



COMPENDIO v1.4

Este Compendio reúne todas las habilidades especiales, las reglas especiales de armas y los efectos que hacen que Batman Miniature Game sea tan tácticamente diverso. Necesitarás una copia del libro de reglas de Batman Miniature Game tercera edición para usar el contenido de este compendio.

MODIFICADORES ESPECIALES UN SOLO USO (UNA VEZ POR RONDA/POR PARTIDA)

Es importante diferenciar entre tres tipos de modificadores:

- +X Ej. Ataque: Significa que el modelo gana un +X a dicha característica del personaje.
- +X dados de Ej. Ataque: Significa que el modelo gana X dados extra al atacar (pero no ve modificado su atributo).
- +X a su tirada de Ej. Ataque: Significa que el modelo gana un bonificador de X a los resultados de sus dados de Ataque (no modifica su atributo ni el número de dados que lanza).

HABILIDADES ESPECIALES

Estas habilidades proporcionan a los modelos varias reglas especiales. Estas son una excepción a las reglas básicas y siempre tienen prioridad sobre ellas cuando hay un conflicto entre ambas. Para beneficiarse de una habilidad especial, el modelo debe, por supuesto, poseerlas (aparecerán en la ficha de personaje). Además, algunas habilidades especiales requieren que gastes una acción especial para activar su habilidad. Estas se diferenciarán a simple vista el símbolo de murciélago expuesto en ellas (🦇).

Cuando un modelo activa una habilidad especial, solo se beneficia del efecto de esa habilidad durante su propia activación, a menos que se especifique lo contrario. Además, si una habilidad especial afecta a los modelos aliados dentro de un cierto rango, el modelo que usa la habilidad especial también se incluye, a menos que se especifique lo contrario.

Muchas habilidades contienen **estas frases** al principio de su descripción. Esto significa simplemente que el modelo puede usar esta habilidad especial tan solo una vez por partida, **por ronda...**

DOSIS

Varias habilidades contienen la palabra clave Dosis. Esto significa simplemente que el modelo puede usar la habilidad una vez por cada dosis que posee. Por ejemplo, si un modelo tiene 2 dosis de veneno, puede usar la habilidad de Veneno dos veces durante la partida. Cada vez que un modelo gana una Dosis, puede usar la habilidad una vez más si el modelo puede hacerlo. Un modelo solo puede usar una dosis por ronda.

PALABRAS CLAVE

Algunas habilidades (como las de Policía y Criminal) que no tienen ninguna regla especial, son conocidas como "palabras clave". Otras reglas y habilidades pueden hacer referencia a estas palabras clave, pero estas no harán nada por sí mismas.

ESQUIVANDO

Un modelo que se beneficie de esta regla puede realizar esfuerzos para reducir los dados de ataque de un ataque a distancia cuando es seleccionado como objetivo del mismo de igual manera que cuando se defiende de un ataque cuerpo a cuerpo.

MARCADORES ESPECIALES

Algunas de las habilidades y otras reglas especiales en este compendio otorgan uno o más marcadores especiales a un modelo. Estos dan varios beneficios temporales. Si un modelo recibe más de un marcador especial del mismo tipo, los efectos serán acumulativos. Los marcadores deben usarse y descartarse la primera vez que el modelo realiza la acción especificada.

- **Marcador de Ataque** : Un modelo con uno o más marcadores de  gana un dado de ataque extra en su próximo Ataque cuerpo a cuerpo por cada marcador que posea. Un modelo no puede tener más de 3 marcadores de  al mismo tiempo.
- **Marcador de Defensa** : Un modelo con uno o más marcadores de  gana un dado extra en su próxima tirada de Defensa por cada marcador que posea. Un modelo no puede tener más de 3 marcadores de  al mismo tiempo.
- **Marcador de Bono al Movimiento** : Un modelo con uno o más marcadores de  agrega una cantidad de pulgadas a su distancia de movimiento básica para su próxima acción de Movimiento, igual al valor del marcador. Estos marcadores no son acumulativos, cuando un modelo recibe un marcador con un valor mayor reemplaza el de menor valor.
- **Marcador de Penalización al Movimiento** : Un modelo con uno o más marcadores de  reduce un número de pulgadas de su distancia básica de movimiento para su próxima acción de Movimiento, igual al valor del marcador, a un mínimo de 0. Estos marcadores no son acumulativos, cuando un modelo recibe un marcador con un valor mayor reemplaza el de menor valor.

Ten en cuenta que los marcadores de Bono al movimiento y los marcadores de Penalización al movimiento se contrarrestan entre sí (por lo que un modelo con un total de +6" marcadores de Bono y -4" marcadores de penalización obtendría una bonificación de +2" a su próxima acción de Movimiento).

También existen unos marcadores conocidos como Marcador Numérico, estos marcadores contienen siempre un número entre el 1 y 6. No puede ser incrementado por encima de 6, pero puede alcanzar el 0, cuando esto pasa, el Marcador Numérico es retirado.

HABILIDADES

Todas las habilidades especiales del juego creadas hasta la fecha se recopilan aquí, en orden alfabético para facilitar su búsqueda. A veces, los modelos más nuevos poseen habilidades nuevas y únicas que aún no han aparecido en el compendio. Si eso ocurriese simplemente usa las reglas de la ficha de personaje por el momento.

¡A cubierto! (Take Cover!)

Elige un Secuaz aliado a 4" o menos de este modelo (pero que no sea el modelo activado en sí). Ese modelo gana 2 marcadores .

A por Ellos (Get'Em)

Un modelo aliado a 8" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión gana +2 .

Absorción de la Fuerza de la Velocidad (Speed Force Absorption)

Este modelo puede robar 1 marcador de Fuerza de Velocidad de otro modelo con la habilidad Velocista al final de la sub-fase Absorber la Fuerza de Velocidad. Este marcador puede hacer que el modelo exceda la reserva máxima habitual de los marcadores de Fuerza de Velocidad.

Acrobacia de Combate (Combat Flip)

Esta habilidad se puede utilizar cuando el modelo está en contacto con un enemigo. Mueve este modelo hasta 3".

Acróbata (Acrobat)

Este modelo gana +1" a su distancia básica de movimiento. No sufre movimiento impedido para saltar o para realizar la acción de Levantarse. Los modelos con Acróbata pueden usar la regla de Esquivar.

Actuación (Performance)

Si este modelo está en juego y no se encuentra K.O., los modelos enemigos a 6" o menos que deseen realizar un Ataque, o usar habilidades , primero deben realizar una tirada de Voluntad. Si no la pasan, sufren -1 en sus tiradas de ataque hasta el final de la ronda.

Adaptable

Al comienzo de la fase Trazar el plan, el jugador que controla a este modelo debe elegir entre las características básicas de Ataque (+1), de Defensa (+1) o de Movimiento (+2). El modelo recibe la bonificación correspondiente a la característica elegida hasta el final de la ronda.

Adicto (Addict)

Este modelo sufre -1 a sus características de Ataque y Defensa a menos que use una Dosis. Tan pronto como el modelo usa una dosis, las penalizaciones dejan de aplicarse hasta el final de la ronda.

Adicto a los Enigmas (Riddles Addict)

Una vez por ronda, este modelo puede Desvelar marcadores enemigos sin gastar una Acción.

Adiestrador de Ratas 🦏 (Rat Tamer)

Los modelos de Enjambre de Alcantarillas a 8" o menos de este modelo ganan un marcador 🌟 y un marcador 🦏.

Adivinación (Divination)

Este modelo puede usar hechizos de Adivinación. Además, una vez por partida, el modelo puede volver a tirar un dado. No es necesario que acepte el segundo resultado. En su lugar puede elegir entre ambos.

Alfa (Alpha)

Las características de ataque y defensa de este modelo no pueden reducirse por debajo de 4 bajo ningún concepto.

Alma Radiactiva 🦏 (Radioactive Soul-Self)

Cuando se usa esta habilidad, este modelo se vuelve inmune a todos los Daños y Efectos, no puede ser objetivo de ningún modelo, no puede moverse y no puede realizar acciones de Manipular. Sin embargo, este modelo gana la característica de +1 a su Ataque, agrega +2 a sus tiradas de ataque y los Ataques Cuerpo a Cuerpo que realiza Desarmado producen Daño ★★. Este modelo puede realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo contra modelos a una distancia de hasta 8" como si estuvieran en contacto. Estas condiciones duran hasta el final de la próxima activación del modelo. Esta habilidad no se puede usar en dos rondas consecutivas.

¡Alto! 🦏 (Stop!)

Haz objetivo a un modelo enemigo a 8" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión (que no sea un vehículo). Realiza un chequeo en contra de Voluntad en ese modelo. Si tienes éxito, reduce la característica de Defensa del modelo objetivo en 1 (esta habilidad no es acumulativa si se usa varias veces en el mismo modelo). Además, el objetivo sufre el efecto Lento 4. Ambos efectos duran hasta el final de la ronda.

Afinidad (Modelo)// Affinity (Model)

Este modelo puede ser reclutado por cualquier banda que también incluya el modelo nombrado entre paréntesis, incluso si por lo general no se les permite unirse a esa banda. Este modelo puede utilizar su rango como Agente libre con el propósito de formar la banda (pero no puede usar el rango de Agente libre durante la partida). Reclutar a este modelo no permite hacer un uso adicional de las habilidades (si, por ejemplo, otro personaje tuviese una afinidad con este modelo).

Agente de Negocios (Business Agent)

Cuando se reclute a este modelo, agrega \$350 a la Financiación disponible de la banda.

Agente del Caos (Agent of Chaos)

Cuando se activan los modelos aliados dentro de 4" de este

modelo, estos pueden coger un marcador de activación Audaz de un modelo aliado que aún no se haya activado.

Agente del Kaos (Kaos Agent)

Todos los Secuaces de la banda de este modelo obtienen la habilidad Embaucador durante el juego. No tienes que colocar todos tus marcadores de activación Audaz durante la fase de Trazar el Plan (o ninguno, si lo deseas). En cambio, cada vez que se active un modelo aliado con la habilidad Embaucador, puedes darle uno de tus marcadores de activación Audaz restantes.

Agente del Orden (Agent of Order)

Los modelos aliados a 4" o menos, no pueden perder acciones debido a las reglas de un oponente.

Ágil (Agile)

Este modelo no puede sufrir daños al caerse. Sin embargo, si el resultado de la caída diese como resultado que el modelo acabase retirado del juego, este se convertirá en una baja.

Aguantar la Respiración (Hold Breath)

Al realizar un Ataque a Distancia, este modelo puede gastar cualquier marcador 🦏 que tenga para obtener una bonificación de +1 a las tiradas de ataque, y aumentar la puntuación natural requerida en un Impacto Crítico, dado en el dado de Fuerza, en 1 por cada marcador gastado (por lo tanto, si el modelo gasta 2 marcadores, gana +2 al impacto y obtiene un CRT con un 4+ en lugar de un 6).

