

BATMAN

MINIATURE GAME



En memoria de

Gustavo Adolfo Cuadrado



El equipo de Knight Models nunca te olvidará

Publicado por Knight Models.

Dirección artística: José Miguel Caballero Delso.

Diseño original: Gustavo Adolfo Cuadrado Egea.

Diseño y desarrollo de juego: José Miguel Caballero Delso, Sergio García Vicente, Gonzo Bríos y Mark Latham.

Textos: Mark Latham y Sara Fernández Rosas.

Diseño de miniaturas: Alfonso Gozalo Torres, José Miguel Caballero Delso, Aaron Fernández Fernández, Jorge Velázquez Boyero y Lua Garo.

Diseño de escenografía: Gustavo Rodríguez Cediell.

Editores: Mark Latham, Sergio García Vicente y Gonzo Bríos.

Trasfondo: Mark Latham y Sara Fernández Rosas.

Diseño gráfico y maquetación: Israel Pato, Juan García, Humberto Ortega y Sergio García Vicente.

Playtesters: Adrián Fuertes Borjabad, Diego Carlos Magdaleno Sanjuan, Raúl Fernández, Roberto José Magdaleno Sanjuan, Jorge Alonso-Colmenares Gualda, Germán Fco. Martínez Navarro, José Gorrís Bernabeu, Adriano Loras Leraltá, José Antonio Gutiérrez Villar, Diego Pardo Elvira, Kieren Swift, Liam Callebout, Dominic Yates, Kris Burton, Karl Lewis, José Luis Villanueva Fernández, Juan Cervera Espert, Steffen From Wifstrand, Adam Russell Reeves, Jack Glanfield, Jason Gibeault, Drew Wood y Nathan R. Sutton.

Copyright © 2021 DC Comics. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. Their stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional.

Copyright © Knight Models. All Rights Reserved.

Published by Knight Models under license from DC Comics.

Any inquiries should be addressed to DC Comics c/o Knight Models.

Printed in Spain.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law.

Puedes encontrar nuestros productos en: www.knightmodels.com

Síguenos en:  www.facebook.com/knightmodels  /  [@knightmodels](https://www.instagram.com/knightmodels)

ÍNDICE

COMPONENTES DE JUEGO	6
INTRODUCCIÓN	9
PRIMEROS PASOS	10
Ficha de Personaje	14
Otras reglas básicas	17
LAS REGLAS DEL JUEGO	20
ACCIONES	24
Movimiento	24
Acciones tácticas	28
Acciones especiales	36
Recuperación	36
EL CAMINO HACIA LA VICTORIA	37
Cartas de Objetivo	37
Fin del juego y Puntos de Victoria	40
FORMACIÓN DE LAS BANDAS	41
Reputación	41
Jefe de Banda y Afiliación	41
Rango	42
Equipo y Presupuesto (\$)	43
Crear los Mazos de Objetivo	43
PREPARAR EL JUEGO	44
Últimos pensamientos	47

COMPONENTES DE JUEGO

Miniaturas



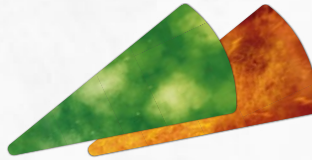
Reglas de medida (en pulgadas)



Dados



Plantillas Explosivas



Plantillas Expansivas



Tarjetas de Personaje



Cartas de Objetivo



Cartas de Evento



Cartas de Encuentro



Marcadores numéricos



Marcadores de K.O.



Marcadores de Derribado



Marcadores de Batgarra



Marcadores de Corona



Marcadores de Daño (Contusiones)



Marcadores de Pase



Marcadores de Caja de Munición



Marcadores de Dientes Explosivos



Marcadores de Daño (Heridas)



Marcadores de Sospecha



Marcadores de Botín



Marcadores de Pescado Envenenado



Marcadores de Movimiento Modificado



Marcadores de Activación Audaz



Marcadores de Suministros Médicos



Marcadores de Soplón



Marcadores de Ataque Modificado



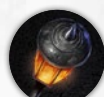
Marcadores de Recurso



Marcadores de Evento



Marcadores de Contenedor Venom



Marcadores de Farola



Marcadores de Defensa Modificada



Marcadores de Activación



Marcadores de Cargador



Marcadores de Contenedor WayneTech



Marcadores de Alcantarilla



Efecto Ceguera



Efecto Veneno



Efecto Terror



Marcadores de Contenedor de Gas



Efecto Fuego



Efecto Congelado



Efecto Aterrorizado



Efecto Paralizar



Efecto Enfriado



Efecto Conmocionado



Efecto Debilitar



DESCARGA LA
**APP OFICIAL DE BATMAN
MINIATURE GAME**

PARA CONSULTAR
EL REGLAMENTO, EL
COMPENDIO, CREAR TU
BANDA Y MÁS!

INTRODUCCIÓN

Gotham City, una pesadilla en piedra y metal, plagada de crímenes y corrupción desde su inicio, donde las fuerzas del mal, la anarquía, el heroísmo y el orden, luchan sin cesar por tomar el control de la noche.

La oscuridad de las hostiles calles de Gotham resguarda a aquellos que se enfrentan sin descanso en un intento de dominar el lugar.

Estos héroes y villanos cobran vida a través de vuestros movimientos en un juego donde los jugadores son los dueños de su propia historia.

Todo estará expuesto y listo para la acción. Tan solo debéis darle vida a la historia con las estrategias, e ideas, que desarrolléis a través de la evolución de las jugadas.

Da igual si sois unos expertos en exponer a Batman ante un peligro inminente, o no hayáis probado a jugar con ningún personaje similar. En este manual podréis encontrar todo lo necesario para disfrutar del juego en todas sus variaciones.

Lo más importante de todo será explorar, y experimentar el suspense que creará el alma de la partida, haciéndoos partícipes de todos los movimientos realizados por los jugadores con el fin de poder alcanzar la victoria.

¿POR QUÉ TAN SERIO?

No importa lo mucho que te guste Batman Miniature Game, con qué frecuencia juegues o lo competitivo que seas. Debes recordar que esto solo es un juego y que su objetivo final es el de divertirse. Por supuesto todos queremos ganar, pero no merece la pena si en el camino a la victoria otra persona (por lo general, un amigo) pasa un mal rato jugando.

Es casi imposible que un conjunto de reglas tenga en cuenta cada situación concebible que pueda surgir. Por lo tanto, las disputas sobre estas siempre deben discutirse y resolverse razonablemente en un espíritu de cooperación y deportividad. Si no se puede llegar a un acuerdo, recomendamos que un jugador tire un dado: si este saca un resultado de 4 o más, por esta vez su interpretación de la regla será la correcta. Sin embargo, si este saca entre un 1 y un 3, el jugador contrario tendrá razón. Cuando termine el juego, se podrá discutir la regla con la cabeza fría y determinar qué hacer si alguna vez surge de nuevo. Se podría decir que esta es la regla más importante de todas ¡por eso mismo la explicamos primero!

PRIMEROS PASOS

Antes de sumergirse de lleno en las reglas, vale la pena pasar un tiempo estableciendo **los principios básicos** del juego. Tómate un momento para familiarizarte con estos conceptos, especialmente si esta es tu primera inmersión en los juegos de mesa de este estilo.

¿QUÉ VAS A NECESITAR?

Antes de que puedas jugar a Batman Miniature Game por primera vez, necesitarás:

- Una colección de miniaturas de Knight Models, y sus cartas de personaje correspondientes, para representar a tu “banda” en el juego.
- Un tablero de juego de la ciudad para simbolizar donde transcurre la acción.
- Contadores, marcadores y plantillas.
- Una cinta métrica o una regla marcada en pulgadas (“).
- Varios dados de seis caras (tener uno o dos dados de un color diferente al resto resultará muy útil para algunas tiradas).

MINIATURAS

El componente más importante del juego son las miniaturas, o **modelos**, como a menudo se les llamará dentro de estas reglas. Estas representan a tu **banda**, los cuales serán un pequeño

grupo de personajes que pertenecen a una facción en particular, como los secuaces del Joker o el Departamento de Policía de la ciudad de Gotham.

Knight Models produce estas miniaturas detalladas que representan los diversos personajes del universo de Batman. Estas miniaturas vienen con su base correspondiente y una **ficha de personaje**, que contiene las reglas únicas del modelo en cuestión.

ÁREA DE JUEGO

El juego se desarrollará en una superficie plana, como una mesa, con un tamaño mínimo de 36” x 36” (unos 90 cm cuadrados aproximadamente). Esta área se conoce comúnmente como “tablero” o “tablero de juego”.

El escenario deberá ser colocado en este tablero de juego representando los edificios, calles, callejones, parques y avenidas de la ciudad de Gotham.

A la hora de preparar el tablero de juego, tú y tu oponente debéis intentar posicionar el escenario de una manera consensuada, de modo que no pueda ofrecer una clara ventaja a ninguno de los bandos. Si no lográis llegar a un acuerdo, intentad dividir las piezas del escenario entre los dos jugadores de la manera más uniforme posible y turnaos para posicionarlas en el tablero de una manera en que ambos aceptéis su colocación.

Knight Models vende una increíble variedad de elementos escénicos para sus juegos, desde pequeños artículos de mobiliario urbano hasta impresionantes escenarios como el del manicomio Arkham.

A muchos jugadores también les gusta construir desde cero su propio escenario, por lo que sus configuraciones estarán limitadas solamente por su habilidad e imaginación. Eso es a gusto de cada uno. Nuestro consejo es que tengas la mayor cantidad de escenografía posible, para que tus figuras puedan realizar diversas acciones como cubrirse, saltar o trepar.

MARCADORES Y CONTADORES

Los marcadores y contadores se utilizan para realizar un seguimiento de los aspectos del juego, desde la posición

de los objetivos clave hasta la cantidad de daño acumulado. A veces se colocan en el tablero de juego, y otras en las tarjetas de personaje, para registrar efectos y condiciones. Un marcador que se coloca en el tablero de juego nunca puede superponerse a otro.

Si no tienes los contadores de Knight Models a mano, puedes usar fichas de póker, monedas o incluso dados de repuesto (tan solo asegúrate de que sean diferentes de aquellos que lanzas para evitar confusiones). Aunque te recordamos que Knight Models proporciona una gama de marcadores de alta calidad, incluidos marcadores especiales personalizados para equipos específicos y marcadores 3D como postes de luz y tapas de alcantarilla para hacer una inmersión más completa a la hora de jugar la partida.



MEDIDAS

El movimiento de los modelos en el área de juego y la medición de los rangos de armas requieren el uso de una medida marcada en pulgadas ("). Una cinta métrica será lo más útil para acceder a las áreas de difícil acceso, aunque una regla o una **regla especial de medida** servirán para la mayoría de las situaciones.

