaz de su misma Banda, lanza un dado, si obtiene un 4+ lograra activarse inmediatamente después, sin dar la oportunidad al jugador contrario a activar una de sus miniaturas. Si se utiliza la regla ¡Vamos! de forma consecutiva por varios secuaces, se debe aumentar la dificultad de la tirada, en 1 por cada utilización consecutiva después de la primera vez, hasta un máximo de 6+.

LORD OF BUSSINESS (SEÑOR DE LOS NEGOCIOS)

La Banda liderada por Pingüino dispone de 500\$ más en su creación, además puede elegir hasta 2 Objetivos de Botín.

LORD OF THE SEWERS (SEÑOR DEL SUBSUELO)

Killer Croc no cuenta para el límite de miniaturas que pueden estar a la vez en una Alcantarilla, e incluso puede comenzar la partida en su interior, pero si lo hace, debe permanecer al menos una ronda en ellas. Además añade un marcador de Alcantarilla a tu reserva inicial.

LUCK (SUERTE) (ISC)

Puede gastar 1SC para repetir una tirada de un dado, una única vez, que afecte directamente al personaje, incluso las tiradas para Impactar del enemigo contra este personaje. Se debe aceptar el segundo resultado.

MARTIAL ARTIST (ARTISTA MARCIAL)

Ignora la regla "Inferioridad Numérica".

MASTER FIGHTER (LUCHADOR MAESTRO)

Obtiene un +1 en las tiradas para Impactar con sus Golpes Desarmado.

MASTER MARKSMAN (TIRADOR MAESTRO)

Puede repetir las tiradas para Impactar en sus Disparos.

MASTERMIND (MENTE MAESTRA)

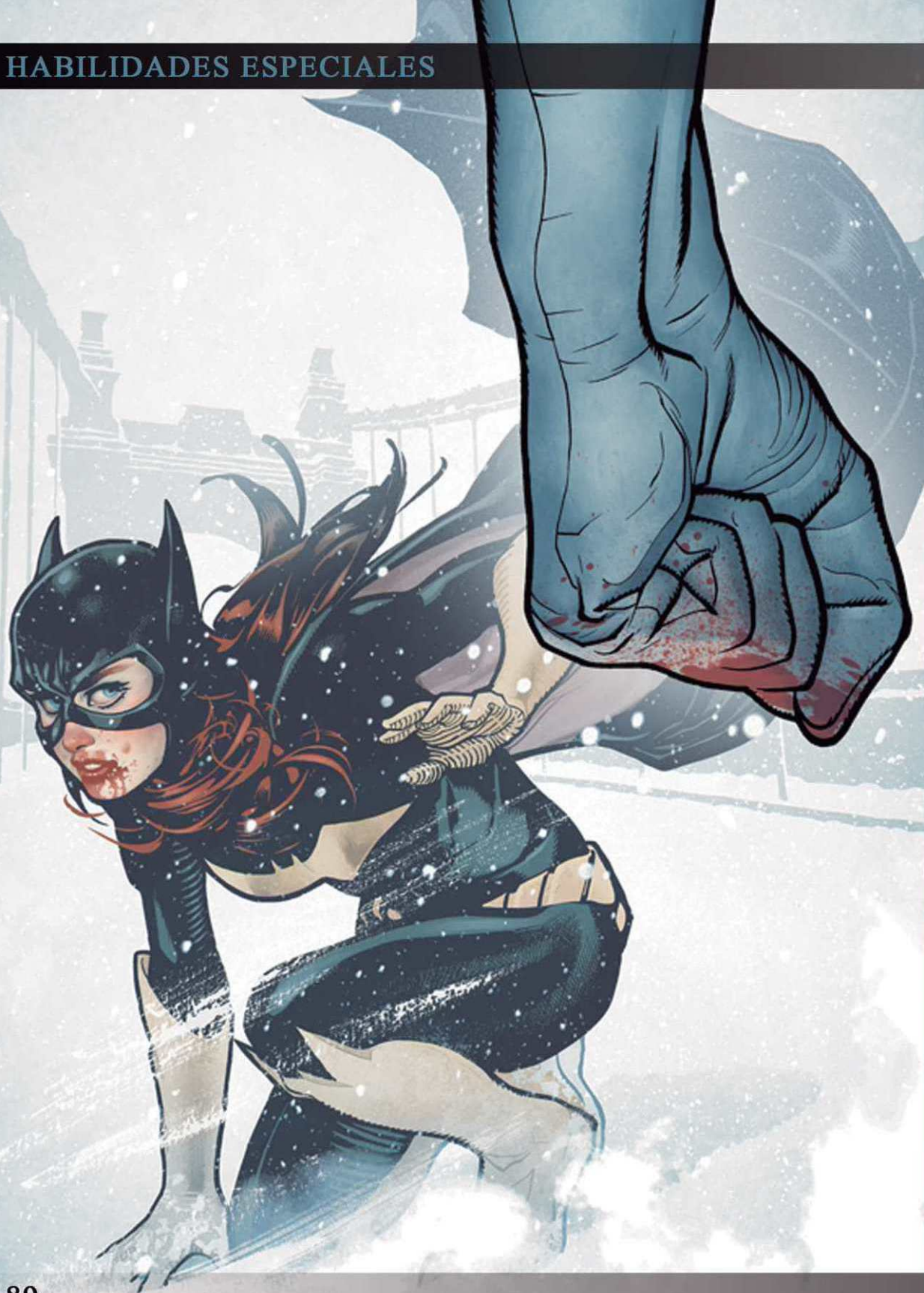
Al inicio de la partida agrega un dado o contador de tu banda a la bolsita o recipiente que uses para Tomar la Delantera.

MOB (TURBA)

Todos los Secuaces de la banda de este personaje, obtienen un +1 a la tirada de la regla "¡Vamos!".

MOBSTER (PANDILLERO)

Cuando ataca en un combate cerrado a un personaje en "Inferioridad Numérica", obtiene un Golpe adicional contra ese personaje.



NIGHT VISION (VISIÓN NOCTURNA)

Este personaje puede VER a cualquier distancia.

OBSESSIVE "MENTAL DISORDER" (OBSESIVO "TRASTORNO")

Si ataca a un personaje enemigo, debe seguir atacándole (no puede cambiar de objetivo) hasta que le deje KO, además obtiene un +1 a su FUERZA contra este personaje.

ONE-ARMED (MANCO)

Tiene una penalización de -1 al resultado en todas sus tiradas para Bloquear.

ONE SHOT GUN (PISTOLA DE UNA SOLA BALA) (2AC+2SC)

Una vez por Partida, en vez de Atacar puede elegir a un enemigo al que pueda VER y se encuentre a 20 cm o menos, el cual recibe un impacto automático de Fuerza 2+ con Daño (🔴🔴🔴) y CRT: "Baja".

ORDER (ORDEN) (1SC)

Un personaje aliado al que pueda ver, puede recolocar inmediatamente hasta 2 de sus contadores de Acción. Solo puede usarse una vez por turno sobre el mismo personaje.

PARANOID "MENTAL DISORDER" (PARANOICO "TRASTORNO")

Al maquinar el plan, gana 1DC gratuito siempre que posea al menos un marcador de daño.

PERSUASIVE (INFLUYENTE) (1SC+1AC)

Si ve a una miniatura enemiga al final de su turno, puede obligarla a ser la siguiente en activarse, si no ha sido activada ya. Solo puede usarse una vez por Ronda.

PICKPOCKET (RATERO)

Si usa la regla Manipular sobre un personaje KO puede Robar.

POISON MASTER (EXPERTO EN VENENOS)

Para superar la tirada de Resistencia que anula los efectos del/os "Veneno/s" que cause este personaje, se deberán lanzar 3 dados en vez de 2, e ignora el resultado menor.

POWER ARMOR (ARMADURA POTENCIADA)

Si esta operativa, Ignora los 3 primeros marcadores de Daño que reciba Mr. Freeze, luego quedara inutilizada hasta que sea reparada y pueda volver a utilizarse. En la fase de Recuento de Bajas, en vez de realizar la tirada de Recuperación, Mr Freeze puede gastar 2SC para reparar la armadura, quedando nuevamente operativa. Esta armadura es vulnerable al efecto Fuego, por ello cada marcador de Fuego que reciba le produce Daño (🔴🔴).