Adicionalmente, en cualquier activación en la que este modelo no realice una acción de Movimiento y Ataque, puede obtener de inmediato hasta 3 marcadores 🦏, pero sufre el efecto Debilitar X (donde X es igual al número de marcadores que gana).

Aguerrido (Hardened)

Una vez por ronda, cuando este modelo sufre Daño, puede elegir cambiar el tipo de Daño de hasta 1 marcador de Daño recibido.

Alegato del Fiscal 🦏 (Attorney's Allegation)

Un solo uso. Todos los Secuaces aliados a 8" o menos del modelo, ganan 1 Acción extra.

Alimentador de Pingüinos (Penguin Feeder)

Una vez por activación, este modelo puede restaurar las cajas de Munición utilizados anteriormente en el juego a modelos aliados con la habilidad Animal a 4" o menos del modelo. Retira 1 marcador de Sospecha aliado situado a 4" o menos de este modelo por cada cargador restaurado. Además, los modelos Pingüino Explosivo a 4" o menos de este modelo, infligen 1 🦏 adicional cuando usan la habilidad de autodestrucción. El rango de la habilidad Inspirar de este modelo se ha mejorado en +2".

Sin embargo, este modelo no puede beneficiarse de las reglas especiales de Protectora o Pequeño hasta que desactiva esta Mejora.

Alteración de Pruebas (Evidence Tampering)

Cuando este modelo desvela un marcador de Sospecha enemigo, puede colocar primero un marcador de Sospecha aliado en contacto con él. Luego, retira el marcador de Sospecha enemigo como de costumbre.

Alucinación 🦋 (Hallucination)

Este modelo puede usar esta habilidad para colocar un modelo aliado (que no esté K.O. o Derribado) con Alias: Bat-Mito, en contacto consigo mismo.

Alzar el vuelo 🦋 (Flying High)

Un solo uso. Este modelo puede agregar +20" a su distancia básica de movimiento y puede moverse en cualquier dirección (incluso verticalmente). Al usar esta habilidad el modelo puede moverse sobre obstáculos y terrenos difíciles sin coste adicional o penalización.

Amazonas (Amazon)

Este modelo recibe un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque y defensa. Además, los modelos enemigos tiran 1 dado de ataque menos cuando hacen objetivo a este modelo.

Amenaza 🦋 (Menace)

Los modelos enemigos deben gastar una Acción adicional (de su elección) para Atacar a este modelo. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

Amigas Caóticas (Chaotic Friends)

Los modelos aliados con la habilidad de sirena de la Ciudad de Gotham en la banda de este modelo ganan la regla Impredecible hasta el final del juego.

Amor Verdadero (Nombre) // True Love (Name)

Si el modelo nombrado como Amor Verdadero (entre paréntesis) está en la misma banda y se retira como Baja, este modelo gana +1 a su Voluntad y +1 Ataque hasta el final de la partida.

Anfibio (Amphibious)

Este modelo no sufre movimiento impedido cuando se mueve a través de terrenos difíciles considerados agua (es decir, ríos, pantanos, canales, estanques, etc.). Los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre lo que cuenta como agua antes de que comience el juego. Además, este modelo puede entrar en una alcantarilla sin realizar una acción de manipular.

Animal

Este modelo gana una bonificación de +2" a su distancia básica de movimiento. Cuando se mueve, puede ignorar obstáculos de hasta 2" de altura, pero no puede ni Tregar ni Saltar. Si este modelo sufre el efecto Fuego, durante la fase de Recuento (antes de resolver el efecto) realiza una tirada de Voluntad (que no puede repetirse). Si la falla, el modelo no podrá moverse en la siguiente ronda. Este modelo no puede comprar equipo.

Ansiedad (Trastorno Mental) //

Anxiety (Mental Disorder)

Este modelo gana +2" a su distancia básica de movimiento, pero debe realizar una acción de Movimiento durante su activación si puede.

Apoyo Aéreo 🦋 (Air Support)

Coloca la plantilla de Explosión en cualquier lugar del tablero. Durante esta ronda, el área debajo de la plantilla está bajo el efecto Luces.

Apretón de Manos Eléctrico 🦋 (Electric Handshake)

Elige un modelo en contacto. El modelo objetivo debe pasar una tirada de Voluntad o sufrir el efecto Conmocionado.

Apuntado Preciso 🦋 (Precise Aim)

Si este modelo no se ha movido, al realizar un ataque a distancia gana +2 en sus tiradas de ataque. Este modelo no se puede mover después de usar Apuntado Preciso.

Archie

Este modelo no se despliega de manera normal al comienzo del juego. Una vez por partida, al comienzo de la fase Trazar el plan de cualquier ronda, puedes colocar este modelo en cualquier lugar del tablero (no dentro de un edificio o dentro de un espacio cerrado similar).

Armadura de Energía (Power Armor)

Los modelos enemigos tiran 1 dado de ataque menos cuando hacen objetivo a este modelo. Además, puedes realizar Esfuerzos para ignorar hasta 2 marcadores de Daño recibidos por Esfuerzo.

Armadura de Energía MKII (Power Armor MKII)

Este modelo es inmune a la TRC. Además, puedes realizar Esfuerzos para ignorar hasta 2 marcadores de Daño recibidos por Esfuerzo.

Armadura de riesgo Medioambiental (Hazard Armor)

Este modelo ignora los efectos de Veneno, Tóxico y Fuego. Además, los enemigos tiran 1 dado de ataque menos al hacer objetivo a este modelo.

Armadura del Alma  (Soul Armor)

Elimina hasta 2 marcadores de Daño (cualquier tipo) de este modelo.

Armadura Flak (Flak Armor)

Este modelo es inmune al daño causado por los impactos dados con las reglas Explosivas y / o Expansivas.

Armadura Kobra (Kobra Armor)

Una vez por ronda, este modelo puede realizar 1 Esfuerzo para ganar 1 marcador .

Armadura Ligera (Light Armor)

Los modelos enemigos lanzan 1 dado de ataque menos cuando hacen objetivo a este modelo.

Armadura Media (Medium Armor)

Los modelos enemigos lanzan 2 dados de ataque menos al hacer objetivo a este modelo.

Armadura Pesada (Heavy Armor)

Los modelos enemigos lanzan 3 dados de ataque menos cuando hacen objetivo a este modelo.

Armas Largas (Long Guns)

Si este modelo es el Jefe, al comienzo de la primera fase de Trazar el plan, puedes seleccionar hasta tres Secuaces aliados con armas a distancia y con reglas de Corto Alcance y Armas de Fuego. Esas armas reemplazan la regla de Corto Alcance por la regla de Medio Alcance durante toda la partida.

Aroma de Sangre (Blood Scent)

Al hacer objetivo a un modelo que tenga al menos 1 marcador , este modelo gana +1 a sus tiradas de ataque, +1 a la tirada de Fuerza y gana el efecto Sangrado 1.

Arrastrar (Drag)

Si este modelo pasa a 2" o menos de uno o más modelos aliados durante una Acción de Movimiento, puede realizar un esfuerzo para hacer objetivo a uno de esos modelos y colocarlo en contacto peana con peana al final del movimiento. El modelo elegido no puede tener las habilidades Grande o Enorme. El modelo objetivo sufre Movimiento Impedido durante su próxima activación. Este modelo no puede usar la habilidad Arrastrar en dos activaciones consecutivas.

Arresto  (Arrest)

Cuando está en contacto con un modelo enemigo que está K.O. (no un vehículo), este modelo puede inmediatamente retirar del juego al modelo que está K.O. como una baja.

Arriba de un Salto (Jump Up)

Siempre que este modelo sufra el efecto Derribado, primero puede realizar un Esfuerzo para eliminar el efecto.

Arrogante (Arrogant)

Cuando este modelo realiza un ataque contra un modelo que tiene un coste de reputación más bajo que el suyo, lanza un dado menos de ataque.

Arsenal

Después de desplegar, este modelo puede equiparse hasta 1 carta de equipo de Manos, y una carta de equipo de Espalda. Estas cartas no pueden ser equipadas de otra forma, y no pueden ser canceladas por un oponente.

Asesino X (Assassin X)

Si este modelo elimina a un modelo enemigo como baja, puedes elegir 1 carta de Objetivo de la pila de Recursos gastados con un valor máximo de puntos de victoria de X, y luego agregar esa carta a tu mano.

Asistencia (Assistance)

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

Ataque Furtivo (Sneak Attack)

Si al comienzo de la activación del atacante, el objetivo no puede ver al atacante, el modelo objetivo no puede realizar Esfuerzos al defenderse de este modelo durante esta activación.

Ataque Furtivo de Incognito  (Disguised Sneak Attack)

Haz objetivo a un modelo que esté a 2" o menos de este modelo. Realiza un chequeo en contra de Voluntad en el objetivo. Si tienes éxito, el objetivo no puede hacer tiradas de Defensa ni realizar Esfuerzos contra los Ataques de este modelo hasta el final de la ronda.

Ataque Poderoso  (Power Strike)

Una vez que se activa esta habilidad, durante el resto de la ronda cuando este modelo daña a un enemigo que no sea un vehículo con una Acción de Ataque Cuerpo a Cuerpo, el modelo dañado también sufre el efecto Derribado.

Atómica (Atomica)

Cuando este modelo ataca a un modelo enemigo (no a un Vehículo), el modelo enemigo debe superar una tirada Voluntad antes de lanzar cualquier dado de ataque. Si falla, sufre -1 a su Defensa hasta el final de la ronda.

Auto-Destrucción (Self-Destruction)

Centra la plantilla de Explosión sobre este modelo. Esto se resuelve como un Ataque a Distancia Explosivo, tirando un dado de Fuerza 2+ por cada modelo afectado. Si la tirada resulta exitosa, el modelo recibe daño  . Una vez que se resuelva esta acción, retira este modelo como Baja.

Autodisciplina (Self-discipline)

Este personaje no puede ser controlado por un oponente (por ejemplo, por medio de una habilidad que inflige el efecto Hipnotizar).

Auto Reparación X (Autorepair X)

Al comienzo de la fase de Recuento, este modelo tira 1D6. Con un resultado de X+, elimina un marcador de Daño (de cualquier tipo) de este modelo.

Avaricia (Greed)

Este modelo no puede contribuir ni cumplir con los criterios de las tarjetas de Objetivo que otorgan PV por infligir Daño, hacer que los modelos obtengan el estado de K.O. o retirar modelos como Baja.

Aversión X (Aversion X)

Este modelo no se puede incluir en la misma banda que el modelo especificado.

Banda de la Corte de los Búhos (Court of Owls Crew)

Esta banda solo puede contratar modelos con la Afiliación: Corte de los Búhos .

Barro (Mud)

Los modelos enemigos en contacto con este modelo que quieran moverse deben gastar una Acción Especial y una acción de Movimiento. Además, los ataques de este modelo ganan el efecto Lento 4.

Bat-Armadura Mk I (Bat-Armor Mk I)

Los modelos enemigos no lanzan dado de Fuerza cuando atacan a este modelo.