Medición de distancias

Cualquier medida debe tomarse entre los dos puntos más cercanos de las miniaturas u objetos involucrados (como cuando se mide entre un tirador y su objetivo, por ejemplo). Para realizar mediciones horizontales se mide generalmente desde los bordes de las bases de los modelos.

Para determinar si algo está dentro del rango medido, recuerda:

- “Dentro” significa que al menos parte del objeto / modelo / base se encuentra dentro de la distancia medida.

- “Completamente dentro” significa que la totalidad del objeto / modelo se encuentra dentro de la distancia medida.

DADOS

El resultado de muchas acciones está determinado por el lanzamiento de uno o más dados. Necesitarás una cantidad de dados de seis lados (o “D6”) para jugar a BMG. Cuantos más puedas conseguir, mejor. Trata de asegurarte de que al menos uno de ellos es de un color diferente para que puedas distinguirlo a simple vista del resto en las tiradas importantes.

Leyendo los dados

Como a los dados se les llama “D6” para abreviar, si las reglas te piden que tires **2D6**, tendrás que tirar dos dados, si dicen 3D6, tirarás tres dados, etc. A veces, las reglas te pedirán que tires un **D3**. En este caso, debes lanzar un dado normal y contar la puntuación de 1 o 2 como “1”, 3 o 4 como “2” y 5 o 6 como “3”.



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

También notarás que usamos expresiones como 4+, 5+, etc. Se trata de una abreviatura que expone la puntuación que necesitas obtener con un solo dado para tener éxito. Por ejemplo, si un modelo necesita obtener una puntuación de 4+, significa que la tirada tendrá éxito con una puntuación de 4, 5 o 6.

A menos que se especifique lo contrario, los resultados de varios dados no se suman entre sí. Por ejemplo, si necesitas obtener un resultado de 4+ y se te permite tirar más de un dado para lograrlo, uno de los dados debe dar como resultado un 4 o más para tener éxito. Si los resultados de los dados fuesen 2 y 3, no podrías sumarlos para obtener un 5.

Modificación de las tiradas

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

Cuando se enumeren varios modificadores diferentes, se aplicarán en este orden:

1. Modificadores que multipliquen o dividan un resultado.
2. Modificadores que sumen o resten un resultado.

Repetir la tirada

En algunas situaciones las reglas te permitirán “volver a tirar” tus dados. Esto es exactamente lo que parece,

recoge todos los dados que desees volver a tirar y vuelve a lanzarlos. La segunda puntuación siempre es la que cuenta, incluso si es peor que la primera. Ningún dado puede ser repetido más de una vez.

Fracciones y Redondeo

En algunas situaciones, las reglas te indicarán que dividas un número, normalmente por la mitad. Si hay un resto, el resultado siempre se redondeará hacia abajo. Por ejemplo: Una puntuación de 5 necesita ser dividida entre dos. El resultado debería ser 2'5, pero con el redondeo se quedará en 2.

ALEATORIEDAD

A veces, se te pedirá que elijas al azar entre varios modelos, objetivos, elementos, etc. Si se trata de elegir aleatoriamente entre dos elementos, simplemente tira un D6 escogiendo previamente las probabilidades de cada elemento. Si se trata de elegir aleatoriamente entre tres elementos, tira un D3 para determinar cuál es el elegido. Si se trata de cuatro elementos, asigna una puntuación de un D6 a cada elemento, y luego tira los dados, repite la tirada si obtienes un 5 o 6, etc. Así se realizará sucesivamente con las demás combinaciones.

Si alguna vez te piden que elijas aleatoriamente entre unas cartas (como pueden ser las cartas de Objetivo de la mano), simplemente baraja las cartas, boca abajo, y elige el número especificado sin mirarlas.

FICHA DE PERSONAJE

Los modelos de BMG tienen su propia **ficha de personaje**. Ésta desempeña dos funciones: mostrar el perfil y las habilidades del modelo, y llevar un registro de sus acciones durante el juego. Una ficha de personaje siempre muestra los siguientes elementos:

1. Nombre

Es el “nombre real” del personaje (en el caso de Batman, por ejemplo, aparecerá como Bruce Wayne). No podrás incluir más de un modelo llamado igual dentro de la misma banda.

Nota: La excepción a esta regla viene cuando un modelo tiene como nombre “Desconocido” como el Joker. En este caso puedes incluir en tu banda varios modelos con el mismo nombre siempre que tengan un **Alias** diferente (ver más abajo).

2. Alias

La ficha de personaje incluirá el alias más relevante por el que se conoce al personaje, por lo que Bruce Wayne, por ejemplo, tendrá el alias de “Batman”.

3. Tamaño de base

Esta sección indica el tamaño (diámetro) de la base sobre la cual se debe montar el modelo (la base correcta se dará con la miniatura). Algunos modelos permiten varias opciones de tamaño de base – simplemente elige una de las bases indicadas cuando montes el modelo.

4. Rango

Cada modelo cumple un papel dentro de su grupo (algunos incluso pueden unirse a otras bandas). Para cumplir con su cometido se les asignará uno de los cinco rangos: **Líder, Hombre de Confianza, Agente Libre, Vehículo o Secuaz**. Estas distinciones son importantes a la hora de crear una banda porque determinan la cantidad de modelos de cada tipo que pueden incluirse en ella. Si un modelo tiene más de uno, el propietario puede elegir cual de ellos usará durante la partida.



Líder



Hombre de Confianza



Agente Libre



Secuaz



Vehículo

5. Afiliación

Los modelos tienen limitadas las bandas a las que pueden unirse. La afiliación está indicada por uno o más iconos de Afiliación en la ficha de personaje. Todos los miembros de la banda deben tener la misma Afiliación que su Jefe: mira la página 41 para más información sobre los Jefes.

6. Rivales

¡Son los enemigos de un personaje! Un personaje no puede incluirse en una banda que también contiene modelos con uno de estos iconos de tripulación.



7. Reputación

Todas las partidas establecen un límite de Reputación para las bandas involucradas. Este límite no puede sobrepasar la suma de la Reputación de los miembros de la banda.

8. Financiación

Algunos modelos están equipados con poderosas armas y equipos, lo que tiene un coste para tu banda. Mediremos el valor de todo este equipo en dólares (\$). Esta cantidad se restará de la **reserva de fondos de la banda** cuando elijas el modelo. Ver **Formación de las Bandas** (página 41) para más detalles.

9. Habilidades especiales

Esta sección muestra todas las **habilidades especiales** del modelo, así como cualquier equipo que porte.

10. Armamento

Todas las armas que el modelo tiene a su disposición se enumerarán aquí.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Esta parte de la ficha de personaje expone las **características básicas**, o habilidades, que posee cada modelo. Cada una de ellas tiene un valor numérico. Algunas situaciones podrán hacer que estas habilidades aumenten o disminuyan durante un juego (ya sea temporal o permanentemente), **con la excepción de Movimiento** que puede llegar a ser 0, ninguna característica básica podrá bajar de 1.

11. Voluntad

La voluntad es una de las características más importantes, que representa la fortaleza mental y la resistencia de un modelo. Cuanto mayor sea el valor de la voluntad de un modelo, más podrá hacer durante el juego.

- Un modelo puede actuar siempre que el número de marcadores de Daño de tipo ★ que acumula no sea igual o superior a su valor de Voluntad (si esto sucediese el modelo sufriría el estado de K.O.).

- Un modelo puede mejorar sus posibilidades de éxito haciendo un esfuerzo, sufriendo un ★ adicional a cambio de añadir más dados a la tirada. No se puede hacer un esfuerzo si este hace que el número de ★ acumulado sea igual o superior a la Voluntad del personaje.

12. Resistencia

Esta característica representa la capacidad del modelo para absorber el daño y seguir luchando. Su valor es el máximo de marcadores de daño tipo ♦ que un modelo puede acumular antes de ser eliminado como baja.

13. Movimiento

Esta característica representa la movilidad del modelo (su capacidad de correr, escalar, esquivar, etc.). El valor de Movimiento es la **Distancia básica de movimiento** en pulgadas. A diferencia de otras habilidades, el movimiento se puede reducir a 0 por modificadores o reglas especiales.

14. Ataque

Esta característica representará la capacidad ofensiva del modelo. Cuanto mayor sea el ataque del modelo, más veces podrá golpear en combate. Este valor también determinará el resultado mínimo que el adversario objetivo debe obtener para **bloquear** el ataque.

15. Fuerza

La fuerza es una medida del poder físico de un personaje. Cuando un modelo realiza un **ataque**, además de tirar los dados de ataque, debes tirar un dado extra de un color diferente al resto. Este es el **dado de Fuerza**. Si el dado de Fuerza da un golpe en el objetivo, este no podrá ser bloqueado.

16. Defensa

Esta característica representa la defensa del modelo contra los ataques. Cuando se ataca a un modelo, se debe obtener un resultado igual o mayor que el valor de Defensa del objetivo para poder asestar un impacto.

17. Especial

Esta categoría representará la capacidad del personaje para realizar acciones especiales (a menudo otorgadas por otras habilidades especiales). También determinará la cantidad de dados que lanzará un modelo cuando realiza las tiradas de chequeo (página 19).



OTRAS REGLAS BASICAS

Casi estamos listos para aprender las principales reglas del juego, pero primero, echemos un vistazo a algunas de las situaciones más comunes que surgirán durante el juego.

LÍNEA DE VISIÓN

El concepto de “línea de visión” (LdV) es muy importante, ya que te permite descubrir lo que tus modelos pueden “ver”, que por lo general suele ser su objetivo. Para ver a otro modelo, se debe poder trazar **una línea recta sin obstáculos** entre los dos modelos. La forma más simple es dibujar una línea imaginaria entre los modelos usando una cinta métrica, o un puntero láser.

Todos los modelos tienen una **línea de visión de 360°**, lo que significa que lo pueden ver todo a su alrededor, a menos que se especifique lo contrario.

Los modelos nunca bloquean la línea de visión. Se considera que estos están en movimiento en todo momento y no se interponen en tu camino. Además, ningún elemento decorativo del modelo, como elementos escénicos en la base de un modelo, puede bloquear la línea de visión, tratalos como si no estuvieran presentes.

Al determinar la LdV de un modelo a otro, solo tenemos en cuenta el **bloque físico fundamental** del personaje o vehículo, definido de la siguiente manera:

- En los **modelos humanoides o animales** se considerará solo la cabeza, el torso y las piernas a los efectos de la línea de visión. Se deben ignorar los brazos, las armas que sobresalen, las capas, etc.
- En los **vehículos** se considerará solo el armazón principal o el casco a los efectos de la línea de visión: Se deben ignorar las armas, los alerones y otros accesorios.



El Matón tiene LdV con Gordon.