HABILIDADES ESPECIALES

PUZZLE MASTER (SEÑOR DEL ROMPECABEZAS)

Este personaje siempre gana 3PV cuando intenta resolver un Enigma (no es necesario realizar la tirada). Sus oponentes no pueden repetir la tirada al intentar resolver los enigmas.

PRIMARY TARGET:KIND (OBJETIVO PRIMORDIAL: TIPO)

Debes escoger obligatoriamente un Objetivo del tipo indicado. Además si este personaje controla ese objetivo obtendrá un PV adicional.

PSYCHO (PSICÓPATA)

Nunca ve reducido su valor de MOTIVACIÓN bajo ningún concepto o regla especial. (Pero si puede perder Contadores de Acción).

PSYCHOLOGIST (PSICÓLOGO)

Resuelve automáticamente los objetivos de Enigma sin lanzar el dado. Además puede hacer *Psychoanalysis*.

Psychoanalysis (Psicoanálisis) (1SC)

Anula las reglas especiales denominadas "Trastorno" de los personajes a los que pueda Ver y se encuentren a 20cm o menos de él, hasta el final de la ronda.

RAPID FIRE (TIRADOR RAPIDO) (1SC)

Al usar un arma A Distancia obtiene un +1 a su Cadencia (RoF), incluso cuando mueva. Este efecto no es acumulativo.

REFLEXES (REFLEJOS)

Puede repetir las tiradas de Agilidad falladas, en cuyo caso debe aceptar el segundo resultado.

REINFORCED GLOVES (PUÑOS REFORZADOS)

Los Golpes de este personaje estando Desarmado producen Daño (☆☆).

RESILIENT (RESISTENTE)

Puede repetir las tiradas de Resistencia, pero debes aceptar el segundo resultado.

RETRACTABLE CLAWS (GARRAS RETRÁCTILES)

Los Golpes de este personaje estando Desarmado producen Daño: (☆☆). Y se consideran "Arma Blanca".

RUNAWAY (FUGITIVO)

Este personaje es inmune a la regla "Arrestar".

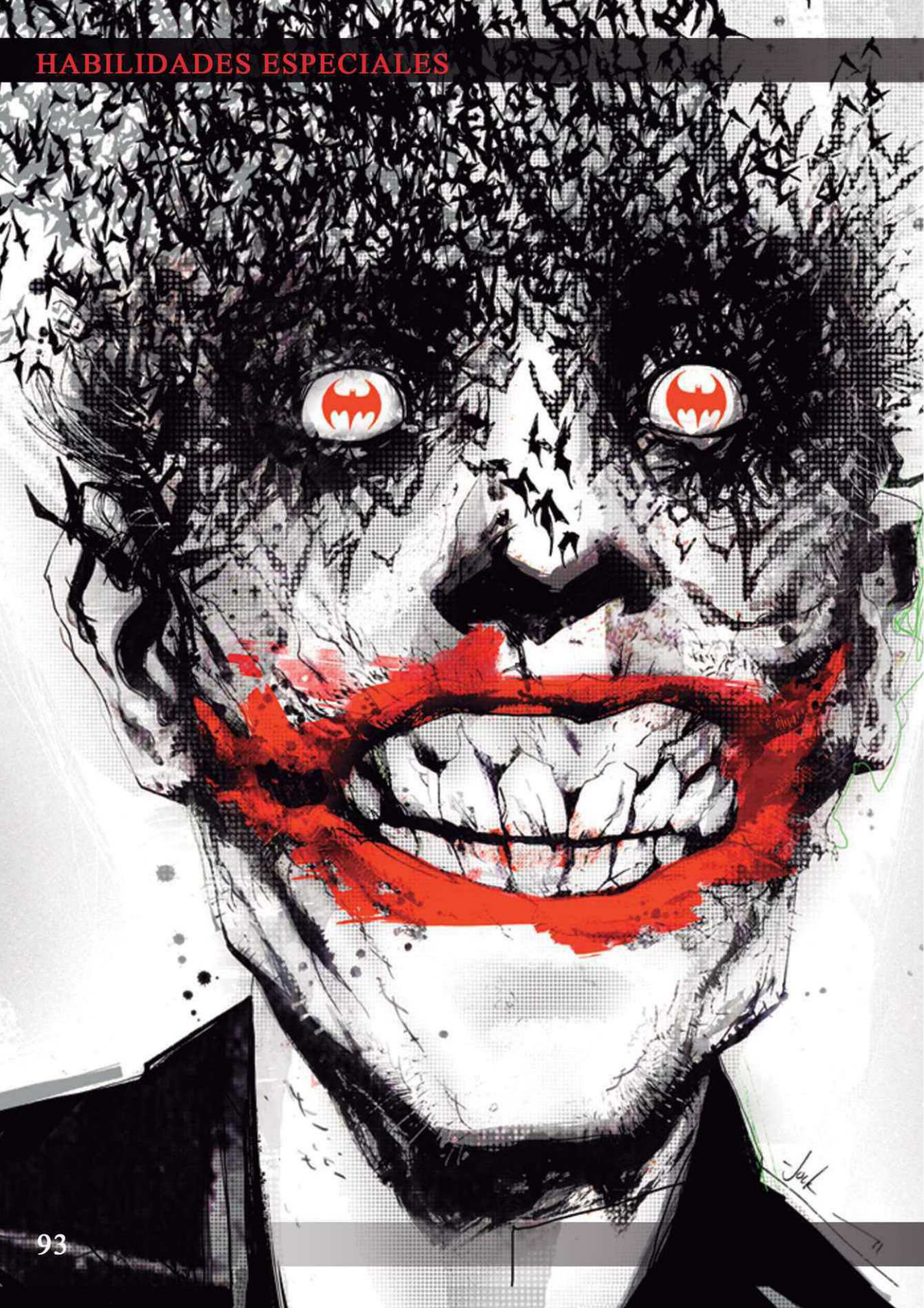
SCHEMING "X" (MAQUINADOR)

Si este personaje se encuentra en la banda que empieza primero a Maquinar su Plan, siempre puede hacer que (X) personajes de su Banda esperen a maquinar su plan después que el enemigo.

SCIENTIFIC (CIENTÍFICO)

Su Habilidad Básica de Especial es 4, en vez de 3. Si es retirado como Baja, otorga 1 PV adicional al contrario.





SEARCHER (INVESTIGADOR)

Antes de preparar la partida resta 1 punto de Estrategia a tu oponente.

SHOOTER (SABUESO)

Ignora un ¡Blink! en cada Disparo.

SIDEKICK (HOMBRE DE CONFIANZA) (RANGO)

Solo puedes incluir un Hombre de confianza en tu banda, a menos que el "Jefe de la Banda" sea a su vez un Hombre de Confianza, en este caso se puede incluir un segundo Hombre de Confianza.

Los Secuaces de su banda que se encuentren a menos de 20 cm de él, pueden repetir la tirada para realizar la regla ¡Vamos!

SMALL (PEQUEÑO)

Su CDM Básico es 8cm.

Obtiene +1 en las tiradas de Blinks!!!

STEALTH (SIGILO)

Los enemigos solo pueden VER a este personaje, si se encuentra a 20cm o menos de ellos o por el uso de otras reglas que permitan ver más de lo normal (Luz, Visión Total u Olfato Agudo)

STOP! / HALT! (DAR EL ALTO) (ISC PASIVA)

Una vez por ronda, puede interrumpir el turno e impedir utilizar MC a un personaje enemigo al que pueda VER y a menos de 30cm.

STRATEGIST / GRAND STRATEGIST (ESTRATEGA / GRAN ESTRATEGA)

Obtiene 1/2 punto/s adicional/es de Estrategia al inicio de la partida.

STREET GUY (CALLEJERO)

Puede usar la regla "Agazaparse" sin gastar SC.

STUPID (ESTÚPIDO)

No puede Manipular.

STURDY (ROBUSTO)

Solo pierde Contadores de Acción, por cada 3 marcadores de Daño recibidos, en vez de cada 2.

SUPERIOR SMELL (OLFATO AGUDO) (ISC)

No necesita trazar una línea recta para VER a su objetivo, y puede ver hasta 40cm sin necesidad de que el objetivo este bajo el efecto de una Luz. Además es inmune al efecto "Ceguera".

SUSTAINED DEFENSE (DEFENSA SOSTENIDA)

Por cada 2 DC gastados contra un ataque, obtiene 3 dados para Bloquear.