Bat-Armadura Mk II (Bat-Armor Mk II)

Este modelo ignora los dados de Fuerza del enemigo a menos que su tirada sea un 6 natural. Además, este modelo gana +1" a su distancia básica de movimiento.

Bat-Armadura Mk III (Bat-Armor Mk III)

Los modelos enemigos no lanzan dado de Fuerza cuando atacan a este modelo. Además, si este modelo se ha movido en esta

activación, puede realizar ataques cuerpo a cuerpo contra los enemigos que estén hasta 2" de distancia de la línea de visión del modelo (ignora todas las habilidades que mejoran la línea de visión del modelo, como Visión total, para el propósito de estos ataques).

Batcapa (Bat Cape)

Este modelo ni sufre daño, ni puede ser retirado como baja, como resultado de una caída.

Batgarra (Batclaw)*

Una vez por ronda, este modelo gana +6" a su distancia básica de movimiento, y puede moverse en cualquier dirección (incluso verticalmente). Al usar esta habilidad, el modelo puede moverse sobre obstáculos y terrenos difíciles sin sufrir penalización alguna. Sin embargo, el modelo no puede usar esta regla en dos activaciones consecutivas.

*Algunos modelos enumeran esta habilidad como "Pistola de ganchos", y otros como "Bat-Garras". Las reglas son las mismas en ambos casos. ¡La distinción es solo por diversión!

Batman Vive (Batman Lives)

Este modelo puede realizar una acción de movimiento extra al comienzo de su activación si ningún modelo enemigo tiene LdV con él. Cuando está en contacto con un modelo enemigo que está K.O. y no tiene Afiliación: , este modelo puede retirarlo como Baja al gastar una Acción Especial. Además, cuando este modelo está incluido en tu banda, también puedes incluir un modelo con el Nombre: William Cobb (ignorando su Afiliación). Aunque si lo haces no puedes incluir ningún modelo con el rango Agente Libre a menos que también tenga Afiliación: .

Bat- Señal (Bat- Signal)

Un solo uso. Este modelo puede usar esta habilidad para colocar un modelo aliado (que no esté K.O. o derribado) con Alias: Batman, en contacto consigo mismo. Hasta el final de esa ronda este modelo se considera Iluminado.

Bengala (Flare)

Un solo uso. Toda el área de juego es afectada por la regla Luces hasta el final de la ronda.

Beso Mortal (Mortal Kiss)

Si este modelo realiza con éxito al menos 3 impactos contra un modelo (no un vehículo), elimina el modelo objetivo como Baja.

Bienvenido al Infierno (Welcome to Hell)

Si esta banda contiene solo modelos con las habilidades El Regreso del Caballero Oscuro y Policía, todos tus modelos con la palabra clave El Regreso del Caballero Oscuro puede recibir  en vez de  cuando realice Esfuerzo.

Bipolar (Trastorno Mental) // Bipolar (Mental Disorder)

Al comienzo de la activación de este modelo, tira un dado o lanza una moneda. Si el resultado es par / cara, este modelo puede hacer 1 esfuerzo en esta ronda sin colocarse un marcador de ★. Si el resultado es impar / cruz, este modelo sufre Debilitar 1.

Bomba de Tiempo (Time Bomb)

Elige una Sospecha a 8" o menos y en LdV. Coloca un Marcador Numérico con un valor de 3 en la tarjeta de personaje de este modelo. Cuando un modelo realice la acción Manipular a 8" o menos de este modelo, reduce el valor de este marcador en -1. Si la Sospecha elegida esta aún en juego cuando el marcador llegue a 0, coloca la Plantilla Explosiva centrada en ella, todos los modelos afectados sufren 1  y el efecto Lento 4.

Bomba Divertida (Funny Bomb)

Centra la plantilla de Explosión sobre este modelo. Esto se resuelve como un Ataque a Distancia Explosivo, lanzando un dado de Fuerza 3+ por cada modelo afectado. Con una tirada exitosa, el modelo recibe Daño  ★. Una vez que se resuelva esta acción, elimina este modelo como Baja.

¡Boom!

Cada vez que este modelo recibe algún daño, tira un D6. Con un resultado natural de 6 ¡este modelo explota! Alternativamente, durante su activación, puedes explotar a este modelo si así lo deseas. Cuando el modelo explote centra una plantilla de Explosión en él. Tira un dado de Fuerza 3+ contra cada modelo afectado. En caso de éxito, el modelo sufre Daño   ★. Después de resolver la explosión retira este modelo como Baja.

Bot

Este modelo no puede recuperarse del K.O. o recuperar el daño tipo en la fase de Recuento. Sin embargo, los ataques con las reglas de Armas de fuego, Mecánicas y de Haz reducen 1 dado de ataque a las tiradas de Ataque contra este modelo. Además, este modelo no puede usar Dosis de ningún tipo, y es inmune a los efectos Debilitar, Hipnotizar, Veneno, Aterrorizado y Terror.

Bot Bomba (Bot Bomb)

Elige a uno de tus modelos con la habilidad Bot para explotar. Centra la plantilla de Explosión sobre el Bot. Tira un dado de Fuerza 4+ contra cada modelo afectado. En caso de acierto, el modelo sufre un Daño de  . Una vez que se resuelve la habilidad, retira el Bot como Baja.

Brazaletes de sumisión (Bracelets of submission)

La primera vez que este modelo es seleccionado como objetivo por un ataque a distancia enemigo en cada ronda, reduce en 1 dado su Ataque.

Brutal

Este modelo obtiene un Crítico en una tirada natural de 5 o 6.

Buena Puntería (ESPECIAL) // Good Aim (SPECIAL)

Este modelo puede moverse y disparar (o disparar y moverse) cuando usa un arma con la regla especial Arma de Puntería. Además, el modelo gana +1 a sus tiradas de Ataque a distancia hasta el final de la ronda.

Búho Reanimado (Reanimated Owl)

Este modelo puede relanzar las tiradas fallidas para recuperarse del K.O. Cuando este modelo se convierte en una Baja, el oponente gana 1 punto de recurso.

Buscador (Searcher)

Mientras este modelo está en juego y no se encuentra K.O., los puntos de Recursos del oponente se reducen en -1.

Buscador de la verdad (Truth- Seeker)

Cuando un modelo a 10" o menos de este modelo se convierte en K.O. o es retirado como Baja, primero puede colocar un marcador de Sospecha aliado en contacto con él (ignorando la distancia mínima normal entre los marcadores de Sospecha). Este modelo puede eliminar 1 marcador de Sospecha aliado que esté a 4" o menos de él, durante su activación para realizar un movimiento adicional de hasta 4". Además, cuando un modelo aliado que esté a 4" o menos de un marcador de Sospecha aliado, obtiene una carta de Objetivo. Puedes quitar ese marcador para robar una carta de Objetivo adicional.

Cabina sellada (Sealed Cabin)

Este modelo solo puede realizar ataques enumerados en la carta de Mejora, más la habilidad de Carga. Además, este modelo (y cualquier modelo transportado a él) no puede realizar acciones de Manipular.

Cadena de mando (Chain of Command)

Cuando el Jefe de su Banda se convierte en una Baja, este modelo se convierte inmediatamente en el nuevo jefe, tomando el marcador . Este modelo no reduce a la mitad el rango de la habilidad Inspirar cuando se hace cargo como Jefe. Si más de un modelo en la banda tiene esta habilidad, u otra habilidad con el mismo efecto (como el Jefe Oculto), el jugador que los controla debe elegir entre ellos.

Callejero (Street Guy)

Cuando este modelo se beneficia de la regla Cobertura, puede obligar al atacante a relanzar un impacto exitoso.

Cambio de Forma (Shapeshifting)

Al comienzo de la fase Trazar el plan, si este modelo no está K.O., entonces puedes intercambiar una carta de Mejora con el nombre "(Animal) Forma". Coloca el nuevo modelo en contacto y luego retira el modelo original.

Campo de Energía (Energy Field)

Tira 1D6 por cada impacto que este modelo sufre de un Ataque a Distancia. Con un resultado de 5+ el impacto se ignora.

Campo de Fuerza (Force Field)

El modelo aliado objetivo en contacto se beneficia de Cobertura hasta el final de la ronda, incluso si no está detrás de una Cobertura física.

Caníbal (Cannibal)

Cuando este modelo retira un modelo enemigo (que no sea un Vehículo) como Baja en un Combate Cuerpo a Cuerpo, retira hasta 2 marcadores de Daño (de cualquier tipo) de su ficha de personaje.

Capa de Murciélagos (Cloak of Bats)

Los modelos enemigos solo pueden ver a este modelo si está en contacto con ellos. Esta habilidad funciona incluso cuando el modelo está dentro del área de un efecto de Luces. Sin embargo, el modelo todavía está sujeto a otras reglas que ayudan a detectarlo, como Visión Total, Visión Nocturna, etc. Este modelo puede verse afectado por las plantillas, pero no puede ser elegido directamente. Además, cuando un modelo enemigo entra en contacto con este modelo, o este modelo entra en contacto con un modelo enemigo, ese modelo debe realizar una tirada de Voluntad. Si la tirada resulta fallida, el modelo sufre el efecto Aterrorizado.

Carga (Charge)

Esta habilidad debe activarse antes de que el modelo se mueva durante su activación. Durante una acción de Movimiento este modelo solo puede moverse en línea recta. Tira 1 dado de Fuerza por cada modelo contactado durante este movimiento, infligiendo Daño ★★. Se ignora cualquier otro daño que el modelo pueda infligir normalmente.

Carismático (Charismatic)

Una banda que incluye a este modelo puede reclutar 1 Agente Libre adicional, ignorando las restricciones habituales.

Chaleco Antibalas (Bulletproof Vest)

Las Habilidades y ataques realizados con la regla Arma de Fuego reducen en 1 dado su Ataque cuando se lanzan contra este modelo.

Chaleco de Kevlar (Kevlar Vest)

Siempre que este modelo reciba Daño por un ataque enemigo o por una regla especial, reduce el número total de marcadores de Daño que recibe en 1, a un mínimo de 1. Puedes elegir el marcador que se ignora.

Chico Maravilla (Boy Wonder)

Los enemigos que atacan a este modelo nunca se benefician de la regla Manejable.

Chicos Duros (Hard Guys)

Si este modelo es tu jefe, los Secuaces aliados que atacan con Puño Americano o Guantes Reforzados pueden volver a lanzar tiradas de Fuerza fallidas.

Cibernético (Cybernetic)

Este modelo gana +1 a sus tiradas de Defensa y puede relanzar las tiradas de Recuperación.

Ciclópeo (Cyclops)

Los ataques a distancia de este modelo obtienen la regla Imprecisa cuando el objetivo está a más de 8" de distancia.

Científico (Scientific)

Este modelo puede lanzar 1 dado adicional cuando realice tiradas de Voluntad. Cuando este modelo realice una Acción Especial durante su activación, podrá realizar una Acción Especial diferente como una acción extra.