El Matón tiene LdV con Gordon, ya que la Bat-señal de su peana no impide trazar LdV.



El Matón no tiene LdV con Gordon, ya que el respiradero oculta su Volumen físico fundamental.

LA NOCHE

En BMG siempre es de noche y por lo tanto la visibilidad de tus modelos está limitada. **Ningún modelo puede ver más de 12" en cualquier dirección.** Los modelos que estén más allá de este rango están considerados **al amparo de la noche**. Por supuesto, hay reglas especiales que permiten que un modelo vea más allá de este rango (o restringirá su visión aún más). Además, algunos modelos podrán sacarle ventaja a la oscuridad, pasando desapercibidos o lanzando ataques sorpresa desde las sombras.

Luces

Hay varios tipos de luz que se pueden encontrar en el juego, como farolas, linternas y focos, que iluminan un área de radio 4" a su alrededor (medido desde el borde del marcador de la fuente de luz). Si un modelo está parcialmente dentro del área de efecto de cualquier fuente de luz, será totalmente visible para cualquier otro modelo que pueda trazar una línea de visión hacia él, independientemente de la distancia a la que se encuentre.

La luz no pasa a través de objetos sólidos. Si hay una pieza contundente de escenario entre el modelo y la fuente de luz, el modelo no se verá afectado por la luz gracias a la protección del objeto. Ignora **los pequeños obstáculos** para este efecto, pero trata las paredes, edificios, vallas publicitarias, contenedores grandes, etc., como objetos capaces de bloquear la luz.

CONTACTO

Cuando las bases de dos modelos se tocan físicamente, se dice que los modelos están **en contacto**. Es muy importante que, cuando los modelos se muevan durante el juego, puedan estar en contacto entre sí, pero nunca de tal manera que se superpongan las bases al final del movimiento.

Modelos en niveles superiores

Los modelos en diferentes alturas del área de juego aún pueden tener contacto entre sí, siempre y cuando ninguno de los modelos esté a más altura que la cabeza del otro (se utilizará el bloque físico fundamental del modelo para su medición, tal y como se usa para la línea de visión), y no hay un escenario considerado



En ambas imágenes se considera que los modelos están en contacto.

contundente entre ellos. Para saber si están en contacto, visualiza a los dos modelos desde arriba. Si sus bases se tocasen como si estuvieran al mismo nivel, se considera que ambos modelos están en contacto.

CHEQUEOS

Para realizar con éxito algunas acciones, o para evitar determinados efectos, se podrá pedir que los modelos superen una tirada de **chequeo**, comparando el resultado de la tirada con el valor de la característica a chequear.

Para realizar un chequeo, simplemente tira un número de dados igual a la característica especial del modelo. Luego, elige dos de los dados y compara su resultado combinado con la característica especificada (como la Voluntad, por ejemplo). Si la suma de los dos dados es igual o menor, que el valor de la característica, se pasa el chequeo.

Los chequeos más comunes que tendrás que hacer son:

- **Chequeo de Voluntad:** Este tipo de tiradas se utilizan para ignorar los efectos psicológicos adversos, como, por ejemplo, el hipnotismo.

- **Chequeo de Resistencia:**

Habitualmente se usa para recuperarse del estado “Noqueado” (Knocked Out o K.O.) o para resistir los efectos especiales, como “Veneno”.

Nota: Algunos modelos no poseen valor de Voluntad. Cualquier regla que obligue a un modelo sin un valor de Voluntad a realizar una tirada de la misma será ignorada por completo.

Chequeos en contra

A veces, cuando trates de utilizar alguna característica especial, se te pedirá que hagas un chequeo en contra **sobre una de las características del modelo objetivo**. A esto se le llama un “chequeo en contra”. En este caso, tira los dados como para realizar un chequeo normal, pero esta vez la suma de los dos dados que selecciones debe ser **mayor** que la característica especificada del modelo objetivo.



LAS REGLAS DEL JUEGO

Si esta es la primera vez que te adentras en esta clase de juegos, puedes encontrar las siguientes reglas un poco desalentadoras. Sin embargo, no debes preocuparte por esto. Las reglas del juego se presentan en un orden lógico para que puedas jugar de inmediato. Las reglas más avanzadas, como las habilidades especiales de cada personaje, se pueden encontrar en el Compendio de reglas gratuitas en knightmodels.com.

SECUENCIA DEL JUEGO

Gotham no es una ciudad sencilla. Es un laberinto de hormigón, cristal y asfalto. Mucho peor es, sin embargo, pelear dentro de ella. Para tratar de transmitirti la crudeza del combate urbano, hemos estructurado el juego, en “rondas” en las que los jugadores se turnarán para activar, moverse y luchar con los modelos de su banda.

Cada ronda se dividirá en cuatro “fases”, que siempre se desarrollarán en el siguiente orden:

I. TOMAR LA DELANTERA: Los jugadores determinan el orden en que procederán durante la ronda.

II. TRAZAR EL PLAN: Todos los jugadores deciden en secreto el

cómo van a proceder sus modelos, repartiendo marcadores de activación. Estos marcadores determinarán qué modelos tendrán el mayor impacto en la ronda.

III. EJECUTAR EL PLAN: Se activan los modelos y resuelven las acciones que decidan ejecutar (moverse, pelear, disparar, etc.). Esta fase se alterna entre los jugadores. Se empieza por el que fue el primero en activar una figura, después irá el segundo que activó una figura, y así sucesivamente, hasta que todos los modelos se hayan activado.

IV. RECUENTO: Esta fase ofrece una oportunidad para que los modelos se recuperen de sus lesiones y para que los modelos noqueados (Knocked Out) regresen al juego. Durante esta fase los efectos continuos se cumplen y se revisan las condiciones de victoria. Si el juego no ha terminado, la ronda finaliza y se comienza una nueva.

Cuando todos los jugadores hayan completado las 4 fases, comienza una nueva ronda y el proceso se desarrolla de la misma manera. Las rondas continuarán hasta que finalice el juego (esto sucede automáticamente al final de la Ronda 4, pero puede ser antes; consulta la página 40).

TOMAR LA DELANTERA

Al comienzo de cada ronda, antes de hacer cualquier otra cosa, cada jugador debe tirar 1D6. El jugador que obtiene la puntuación más alta elige quién tiene la Iniciativa (no tiene porque ser él mismo que obtuvo la puntuación más alta si no lo desea).

En caso de empate, el jugador que en la ronda anterior perdió esta fase es el ganador, salvo en la primera ronda, que evidentemente, deberéis resolver los empates volviendo a lanzar los dados hasta que un jugador supere la tirada del otro.

Al jugador elegido le denominaremos “el jugador con la Iniciativa” en este reglamento. El jugador con la Iniciativa es responsable de:

- Realizar cada paso en primer lugar (como, por ejemplo, a la hora de colocar la escenografía, poner marcadores, etc.).
- Comenzar la activación de modelos en la fase Ejecutar el plan.

TRAZAR EL PLAN

Ahora es el momento de decidir cuál de tus modelos tendrá el mayor impacto en la ronda. Ten en cuenta que, en la siguiente fase, todos los modelos que puedan activarse podrán realizar una acción: una **acción de movimiento**, una **acción táctica** o una **acción especial**. Algunos, sin embargo, podrán hacer más.



Para hacer esto, cada jugador toma cuatro **marcadores de activación Audaz** y los coloca

en cuatro de sus modelos. Los modelos elegidos deben cumplir los requisitos para la activación (por lo que, por ejemplo, no pueden estar K.O. Consulta la página 34). Si tienes menos de cuatro modelos capaces de activarse, coloca los marcadores de activación Audaz en los que sea posible.

Un modelo con un marcador de activación Audaz puede realizar una acción de cada tipo al ser activado. Es decir, podrán hacer tanto una Acción de Movimiento, como una Acción Táctica, como una Acción Especial.

EJECUTAR EL PLAN

Cuando todos los jugadores hayan terminado de planificar sus modelos con sus Contadores de Activación ¡es hora de pasar a la acción! Los jugadores alternarán el activar los modelos empezando por el jugador que tiene la Iniciativa. Cada modelo puede realizar una activación por ronda, y tienen que completarse todas sus acciones antes de pasar al siguiente modelo, que será un modelo del siguiente jugador. Una vez que todos los modelos hayan sido activados, los jugadores podrán pasar a la siguiente fase.

Activar un modelo

Cuando se activa un modelo, puede realizar una acción: Una Acción de **Movimiento**, una Acción **Táctica** o una Acción **Especial**. Si tiene un marcador de activación Audaz puede realizar una de cada tipo (tres acciones en total). Estas acciones pueden realizarse en cualquier orden, pero una acción debe completarse antes de comenzar otra (por ejemplo, no puedes detenerte a mitad de un movimiento, disparar y luego continuar moviéndote).



PASAR DE LA ACTIVACIÓN



Como el juego alterna entre modelos de diferentes bandas durante una ronda, se puede dar el caso de que las que tienen una cantidad de modelos mayor obtengan ventaja sobre aquellas con menos, ya que actúan con más frecuencia y responden mejor a los planes. Para equilibrar un poco las cosas, en cada ronda el jugador con menos modelos obtiene contadores de pase.

Al comienzo de la fase Ejecutar el Plan, los jugadores deberán decidir cuántos **contadores de Pase** tendrá el jugador con el menor número de modelos. El número de pases será igual a la diferencia entre el número de modelos de la banda con más figuras, y la más pequeña (los modelos noqueados, y los que se encuentran fuera del tablero, por cualquier motivo, no se tienen en cuenta).

Cuando uno de tus modelos, **que aún no se haya activado**, sufra un K.O. o sea retirado como baja, **gana un contador de pase inmediatamente**.

Cada vez que un jugador pasa la activación de un modelo, cede el turno de activación al siguiente jugador. Esto puede suponer que alguien termine activando dos modelos consecutivamente, ya que su rival “renuncia” a su turno.

El jugador que utiliza el pasar de la activación debe seguir activando todas sus figuras durante la ronda, aunque, al menos, tiene la posibilidad de quedarse atrás y ver lo que hace su rival antes de verse forzado a actuar.

Los pases no se guardan entre rondas. Sin embargo, si un jugador no utiliza sus pases durante la ronda, sumará un **+1 por cada pase que no haya utilizado**, y lo utilizará en la tirada de Tomar la Delantera de la siguiente ronda.

No tienes que realizar todas las acciones disponibles si no quieres. De hecho, no tienes que realizar ninguna acción en absoluto, pero, los modelos deben activarse si es posible.

Las acciones disponibles de las que disponen los modelos se exponen en la página 24. Algunos modelos tienen acciones adicionales disponibles como resultado de sus reglas especiales.