TAKE COVER! (PROTEGEOS!) (ICE)

Los Secuaces de su banda a 10cm o menos de él, obtienen 1DC. Solo se puede usar una vez por turno.

TENSION (TENSION)

Obtiene +1 a su valor de ATAQUE y DEFENSA siempre que posea al menos un marcador de daño.

HABILIDADES ESPECIALES

TIRELESS (INCANSABLE)

Correr solo le cuesta 1SC.

TITAN ADDICT (ADICTO AL TITÁN)

Puede utilizar las "Dosis de Titán", más de una vez por partida, pero no más de una vez por ronda. Si al inicio de su turno, este personaje puede VER un marcador de Contenedor de Titán, debe mover obligatoriamente en línea recta todo su CDM hacia el marcador. Puede anularse esta tentación de acercarse al Titán, gastando 1 Contador de Acción a su elección.

TITAN DOSE (DOSIS DE TITÁN) (UN SOLO USO)

Si un personaje posee una Dosis de Titán, puede usarla en la fase de Maquinar un Plan, para obtener un +1 a todos los valores de sus Características Principales durante esta ronda. Un personaje solo puede usar una Dosis durante la partida, una segunda le mataría.

TOTAL VISION (VISION TOTAL)

Es como la regla especial "Visión Nocturna" pero además puede atravesar cualquier obstáculo o elemento de juego. Aunque no se podrá Disparar a través de estos elementos, a menos que el arma sea Teledirigida.

TOUGH SKIN (PIEL DURA)

En las tiradas para Dañar a este personaje, siempre se resta -1 al resultado del dado.

TRICKSTER (LIANTE)

Al inicio del turno de este personaje, se pueden recolocar sus Contadores de Acción.

TRUE LOVE (CHARACTER) (AMOR VERDADERO A: PERSONAJE)

Si el personaje indicado está en la misma banda y es retirado como Baja, este personaje obtiene un +1 a sus valores de MOTIVACION y ATAQUE, hasta el final de la partida.

UNDERCOVER (INFILTRADO)

Puede desplegar hasta 20 cm. fuera de su zona de despliegue.

UNPREDICTABLE (IMPREVISIBLE)

Sus SC pueden ser usados en cualquier otra habilidad o regla especial, haciendo de comodín.

VETERAN (VETERANO)

Al inicio de su turno puede recolocar hasta 2 contadores de Acción.

WEAK (DÉBIL)

Por cada marcador de Daño que acumule pierde un contador de Acción, en vez de por cada dos marcadores de Daño.

WEAPON MASTER (MAESTRO DE ARMAS)

Obtiene +1 en las tiradas para impactar con sus golpes Armado.





ATAQUES ESPECIALES

LOS ATAQUES ESPECIALES VIENEN EN LA TARJETA DE PERSONAJE, COLOCADOS COMO HABILIDADES ESPECIALES (TRAITS), MARCADOS EN COLOR ROJO. ESTOS ATAQUES ESPECIALES SON CONSIDERADOS HABILIDADES ESPECIALES A TODOS LOS EFECTOS DE JUEGO (PERSONAL TRAITS O SPECIAL TRAITS).

LOS PERSONAJES PUEDEN INTENTAR REALIZAR UN SÓLO ATAQUE ESPECIAL (SI POSEYERAN MÁS DE UNO) CONTRA UN ÚNICO ENEMIGO DURANTE SU TURNO. ESTE ATAQUE DEBE DECLARARSE ANTES DE LANZAR NINGÚN DADO PARA IMPACTAR, PERO PUEDE LLEVARSE A CABO ANTES O DESPUÉS DE OTROS GOLPES NORMALES CONTRA OTROS PERSONAJES. LOS ATAQUES ESPECIALES NORMALMENTE MODIFICAN LOS EFECTOS DE LOS GOLPES, POR LO QUE SI SE REALIZA UN ATAQUE ESPECIAL CONTRA UN PERSONAJE, NO SE LE PODRÁ VOLVER A GOLPEAR, A MENOS QUE SE ESPECIFIQUE LO CONTRARIO.

PARA REALIZAR ESTOS ATAQUE SE DEBEN CUMPLIR TODOS LOS REQUISITOS Y COSTES EN CONTADORES DE ACCIÓN QUE SE REQUIERAN, PERO ADEMÁS EN MUCHOS DE ELLOS SE EXIGE QUE DEBAN HACERSE DESARMADO O CON UN ARMA EN PARTICULAR, SI NO INDICA NADA, PUEDE ELEGIR REALIZARLO CON CUALQUIER ARMA O DESARMADO.

ATAQUES ESPECIALES

360 STRIKE WITH/GOLPE CIRCULAR CON: (1SC+1AC)

Da un Golpe gratuito contra todas las miniaturas a menos de 3cm de él. Solo se puede hacer una vez por turno, pero antes o después de este golpe especial puede volver a golpear a sus enemigos normalmente.

CHARGE/ARROLLAR (1MC+1SC)

El personaje debe mover en línea recta, además mientras realiza este movimiento puedes Golpear (o "Empujar" sin gastar SC) a las miniaturas que se encuentre en su camino, teniendo que ser apartadas lo justo para que pase. Al final del movimiento puede Golpear normalmente.

DEATHLY STRIKE WITH/GOLPE MORTAL CON: (1SC)

Al Golpear a un personaje enemigo Obtiene CRT: "Baja".

DEVASTATING BLOW/GOLPE DEVASTADOR CON:(1SC)

Al Golpear a un personaje enemigo obtiene +1 a la FUERZA.

ELECTRIC STORM / TORMENTA ELÉCTRICA (3SC+1AC)

Coloca la plantilla *Explosiva* centrada en *Nightwing*, todas las demás miniaturas afectadas por la plantilla reciben un impacto automático de F:4+ y Daño:(★ ★). Sólo se puede hacer una vez por turno, pero antes o después de este ataque especial puede Golpear a sus enemigos normalmente.

LETHAL BLOW / GOLPE LETAL CON: (1SC)

Al Golpear a un personaje enemigo, si le Daña, además del posible daño sufre el efecto **CONMOCIONADO**.

POWER STRIKE WITH/GOLPE PODEROSO CON: (1SC)

Si Impacta al Golpear a un personaje enemigo, lo **Derriba** automáticamente.

PRECISE BLOW / GOLPE PRECISO CON: (1SC)

Al Golpear a un personaje enemigo, Obtiene un +1 para **Impactar** y puede repetir el dado de **Daños Colaterales**.

SNEAK ATTACK / ATAQUE FURTIVO(1SC)

Este ataque solo se podrá realizar si al inicio del turno de este personaje, el objetivo del ataque no podía VER a este personaje. El personaje objetivo No puede **Bloquear** sus Golpes.

TECHNIQUE / LLAVE (1SC)

Al Golpear a un personaje enemigo, si le Daña, además del posible Daño sufre el efecto **DERRIBADO**. Si además es Derribado con el resultado del dado de **Daños Colaterales**, sufre un Impacto automático de F:4+, Daño:(★).

THIEF WITH / LADRÓN/A CON: (1SC)

Al Golpear a un personaje enemigo obtiene CRT: "Robar".





REGLAS ESPECIALES DE LAS ARMAS

AIM (APUNTAR)

Estas armas no pueden utilizarse si se ha declarado MOVER durante este turno de activación.

DEFENSIVE (DEFENSIVA)

Si un personaje porta esta arma, podrá repetir una vez las tiradas para Bloquear.

EXPANSIVE (EXPANSIVA)

En vez de utilizar la Cadencia normal del arma se utiliza la Plantilla de Rociada, (ver Plantilla de rociada).

EXPLOSIVE (EXPLOSIVA)

Al impactar con estas armas siempre se debe colocar la Plantilla Explosiva, en el punto de impacto.

FIREARM (ARMA DE FUEGO)

Los impactos producidos por estas armas siempre Dañan con un resultado de 2+, sin tener en cuenta la FUERZA de su portador.

HANDY (MANEJABLE)

Si un personaje ataca con esta arma, puede repetir una vez las tiradas para Impactar.

LIGHT (LIGERA)

Con esta arma se puede disparar estando a 5cm o menos de un enemigo, pero su Cadencia pasa a ser 1.

MECHANIC (MECANICA)

Los impactos producidos por estas armas siempre Dañan a 3+, sin tener en cuenta la FUERZA de su portador.