Cloroquinesis (Chlorokinesis)

Este modelo puede retirarse de un punto dentro de la zona de acción de una Planta y colocarse en otro punto dentro de la misma zona de acción.

Código moral (Moral Compass)

Este modelo no puede atacar a modelos que estén K.O.

Cólera de Venom (Venom Enrage)

Cuando este modelo usa la habilidad de Dosis de Venom, gana Invulnerabilidad (2) para esa ronda.

Comandante de Campo Forajido

(Outlaw Field Commander)

Elige otro modelo aliado a 4" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. Ese modelo gana +2  o .

Cometa (Kite)

Mientras realiza una acción de movimiento, este modelo incrementa la distancia máxima que puede mover 2" por cada Sospecha a 4" (medido una vez en cualquier punto durante su movimiento). Además, este modelo puede mover en cualquier dirección (incluyendo verticalmente) sobre obstáculos y terrenos difíciles sin sufrir penalización alguna.

Combate Aéreo (Air Combat)

Si este modelo usa la habilidad Bat-garra o cae durante su activación, durante el resto de la activación gana un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque y de fuerza. Además, se activa el impacto crítico (CRT) en una tirada natural de 4+ cuando el modelo realice ataques cuerpo a cuerpo.

Combo: (Arma) // Combo: (Weapon)

Por cada dos impactos exitosos en su tirada de ataque mientras usa el arma o la habilidad especificada (antes de que el enemigo tire los dados para defenderse), este modelo obtiene un impacto adicional.

Comisario (Commissioner)

Los modelos aliados con la habilidad de Arresto a 6" o menos de este modelo, pueden usar esta habilidad como una acción extra.

Competitivo (Competitive)

Este modelo gana +1 a las características del Ataque, la Defensa y la Voluntad mientras hay al menos otro modelo aliado en juego con esta habilidad.

Conexión Directa con la Fuerza de la Velocidad

(Direct Connection to the Speed Force)

Este modelo puede relanzar la tirada de Paradoja.

Confusión (Confusion)

Haz objetivo a un modelo enemigo (que no sea un Vehículo) que esté a 8" o menos, y con el tengas línea de visión. Realiza un chequeo en contra de Voluntad en el objetivo. Si tienes éxito, las características de Ataque y Defensa del modelo objetivo se reducen en 1. Además, el objetivo no puede realizar Acciones Especiales. Ambos efectos duran hasta el final de la ronda.

¡Conoced a Goliath! (Meet Goliath!)

Este modelo solo puede ser reclutado por una banda o equipo que contenga un modelo con Nombre: Damian Wayne. Sin embargo, este modelo nunca puede ser reclutado en una banda de .

Este modelo no reduce su Limite de Esfuerzo por daño acumulado y puede realizar 2 Esfuerzos gratis cuando Ataque y se Defienda.

Contraataque (Counter Attack)

Cuando es objetivo de un Ataque Cuerpo a Cuerpo, este modelo puede hacer un Esfuerzo para activar esta habilidad. Durante el resto de la activación, cuando este modelo se defiende con éxito de un Ataque Cuerpo a Cuerpo enemigo, este modelo gana un Contraataque por cada ataque bloqueado. Una vez que se resuelve el ataque enemigo, suponiendo que este modelo no esté K.O. o se haya convertido en una Baja, cada Contraataque se convierte en un impacto automático contra el atacante, del tipo de Ataque Cuerpo a Cuerpo escogido por este modelo. Estos Contraataques se resuelven inmediatamente fuera de secuencia. Después de resolver los Contraataques, el juego se reanuda con normalidad.

Contrabandista (Smuggler)

Cuando se recluta este modelo, Tu banda puede comprar Caja de munición y el equipo Radio a la mitad del coste habitual en dólares.

Contra medidas (Countermeasures)

Este modelo gana uno de los siguientes beneficios al comienzo de cada activación. Hasta su próxima activación el modelo gana la habilidad de Sigilo, obtiene la habilidad de Visión Nocturna o ignora la regla Antitanque.

Contratista (Contractor)

Este modelo puede tratar su rango como , pero si lo hace, su Afiliación cambia a . Además, si este modelo es reclutado como el Jefe, todos los modelos en la banda con la habilidad Veterano ganan Asesino 2.

Control del Tiempo (Time Control)

Cuando este modelo coloca una Sospecha, puedes elegir 1 modelo enemigo. Si ese modelo no es el siguiente modelo enemigo en ser activado, y coloca una Sospecha durante su activación, puedes buscar en tu mazo una carta de Objetivo y añadirla a tu mano. Baraja tu mazo.

Corrupto (Corrupt)

Si este modelo está incluido en tu banda, puedes reclutar hasta 3 Secuaces con la habilidad de Policía. Los modelos adicionales de la banda con esta habilidad no tienen más efectos.

Creo en Harvey Dent (I Believe in Harvey Dent)

Si este modelo es el Jefe, los Secuaces aliados deben tirar un dado o lanzar una moneda al comienzo de su activación. Si el resultado es par / cara, ese modelo gana 1 Esfuerzo adicional hasta el final de la ronda. Si el resultado es impar / cruz, sufre Debilitar 1.

Criado en las Alcantarillas (Raised in the Sewers)

Este modelo puede desplegarse en contacto con un marcador de Alcantarilla en lugar de en su zona de despliegue.

Criminal

Palabra Clave.

Criminología (Criminology)

Todos los modelos enemigos a menos de 12" de este modelo pierden el beneficio de la habilidad Fugitivo.

Cruel (Cruel)

Elige un enemigo que se encuentre K.O. (no un Vehículo) y esté en contacto con el modelo. Este modelo enemigo se retira del juego como Baja.

Cuerpo de Arcilla (Clay Body)

Este modelo gana automáticamente la habilidad Carga. Además, este modelo es inmune al efecto Robar y obtiene -1 a sus tiradas de Resistencia. Todos los ataques a distancia contra este modelo convierten los marcadores de  en marcadores de , a menos que el ataque tenga los efectos de Enfriado o Congelado. Por el contrario, cuando se hace objetivo a este modelo con un ataque con la regla especial Eléctrico o el efecto Chispazo, todos los marcadores de  se convierten en marcadores de . Además, al comienzo de cada una de las activaciones de este modelo, puedes cambiar su carta de Mejora adjuntada por otra diferente.

Débil (Weak)

El límite de esfuerzo de este modelo comienza en 2 en lugar de en 3.

Debilidad al Frío (Weakness to Cold)

Si este modelo recibe el efecto Enfriado o Congelado, también recibe un marcador .

Defensa Ofensiva (Offensive Defense)

Cuando este modelo bloquea al menos 1 impacto de un ataque cuerpo a cuerpo, después de resolver la acción, el atacante sufre daño  y es empujado 2" en la dirección que decidas.

Defensa Prolongada (Sustained Defense)

Por cada dos tiradas de defensa exitosas realizadas por este modelo, cancela un impacto enemigo extra.

Delirio (Delirium)

En la fase de Recuento, este modelo no recupera el daño tipo  y no puede realizar tiradas para recuperarse del estado K.O.

Demonio (Demon)

Los modelos enemigos tiran 1 dado de ataque menos cuando hacen objetivo a este modelo. Además, este modelo no reduce nunca su límite de Esfuerzo por el Daño acumulado.

Desleal (Treacherous)

Este modelo no puede ser el jefe de tu banda.

Desmoralizar (Demoralize)

Todos los Secuaces enemigos a 6" o menos de este modelo sufren el efecto Debilitar 1.

Desmotivar (Demotivate)

Haz objetivo a un modelo a 8" o menos de tu modelo y con el que tenga línea de visión. Ese modelo debe pasar una tirada de Voluntad o sufrir inmediatamente el efecto Debilitar 2.

Desvanecerse (Vanish)

Realiza una acción de ataque extra con las Granadas de Humo EM de este modelo (no afectadas por el Fuego Rápido), lo que inflige solamente un impacto automático. Durante la duración de este ataque, las Granadas de Humo EM obtienen la regla especial Luces. Si este modelo no se movió durante su activación y está debajo de la plantilla cuando realiza este ataque, este modelo se puede colocar en cualquier lugar a 4" o menos de su posición actual. Este modelo no se puede mover (o usar los efectos Pistola de ganchos / Batgarra) durante el resto de su activación. Este modelo ignora los efectos y daños causados por sus propias Granadas de Humo EM (como el efecto Humo). El uso de esta habilidad requiere una caja de munición como de costumbre, pero no cuenta como la acción de ataque del modelo.

Detective

Este modelo puede colocar o desvelar un marcador de Sospecha a 3" o menos del modelo, y tener LdV en lugar de estar en contacto.

Detonar (Detonate)

Haz objetivo a un marcador de Sospecha a 8" o menos del modelo. Centra una plantilla de explosión en ese marcador. Lanza un dado de Fuerza 3+ contra cada modelo afectado. En caso de acierto, el modelo sufre  . Retira el marcador de Sospecha.

Desanimar (Discourage)

Haz objetivo a un modelo enemigo (no un vehículo) a 8" o menos de tu modelo y con el que tenga línea de visión. Realiza un chequeo en contra de Voluntad en el objetivo. Si tienes éxito, el modelo objetivo sufre -2 a su valor de Voluntad cuando realiza una tirada de Voluntad hasta el final de la ronda.

Desapareciendo (Disappearing)

Una vez por ronda, cuando este modelo se convierte en el objetivo de un ataque enemigo, este modelo puede moverse hasta 4" antes de que se realice el ataque. Si esto significa que el enemigo ya no puede hacer objetivo a este modelo, puede elegir un objetivo diferente.

Descargar 🦋 (Discharge)

Después de activar esta habilidad, el siguiente ataque a distancia realizado por este modelo en esta ronda inflige 1 daño adicional tipo ♠ por impacto y cuesta 1 Munición adicional.

Destello de Hielo 🦋 (Ice Flash)

Selecciona un modelo objetivo a 10" o menos y con el que tenga línea de visión. El objetivo debe pasar una tirada de Resistencia o quedar sujeto al efecto Enfriado. Si el objetivo pasa la tirada de Resistencia, sufre -1 a su característica de Defensa hasta el final de la ronda y el efecto Lento 2.

Desorden 🦋 (Disarray)

Haz objetivo a un modelo enemigo a 8" o menos de tu modelo y con el que tenga Línea de Visión. Si ese modelo tiene un marcador de activación Audaz, puedes mover el marcador a otro modelo enemigo a 8" o menos de él, que aún no se ha activado, y aún no tiene un marcador de activación Audaz.

Digestión Lenta (Slow Digestion)

Después de resolver un ataque de Devorar en el que se produzca daño, retira el objetivo del área de juego. Ese modelo es "Devorado". Un modelo Devorado puede seguir siendo activado cada ronda, pero solo puede realizar un chequeo de Resistencia. Si es exitoso, coloca el modelo Devorado a 2" o menos de este modelo y continua con su activación. Si el chequeo de Resistencia falla, el modelo Devorado sufre daño ♠♠. Este modelo solo puede retirar un modelo enemigo del juego de esta forma a la vez. Si este modelo se convierte en Baja, coloca cualquier modelo que el haya Devorado a 2" o menos antes de retirar este modelo. Si un modelo sigue Devorado cuando la partida termina, es considerado una Baja.