Una vez que un modelo ha usado todas sus acciones, su activación termina. Si tenía un marcador de activación audaz, gíralo para que se muestre el ícono ✓, recordándote que ha terminado su

activación. Si no tenía marcador, asígale un **marcador de Activado** para recordar de que no puede activarse de nuevo en esta ronda.

Habilidades Pasivas

Algunas habilidades del juego son pasivas, lo que significa que el jugador no tiene que declarar su uso durante la activación. Se utilizan habitualmente durante la activación del rival, como respuesta a los ataques, o cuando se activa una regla especial. Estas habilidades no suelen agotar acciones. Cada habilidad proporcionará unas instrucciones completas para su uso.

RECuento

Durante la fase de recuento se sigue la siguiente secuencia:

1. Activar aquella habilidad o efecto que deba ser utilizado en la fase de recuento. Se empezará por el jugador con la iniciativa y se seguirá con sus oponentes, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todas las habilidades disponibles hayan sido activadas.
2. Descarta las cartas de **Recursos gastados**. (consulta la página 45).
3. Puntuar cualquier número de cartas objetivo que estén cumplidas y cuyas condiciones especifiquen que deban ser revisadas al final de la ronda. Recuerda que la única excepción aquí es que no puedes puntuar en la misma fase dos Cartas de Objetivo con el mismo nombre.

4. Realizar chequeos en los modelos que hayan adquirido algún estado para ver cómo se resuelven. (Por ejemplo, los modelos afectados por Veneno pueden intentar resistirlo aquí).
5. Los modelos que no estén noqueados, ni fuera del juego, retiran un daño de tipo ★ de sus Fichas de Personaje. Además, los modelos noqueados pueden intentar recuperarse del K.O. (consulta **Recuperación**, página 36).
6. Revisar las condiciones de finalización de la partida y, si se cumplen, **comprobar la puntuación y establecer un ganador**. En caso contrario:
 - a. Retira los marcadores de activación y marcadores de Pase no utilizados.
 - b. Rellena la pila de contadores de Puntos de Recursos, hasta tener 3.
 - c. Si lo deseas, puedes descartar una carta de objetivo de tu mano, baraja el mazo de objetivo y roba hasta tener 4 cartas en la mano.
 - d. Ahora comienza una nueva ronda, comenzando con la fase 1, **Tomar la delantera**.



ACCIONES

En esta sección, veremos en detalle las diversas acciones que tus modelos pueden realizar durante una activación.

MOVIMIENTO

Durante su activación, un modelo puede realizar una sola acción de Movimiento. Otros efectos, o reglas especiales, que hagan a un modelo moverse son adicionales a esta acción.

Todos los modelos en BMG tienen una capacidad de desplazamiento que consiste en el valor de su característica de movimiento en pulgadas, a la que llamamos **Distancia Básica de Movimiento**.

Un modelo no tiene por qué usar todo su movimiento durante su activación, pero nunca podrá excederlo. Ten en cuenta que algunas reglas especiales, como la habilidad “**Rápido**”, pueden modificar esta distancia.

Un modelo puede moverse en cualquier dirección (incluso puede moverse directamente hacia arriba o hacia abajo

trepando o saltando, ver más abajo). La distancia se mide desde el borde de la base del modelo, teniendo en cuenta los obstáculos y el escenario a medida que trazas el camino del modelo. Ninguna parte de la base puede moverse más allá de la Distancia básica de movimiento.

Los modelos pueden pasar a través de otro modelo como si no estuviera allí. Sin embargo:

- Un modelo no puede pasar a través de un espacio que es demasiado pequeño para su bloque físico fundamental.
- El modelo debe finalizar su movimiento en una posición que esté equilibrada sin ningún tipo de soporte adicional (eso significa que, si tienes que sujetar el modelo con adhesivo, clips, dedos o cualquier otro elemento que no forme parte del juego, se considera que el modelo no encaja en esa posición).

MOVER Y COLOCAR

Cuando una regla te dice que “coloques” un modelo, esto no será lo mismo que “moverse”. “Colocar” representa teletransportarse a través del tablero de juego. El modelo se retira de su posición actual y se coloca en el tablero dentro de la distancia indicada por la regla, ignorando el terreno intermedio. Si otra regla o efecto impide que un modelo se mueva, también evitará que se coloque. Sin embargo, las reglas que reducen o aumentan la Distancia básica de movimiento no afectarán a la distancia que se coloca un modelo.

- La base del modelo no debe solaparse con la de otro modelo al final del movimiento.

Movimiento impedido

Durante la partida el movimiento del modelo puede verse afectado negativamente, por atravesar un terreno difícil o verse afectado por un efecto que impida la movilidad. A esto se le llama movimiento impedido.

Un modelo con movimiento impedido reduce su distancia básica de movimiento en 4".

Cuando un modelo se ve afectado por un efecto que perjudica el movimiento, su Distancia básica de movimiento se reducirá en 4". Por lo tanto, un modelo que cruza terreno difícil, y cuya Distancia básica de movimiento es 10", no podrá avanzar más de 6".

Todos los efectos que afectan al movimiento se acumulan. Por lo tanto,



La escenografía como esta caja se considera obstáculo pequeño (no se penaliza el movimiento).

si un modelo sufre un movimiento impedido por dos elementos diferentes, su movimiento se verá reducido en 8". Así será sucesivamente hasta llegar a un mínimo de 0 (en ese momento el modelo no puede moverse).

Obstáculos pequeños

Los Obstáculos Pequeños son elementos de terreno que miden 1" o menos de altura. Los obstáculos pequeños pueden ser; setos bajos, cajas, cubos o el mobiliario doméstico en general.



El modelo de Batman no sufre ninguna penalización al movimiento durante esta acción de movimiento.

Pasar por encima de ellos, o saltarlos, no conllevan ninguna penalización. Sin embargo, si el obstáculo tiene un ancho, o largo, mayor, el modelo consume dicha medida de su movimiento restante, mientras sortea el obstáculo.

Terreno difícil

Cualquier área que sea difícil de atravesar, como pueden ser las zonas con escombros, vegetación espesa, o aguas profundas se consideran **terreno difícil**. Un modelo cuya base está incluso parcialmente dentro de un terreno considerado difícil sufre un **movimiento impedido**.

Antes de empezar la partida, todos los jugadores deberán ponerse de acuerdo en qué zonas del juego van a ser consideradas terreno difícil.

Terreno intransitable

Los elementos escénicos que son demasiado altos o peligrosos para atravesar se clasifican como “intransitables”. No se puede mover a través de terreno intransitable normalmente. Los jugadores deben decidir al comienzo del juego si se puede aterrizar en un terreno intransitable (por un personaje teletransportado, volador o que use una “Batgarra”, por ejemplo), o si estos están fuera de los límites.

Saltar

Si el movimiento de un modelo está bloqueado por un espacio de más de 1” (como la caída brusca entre dos tejados), puede continuar su movimiento al saltar. Aplica inmediatamente el movimiento impedido al modelo. Si después de la aplicación tiene suficiente distancia básica de movimiento para alcanzar el otro lado (en una posición donde su

base se ajuste por completo), entonces puede hacerlo y continuar su camino.

Trepar

Si un modelo entra en contacto con un obstáculo más alto que 1” que puede ser trepado (como una pared, una valla metálica, un camión accidentado, etc.), o deseas descender desde una posición elevada a un nivel inferior, puedes intentar continuar moviéndote trepando.

Aplica inmediatamente el movimiento impedido al modelo. Luego, mide de manera vertical y horizontal la distancia a trepar. Si el modelo puede alcanzar un punto final adecuado sin exceder su Distancia básica de movimiento, muévelo a la nueva posición. Si el modelo no puede alcanzar la nueva posición, pero de todos modos quieres que suba, el modelo sufre automáticamente una caída. Coloca el modelo al lado del obstáculo lo más cerca posible del punto de donde sufrió la caída. Consulta las reglas de **caída** abajo.

Caídas

Un modelo se puede caer desde una posición elevada tras un intento de ascenso mal ejecutado, también porque es empujado desde una repisa, o incluso puede caerse voluntariamente, alejándose del borde de una plataforma que está a más de 1” del nivel inferior, debido que, a veces, dada la opción de permanecer en una posición segura o caerse, un jugador puede elegir caerse después de Saltar, ya que es el camino más rápido de ir hacia abajo.

Cuando un modelo se cae, retira el modelo de su posición actual y

colócalo en el nivel inferior hacia el cual cae, lo más cerca posible de la posición donde sufrió la caída. Si esta área está ocupada, es intransitable o simplemente es difícil colocar el modelo en ella debido al tamaño de su base, trata de mover los menos elementos posibles para colocarla, o sino sitúala lo más cerca posible del lugar donde debería haber caído. Si hay varias posiciones posibles, el jugador deberá decidir entre ellas.

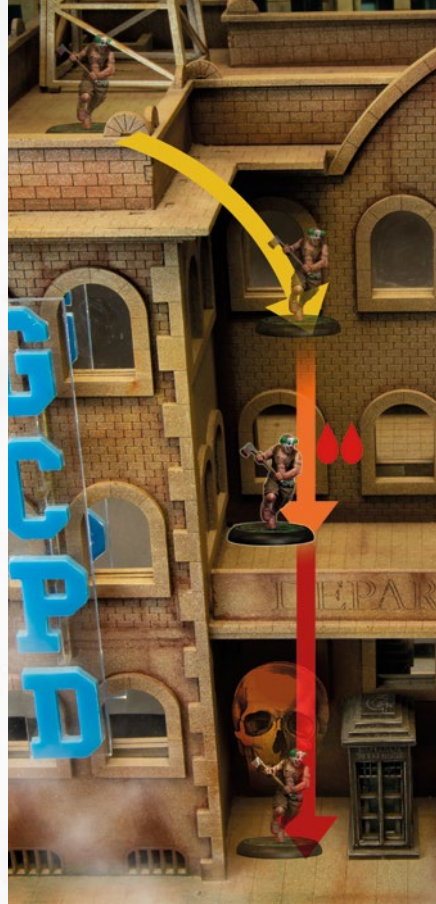
Mide la distancia total que el modelo ha recorrido durante la acción (desde el punto inicial de la acción de Movimiento hasta el final de la caída).

- Si la distancia recorrida es menor que la Distancia básica de movimiento del modelo caído, este no sufrirá ningún daño.
- Si la distancia recorrida es mayor que la Distancia básica de movimiento del que cae, este sufrirá ♦♦ (mira Daño, página 34).
- Si la distancia recorrida es al menos el **doble** de la Distancia básica de movimiento del modelo caído, retira el modelo del juego como Baja.

Recuerda que, si el modelo ha sufrido Movimiento impedido durante la activación, su Distancia básica de movimiento sera menor.

Levantarse

Si un modelo ha sido **Derribado**, puede levantarse al realizar una acción de movimiento. Una vez que el modelo ha sido levantado, puede continuar con su movimiento habitual, pero levantarse cuenta siempre como Movimiento Impedido.