MEDIUM RANGE (MEDIA)

Estas armas no tienen alcance ilimitado, con ellas solo se puede disparar a un máximo de 40cm de distancia

PROTECTING (PROTECTORA)

Obtiene un +1 en las tiradas para Bloquear. Además obtendrá un BLINK! extra de 4+ (el último) contra los disparos enemigos.

REACH (LARGA)

Con esta arma no es necesario estar en contacto con el enemigo para Golpearle, se puede atacar a un enemigo hasta un máximo de 3cm de distancia.

RELOAD (RECARGA)

Estas armas no pueden ser utilizadas durante dos turnos consecutivos. Debe estar al menos un turno sin ser utilizada.

REGLAS ESPECIALES DE ARMAS

REMOTE CONTROL (TELEDIRIGIDA)

Con estas armas el personaje necesita VER al objetivo, pero no es necesario trazar una línea recta hasta el, basta con trazar el recorrido por donde pasara el disparo hasta el objetivo, sin superar el alcance máximo que suelen tener estas armas. Además se ignoraran todos los Blink's! en su recorrido.

SCOPE (MIRA TELESCÓPICA)

Ofrece "Visión Nocturna" e Ignora las tiradas de BLINK!

SHARP (ARMA BLANCA)

Los Impactos producidos con esta arma, pueden repetir una vez las tiradas para Dañar.

SHORT RANGE (CORTA)

Estas armas no tienen alcance ilimitado, con ellas solo se puede disparar a un máximo de 20cm de distancia.

THROWING (CARROJADIZA)

No pierde cadencia por Mover.

TOUGH/HEAVY (PESADA)

Al impactar con esta arma se obtiene un modificador de +1 a la FUERZA del personaje.





EXPLOSIVE TEMPLATE (PLANTILLA EXPLOSIVA)

Si un ataque o arma usa la plantilla Explosiva, debe colocar la plantilla centrada en el objetivo elegido (u obstáculo impactado por un Blink!), a menos que se especifique de otra manera en su descripción.

Todas las miniaturas que se encuentren total o parcialmente en el interior de la plantilla son impactadas y sufren cualquier Efecto automáticamente, a menos que el efecto solo se active en los Críticos (por ejemplo CRT:Congelar).

GRANADAS: Las armas que en su nombre sean de este tipo, como por ejemplo Granada Congelante, pueden seleccionar como punto de colocación de la plantilla, cualquier punto de la mesa de juego, siguiendo las reglas normales de disparo para línea de visión, alcance y Blinks!. Para colocar la plantilla explosiva lanza un dado, con un resultado de 3+ se coloca la Plantilla en el punto escogido y resuelve los Impactos, Daños y Efectos como indica la regla de Plantilla explosiva. En caso contrario no se colocará la plantilla perdiéndose el Disparo.

Los impactos obtenidos por la Plantilla de Explosión Causada por una Granada pueden ser ignorados con la regla Esquiva.

SPRAY TEMPLATE (PLANTILLA DE ROCIADA.)

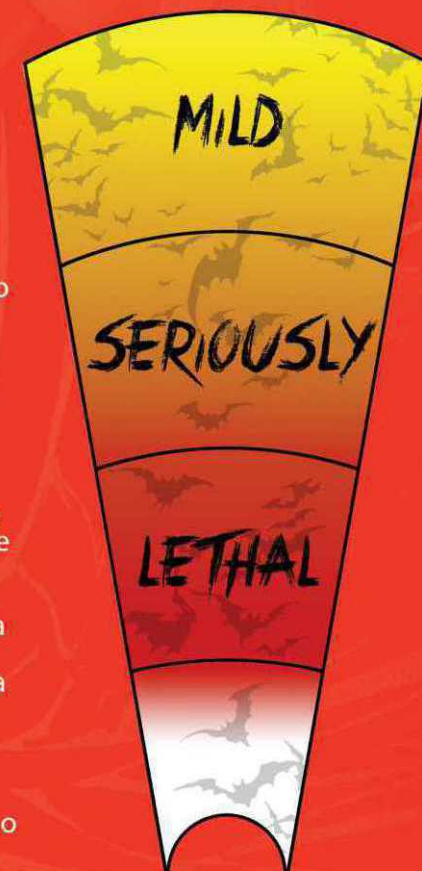
Cuando un arma o ataque especial permite el uso de la Plantilla de Rociada, el jugador deberá colocar el extremo estrecho de la plantilla totalmente en contacto con la pena de la miniatura que la utiliza y orientarla de tal manera que cubra al mayor número de miniaturas enemigas. Después se deben determinar los impactos y daños según se indique la descripción de la regla que utiliza la plantilla.

Todas las miniaturas que se encuentren total o parcialmente en el interior de la plantilla son Impactadas y sufren cualquier Efecto automáticamente, a menos que el efecto solo se active en los Críticos (por ejemplo CRT:Congelar).

Pero se pueden sufrir diferentes Daños o Efectos según la posición de la miniatura dentro de la plantilla.

La plantilla tiene 4 franjas de daño, la más estrecha indica que si hay miniaturas en esa zona no se puede Disparar, las siguientes son LETAL, GRAVE y LEVE. En este orden vendrán indicados los diferentes Daños o Efectos que produce.

Una miniatura que se encuentre entre dos franjas de daño siempre será afectada por la franja más estrecha de la plantilla.



EFECTOS

Muchas de las reglas del juego producen Efectos sobre los personajes, estos pueden ser de carácter inmediato, pero otros muchos perduran en el tiempo hasta que son anulados o hasta que se indique en el propio Efecto. Muchos de los efectos son a su vez otro efecto, pero con diferentes condiciones de anulación. También son considerados Efectos las reglas de Movimiento Impedido, KO y Baja.

BLIND (CEGAR)

No puede Ver, no puede atacar a Distancia y sus Golpes y Bloqueos solo tendrán éxito con un 6 en el dado, no puede usar MC y además vera siempre su Movimiento Impedido, hasta que sea anulado.

COOLED (FRÍO)

Produce el Efecto PARALIZAR hasta el final de la ronda.

ENERVATING "X" (DEBILITAR "X")

Al ser afectado pierde inmediatamente "X" Contadores de Acción.

FIRE (FUEGO)

Si se es afectado por el Fuego coloca un marcador de Fuego al lado de la miniatura. Si un personaje tiene acumulados uno o más Marcadores de Fuego al inicio de su turno este recibe un Marcador de Daño (♦) por cada uno de ellos. Durante el turno gastando 2 Contadores de Acción se puede retirar un Marcador de Fuego de una Miniatura. Si al final de la ronda una miniatura posee al menos un Marcador de Fuego recibirá uno adicional.

FLASH (FLASH)

Produce el Efecto CEGAR hasta el final de la ronda.

FREEZE (CONGELAR)

Produce el Efecto PARALIZAR, hasta que supere una *Tirada de Resistencia* al inicio de su próximo turno.

HYPNOTIZE (HIPNOTIZAR)

El personaje afectado debe pasar una tirada de Motivación, si falla, pasará a ser controlado totalmente por el jugador contrario hasta el final de su próximo turno.

IMMOBILIZED / PINNED DOWN (INMOVILIZAR)

Coloca un marcador de Inmovilizado. Un personaje inmovilizado No puede realizar ningún Movimiento ni utilizar MC, además reduce su valor de DEFENSA en -1, hasta que el efecto sea anulado.

KNOCK DOWN / FELLED (DERRIBADO)

Una miniatura Derribada debe tumbarse en el terreno (o colocar un marcador de Derribado), en el mismo lugar donde ha sido derribada. Una miniatura derribada no puede Atacar, ni Defenderse, ni llevar a cabo ninguna Habilidad Especial, hasta que se levante.

Un personaje puede mover estando Derribado, pero su movimiento se verá Impedido al desplazarse en esta posición.

Un personaje Derribado siempre que sea Golpeado es impactado a 2+.

Una miniatura derribada no otorga la regla Blink cuando se dispara por encima o a través de ella.



**PARALYZE (PARALIZAR)**

Coloca un marcador de Paralizado. Un personaje Paralizado reduce su valor de DEFENSA en -2 y no podrá hacer nada (ni mover, ni atacar, ni defenderse, ni llevar a cabo reglas especiales o usar contadores de acción) hasta que sea anulado el efecto.