Dinero sucio (Dirty Money)

Si este modelo es el jefe, su banda tiene una financiación extra de \$300.

Disfraz de Panda (Panda Costume)

Este modelo debe gastar una Acción (cualquier tipo) para ponerse de pie. Este modelo no puede hacer nada más durante esta acción.

Disminución de Poder 🦋 (Power Dampening)

Todos los modelos a 4" o menos de este modelo pierden las habilidades Incorpóreo e Invulnerabilidad y no pueden lanzar hechizos en esta ronda.

Disparo Instintivo 🦋 (Instinctive Shooting)

En la ronda en la que se activa esta habilidad, las armas a distancia de este modelo no pierden dados por moverse antes de atacar.

Disparo Múltiple 🦋 (Multifire)

Cuando usa un arma a distancia, este modelo gana +2 dados de ataque. El modelo no puede moverse en la misma ronda en la que usa esta habilidad.

Dispositivo de control mental 🦋 (Mind Control Device)

Elige un marcador de Sospecha a 8" o menos del modelo. Haz objetivo a un modelo a 4" o menos de ese marcador Sospecha. Ese modelo sufre inmediatamente el efecto Hipnotizar. Quita ese marcador.

Dispositivo de Taquiones (Tachyon Device)

En la sub-fase Drenar la Fuerza de Velocidad, si no hay marcadores de Fuerza de Velocidad en el grupo Fuerza de Velocidad, este modelo agrega hasta 2 marcadores de Fuerza de Velocidad a su propia reserva.

Dispositivo de Teleportación Multiverso (Multiverse Teleportation Device)

Este modelo puede no ser desplegado con normalidad al comienzo del juego. En cambio, al comienzo de la fase Trazar el plan de la segunda ronda, coloca este modelo en cualquier lugar del tablero (pero no dentro de un edificio o espacio cerrado similar).

Dispositivo de Vigilancia 🦋 (Monitoring Device)

Hasta el final de la ronda, este modelo gana Visión total y sus armas a distancia ganan Control remoto.

Disruptor 🦋 (Disruptor)

Haz objetivo a un modelo enemigo a 8" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. El objetivo no puede usar armas a distancia con las reglas Arma de Fuego o de Haz en esta ronda.

Distorsionar la magia (Distort Magic)

Haz un esfuerzo para activar esta habilidad. Cuando se activa la habilidad, elige cualquier punto del tablero a 4" o menos de este modelo. Hasta el final de la ronda, este modelo puede lanzar hechizos como si estuviera ubicado en ese punto.

Distraer 🦋 (Distract)

Haz objetivo a un modelo enemigo a 4" o menos de tu modelo y con el que tenga línea de visión. El objetivo reduce su característica de Defensa en -1 hasta el final de la ronda. Si varios modelos con esta habilidad hacen objetivo al mismo modelo, el efecto no es acumulativo.

Doctor del Manicomio de Arkham

(Arkham Asylum Doctor)

Todos los modelos aliados con una habilidad de trastorno mental que estén a 4" o menos de este modelo, obtienen 1 acción táctica extra.

Dollotrons

Cuando reclutas al Profesor Pyg, también debes reclutar tres modelos Dollotron, sin coste adicional de Reputación.

Dominación mental (Mental Dominance)

Una vez por ronda, este modelo puede hacer objetivo a un modelo enemigo a 4" o menos del modelo y que tenga línea de visión de él. Ese modelo debe realizar una tirada de Voluntad. Si falla, puedes realizar una Acción con ese modelo, fuera de secuencia, tratándolo temporalmente como si fuera uno de tus propios modelos. No puedes realizar ninguna acción que pueda causar Daño al modelo objetivo (como Caerse, o colocar deliberadamente una plantilla de Explosión para que se vea afectado, etc.).

Dosis de Narcóticos (DOSIS) // Narcotic Dose (Dose)

Un modelo puede usar una Dosis de Narcóticos en cualquier momento durante su activación. Si lo hace, el modelo gana la habilidad Insensible hasta el final de la ronda.

Dosis Titán (DOSIS) // Titan Dose (DOSE)

Un modelo puede usar una Dosis Titán durante su activación. Si lo hace, el modelo gana +1 en todas sus características básicas hasta el final de la ronda. El mismo modelo no puede usar más de una Dosis Titán durante la partida.

Dosis de Venom (DOSIS) //Venom Dose

Un modelo puede usar una Dosis de Venom durante su activación. Si lo hace, durante el resto de la ronda el modelo gana +1 a sus tiradas de Fuerza y puede hacer 2 Esfuerzos adicionales cuando realiza un Ataque Cuerpo a Cuerpo.

Dosis de Vértigo (DOSIS) // Vertigo Dose (DOSE)

Un modelo puede usar una Dosis de Vértigo durante su activación. Si lo hace, durante el resto de la ronda el modelo gana +1 a su Voluntad y puede relanzar las tiradas de Voluntad fallidas.

Duelista (Duelist)

Mientras está en contacto con solo un modelo enemigo, este modelo puede volver a lanzar las tiradas fallidas de ataque en los Ataques Cuerpo a Cuerpo.

ECM

Todas las fuentes de luz a 6" o menos de este modelo están anuladas (iluminando efectivamente un área de 0").

Ecolocalización (Echolocation)

Este modelo no sufre el efecto Ceguera y puede ver a través de Humo. Además, este modelo puede ver a cualquier distancia, limitado solo por la línea de visión y el escenario intermedio.

Ectokinesis

Este modelo puede usar hechizos de Ectokinesis. Además, una vez por juego, este modelo puede gastar 1 PM durante su activación para relanzar sus tiradas de Ataque y Fuerza contra modelos con la habilidad Incorpóreo.

El Asesino (The Murderer)

Este modelo solo puede obtener cartas de Objetivo durante su activación para infligir Daño, hacer que los modelos enemigos acaben K.O. o retirarlos como Baja.

El Cazador (The Hunter)

Una vez por ronda, cuando un modelo enemigo termina una acción de Movimiento, puedes moverlo inmediatamente 4" (a menos que esté en contacto con un modelo enemigo).

El Compañero (The Sidekick)

Este modelo solo se puede contratar si Batman (Edad Moderna) lidera la banda. Mientras un modelo aliado con el Alias: Batman está en juego, este modelo gana +1 a sus tiradas de Fuerza. Si un modelo aliado con Alias: Batman se retira como Baja, este modelo sufre -1 a su Voluntad para el resto de la partida.

El Detective más Grande del Mundo

(The World's Greatest Detective)

Al final de la fase Trazar el Plan, puedes elegir un modelo enemigo situado en el tablero (que no sea un Vehículo). No se requiere LdV. El modelo objetivo debe realizar inmediatamente una tirada de Voluntad. Si la falla, puedes forzar al oponente a activar primero el modelo objetivo.

El Diablo que Conoces (The Devil You Know)

Cuando este modelo lanza un hechizo, puede aplicar cualquier resultado fallido a un modelo aliado en lugar de a sí mismo.

El Dúo Dinámico (The Dynamic Duo)

Este modelo puede activarse inmediatamente después de un modelo aliado llamado Robin (Chico maravilla) que esté a 8" o menos de ese modelo, interrumpiendo la secuencia habitual del juego.

El Duque de la Dualidad (Duke of Duality)

Cuando este modelo puntúa una carta de Objetivo, lanza una moneda o tira un D6. Si el resultado es "cara" (o un número par),

roba una carta adicional. Si el resultado es 'cruz' (o un número impar), Descarta una carta de Objetivo al azar antes de robar una carta nueva.

El Hombre más Letal de la Tierra (Deadliest Man on Earth)

El objetivo de los ataques de este modelo no se puede cambiar (por ejemplo, mediante el uso de la habilidad Guardaespaldas).

El Intocable (The Untouchable)

Si este modelo es el jefe de tu banda, los Secuaces aliados que usan la habilidad de Guardaespaldas para recibir un impacto en su nombre, no necesitan realizar un Esfuerzo para hacerlo. Además, aunque este modelo es el Jefe, todos los Secuaces aliados obtienen la habilidad Por la Familia para el resto de la partida.

El Jefe (The Boss)

Si este modelo es el jefe de la banda, los Secuaces aliados obtienen la habilidad Remplazable.

El Maestro del Miedo (The Fear Master)

Cuando este modelo utiliza la habilidad Inspirar Temor, puede elegir afectar a todos los modelos que no sean vehículos a 4" o menos de él y con los que tenga LdV (aliados y enemigos). Al usar esta habilidad, Inspirar Temor también inflige el efecto Terror 2, Lento 4 en lugar de 2, y gana la regla especial de arma Gas.

El Mago (The Wizard)

Este modelo no gasta una acción Especial cuando usa la regla especial Buena Puntería. Además, una vez por juego, al comienzo de la fase Trazar el plan, puedes mover este modelo hasta 4".

El Momento ha Llegado (The Time has Come)

Una vez por partida. Durante esta activación, los ataques cuerpo a cuerpo desarmados de este modelo infligen daño ★★.

El Objetivo del Murciélago (The Target of the Bat)

Si un modelo con el Nombre: Bruce Wayne deja K.O. a este modelo, el jugador controlador del modelo Bruce Wayne puede elegir una carta de Objetivo de su pila de Recursos Gastados y agregarla a su mano.

El Profesional (The Professional)

Cada vez que este modelo retire a un Líder enemigo, a un Hombre de Confianza y / o un Agente Libre como Baja, gana 1 Punto de Recurso.

El Regreso del Caballero Oscuro (The Dark Knight Returns)

Palabra Clave.

El Verde (Green Travel)

Un solo uso. Retira este modelo e inmediatamente colócalo a una distancia de hasta 20". Un modelo no puede realizar una Acción de Movimiento en la misma ronda que usa El Verde.

Eldritch

Este modelo puede usar hechizos de Eldritch. Además, una vez por juego durante su activación, el modelo gana +1 a su valor de Ataque hasta el final de la ronda.

Elite: X (Elite: X)

Su banda solo puede incluir 1 modelo Elite de cada tipo, a menos que también incluya el Élite Jefe.

Embaucador (Trickster)

Si este modelo no tiene un marcador de activación Audaz cuando se activa, puede tomar uno de otro modelo aliado que aún no se haya activado en esta ronda.

Empatía Dolorosa (Painful Empathy)

Transfiere hasta 2 marcadores de Daño de otro modelo aliado en línea de visión (no un Vehículo) a este modelo. Si se mueven los marcadores de Daño de esta manera, este modelo gana +1 en sus características de Ataque y Defensa hasta el final de la ronda.