Este modelo tiene un movimiento básico de 8". Quiere saltar a la planta inferior. Por el salto pierde 4" por Movimiento Impedido. La distancia a la flecha amarilla es 4". A partir de ahí, empieza a caer hasta la planta inferior.

Esa distancia (la flecha naranja) es 7". Como no es el doble del movimiento del modelo (4" ya que sufre Movimiento Impedido por Saltar), sufre ♦♦ marcadores de daño. Si continuara hasta el suelo, seria retirado como Baja debido a que la distancia es superior a 8".

ACCIONES TÁCTICAS

Durante su activación, un modelo puede realizar solamente una acción táctica de las siguientes:

- **Ataque**
- **Manipular**

Las acciones tácticas son mutuamente excluyentes. Incluso un modelo que puede realizar más de una acción no puede realizar tanto un ataque como una acción de Manipular en la misma activación, a menos que una regla especial lo permita (como Inspirar).

ATAQUES

Principalmente existen dos tipos de ataques que un modelo puede llevar a cabo. Estos son: Los **ataques cuerpo a cuerpo** (con o sin armas) o los **ataques a distancia** (realizados con un arma a distancia o de "proyectiles").

Un modelo solo puede atacar usando uno de estos tipos de ataque durante cada activación. No puede realizar

tanto un ataque a distancia como un ataque cuerpo a cuerpo en la misma activación, a menos que tenga una regla especial que permita lo contrario.

CUERPO A CUERPO

Para atacar a un enemigo cuerpo a cuerpo, los modelos deben estar en contacto, a menos que una regla especial permita lo contrario. Luego, lanza tantos D6 como el valor del atributo Ataque del modelo (los dados de ataque), más un D6 de un color diferente (dado de Fuerza). Si hay varios enemigos en combate, el modelo atacante puede distribuir sus dados entre los objetivos elegibles (incluido el de Fuerza). La asignación de los dados tiene que decidirse antes de lanzarlos.

Lanza los dados y comprueba su resultado. **Cada dado con una puntuación igual o mayor que la Defensa del objetivo es un Impacto.**

Modificadores al cuerpo a cuerpo

Al atacar cuerpo a cuerpo, se pueden aplicar modificadores. Ten en cuenta que modificadores adicionales pueden ser impuestos por reglas especiales. Se acumulan todos a menos que se indique lo contrario.

Inferioridad numérica: Un modelo objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo, que está en contacto con más de 1 modelo enemigo, sufre una penalización acumulativa de -1 a su atributo de Defensa por cada modelo enemigo que no sea el que está realizando el ataque. (Por lo tanto, si el modelo está en contacto con tres modelos enemigos, sufrirá una penalización de Defensa -2 y también tirará 2 dados menos en la Tirada de Defensa).

LA REGLA DE 1 Y 6

Al realizar cualquier tirada de ataque, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, un resultado natural de 1 en un dado siempre será considerado un fracaso. Por el contrario, un resultado natural de 6 siempre será considerado un éxito. ("Resultado natural" significa el número que aparece en el dado antes de que se apliquen los modificadores).

ARMAS CUERPO A CUERPO

En BMG la mayoría de los modelos portan algún tipo de arma, ya sea una navaja o una porra de policía. Las armas cuerpo a cuerpo se identifican por su falta de  y . Por lo general estas armas proporcionan al modelo una mayor probabilidad de asestar un golpe, y/o la posibilidad de infligir más Daño. Independientemente de la cantidad de armas que tenga el modelo, tanto el Daño que inflige con ellas, como las reglas especiales que le atribuyen, se especifican en la ficha de personaje.

Si un modelo lleva más de un arma tendrá que elegir una de ellas para atacar.

Algunas armas pueden modificar, o sustituir, el atributo de Fuerza del portador. Por ejemplo, la regla especial “Pesada”, añadida a determinadas armas cuerpo a cuerpo, otorga un +1 a la tirada de Fuerza del portador.

Desarmado: Un modelo puede elegir atacar Desarmado, o verse forzado a actuar así por una regla especial. **Al atacar desarmado, un modelo solo puede infligir ★ de daño por cada impacto conseguido.**

CUCHILLO ENVENENADO



—

—

AFILADA / VENENO

Tirada de Defensa

Cuando un modelo es objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo, puede intentar defenderse lanzando tantos dados como su atributo de Defensa. Por cada dado que **iguale, o supere**, el valor del atributo Ataque del modelo atacante, el defensor anula un impacto exitoso. La única excepción es que el daño fuese producido por el dado de Fuerza, este tipo de daño no puede ser bloqueado de ninguna manera.

ESFORZARSE

A veces, la única forma de vencer al enemigo, o sobrevivir al ataque, es sobrepasar tus límites. En BMG, esto está representado por el esfuerzo.

Un modelo puede hacer un Esfuerzo cuando ataca o defiende en combate

cuerpo a cuerpo. Esto también hará que el modelo pueda utilizar algunas habilidades especiales (ver más abajo).

Para realizar un esfuerzo, un modelo recibe voluntariamente una serie de marcadores ★ hasta su límite de esfuerzo. A cambio, ese modelo:

- Añade un dado de ataque por cada ★ a su Ataque cuerpo a cuerpo.
- Retira un dado de ataque por cada contador ★ del Ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo cuando sea el objetivo del ataque (hasta el máximo de dados asignados a este modelo).
- Realiza reglas o habilidades especiales que requieran Esfuerzo como “pago” para activarse (como “Guardaespaldas”). En este caso,

simplemente agrega ★ a la ficha del personaje y usa la regla. Si el modelo no puede esforzarse (debido a que se alcanza su límite de esfuerzo, no tiene suficiente Voluntad u otra regla lo impide), el modelo no podrá activarla.

- Fuerza a un objetivo a tirar un dado menos de lo habitual cuando una habilidad especial requiere que realice una tirada de Chequeo (a un mínimo de 1D6). Por ejemplo, si escoges a un modelo con la habilidad “Hipnotizar”, y que, por lo general, lanzaría 4 dados para realizar su tirada de Voluntad, puedes gastar 2 Esfuerzos para obligar al objetivo a tirar solo 2D6. (Ten en cuenta que si una habilidad apunta a múltiples modelos, solo será afectado un dado por modelo por cada marcador tipo ★ recibido).

Estos marcadores cuentan para el límite de daño ★ del modelo, pero el realizar un esfuerzo no implica que el modelo sufra daño. **Un modelo no puede**

recibir marcadores ★ si esto hiciese que el modelo acabase en un estado de K.O. Por ejemplo, un modelo con un valor de Voluntad de 7, que ya tiene 6 marcadores ★ en su ficha de personaje.

Nota: Para realizar un esfuerzo en un combate cuerpo a cuerpo, el atacante y el defensor declararán los esfuerzos ★ que van a realizar antes de tirar los dados. Estos lo harán en este orden: Primero irá el defensor (objetivo), y a continuación el atacante.

Límite de esfuerzo



Todos los modelos comienzan con un límite de esfuerzo de 3. Esta es la cantidad máxima de marcadores ★ que un modelo puede elegir esforzarse para una sola acción, habilidad, ataque o mejora de defensa. Un modelo reduce su límite de esfuerzo en 1 por cada 3 marcadores ♠ que tenga. Un modelo que tiene su límite de esfuerzo reducido a 0 no puede esforzarse, incluso si tiene la Voluntad suficiente para ello.



El valor de ataque de Batman es 5 (lanza 5 dados de ataque más un dado de Fuerza).

El Matón hace 3 Esfuerzos para retirar 3 dados de ataque de la tirada de Batman.

Batman entonces decide hacer 2 Esfuerzos para añadir 2 dados a su ataque. La tirada final es de 4 dados de ataque (5-3+2) y un dado de Fuerza.

ATAQUES A DISTANCIA

Para realizar un ataque a distancia, tu modelo debe llevar al menos un arma a distancia (ver más abajo) y cumplir con las siguientes condiciones:

- El objetivo debe estar en LdV.
- El arma debe tener munición.
- No estar en contacto con un enemigo que no esté K.O.

Para realizar el ataque selecciona un arma de las disponibles. Cuando realizas un ataque a distancia, lanza una cantidad de dados igual al valor de CdF del arma (dados de ataque). Además, tira 1D6 de un color diferente (dado de Fuerza). Si hay múltiples objetivos a elegir, el atacante puede distribuir sus dados entre ellos (incluido el dado de Fuerza). La asignación de los dados tiene que decidirse antes de lanzarlos.

Después de tirar los dados comprueba el resultado. **Cada dado con una puntuación igual o mayor que la Defensa del objetivo es un Impacto.**

ARMAS A DISTANCIA

Estas armas, a veces llamadas “armas de proyectiles”, se utilizan para atacar a los enemigos en la distancia. Se caracterizan por dos características:

- **CdF** : “Cadencia de Fuego” (CdF) es el número de dados de ataque, o “disparos”, que otorga el arma cuando se realiza un ataque a distancia.

- **Munición** : Este valor representa la cantidad de cargadores que porta un modelo. Esta es la cantidad de veces que se puede usar un arma durante el juego. Si el valor de munición es “-”, el arma se puede usar las veces que se desee. Cada vez que un modelo dispara un arma, debes usar un **cargador**. Se usa un cargador para cada **ataque**, no por disparo. Normalmente, esto significa que se gasta un cargador por activación, incluso si realizas dos, tres o más disparos gracias al **CdF** de tu arma. Si gastas todos los cargadores, el arma ya no se podrá usar, a menos que el modelo encuentre más cargadores. Un modelo no puede llevar más cargadores que la cantidad total adquirida al comienzo de la partida (lo que incluye cualquier otro cargador añadido como equipo adicional al crear la banda. Consulta la página 43). Se recomienda poner contadores en la ficha del personaje para llevar la cuenta del número de cargadores gastados por el modelo.

Por otra parte, las armas de ataque a distancia suelen sustituir la Fuerza propia del modelo, por un valor de Fuerza exclusivo del arma.

A menos que una regla especial limite qué tan lejos pueden disparar, todas las **armas a distancia** tienen un **alcance ilimitado**.

BATLINGS

★★



C. ALCANCE / ARROJADIZA / LIGERA

Modificadores al ataque a distancia

Al realizar un ataque a distancia, se pueden aplicar los siguientes modificadores. Ten en cuenta que los modificadores adicionales pueden ser impuestos por reglas especiales. Todos los modificadores son acumulativos a menos que se indique lo contrario.