POISON (VENENO)

Los venenos a su vez producen otros Efectos, esto vendrá indicado junto a la palabra Veneno. Si un personaje posee varios Efectos de veneno debe elegir uno antes de realizar el ataque con Veneno.

Si un personaje es afectado por un Veneno, coloca un Marcador de Veneno junto al personaje y resuelve su Efecto inmediatamente. Al inicio de su siguiente turno, se debe hacer una tirada de Resistencia. Si falla la tirada, se resuelven los efectos del veneno y continuara activo hasta que supere la tirada en un próximo turno y se anule el efecto. Los efectos de un mismo veneno no son acumulativos.

PUSH/DISPLACED (DESPLAZAR)

El personaje objetivo es desplazado tantos cm como el resultado del dado de Daños Colaterales, en dirección contraria a su agresor. Si el personaje desplazado no puede recorrer el total de la distancia por encontrarse con un obstáculo, recibirá un Impacto automático de fuerza 4+ y daño (1). Si el personaje acaba en un desnivel del terreno como un hueco o un vacío, sufrirá la regla de Caídas.

SHOCK /STUNNED (CONMOCIONADO)

No puede usar Contadores de Acción hasta final del turno.

SMOKE (HUMO)

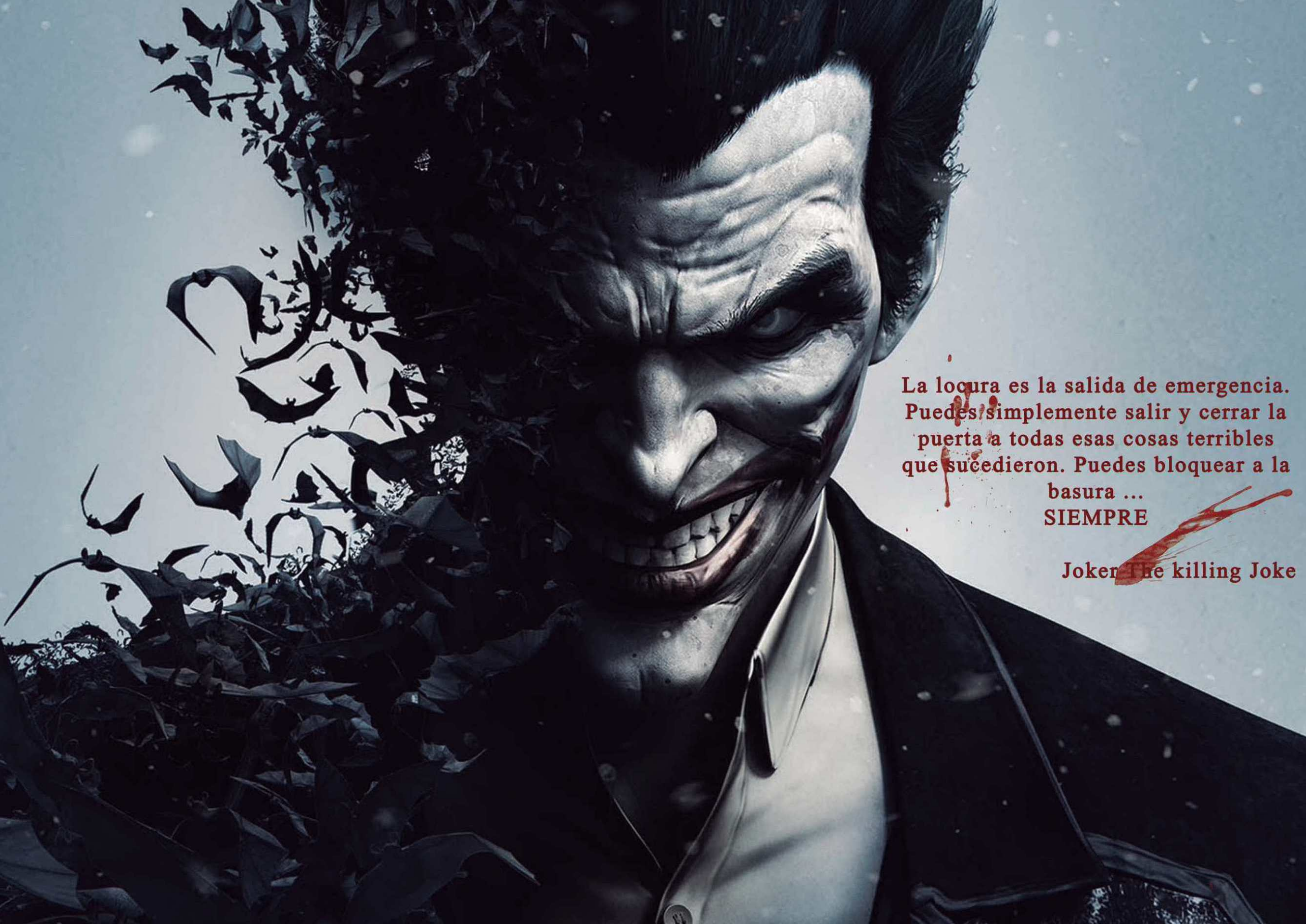
Una zona afectada por Humo, no permite VER a través de ella y los personajes en su interior sufren el efecto CEGAR hasta que se disipe al final de la ronda en que ha sido lanzado o hasta que salgan de la zona de humo.

**STEAL (ROBAR)**

Si un personaje Roba a otro, puede elegir una de sus armas para quitársela y utilizarla posteriormente. El arma robada no puede volver ser utilizada por su dueño, a menos que la recupere. Un personaje solo puede poseer un arma robada a la vez, si roba más de una, debe elegir cuál se queda y desechar las demás, que serán eliminadas del juego.

TOXIC "X" (TÓXICO "X")

Recibe inmediatamente "x" marcadores de Daño (♦).



La locura es la salida de emergencia.
Puedes simplemente salir y cerrar la
puerta a todas esas cosas terribles
que sucedieron. Puedes bloquear a la
basura ...
SIEMPRE

Joker The killing Joke

SELECCIONA TU ESCENARIO

Los escenarios de Batman Miniature Game son bastante sencillos de preparar, como se dice en el reglamento, son la Fase A de la preparación de una partida y después de tener seleccionado el escenario, se deberá proceder con las fases siguientes de la preparación de la misma según el tipo de escenario que salió en la tirada de dado.

Lanza un dado para ver que escenario jugar



.....Encuentro fortuito.



.....Saqueo.



.....Patrullando.



.....Refriega.



.....Asegurar la zona.



.....Emboscada.

Cada escenario posee un despliegue diferente y unas pequeñas modificaciones al mismo, además de algún bono a los PV de finales.





ENCUENTRO FORTUITO

Las bandas se mueven por la ciudad dirigiéndose a una misión ya preparada, pero de repente se encuentran con los miembros de una banda rival

Reglas especiales del escenario:

-La duración del escenario sera de 8 rondas (cada jugador introducirá en la bolsa 4 contadores para determinar quien toma la delantera).