Encantar (Charm)

Siempre que este modelo se convierta en el objetivo de un Ataque Cuerpo a Cuerpo, el atacante debe pasar una tirada de Voluntad o el ataque falla automáticamente.

Enemigos de la Corte (Enemies of the Court)

Mientras este modelo está en juego, si alguno de tus modelos retira a un enemigo como Baja, puedes elegir una carta de Objetivo de la pila de Recursos Gastados y agregarla a tu mano.

Enjambre (Swarm)

Este modelo no puede ser reclutado, solo puede ser puesto en el juego por la habilidad Enjambre de Alcantarilla X. Este modelo gana +1 a la característica de Defensa contra Ataques a Distancia enemigos. Este modelo no puede realizar acciones de Manipular de ninguna de las maneras. Los Enjambres no cuentan para los criterios de los objetivos del enemigo para hacer que los modelos se queden K.O. o sean retirados como Baja. Si este modelo se convierte en K.O., retíralo como Baja.

Enjambre de Alcantarilla X (Sewer Swarm X)

Después del despliegue, pero antes de que comience el juego, coloca los X modelos Sewer Swarm a 2" de este modelo. Si durante la activación de este modelo, tienes menos de X Enjambres de Alcantarilla en juego, puedes hacer X Esfuerzos para colocar

X Enjambres de Alcantarilla a 2" de este modelo, entonces, el oponente gana X marcadores de Pase. Mientras que un Enjambre de alcantarillas se encuentra a menos de 8" de este modelo, obtiene la regla de Experto en Venenos. Además, si este modelo es impactado por un ataque enemigo (en un combate cuerpo a cuerpo o a distancia), puedes realizar un esfuerzo para nombrar a un modelo aliado de Enjambre de Alcantarillas a 4" o menos de él y con el que tenga LdV, para tomar el ataque. Resuelve cualquier daño y / o efecto contra el modelo nombrado.

Enorme (Huge)

Este modelo ignora hasta 2 Daños tipo ★ por ataque enemigo.

Equipación de Catcher (Catcher Gear)

Los enemigos que atacan a este modelo nunca se benefician de la regla especial Arma Pesada.

Equipación de Hockey (Hokey Gear)

Los enemigos que atacan este modelo nunca se benefician de la regla especial del arma Afilada.

Equipación de Fútbol (Football Gear)

Los enemigos que atacan a este modelo nunca se benefician de las reglas especiales de armas Afilada y Pesada.

Es Mío // It's Mine

Los modelos enemigos no pueden desvelar sus marcadores de Sospecha mientras el marcador esté a 2" o menos de este modelo.

Esbirro (Minion)

Este modelo se puede contratar hasta tres veces en una banda, independientemente de su nombre.

Escurridizo (Elusive)

Cuando es objetivo de un Ataque a Distancia, este modelo puede hacer un Esfuerzo para obligar al atacante a volver a lanzar un dado de ataque.

Escapista (Escape Artist)

Después de resolver un ataque enemigo contra este modelo, siempre y cuando este no se convierta en K.O. o en Baja, puede moverse inmediatamente hasta 4".

Esquiva (Dodge)

Este modelo puede usar la regla de Esquivar.

Esquizofrenia Agresiva (Trastorno Mental) //

Aggressive Schizophrenia (Mental Disorder)

Si este modelo está en contacto con otro modelo (aliado o enemigo) al comienzo de su activación, obtiene una acción de ataque extra, que debe realizarse inmediatamente contra un modelo con el que esté en contacto. Una vez que se resuelve este ataque, este modelo puede continuar su turno con normalidad.

¡Esta ... es ... una salsa impresionante! 🦇

(This ... is ... Awesome-Sauce!)

Haz objetivo a un modelo aliado a 4" o menos de tu modelo, y con el que tenga línea de visión. El modelo objetivo gana un marcador de activación Audaz, y agrega +1 a sus tiradas de Fuerza hasta el final de la ronda.

Estilo de Combate Mixto 🦇 (Mixed Combat Style)

Después de que este modelo realice una acción de Ataque, puede realizar una acción de Ataque extra (de un tipo diferente al primer ataque) durante la misma activación.

Estirar el tiempo 🦇 (Time Stretch)

Un solo uso. Este modelo puede hacer objetivo a un modelo aliado a 4" o menos de tu modelo, y con el que tenga línea de visión. El modelo objetivo gana la habilidad de Leyenda Viva hasta el final de la ronda.

Estratega (Strategist)

Mientras este modelo esté en juego y no esté K.O., ganas +1 punto de Recurso.

Estúpido (Stupid)

Este modelo no puede realizar acciones de Manipular, bajo ninguna circunstancia.

Exorcismo (Exorcism)

Este modelo puede usar hechizos de Exorcismo. Además, una vez por juego durante su activación, pero antes de lanzar cualquier hechizo, este modelo puede gastar 1 PM para agregar +1 al resultado de todas las pruebas mágicas hasta el final de la ronda.

Experto en Armas (Weapon Master)

Este modelo gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque cuando realiza Ataques Cuerpo a Cuerpo, siempre que no esté Desarmado.

Experto en Artes Marciales (Martial Artist)

Este modelo ignora la penalización por estar en Inferioridad Numérica en combate.

Experto en Enigmas (Puzzle Master)

Este modelo puede colocar 2 marcadores de Sospecha al realizar una acción de manipular, y puede colocarlos a 6" o menos de él en lugar de estar en contacto.

Experto en Venenos (Poison Master)

Los modelos que realizan una tirada para resistir el efecto Veneno a 8" o menos de este modelo pueden tirar 1 dado menos (a tu elección).

Experto Marcial (Martial Expert)

Este modelo causa un Crítico de 4, 5 o 6 en el dado de Fuerza, no solo de 6.

Explorador (Scout)

Este modelo puede moverse antes de la primera fase de Tomar la Delantera del juego, siguiendo las reglas de las Acciones de Movimiento (esto no afecta a la activación normal del modelo).

Explosión mental (Mind Blast)

Haz objetivo a un modelo (no un Vehículo) a 8" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. El objetivo debe pasar una tirada de Voluntad o recibir daño  .

Explotar las Debilidades (Exploit the Weakness)

Cuando un modelo aliado con la habilidad Asesino a 8" o menos de este modelo realiza un ataque, el objetivo reduce su límite de Esfuerzo en -1 durante dicha acción.

Extremadamente mutado (Extremely Mutated)

Este modelo no puede comprar más de un artículo de Equipo.

Extremidades extensibles (Extended Limbs)

Este modelo puede realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo contra modelos a una distancia de hasta 3" como si estuvieran en contacto.

Extender (Stretching)

Al comienzo de la activación de este modelo, puedes cambiar cualquier número de sus Daños tipo  a marcadores de . Además, una vez por ronda, durante su activación, este modelo puede elegir aumentar su tamaño o disminuirlo. Hasta su próxima activación, si el modelo aumenta su tamaño, gana +1 a sus tiradas de Fuerza, y sus Ataques Cuerpo a Cuerpo Desarmados infligen  , pero a cambio el modelo reduce su Defensa en -1. Si el modelo disminuye su tamaño, gana +1 a su Defensa y gana la regla de Esquivar, pero sufre una penalización de -1 a sus tiradas de Fuerza.

Fantasma (Ghost)

Este modelo tiene las habilidades Invulnerabilidad 1 e Incorporéo.

Su habilidad Incorporéo está siempre activo, y nunca tiene que activarse gastando una acción.

Farol (Bluff)

Elige un modelo enemigo a 6" o menos, con el que tengas línea de visión. El objetivo reduce su Ataque en 1 hasta el final de la ronda. Si varios modelos con esta habilidad que hacen objetivo al mismo modelo, el efecto no será acumulativo.

Feral

Una vez que se activa esta habilidad, los Ataques Cuerpo a Cuerpo de este modelo en esta ronda obtienen una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y obtienen el efecto Inmovilizado.

Feroz (Ferocious)

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo de este modelo obtienen el efecto Empujar.

Feromonas de control (Control Pheromones)

Elige un modelo enemigo (no un Vehículo) a 5" o menos de tu modelo y con el que tenga línea de visión. El objetivo sufre inmediatamente el efecto Hipnotizar.

Festivo (The Holliday Killer)

Cuando este modelo ataca a un objetivo con un coste de Reputación superior a 50, puede relanzar los dados de ataque y las tiradas del dado de Fuerza.

Finta (Feint)

Haz objetivo a un solo modelo enemigo en contacto con este modelo y realiza una tirada de Voluntad. Si la tirada es exitosa, el objetivo no puede hacer un Esfuerzo contra los ataques de este modelo en esta ronda.

Francotirador Escondido (Hidden Sniper)

Selecciona a un objetivo que este modelo pueda ver, y que también se encuentre a menos de 12" de cualquier borde del tablero. El objetivo recibe un ataque a distancia, ignorando la cobertura. Este ataque tiene CdF 1, Daño   y la regla Arma de fuego.

Frío ante el Fuego (Cool Under Fire)

Una banda que incluye a este modelo gana +1 Puntos de Recurso en cada ronda. Además, cuando un modelo aliado con la habilidad Veterano (no el propio Bane) que se active a 8" o menos del modelo, elimina un Efecto de ese modelo.

Fuego a Discreción (Bullet Time)

Un solo uso. Después de activar esta habilidad, si este modelo realiza un Ataque a Distancia, gana una acción extra de Ataque

a Distancia. El modelo no puede usar la misma arma a distancia más de una vez. Este modelo no pierde dados de ataque esta ronda por disparar después de moverse.

Fuego rápido (Rapid Fire)

Al realizar un ataque a distancia, este modelo gana +1 dado de Ataque.

Fuente de Alimentación (Power Supply)

Este modelo empieza la partida con 3 Contadores de Alimentación. Una vez durante la activación de cada modelo, este modelo puede gastar 1 contador de Alimentación como sigue:

- Durante su activación: Este modelo gana un marcador .
- Durante su Ataque: Cada Impacto necesito de dos bloqueos exitosos para cancelarlos.
- Cuando reciba Daño: Este modelo ignora hasta 2 marcadores de Daño sufridos.

Además, este modelo puede Manipular un marcador de Farola para ganar 2 Contadores de Alimentación.

Fuerza de Velocidad Negativa // Negative Speed Force

Mientras este modelo está en juego, el máximo de Fuerza de Velocidad Negativa se reduce en 2.

Fugitivo (Runaway)

Este modelo es inmune la habilidad de Arresto.

Fundador de los Jóvenes Titanes (Teen Titans Founder)

Este modelo puede ser reclutado por un equipo de Jóvenes Titanes, ignorando la habilidad "El Compañero". Cuando opera como parte de una banda de Jóvenes Titanes, este modelo gana +1 a su Voluntad, +1 a su Fuerza y la habilidad de Guantes Reforzados.

Furtivo (Sneaking)

Durante la fase de Recuento, este modelo puede moverse hasta 2", utilizando las reglas para las acciones de Movimiento.