- **Moverse antes de atacar:** Si un modelo realiza una acción de Movimiento antes de realizar un ataque a distancia, resta 2 dados de su tirada de Ataque.
- **Fuera del alcance óptimo:** Muchas armas de ataque a distancia poseen características que limitan su efectividad según la distancia a la que estén del objetivo. Como, por ejemplo, "Corto alcance", o "Medio alcance". Un arma a distancia que se utilice para atacar más allá de su alcance óptimo, resta 1 dado de su tirada de Ataque.
- **Cobertura:** Si al trazar la línea de visión el objetivo está parcialmente tapado por el escenario, se considera que tiene Cobertura. Si alguna parte del modelo o su base están tapados por un elemento interpuesto (pero aún se puede ver), el objetivo tendrá Cobertura. Un arma a distancia usada para atacar a un objetivo que tiene Cobertura resta 1 dado de su tirada de Ataque.
- **Disparar a ciegas:** Cuando atacas a distancia puedes decidir disparar a ciegas. Si lo haces, traza una línea de visión con el objetivo (ignorando la regla de la noche), resta 2 dados de la tirada de Ataque.
- **Esquivando:** Algunas reglas especiales como "Esquivar", o "Acróbata", permiten al modelo evadir los ataques a distancia. Estas reglas generalmente obligan a un atacante a reducir dados de su tirada de ataque.



Como la peana de Gordon está parcialmente tapada por escenografía, se beneficia de Cobertura (el atacante lanza 1 dado de ataque menos).

DADO DE FUERZA

Cada vez que realizas un ataque (de cualquier tipo), debes añadir un **dado de Fuerza** a la tirada. Este dado debe tener un color diferente al de los dados de ataque (no se considera un dado de ataque a efectos de modificadores, esfuerzos u otros efectos que reducen la cantidad de dados de ataque). El dado de Fuerza representa la potencia, haciendo que algunas armas o habilidades sean más efectivas que otras.

El dado de Fuerza se tira junto con los de ataque, como parte de la **tirada de ataque**. Sin embargo, el de Fuerza obtiene un impacto exitoso si iguala o supera el atributo de Fuerza del atacante (o el atributo de Fuerza del arma, ver Armas a distancia, arriba).

Un impacto exitoso del dado de Fuerza no es defendible, ni evitable, de ninguna manera (existen habilidades y reglas que evitan que lances el dado de Fuerza, pero, si se lanza, sus impactos son inevitables).

Si algún efecto anula el dado de fuerza en un ataque, o habilidad, que, por defecto solo lanza el dado de fuerza, este es sustituido por uno de ataque.

Ejemplo: Atacas con la “Escopeta Recortada”, un arma que usa plantilla y para impactar solo lanza el dado de fuerza. Atacas a alguien con “**Bat-armadura MKI**”, que anula el dado de fuerza cuando se le ataca, y que además está en Cobertura. Por defecto el ataque solo usaba un dado de fuerza y le es negado por los efectos de la regla del objetivo y de la Cobertura, en este caso el atacante lanzará un dado de ataque normal para tratar de impactar.

Si una regla te pide que quites dados de la tirada de ataque, el tipo de dados quitado depende del tipo de ataque:

- **Ataques a distancia:** el dado de Fuerza siempre se quita primero.
- **Ataques cuerpo a cuerpo:** el dado de Fuerza no se puede eliminar a menos que una regla lo especifique.

Crítico

Si, al atacar, el dado de Fuerza obtiene un resultado natural de 6, se ha producido un crítico (o CRT). Además de lograr un impacto exitoso, el objetivo sufrirá el efecto “**Derribado**” (ver Habilidades especiales).

Las armas y/o acciones especiales pueden tener distintos efectos críticos, (los que tienen un efecto crítico especial, estarán representadas con “CRT” en su descripción, seguido del nombre del efecto). Por ejemplo, en las armas TASER enumera la CRT: Conmocionado. Cuando esto sucede, el efecto enumerado se puede aplicar **en lugar** del efecto Derribado, el jugador elige **el efecto crítico** a aplicar.



NOQUEADO (K.O.)

Cuando un modelo recibe un número de contadores de daño tipo ★ iguales o mayores que su valor de Voluntad, queda Noqueado o K.O. Cuando esto ocurra coloca un marcador de K.O. en la ficha de personaje del modelo. Este permanecerá en estado K.O. hasta que pueda recuperarse (página 36). Un modelo que está K.O.:

- No se puede activar (y, por lo tanto, no puede realizar acciones), pero tendrá la oportunidad de recuperarse durante la fase de Recuento al final de cada ronda.
- No puede defenderse o usar habilidades especiales.
- Sufre una penalización de -1 a su ataque, defensa y especial.
- No cuenta como estar “en contacto” en efectos como la superioridad numérica, ataques a distancia, etc.

Un modelo no puede estar K.O. y derribado al mismo tiempo. Si está K.O., perderá el estado “Derribado”.

El modelo no puede ser derribado nuevamente mientras tenga un marcador K.O.

Cuando un modelo está **K.O.**, cada vez que reciba daño de cualquier tipo de **ataques**, o **efectos**, debe añadir un daño ♦ más a cada impacto. Refleja este daño en su Ficha de Personaje.

Ejemplo: En modelo con “*Garras*” consigue 2 **impactos exitosos** contra un rival que está “**Noqueado**”. En este caso cada impacto causaría ♦★, pero como el enemigo se encuentra **K.O.**, a cada impacto le sumaremos un daño tipo ♦. Así, el daño resultante de los dos impactos sería de ★★♦♦♦♦.

Recuerda, si en algún momento un modelo acumula una cantidad de marcadores ♦ igual a su **Resistencia**, el modelo será retirado del juego por pasar a ser considerado **Baja**.

MANIPULAR

Pelearse no es la única opción a tener en cuenta a la hora de proteger/atacar Gotham City. A veces merece la pena invertir tiempo en tramar estrategias para tener ventaja.

MARCADORES DE DAÑO

Cada vez que se causa Daño a un modelo, 1 o más marcadores de Daño se añaden a la Ficha de Personaje, tal y como se especifica en las características del arma.

Hay dos tipos de marcadores de Daño: Contusión ★ y Herido ♦. Un tipo u otro (a veces los dos) se usarán dependiendo del modelo y/o del arma que cause el Daño.

Cuando se causa Daño ★ y/o ♦ a un modelo y los marcadores de Daño exceden su Voluntad y/o Resistencia, el Daño se considera infligido pero el exceso se descarta.

Manipular permite interactuar, además de con otros modelos, con elementos del juego que no son otros modelos. En el juego, la acción de manipular tiene varios usos:

- **Colocar/Desvelar Sospechas:** Un modelo puede usar su acción de Manipular para colocar en el tablero un marcador de Sospecha que esté en contacto con él. Las Sospechas son puntos de interés expuestos en lugares, o situaciones clave, dentro del área de juego. Estos podrán darte la victoria si los sabes aprovechar. Eso sí, no podrás colocar un marcador de Sospecha a menos de 2" de tu propia zona de despliegue (ni en tu propia zona de despliegue), ni a menos de 4" de otro de tus contadores de sospecha.

Nota: Un jugador no puede tener más de 8 sospechas en el Área De Juego al mismo tiempo.

- También se pueden **retirar los marcadores de Sospecha** del área de juego. Cuando el modelo esté en contacto con él usará una acción de Manipular para retirarlo. Esta acción es denominada Desvelar.
- **Usar Alcantarillas:** Un modelo podrá manipular un marcador de alcantarilla para poder entrar en ella. (Será explicado más adelante).

Además, existen reglas, y habilidades, que te pueden pedir que hagas uso de tu acción de Manipular como uno de sus requisitos. En esos casos, Manipular también cuenta como la Acción Táctica que has usado en tu activación. (Por ejemplo, un modelo no puede activar una Habilidad utilizando la acción Manipular y atacar en la misma activación.).



Usando sus Acciones de Manipular, tus modelos pueden colocar marcadores de Sospecha en contacto con ellos (recuerda colocarlos a 4" o más de tus otros marcadores de Sospecha).

ACCIONES ESPECIALES

La tercera categoría de acción disponible para tus modelos es la acción especial. Estas no tienen reglas básicas, sino que abarcan las increíbles habilidades que poseen los héroes y villanos de Gotham.

Dentro de las habilidades de un modelo habrá algunas que pidan como requisito de uso el consumir su Acción Especial.

Estas aparecerán en el listado de habilidades con el símbolo , para diferenciarlas de otras habilidades que no pidan requisitos, o que sean simplemente pasivas (es decir, que siempre estén activas).

ACCIONES EXTRA

Como resultado de algunos efectos y habilidades, puede que tus modelos reciban “acciones extra”. Estas acciones se pueden llevar a cabo además de las que normalmente están permitidas durante la activación de un modelo. Si se especifica una acción, como por ejemplo: “tienes una acción de manipular extra”, esa es exactamente la que debes utilizar por encima del límite de acciones. Si, por el contrario, no se especifica, podrás elegir la acción extra que llevarás a cabo, incluso si el modelo repite el mismo tipo de acción durante su activación (atacando dos veces, por ejemplo).

RECUPERACIÓN

Al final de cada ronda, durante la fase de Recuento, **todos los modelos que no estén noqueados (K.O.) retiran un marcador ★ del modelo.**

Después de esto, puedes tratar de recuperar del K.O. a aquellos modelos que lo estén. Para ello, **cada modelo que esté K.O. debe realizar un Chequeo de Resistencia** (recuerda que este chequeo se hace con un dado menos, ya que el estado K.O. incluye un penalizador de -1 a la característica Especial). Si el Chequeo de Resistencia no tiene éxito, el modelo continuará en estado K.O. Si, por el contrario, supera la tirada, **este se recuperará del estado K.O.**, pero ganará el efecto derribado hasta que sea capaz de levantarse. En ese caso, retira un marcador ★ del modelo.

RECUPERACIÓN DURANTE LAS ACTIVACIONES

Si un modelo se recupera del K.O. fuera de la fase de Recuento (debido a un efecto o a una habilidad especial, por ejemplo), no podrá activarse en la misma ronda en la que se recupera.

Si un modelo que está K.O. pierde marcadores de Daño por cualquier motivo, (por ejemplo, por la habilidad “Médico”) y su cantidad disminuye por debajo de su valor de Voluntad, no necesitará una tirada de Resistencia para recuperarse. Este se recuperará automáticamente aunque aún no pueda ser activado en esa ronda.

EL CAMINO HACIA LA VICTORIA

Ahora que ya sabes cómo funcionan la gran mayoría de elementos que engloban el juego de Batman Miniature Game, ha llegado el momento de hablar sobre cómo se puede ganar la partida.

CARTAS DE OBJETIVO

En este juego las bandas de Gotham pelean entre ellas con un fin muy concreto: hacerse con el control de la ciudad. Para ello, cada banda tiene unos objetivos que alcanzar, los cuales persiguen e intentan que las bandas rivales no puedan realizar los suyos.