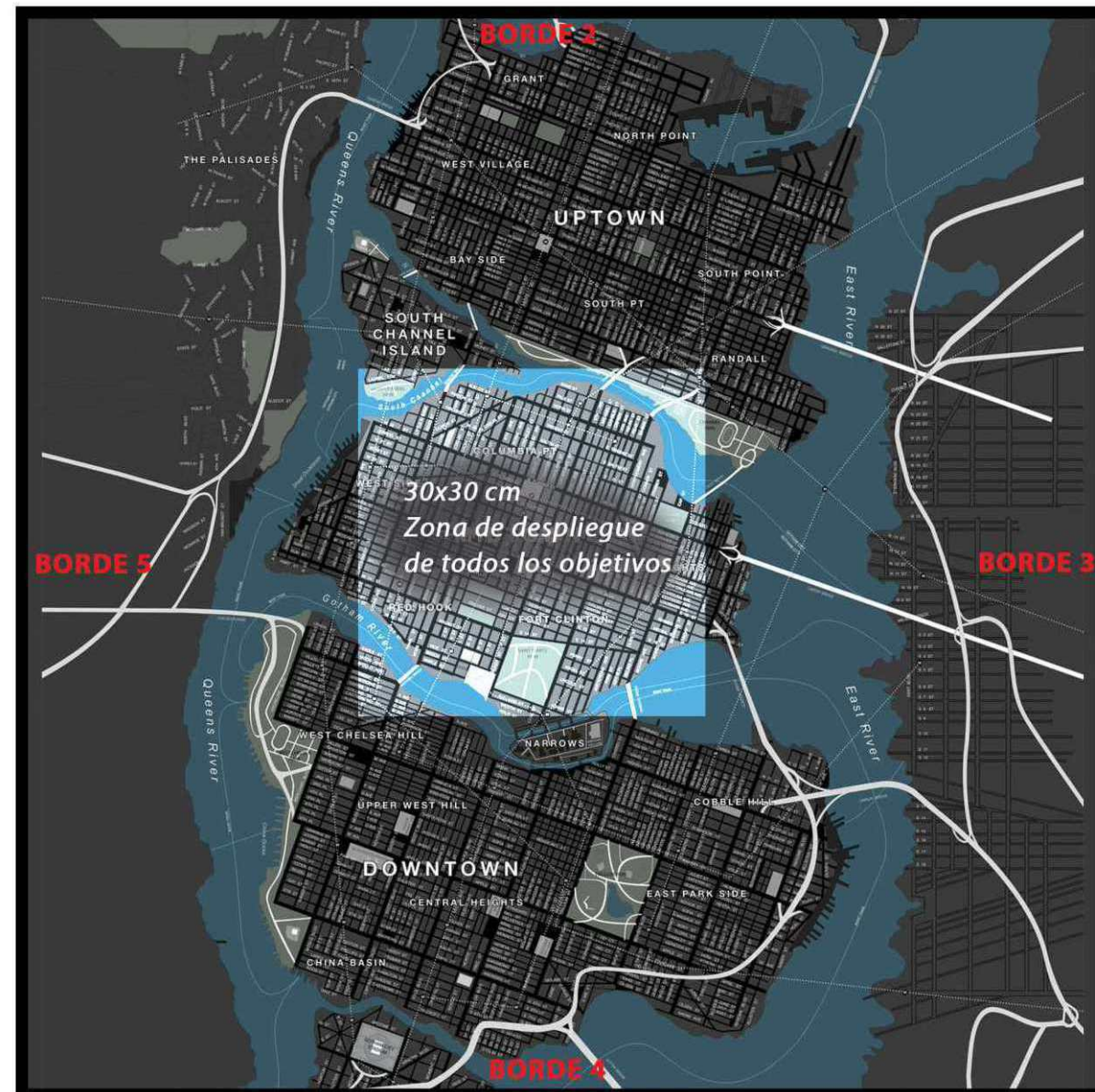
-¡¡¡Rápido cogerlo todo!!!

Bono de 3 PV al primer jugador que controle un objetivo propio (en caso de que ambos jugadores lo hagan en la misma ronda 1 PV para cada jugador).

-¡¡¡Quién golpea primero golpea 2 veces!!!

Bono de 1PV para el primero que consiga un KO.

DESPLIEGUE



*Lanza un dado por cada miniatura al inicio de cada turno coloca la miniatura en el borde con el nº igual al resultado.

-Con un 1, lo debe intentar al próximo turno.

-Con un 6, elige el borde.



SAQUEO

Conflicto entre bandas a la hora de recoger una entrega de suministros...

¿Quién se llevará el Botín al final?

Reglas especiales del escenario:

-La duración del escenario sera de 6 rondas (cada jugador introducirá en la bolsa 3 contadores para determinar quien toma la delantera).

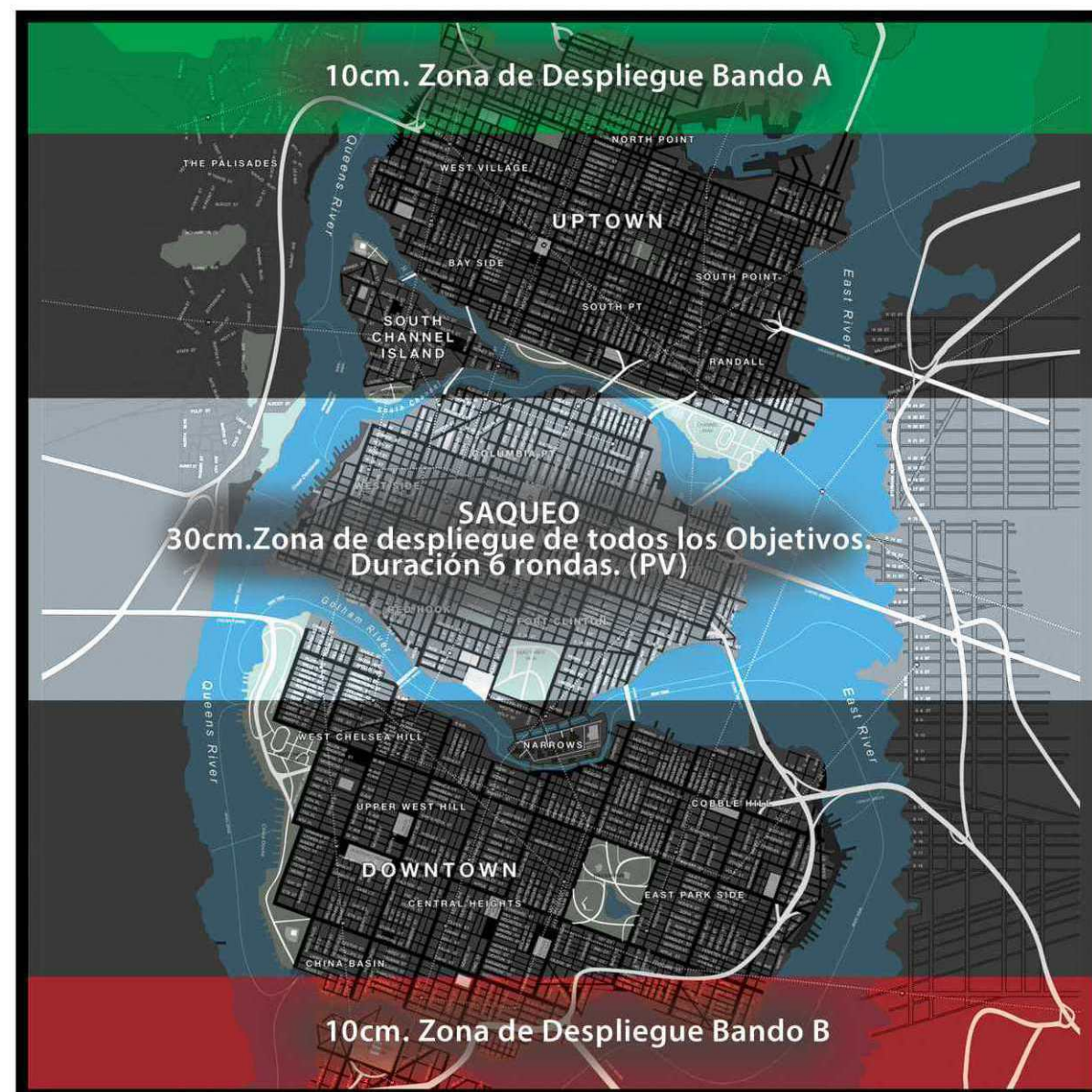
-¡¡¡Cuánto más nos llevemos mejor!!!

Bono de 4 PV al primer jugador que consiga controlar 2 objetivos a la vez en la misma Fase de controlar objetivos (en caso de que lo consigan ambos jugadores en la misma ronda ninguno obtendrá el bono).

-¡¡¡Es miooooo!!!

Bono de 1PV si al final de la partida has conseguido controlar en la última ronda un objetivo de botín propio.

DESPLIEGUE





PATRULLANDO

Las bandas vigilan sus fronteras de territorios para tener un control total y no sufrir incursiones.

Reglas especiales del escenario:

-La duración del escenario será de 6 rondas (cada jugador introducirá en la bolsa 3 contadores para determinar quien toma la delantera).