Garras (Claws)

Los ataques Desarmados de este modelo infligen Daño  .

Garras Retráctiles (Retractable Claws)

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo Desarmados de este modelo infligen Daño   y tienen la regla especial de Arma Afilada.

Garras Trepadoras (Climbing Claws)

Este modelo nunca sufre movimiento impedido al trepar. Además,

el modelo puede finalizar su movimiento en cualquier punto de una superficie escalable, como en algún punto de una pared. Deja clara la posición final del modelo para el jugador contrario si no fuese posible colocar físicamente el modelo en dicha localización.

Gas del Joker (Joker's Gas)

Todos los demás modelos a 4" o menos del modelo y que tienen LdV con él, sufren Debilitar 1 y el efecto Veneno, con la regla de Gas.

Gel explosivo // Explosive Gel

Una vez por activación, este modelo puede marcar un marcador de Farola, Alcantarilla o de Sospecha en contacto con el modelo que usa el Gel Explosivo (usa una ficha o dados de repuesto para recordarlo). En cualquier activación posterior, este modelo puede usar una acción Manipular para destruir cualquier número de elementos marcados. Centra una plantilla de Explosión en cada marcador elegido y tira un dado de Fuerza 3+ para cada modelo afectado. Si es un éxito el modelo sufre daño  . Luego, elimina los elementos marcados del juego.

Gemelos Grin (Grin Twins)

Este modelo gana +1 al Ataque, Defensa y Voluntad mientras hay al menos otro modelo aliado en juego con esta habilidad.

Genio (Genious)

Una vez por ronda, este modelo puede tomar un marcador de activación Audaz de un modelo aliado y dárselo a otro modelo aliado que aún no se haya activado.

Golpe Circular (360° Strike)

Cuando este modelo realiza un Ataque Cuerpo a Cuerpo en esta ronda, debe realizarse contra todos los modelos disponibles (aliados y enemigos). Durante este ataque, ningún modelo puede realizar Esfuerzos. Para resolver este ataque tira solamente una vez y compara el resultado con el resultado de todos los objetivos. Los modelos aliados no pueden hacer tiradas de Defensa contra estos ataques, pero no pueden ser los únicos modelos afectados por este ataque (debe haber al menos un enemigo al que hacer objetivo).

Golpe Crítico (Critical Strike)

Después de activar esta habilidad, cualquier Ataque Cuerpo a Cuerpo realizado por este modelo trata automáticamente el dado de Fuerza como un 6 natural. No se tira ningún dado, pero se cuenta como éxito.

Golpe Devastador (Devastating Blow)

Una vez que se activa esta habilidad, este modelo gana una bonificación de +1 a su tirada de Fuerza y obtiene el efecto Sangrado 1 en sus Acciones de ataque cuerpo a cuerpo hasta el final de la ronda.

Golpe Letal 🦋 (Lethal Blow)

Una vez que se activa esta habilidad, durante el resto de la ronda cuando este modelo hace daño a un enemigo que no sea un Vehículo con un Ataque Cuerpo a Cuerpo, el modelo dañado también sufre el efecto Conmocionado.

Golpe Mortal 🦋 (Deadly Strike)

Una vez que se activa esta habilidad, este modelo gana CRT: Baja, en sus acciones de Ataque Cuerpo a Cuerpo durante el resto de la ronda.

Golpe preciso 🦋 (Precise Blow)

Una vez que se activa esta habilidad, durante el resto de la ronda, este modelo gana un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y puede volver a tirar el dado de Fuerza.

Gran estrategia (Grand Strategist)

Mientras este modelo está en juego y no está K.O., ganas +2 puntos de Recurso.

Grande (Large)

Este modelo ignora hasta 1 Daño tipo ★ por ataque sufrido.

Grito de Canario 🦋 (Canary Cry)

Coloca la plantilla Expansiva en contacto con la peana de este modelo. Todos los modelos afectados reciben un impacto automático con la regla especial Sónico. Los modelos afectados deben superar una tirada de Voluntad o recibir Daño tipo ◆ y quedar Conmocionados.

Guantes Reforzados (Reinforced Gloves)

Los ataques cuerpo a cuerpo desarmados de este modelo infligen daño ★★.

Guardaespaldas (Bodyguard)

Si un modelo aliado con rango de Líder u Hombre de Confianza se sitúa a 4" o menos, de este modelo y tiene LdV, este sufrirá cualquier cantidad de impactos de un Ataque (de cualquier tipo) que fueran a parar al otro modelo. Este modelo puede hacer un Esfuerzo para recibir los impactos, y todos los efectos de ese ataque. Solo se requiere un esfuerzo ★ por ataque enemigo.

Hacedlos Perfectos (Make them Perfect)

Las acciones de Ataque de este modelo obtienen el efecto Empujar, pero la dirección del Empuje debe ir directamente hacia un modelo aliado del Profesor Pyg si este está en juego.

Herederero de la Capucha (Heir to the Cowl)

Al formar su banda, si no hay un modelo con el Alias "Batman" (cualquier versión) en la misma banda, este modelo cambia su rango a 🦋.

Heroico 🦋 (Heroic)

Haz objetivo a cualquier modelo aliado del tablero. Ese modelo puede realizar 1 Acción extra en esta ronda.

Homo Magi

Este modelo cuenta su valor de Voluntad en 1 punto más alto cuando realiza pruebas mágicas.

Imparable 🦋 (Unstoppable)

Cada impacto exitoso anotado por este modelo en esta ronda se requieren 2 tiradas de Defensa exitosas para bloquear.

Impetuoso (Impetuous)

Si este modelo ataca al modelo que estaba más cerca de él cuando se activó, gana 2 dados de ataque adicionales, pero sufre -1 a su característica de Defensa hasta el final de la ronda. Si dos o más modelos enemigos están igual de cerca, atacar a cualquiera de ellos desencadenará esta habilidad.

Implorar 🦋 (Plead)

Elige un modelo enemigo (no un vehículo) a 4" o menos del modelo y con el que tienen línea de visión. El objetivo debe pasar una tirada de Voluntad o será incapaz de atacar a este modelo en esta ronda.

Impredecible (Unpredictable)

La acción especial de este modelo es un "comodín", que puede gastarse como otro tipo de acción si así lo deseas (esto significa que el modelo puede realizar la misma acción dos veces en su activación si tiene acciones suficientes para gastar).

Incansable (Tireless)

Este modelo puede gastar una Acción Especial (así como su Acción de Movimiento) para ganar +2" a su distancia básica de movimiento.

Inmunidad al fuego (Fire Immunity)

Este modelo no puede verse afectado por el efecto Fuego.

Inmunidad al Veneno (Poison Immunity)

Este modelo es inmune al efecto Veneno.

Inmunidades naturales (Natural Immunities)

Este modelo no puede verse afectado por los efectos Ceguera, Veneno o Robar.

Insensible (Desensitized)

Este modelo no sufre un K.O. por daño tipo ★. En cambio, una vez que ha acumulado tantos ★ igual a su Voluntad, cualquier Daño adicional tipo ★ se convierte automáticamente en Daño tipo ◆.

Incorpóreo (Incorporeal)

Este modelo es inmune al daño ★ hasta el final de la ronda. Además, el modelo puede moverse “a través” de otros modelos y escenarios como si no estuvieran allí, pero aún así no puede finalizar su movimiento superponiéndose con otro modelo o dentro de un escenario sólido.

Infiltrado (Undercover)

Este modelo puede desplegarse hasta a 8” de distancia de su área de despliegue.

Informador (Informer)

Mientras este modelo no esté K.O., la banda gana un Pase adicional en la Activación.

Inmortal (Immortal)

La eliminación de este modelo como Baja no puede cumplir los requisitos de una carta de Objetivo del oponente.

Inspirar (Inspire)

Todos los Secuaces aliados que comienzan su activación a 8” o menos de este modelo, obtienen 1 acción de Manipular adicional.

Inspirar Miedo (Inspire Fear)

Haz objetivo a un modelo enemigo (no un Vehículo) a 4” o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. El objetivo debe lanzar una tirada de Voluntad. Si falla esta tirada, consulta la siguiente tabla:

- Falla por 1-2: El objetivo sufre el efecto Aterrorizado.
- Falla por 3-5: El objetivo sufre los efectos Aterrorizado, Terror/1 y Lento/2.
- Falla en 6 o más: El objetivo es retirado como baja.

Interrogatorio (Interrogation)

Cuando este modelo obtiene al menos 2 impactos por un Ataque Cuerpo a Cuerpo, este modelo u otro modelo aliado en juego, puede hacer un movimiento extra de 4” o colocar un marcador de Sospecha.

Intimidación (Intimidation)

Haz objetivo a un modelo enemigo (no un Vehículo) a 8” o menos del modelo y que tenga línea de visión con él. El objetivo debe pasar una tirada de Voluntad o será incapaz de realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo en esta ronda.

Intimidar (Intimidate)

Haz objetivo a un modelo enemigo (no un Vehículo) a 8” o menos del modelo y que tenga línea de visión con él. Durante el resto de la ronda, el objetivo no puede realizar Acciones Especiales y pierde un dado cuando realiza tiradas de Voluntad.

Intrusión informática (Computer Intrusion)

Este modelo puede elegir hasta 2 marcadores de Sospecha a 8” o menos de él y moverlos hasta 2”.

Invaluable

Cuando este modelo se convierte en una Baja, el oponente gana 1 punto de Recurso.

Invulnerabilidad (X) // Invulnerability (X)

Este modelo es inmune al CRT: Baja. Además, se ignoran los primeros marcadores de Daño “X” recibidos por este modelo durante cada ronda.

Jauría de Muerte (Death Pack)

Si el objetivo del Ataque Cuerpo a Cuerpo de este modelo ya está en contacto con uno o más modelos aliados con esta habilidad, este modelo gana un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y un dado de ataque extra contra ese objetivo.

Jefe de Seguridad (Security Chief)

Si este modelo está a 4” o menos del jefe de tu banda, los modelos enemigos sufren una penalización de -1 a las tiradas de Ataque contra tu jefe.

Jefe Élite: X (Elite Boss: X)

Si su banda incluye un modelo con esta habilidad, puede incluir cualquier número de modelos de Élite del mismo tipo que el Jefe Élite (siguiendo las restricciones normales para formar una banda).

Jefe Oculto (Hidden Boss)

Cuando el Jefe de su Banda se convierte en una Baja, este modelo se convierte inmediatamente en el nuevo Jefe, tomando el marcador . Aumenta la Voluntad de este modelo en +1 por el resto de la partida. Además, este modelo no reduce a la mitad el rango de la habilidad Inspirar cuando se hace cargo como Jefe. Si más de un modelo en la banda tiene esta habilidad, u otra habilidad con el mismo efecto (como la Cadena de Mando), el jugador que los controla debe elegir entre ellos.

¡Juega Limpio! (Play Nice!)

Todos los secuaces aliados de la banda de este modelo obtienen la habilidad Farol.