En BMG esto está representado con las cartas de Objetivo. Al formar tu banda, debes elegir 20 cartas de Objetivo (ve a la página 43 para obtener más información sobre cómo elegir sus cartas) y formar una baraja.

Estas cartas tienen doble función:

- Se pueden jugar como **Objetivo**: Una vez que llesves a cabo los requisitos del Objetivo, estos te darán valiosos “puntos de victoria” (PV), que determinarán si ganarás o perderás el juego.
- Se pueden jugar como **Recurso**: Da un beneficio extra o un impulso táctico que puede ofrecer una ventaja a uno o más modelos.





BAT
MINIAT



Los elementos que componen las cartas de Objetivo son:

1. Nombre. Título de la carta.

2. Icono de la banda. El icono especifica qué banda puede incluir esta Carta de Objetivo dentro de su Mazo de Objetivos. Si no tiene ningún símbolo, se tratará de una **carta general** y podrá ser incluida por cualquier banda en su mazo.

3. Número de copias. Indica el número de copias de una carta que deben incluirse en el Mazo de Objetivos. Una carta cuyo número de copias sea (3) indica que, si decides incluir esta Carta de Objetivo en tu mazo, debes añadir al mazo 3 copias de la misma carta, o no incluirla. Así distinguimos entre cartas únicas (1 sola copia) y cartas múltiples (más de una copia).

4. Objetivos. Esto representa un objetivo a cumplir por tu banda. Cuando lleves a cabo los requisitos que te pide su texto, juega esta carta y recibe los Puntos de Victoria que otorga.

5. Cuándo se juega. Hace referencia a la fase de la ronda en la que se puede jugar esta carta como **Objetivo**: Durante la fase Tomar la delantera **I**, durante la fase de Trazar el plan **II**, durante la fase de Ejecutar el plan **III** o durante la fase de Recuento **IV**.

6. Cuándo se puntúa. Hace referencia a la fase de la ronda en la que se puede jugar esta carta como Recurso: En cuanto se cumplan los requisitos, de forma instantánea ✦, al final de la ronda actual ○ o de una manera especial expresada en el propio texto de la carta ♦.

7. Recursos. Esta forma de utilizar la carta representa un beneficio extra del que puedes hacer uso jugándola desde tu mano. Jugar la carta de este modo no proporciona Puntos de Victoria.

8. Coste en Puntos de Recursos. Indica el coste de Puntos de Recursos que cuesta utilizar la carta como Recurso.

9. Tipo de objetivo. No todos los Objetivos de una banda tienen las mismas motivaciones o son llevados a cabo de la misma forma. Existen 4 tipos de objetivos representados en el juego: **Protección** , **Amenaza** , **Violencia**  y **Control** .

10. Puntos de victoria. Si la Carta de Objetivo es jugada cumpliendo sus requisitos, puedes colocar la carta en tu pila de Objetivos Cumplidos y, al final de la partida, contar estos Puntos de Victoria para poder añadirlos a tu puntuación final.

USANDO OBJETIVOS

Tus Cartas de Objetivo comenzarán la partida bocabajo formando un mazo, al que llamaremos **Mazo de Objetivos**. Debe ser colocado cerca de ti, dejando sitio para la pila de cartas jugadas. Durante el juego, encontrarás conceptos que te indican cómo usar las cartas de Objetivo. Estos son:

- **Descartar.** Si un efecto te pide descartar una Carta de Objetivo, elige una carta de tu mano y colócala bocabajo en la parte inferior del Mazo de Objetivos.
- **Eliminar.** Si un efecto te pide eliminar una Carta de Objetivo, coge la carta y sácala del juego. No se usará más el resto de la partida.
- **Usar como Objetivo.** Si la carta es jugada desde la mano como Objetivo, colócala junto al área de juego, bocarriba. Cuando llegue el momento de comprobarla (puede ser instantáneo, aunque algunas se resolverán posteriormente), si se cumplen sus Requisitos, la carta

es dejada bocarriba en una pila aparte, llamada **Pila de Objetivos Cumplidos**.

- **Usar como Recurso.** Si la carta es jugada desde la mano como Recurso, realiza su efecto y déjala bocarriba en una pila aparte, llamada Pila de Recursos Gastados. Para poder usar una carta como Recurso, debes de poder pagar su Coste en **Puntos de Recurso**.

Al comienzo de la partida, antes de desplegar tus modelos, roba cuatro **cartas de Objetivo**. Puedes **descartar** una sola vez cualquier cantidad de ellas que desees y volver a robar la misma cantidad que descartes hasta volver a tener 4 cartas en la mano.



Ten a mano 3 contadores de Puntos de Recursos formando una pila y colócalos cerca de tu mazo de objetivos. Estos contadores se usan para pagar el coste de usar una Carta de Objetivo como Recurso. Cada vez que quieras jugar una carta usando el efecto de su texto de Recurso, quita de tu Pila de contadores de Puntos de Recursos tantos como el coste del efecto.

Los efectos de las cartas usadas como Recurso se resuelven en el orden inverso a como fueron jugadas (de modo que el Recurso más reciente se resuelve primero, y el primero que se juega se resuelve al final). Una carta que se usa como Recurso se **descarta** al final de la fase de Recuento.

Durante la fase de Recuento, devuelve los contadores de recursos gastados a tu pila (para que tengas 3 contadores listos para la próxima ronda).

Para jugar una carta como Objetivo muestra la carta de tu mano a tu rival. A menos que se resuelva instantáneamente, coloca la carta boca arriba junto al área de juego. Comprueba cuándo se resuelve para poder puntuarla en el momento indicado. Comprueba si se han cumplido todos los requisitos de la carta. Si se han cumplido, agrega el número especificado de PV a tu total acumulado y coloca la carta boca arriba en tu **pila de Objetivos cumplidos**. Si no se cumplen los requisitos, **descarta** la carta (a no ser que sea .

Durante la activación de un modelo (tuyo o de un oponente), puedes jugar **una sola carta** como **Recurso** y **una sola carta** como **Objetivo**. Fuera de la fase Ejecutar el plan, puedes jugar tantas cartas como quieras. La única excepción es que **nunca** puedes jugar más de una carta de Objetivo **con el mismo Nombre a la vez**.

Si dos jugadores juegan una carta al mismo tiempo, y sus efectos chocan o se niegan por cualquier razón, la carta con el menor número de copias se resuelve primero. Si ambas tienen el mismo número, la carta del jugador activo se resolverá primero, y si no, se resolverá la carta del jugador con la Iniciativa.

Cada vez que una Carta de Objetivo abandone tu mano, por el motivo que sea (por ser jugada, descarte, etc.), después de resolver su efecto deberás robar hasta tener en la mano el mismo número de cartas que tenías antes de descartar.

Si por alguna razón, en cualquier momento **tienes más de cuatro cartas**

en tu mano, descarta tantas cartas como sea necesario hasta que tengas cuatro nuevamente.

Si una carta que ya ha sido jugada no se puede resolver (por ejemplo, su efecto como Recurso ya no se puede aplicar o los requisitos del Objetivo no se han cumplido) se **descarta**.

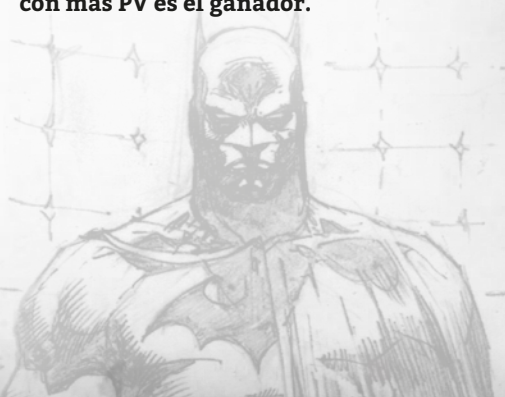
Al final de la fase de Recuento, puedes descartar una carta de Objetivo de tu mano (y, por supuesto, robar una nueva). Antes de robar esa carta, baraja tu mazo de Objetivos.

FIN DEL JUEGO Y PUNTOS DE VICTORIA

La partida termina:

- Al final de la fase de Recuento de la **ronda 4**.
- Al final de la ronda, después de las recuperaciones, cuando una de las bandas **no tiene miniaturas activables**. (Porque todas sus miniaturas están K.O. o han sido retiradas como Baja).

Cuando la partida termina, **el jugador con más PV es el ganador**.



FORMACIÓN DE LAS BANDAS

Ahora que estás familiarizado con las reglas básicas, es el momento de que formes una banda y salgas a las crueles calles de Gotham. En este apartado, te mostraremos cómo elegir una banda y prepararla para la acción.

REPUTACIÓN

Para empezar, los jugadores deben ponerse de acuerdo en la cantidad de **reputación** que puede gastar cada uno en crear su banda. Por lo general, los jugadores usarán el mismo valor de Reputación. El límite “habitual” de Reputación para la mayoría de partidas es de 350, lo que ofrece una partida equilibrada que puedes jugar en menos de hora y media. Para partidas más rápidas, se utilizará 150 de Reputación. Para partidas más largas, con mayor número de modelos, prueba con 450 de Reputación.

Una vez hayas decidido el tamaño de la partida, puedes continuar con la elección de los modelos. Recuerda que **la suma total de la Reputación de los modelos nunca puede exceder el límite de la Reputación establecido** (aunque sí puede ser menor).

JEFE DE BANDA Y AFILIACIÓN



El primer modelo a elegir, y el más importante, es el Jefe de la banda. Este es el personaje que estará al mando de la banda durante la partida. El Jefe debe ser escogido entre aquellos modelos que tengan el rango de Líder o de aquellos con el rango de Hombre de Confianza. Una vez que el Jefe ha sido seleccionado, coloca el marcador de Corona en su ficha de personaje como recordatorio.

El resto de los modelos en la banda deben ser de la misma Afiliación que el Jefe (al menos uno de sus iconos de Afiliación debe coincidir con el del Jefe). Un modelo con la Afiliación “Desconocida” se puede incluir en cualquier banda.

REGLAS ESPECIALES DEL JEFE

Las siguientes habilidades especiales se aplican automáticamente al Jefe:

Inspira. todos los modelos con el rango Secuaz que comienzan su activación a 8" o menos del Jefe de la Banda obtienen una acción de Manipular extra.

Cuando un Jefe de Banda es retirado como baja, puedes designar cualquier otro modelo como nuevo Jefe poniéndole el marcador de Corona 🏆. Cualquier Jefe de Banda que no sea el que comenzó la partida ve reducido el alcance de su habilidad Inspira a 4".