-*Infiltraros mientras les distraemos...*

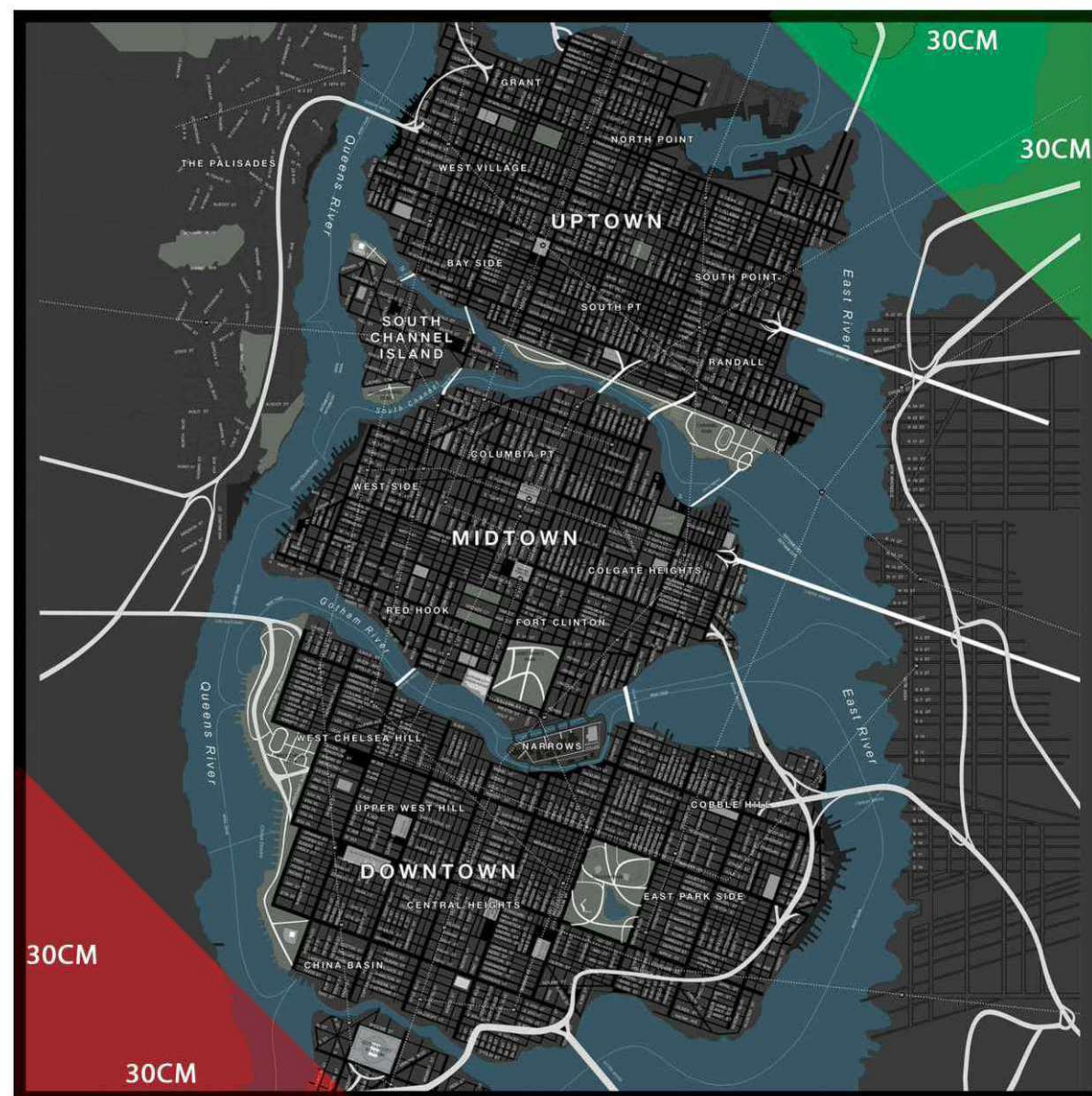
Bono de 3 PV si una miniatura al final de la partida ,que no sea el jefe de la banda, está en la zona de despliegue enemiga.

-*Hagamos ruido para que nuestros chicos pasen...*

Bono de 1 PV para el primer jugador que Golpee a una miniatura enemiga.

DESPLIEGUE

ZONA DE
DESPLIEGUE A



ZONA DE
DESPLIEGUE B

PATRULLANDO:
Duración 6 rondas. (PV)



REFRIEGA

Pelea entre bandas para acabar con el oponente.

Reglas especiales del escenario:

-La duración del escenario será de 6 rondas (cada jugador introducirá en la bolsa 3 contadores para determinar quien toma la delantera).

-¡¡¡Acabar con el Jefe!!!

Si el jefe de la banda oponente al finalizar la partida esta KO o ha sido una baja obtienes un bono de 3 PV.

-¡¡¡Mandarlos al hospital!!!

Bono de 2PV si realizas tantas bajas como el 50% de la reputación del oponente al final de la partida.

DESPLIEGUE



REFRIEGA:
Duración 6 rondas. (PV)



ASEGURAR LA ZONA

La banda debe tener esa zona controlada si la necesita

Reglas especiales del escenario:

-La duración del escenario será de 8 rondas (cada jugador introducirá en la bolsa 4 contadores para determinar quien toma la delantera).

-¡¡¡Rápido cogerlo todo!!!

Bono de 3 PV al primer jugador que controle un objetivo propio (en caso de que ambos jugadores lo hagan en la misma ronda 1 PV para cada jugador).

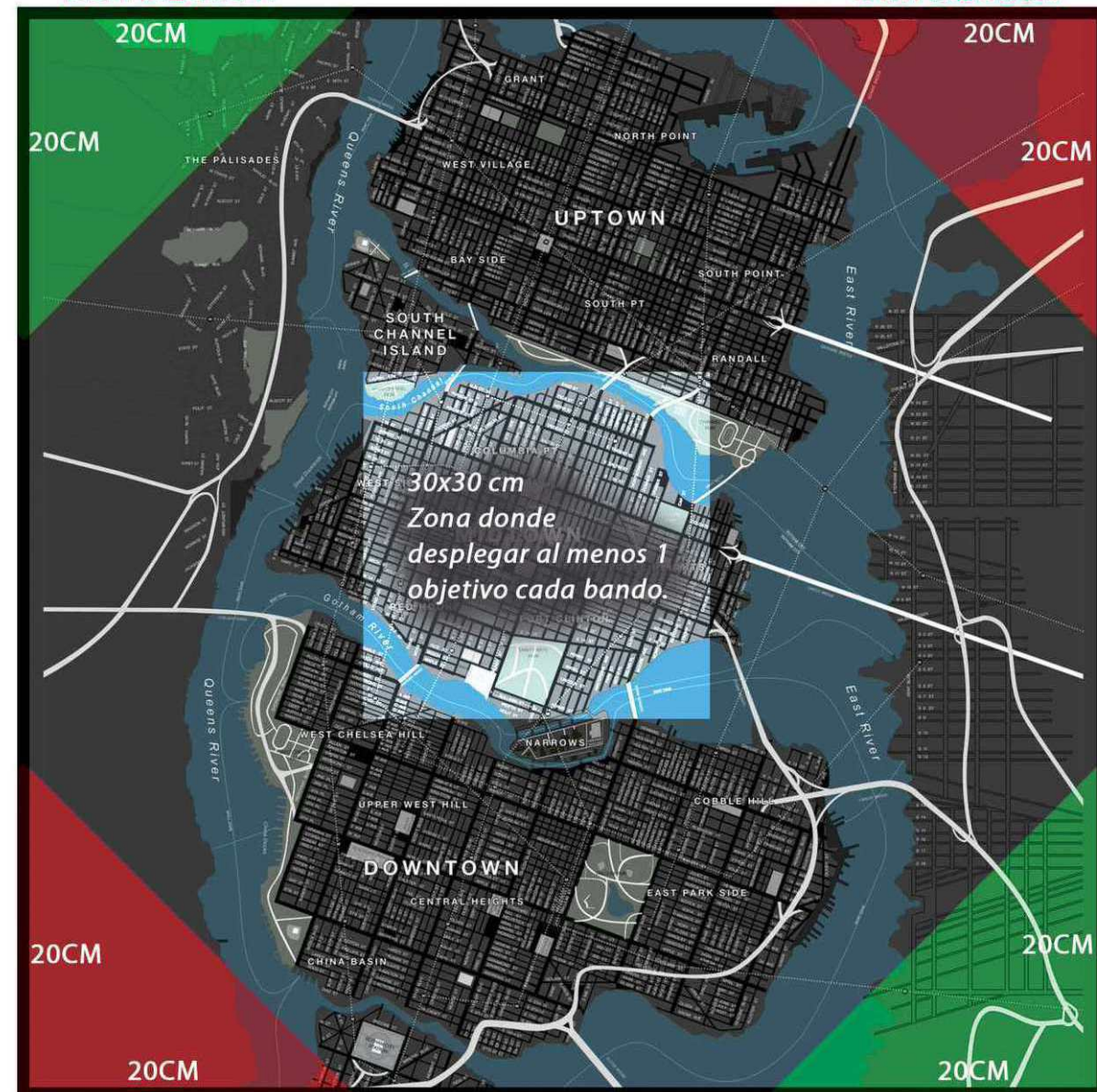
-¡¡¡Mandarlos al hospital!!!

Bono de 2PV si realizas tantas bajas como el 50% de la reputación del oponente al final de la partida.

DESPLIEGUE

ZONA DE
DESPLIEGUE A

ZONA DE
DESPLIEGUE B



ZONA DE
DESPLIEGUE B

ZONA DE
DESPLIEGUE A

- *Cada bando debe desplegar al menos un grupo por cada Zona.
- *Cada bando debe desplegar 1 objetivo en cada zona enemiga.



EMBOSCADA

Tu banda a sido atacada por sorpresa....

Reglas especiales del escenario:

-La duración del escenario será de 8 rondas (cada jugador introducirá en la bolsa 4 contadores para determinar quien toma la delantera).

-El Bando A será el que disponga de mayor número de miniaturas, deberá desplegar en 2 grupos obligatoriamente ,cada uno de la mitad del número total de miniaturas(por ejemplo si el jugador con mayor número de miniaturas posee 7 deberá desplegar 3 en un lado y 4 en el otro).

En caso de mismo número de miniaturas se decidirá al azar lanzando un dado a par o impar. Los Objetivos deben ser colocados a mas de 10 cm de la zona de despliegue propia.

-!!!Acabar con el Jefe!!!

Si el jefe de la banda oponente al finalizar la partida está KO o ha sido una baja obtienes un bono de 3 PV.

-!!!Quien golpea primero golpea 2 veces!!!

Bono de 1PV para el primero que consiga un KO.

DESPLIEGUE



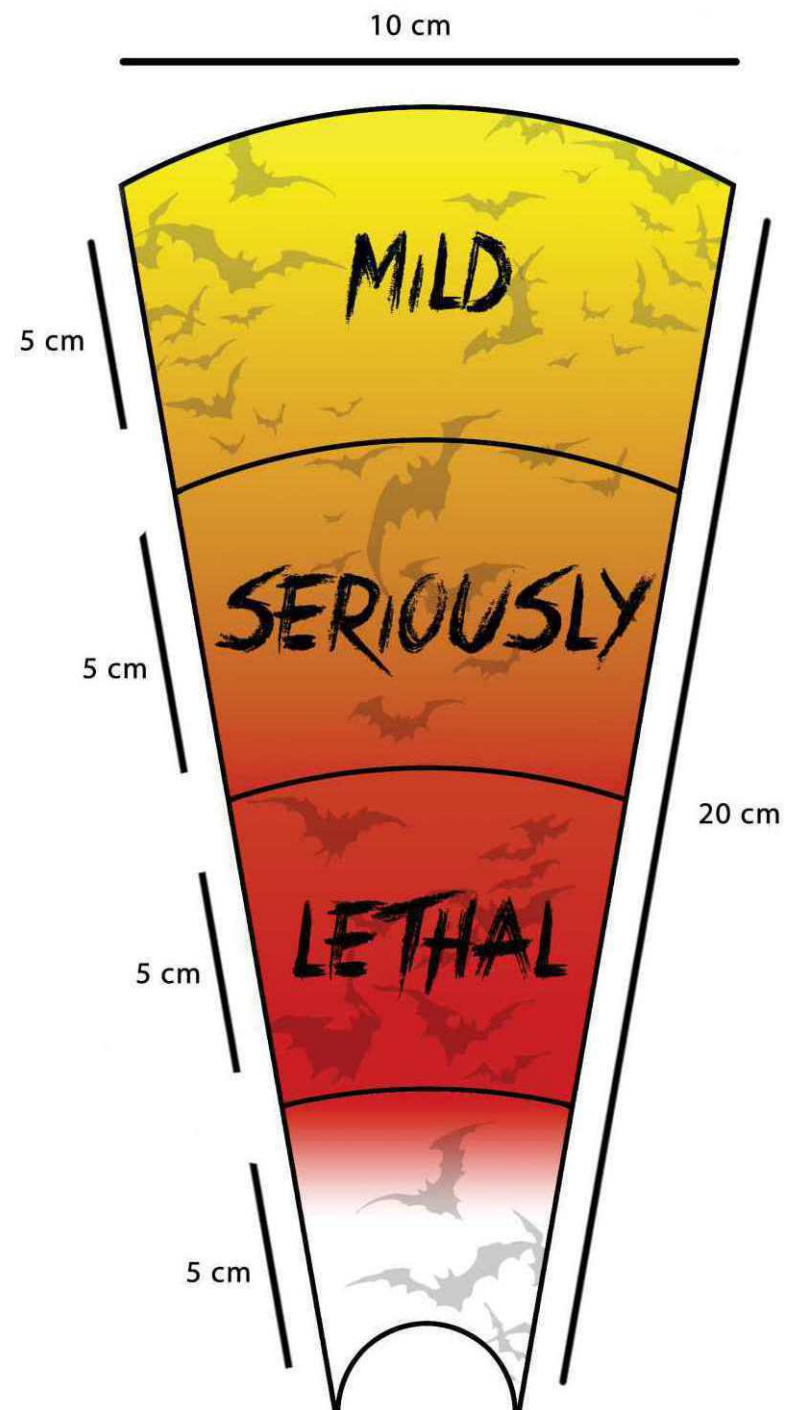
EMBOSCADA

Duración 8 rondas. (PV)

*El bando A debe desplegar un grupo cada Zona.

*El bando B debe colocar al menos un objetivo en cada Zona del bando A.

SPRAY TEMPLATE



EXPLOSION TEMPLATE





Descubre los secretos de Gotham y
libera todo su poder en el foro de
Batman Miniature Game

<http://www.batmanminiaturegame.com/>

Encuentra todo lo que necesistas de
Batman Miniature Game en

<http://www.knightmodels.com/>

Síguenos en

<https://www.facebook.com/knightmodels>

<https://www.facebook.com/BatmanMiniatureGame>

CRÉDITOS

Dirección

Jose Miguel Caballero Delso

Dirección artística

Jose Miguel Caballero Delso

Diseño del juego

Gustavo Adolfo Cuadrado Egea

Reglas

Gustavo Adolfo Cuadrado Egea

Francisco Conde Nuñez

Luis Escudero Morán

Edición y corrección

Carlos del Río Ayuso

Redacción

Francisco Conde Nuñez

Andrés Herranz Alonso

Traducción

Andres Herranz Alonso

Alba Sanchez Galan

Carlos del Río Ayuso

Drew Wood

Simon Addicott

Diseño/Pintura de miniaturas/Escenarios

Alfonso Gozalo Torres

Jose María Alises Cosmen

Jose Miguel Caballero Delso

Borja Calvo Bertrán de Lis

Diseño gráfico y maquetación

Rocío Barroso Padilla

Diseño de perfil de personaje

Gustavo Adolfo Cuadrado Egea

Luis Escudero Moran

Gestión de pruebas

Luis Escudero Moran

Testers y colaboradores

Adriana Egea Illescas

Adrián Echeverría

Ana Soto Errazquin

Alejandro Fernández Castaño

Daniel Mayoralas Martínez

Diego Carlos Magdaleno Sanjuan

Drew Wood

Enrique Jalón Salcedo

Gustavo Adolfo Cuadrado Egea

Jacinto Soriano Villaroel

Jose Ramón Gallego Galan

Luis Escudero Morán

Luis García Pelayo

Mauro Gonzalez

Miguel Pérez Valencia (R.I.P.)

¡Gracias por tu amistad!

Francisco Conde Nuñez

Pedro Soriano Villaroel

Raúl Fernández

Ricardo García Solano

Roberto José Magdaleno Sanjuan

Sergio Segura

Simón Addicott

Tania Retortillo

Víctor Sabolla Bengochea

Copyright © 2013 DC Comics. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional.

Published by Knight Models under License from DC Comics.



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)

FIGURES FOR THE COLLECTOR
KNIGHT MODELS