RANGO

Todos los modelos del juego tienen uno de los siguientes **rangos**:

Líder 

Hombre de Confianza 

Agente Libre 

Secuaz 

Vehículo 

El rango afecta a la formación de tu banda de la siguiente manera:

- Solo tienes un hueco para 1 **Líder**.
- Tienes un hueco para 1 **Hombre de Confianza**. Sin embargo, si no seleccionas ningún modelo como Líder, puedes elegir un segundo Hombre de confianza.
- Tienes un hueco para 1 **Agente Libre**.

- Puedes incluir ilimitados **Secuaces**, pero no puedes incluir más de uno con el mismo nombre.
- Tienes un hueco para 1 **Vehículo**.

Por encima de 350 puntos, cada 150 puntos adicionales, o fracción, tu banda gana un hueco más de Agente Libre y de Vehículo. Es decir, si juegas una partida de entre 351 y 500 puntos de Reputación acordados, podrías incluir 2 Agentes Libres y 2 Vehículos más en tu banda.

Cuando un modelo tiene **más de un Rango** reflejado en su Ficha de Personaje, el jugador elegirá su rango mientras está creando su Banda. *Por ejemplo, Talia Al Ghul podría no elegir ocupar el hueco de Líder en una banda de la Liga de Asesinos, para jugar ocupando el hueco de Hombre de Confianza, ya que en su Ficha especifica que puede situarse en cualquiera de los dos huecos.*

Nota: Durante el juego, los modelos con más de un rango son tenidos en cuenta a efectos de las reglas especiales o las condiciones de los objetivos, aunque solo se usó uno de sus rangos durante la formación de la banda.

EQUIPO Y PRESUPUESTO (\$)

Este es el presupuesto total para gastar en equipo, y en algunos modelos, para tu Banda. Este es expresado en dólares (\$).

Por **cada 150 puntos**, o fracción, recibes **\$500** de presupuesto. Así, en una partida de 100 puntos tienes \$500 para gastar; en una de 300 puntos tienes \$1000; en una de 460 puntos tienes \$2000, y así sucesivamente. Esta es la cantidad total del Presupuesto. Los \$ de tu presupuesto se gastan en equipos (y en algunos modelos) para tu banda.

Si un modelo de tu Banda tiene un valor de Presupuesto (\$) entonces ese valor tiene que **restarse** del total del presupuesto del que dispones. No todos los modelos tienen un valor de Presupuesto y, por lo tanto, no todos reducen la cantidad \$ disponibles para tu banda.

Ejemplo: Barsad es un secuaz con un valor de presupuesto de \$600 y una Reputación de 38. Si lo eliges en una partida de 350 puntos de Reputación, el total del Presupuesto disponible se reduce en \$600 ($\$1500 - \$600 = \900).

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

CREAR LOS MAZOS DE OBJETIVOS

Para crear un mazo de objetivos debes seguir principalmente cuatro reglas:

- El mazo debe contener 20 cartas.
- El mazo debe incluir más cartas de la propia banda que de las cartas generales.
- Al menos la mitad de las cartas del mazo son cartas múltiples.
- No puedes incluir varias cartas con el mismo Nombre, excepto cuando la carta te indique claramente que incluyas varias copias. En este caso, debes incluir el número de copias especificado, ni más ni menos.

También existen ciertos modelos que pueden añadir cartas de Objetivo adicionales al mazo. Estas cartas se diferencian del resto en que tienen un **pequeño texto** entre paréntesis junto al título de la carta, junto con un símbolo de **rango**. Estas cartas pueden incluirse en el mazo además de las 20 cartas normales, siempre que:

- El subtítulo coincide con **el Nombre o Alias** de un modelo de tu banda, y
- El icono de rango coincide con el rango de ese modelo.

PREPARAR EL JUEGO

Una vez tienes todo lo necesario para jugar, es hora de preparar el escenario de Batman Miniature Game. Un escenario es un marco del juego, el cual otorga información sobre dónde, y de qué manera, se debe desplegar tu banda, junto con aquellos elementos adicionales del escenario que desees incorporar. Elige un escenario y luego sigue los pasos que te proponemos a continuación:

1. Zona de Juego y Escenografía
2. Mobiliario urbano
3. Zonas de despliegue
4. Eventos (opcional)
5. Robar cartas de objetivo
6. Despliegue de las bandas

ZONA DE JUEGO Y ESCENOGRAFÍA

Una vez que se ha seleccionado el escenario, los jugadores tienen que ponerse de acuerdo para colocar los elementos de terreno y escenografía de los que disponen (o usar el método de colocación alternado expuesto en la página 10). Para crear una partida más visual, considera el tema del escenario junto con las involucradas. Por ejemplo, la configuración de tu tablero podría representar el Joker's Funhouse, Distrito Bowery, el interior del teatro de Monarch, el cementerio de la Catedral de Gotham y demás.

Los jugadores tienen que determinar qué elementos se consideran obstáculos, terrenos difíciles, etc. Es importante que todos los jugadores estén de acuerdo en la distribución del terreno antes de empezar a jugar, y que ningún jugador quede en clara desventaja debido al terreno.

Para finalizar, realiza una **tirada de Iniciativa** (un lanzamiento de D6, como se explica en la página 21). Esto determinará que jugador tiene la iniciativa para el resto de la preparación previa al juego.

MOBILIARIO URBANO

En esta fase, los jugadores deben colocar piezas del mobiliario urbano, como farolas y marcadores de alcantarilla, para embellecer el aspecto del área de juego y crear importantes efectos en el mismo.

Farolas



Cada jugador tiene 2 marcadores de Farola (30mm).

Estos se turnarán al colocarlos en la zona de juego. El Jugador con la Iniciativa es el primero en comenzar a desplegarlos. Los marcadores de Farola se desplegarán en cualquier lugar de la zona de juego, a más de 8" de cualquier otro marcador de Farola, y a más de 2" de los bordes del tablero.

Los marcadores de Farola iluminan un radio de 4" usando la regla "luces" (página 18) desde el borde de su base. Pueden ser objetivo de ataques, pero para destruirlos no hará falta realizar tirada de ataque, tan solo necesitarás poder declarar un ataque sobre ellos para retirarlos del juego. (El marcador será tratado como un modelo para estos fines y debe de ser un objetivo válido). Después de declarar un ataque contra él retíralo del juego.

Marcadores de Alcantarilla



Cada jugador toma 2 marcadores de Alcantarilla (30mm). Después, por turnos,

comenzando por el Jugador con la Iniciativa, los colocarán en cualquier lugar del área de juego, a más de 8" de otros marcadores de Alcantarilla, y a más de 2" de los bordes del tablero.

Entrar y salir: Para usar una alcantarilla, un modelo en contacto

con el marcador debe usar una acción de Manipular. **Entonces, retira el modelo de la zona de juego y colócalo inmediatamente en contacto con otra alcantarilla.** Ese modelo no puede volver a moverse en esta activación. Un mismo modelo solo puede usar una alcantarilla una vez por ronda.

ZONAS DE DESPLIEGUE

El jugador con la iniciativa junta todas las Cartas de Encuentro en un mazo, lo baraja y roba una carta. En ella aparece impreso un mapa del Área de Juego, y una disposición de zonas donde se deben desplegar las bandas de ambos jugadores (marcadas con una A y una B, respectivamente). El jugador con la iniciativa decide en que zona desplegará su banda y el jugador rival deberá desplegar en consonancia para que se cumpla el diagrama que aparece en la carta.

Además, en la Carta de Encuentro se especifica una pequeña alteración al despliegue normal de las bandas (ver más adelante), que también deberá ser aplicada.



CONFRONTACIÓN

BATMAN
MINIATURE GAME



TORMENTA



Al comienzo de cada Ronda, el jugador con Iniciativa debe tirar un D6. Con un resultado de 4+, todos los Ataques a Distancia (de todos los modelos) lanzan 1 dado menos hasta el final de la Ronda.



Después de la lluvia viene la muerte.

© & TM BATMAN (s19)

BTG050

© KNIGHT MODELS

Eventos (regla avanzada)

El uso de las cartas de evento es un paso opcional. Estas cartas agregan una dimensión extra a la partida que se avecina, haciéndola aún más temática, emocionante y táctica.

El jugador con la iniciativa junta todas las Cartas de Evento en un mazo, lo baraja y roba una carta. Estas cartas añaden una regla especial a la partida, que debe tenerse en cuenta durante todo el transcurso del juego.

Robar cartas de objetivo

Cada jugador roba 4 Cartas de Objetivo de su mazo de objetivos. Una vez hecho esto puede descartar cualquier cantidad de cartas de la mano y robar ese mismo número de cartas hasta tener cuatro en su mano nuevamente. Consulta la página 39 para obtener más información sobre el mazo de Objetivos.

Despliegue de las bandas

Todos los jugadores tienen que dividir su banda en dos grupos que contengan la misma cantidad de modelos, o al menos que estén repartidos de la forma más equitativa posible. El jugador con la iniciativa debe empezar desplegando sus modelos dentro de la/s zona/s de despliegue elegida/s previamente.

A continuación, el otro jugador coloca uno de sus dos grupos de modelos en la/s zona/s de despliegue opuesta/s.

Una vez hecho esto, el primer jugador coloca su segundo grupo y, por último, el segundo jugador hace lo mismo.

Los modelos se deben colocar completamente dentro de sus zonas de despliegue. Si hay más de una zona de despliegue, los modelos que se encuentren dentro del grupo a desplegar pueden separarse entre ellos según lo considere conveniente su jugador. En ciertos casos algunos modelos necesitarán desplegarse después de las reglas normales de despliegue (como los que tienen las habilidades de **"Oculto"**). Estos no se tomarán en cuenta a la hora de contar el número de modelos elegidos para crear los dos grupos posibles. Si ambos jugadores tienen modelos para colocar de esta manera, alternad su colocación, comenzando por el jugador que tiene la iniciativa.



ÚLTIMOS PENSAMIENTOS

Batman Miniature Game es un juego vivo y cambiante. Desde Knight Models siempre estamos intentando aportar nuevo material y modelos al juego. Así pues, es bueno recordar que a veces una carta, una tarjeta de personaje o una habilidad especial, puede contradecir las reglas generales aquí escritas. Estas reglas especiales siempre prevalecerán sobre lo escrito en este reglamento, y nunca al revés.

Si bien se toman todos los esfuerzos para cubrir cada devenir, en un juego con una fuente tan amplia y variada de miniaturas, personajes y efectos, pueden ocurrir conflictos inesperados, por lo que a veces, los cambios son necesarios. Con este fin, te recomendamos que visites **www.knightmodels.com** con frecuencia para encontrar respuestas a las **preguntas más frecuentes**, las actualizaciones de los documentos con **erratas**, y el **Compendio gratuito** actualizado de las reglas especiales.

Con esta información ya estás listo para librar tu propia batalla por Gotham. Te deseamos toda la suerte posible y el mejor de los botines. Que tus dados te den muchos seises, y que el Caballero Oscuro responda siempre a tu llamada...