Juggernaut

Cuando este modelo complete una acción de Movimiento, puede Empujar todos los modelos con los que esté en contacto, 2” (no se requieren impactos). Además, este modelo gana +1 a sus tiradas de ataque contra los modelos contactados de esta manera en esta ronda.

KaPow!!! 

Hasta el final de su activación, los ataques cuerpo a cuerpo de este modelo ganan +1 a sus tiradas de Ataque y Contundente 3.

Kryptoniano (X) // Kryptonian (X)

Un modelo con esta habilidad gana una serie de reglas determinadas por el nivel de la habilidad (X), ver más abajo.

- 1: Rápido, Invulnerabilidad/1, Inmunidades Naturales.
- 2: Rápido, Invulnerabilidad/2, Inmunidades Naturales, Super Salto.
- 3: Rápido, Invulnerabilidad/3, Inmunidades Naturales, Volar.
- 4: Rápido, Invulnerabilidad/3, Inmunidades Naturales, Volar, Piel Dura.
- 5: Rápido, Invulnerabilidad/4, Inmunidades Naturales, Volar, Piel Dura, Planear, Alzar el Vuelo.
- 6: Rápido, Invulnerabilidad/5, Inmunidades Naturales, Volar, Piel Dura, Planear, Alzar el Vuelo.

Si la partida se ve afectada por las reglas de Día, la habilidad Invulnerabilidad se mejora en +1 y todos los niveles ganan la habilidad Regeneración.

Kryptonita (Kryptonite)

Mientras que un modelo con esta habilidad se encuentra a 4" de un modelo con la habilidad Kryptonita, el modelo Kryptonita pierde las habilidades de Invulnerabilidad y Regeneración (si los posee).

La Canción de las Sirenas (The Song of the Sirens)

Los modelos aliados pueden usar su regla de Guardaespaldas en cualquier modelo de la banda con la habilidad Sirenas de la Ciudad de Gotham hasta el final de la partida.

La Guerra Continúa (War Goes On)

Si has comprado esta mejora, entonces antes del despliegue puedes equiparla, o otra mejora disponible para este modelo, sin coste. Descarta la mejora sin usar.

La Recompensa del Cobarde (Coward's Reward)

Si este modelo no se encuentra K.O. cuando un modelo enemigo salga del contacto con este modelo, este enemigo sufre .

Ladrón  (Thief)

Una vez que se activa esta habilidad, durante el resto de la ronda los Ataques Cuerpo a Cuerpo de este modelo ganan Robar.

Las voces (Enfermedad Mental) //**The Voices (Mental Disorder)**

La Acción Táctica de este modelo es un "Comodín", que puede gastarse como otro tipo de Acción si así lo deseas (esto significa que el modelo puede realizar la misma Acción dos veces en su activación si tiene las suficientes Acciones para gastar).

Las Creaciones Perfectas (Perfect Creations)

Si un Profesor Pyg aliado es retirado del juego como Baja, también se eliminan todos los Dollotrons aliados. Los Dollotrons nunca cuentan para cumplir los objetivos cuyos requisitos sean producir K.O. o Bajas. Si un Profesor Pyg aliado a 4" o menos de este modelo y con LdV es impactado por un Ataque (de cualquier tipo), este modelo puede realizar un Esfuerzo para recibir el impacto y todos los efectos de ese ataque. Los Dollotrons solo pueden reclutarse en una banda que contenga al Profesor Pyg.

Lazo de Persuasión  (Lasso of Persuasion)

Un solo uso. Haz objetivo a un modelo enemigo a 2" o menos de tu modelo. Este modelo sufre el efecto Hipnotizar.

Leyenda Viva (Living Legend)

Este modelo se puede activar dos veces en cada ronda. Cada activación es independiente de la otra (y no pueden realizarse consecutivamente a menos que no haya otra opción). Si el modelo tiene un marcador de activación Audaz, este solo se usará para una de sus activaciones. Además, una vez por ronda, cuando una habilidad hace objetivo a este modelo, puedes cancelar el uso de esa habilidad. Una banda que incluye una Leyenda Viva pierde un Pase en la Activación cada ronda (si corresponde).

Liderazgo (Leadership)

Todos los modelos aliados a 8" o menos de este modelo, pueden relanzar las tiradas de Voluntad.

Ligero (Swift)

Este modelo puede hacer 1 esfuerzo para mejorar su distancia básica de movimiento en +2" durante el resto de la ronda.

Linaje Amazónico (Amazon Lineage)

Si este modelo es el jefe de tu banda, solo puedes reclutar modelos con la Afiliación: .

Linterna (Lantern)

Un modelo con esta habilidad puede activarla en cualquier momento durante su activación. El modelo cuenta como fuente de Luz con un radio de 2" hasta el final de la ronda.

Llamador de Pingüinos 🐧 (Penguin Caller)

Si tienes menos de 3 pingüinos explosivos aliados en juego, puedes colocar un pingüino explosivo a menos de 2" de este modelo y en contacto con un marcador de Sospecha aliado. Luego elimina ese marcador de Sospecha aliado. Por cada modelo con la habilidad Animal que esté a 4" o menos de este modelo, agrega +1" a la distancia a la que se puede colocar el Pingüino Explosivo. Finalmente, el oponente gana un marcador de Pase.

Llegada Oportuna (Timely Arrival)

Este modelo no se despliega de manera normal al comienzo del juego. En cambio, al comienzo de la fase de Trazar el Plan de la segunda ronda, puedes colocar este modelo en cualquier lugar del área de juego, a menos de 4" de cualquier modelo enemigo.

Llevar (Carry)

Si este modelo pasa a 2" o menos de uno o más modelos aliados durante una Acción de Movimiento, puede realizar un esfuerzo para hacer objetivo a uno de esos modelos y colocarlo en contacto peana con peana al final del movimiento. El modelo elegido no puede tener las habilidades Grande o Enorme. El modelo objetivo sufre Movimiento Impedido durante su próxima activación a no ser que sea Damian Wayne. Este modelo no puede usar la habilidad Llevar en dos activaciones consecutivas.

Locura Quirúrgica (Enfermedad Mental) //

Surgical Madness (Mental Disorder)

Cuando este modelo usa la habilidad Médico, el modelo objetivo elimina 1 marcador de Daño adicional (de cualquier tipo). Además, tira 1D6. El modelo objetivo gana la siguiente habilidad hasta el final de su próxima activación:

Resultado	Habilidad
1	Débil
2	Estúpido
3	Esquizofrenia Agresiva
4	Las Voces
5	TOC
6	Insensibilizado

Lucha Cooperativa (Cooperative Fighting)

Al hacer objetivo a un enemigo con un Ataque Cuerpo a Cuerpo que ya está en contacto con otro modelo aliado, este modelo inflige 1 ★ adicional por cada impacto que inflige daño.

Luchador Callejero (Street Fighter)

Cuando ataque o se defienda, este modelo puede eliminar una Sospecha aliada a 2" o menos para ganar 2 Esfuerzos gratis.

Luchador Maestro (Master Fighter)

Este modelo gana un bonificador +1 a sus tiradas de ataque cuando realiza Ataques Cuerpo a Cuerpo desarmado.

Luchador salvaje 🐾 (Savage Fighter)

Este modelo gana +1 a sus tiradas de ataque y el efecto Empujar cuando realiza un Ataque Cuerpo a Cuerpo hasta el final de la ronda.

Luchador sucio (Dirty Fighter)

Este modelo puede realizar Ataques a Distancia incluso si está en contacto con modelos enemigos. Si usa un arma a distancia para hacer objetivo a un modelo enemigo con el que está en contacto, gana +1 a sus tiradas de ataque.

Maestro a Distancia (Ranged Master)

Ver Tirador Experto.

Maestro criminal (Master Criminal)

Todos los Secuaces aliados con la habilidad Criminal se benefician de una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque al realizar Ataques.

Maestro de la Fuerza de la Velocidad

(Speed Force Master)

Este modelo puede gastar hasta 2 marcadores de Fuerza de Velocidad durante su activación para ganar hasta 2 ☀️ o 🛡️.

Maestro de las Pruebas (Quiz Master)

Cuando este modelo obtiene una carta de Objetivo con varias copias en el mazo, puedes buscar en el mazo de Objetivo otra copia de la misma carta y ponerla en tu mano. Luego, baraja tu mazo.

Maestro del Sigilo (Master of Stealth)

Cuando este modelo está bajo el efecto de la regla Noche, solo puede ser visto por enemigos a 6" o menos del modelo, en vez del rango habitual. Todavía está sujeto a reglas que ayudan a detectarlo, como Luces, Visión total, etc. Cuando este modelo se beneficia de la habilidad Ataque furtivo, gana +1 a sus tiradas de ataque.

Maestro en combate Cuerpo a Cuerpo

(Close Combat Master)

Cuando combate Desarmado, este modelo puede volver a lanzar los dados de Ataque fallidos en un Combate Cuerpo a Cuerpo.

Magia divina (Divine Magic)

Este modelo puede usar hechizos de Magia Divina. Además, una vez por juego, este modelo puede gastar 1 Punto Mágico (PM) durante su activación para eliminar 1 marcador de Daño de su ficha de personaje.

Magia Verde (Green Magic)

Este modelo puede usar Hechizos Verdes. Además, una vez por juego, este modelo puede gastar 1 PM para eliminar 2 marcadores de Daño de su ficha de personaje.

Mago de las Pruebas (Wizard of Quiz)

Cuando este modelo coloca una Sospecha a 8" o menos de un modelo enemigo, si ese modelo enemigo puede ver a este modelo y la Sospecha, puedes mirar las 2 primeras cartas del mazo de Objetivos del propietario de ese modelo. Descarta una de ellas y coloca la otra en la parte superior del mazo.

Maldición del Demonio (Demon Curse)

Al comienzo de la fase Tomar la Delantera, si no hay modelos en contacto, lanza 2D6 para este modelo y suma los resultados. Por cada modelo aliado retirado como Baja hasta el momento, agrega +2 al resultado. Con un resultado de 11+, coloca un modelo aliado de Etrigan a 4" o menos de este modelo, luego retira este modelo del juego.

Manco (One- Armed)

Este modelo sufre una penalización de -1 a sus tiradas de Defensa.

Manejo de la Ira (Trastorno Mental) //

Anger Management (Mental Disorder)

Al realizar un ataque a distancia, este modelo siempre debe seleccionar como objetivo al modelo más cercano dentro de su línea de visión, ya sea aliado o enemigo.

Manipulación del Tiempo (Time Manipulation)

Cuando este modelo revela una Sospecha enemiga, puedes mirar las dos primeras cartas del mazo de Objetivos de cualquier jugador. Entonces, coloca una de esas cartas al principio del mazo y la otra al final.

Manipulativo (Manipulative)

Cuando este modelo está en tu banda, puedes volver a desplegar hasta dos modelos aliados después del despliegue normal pero antes de que comience el juego. Además, al final de cada fase de Trazar el Plan, puedes nombrar a un modelo enemigo para que realice una tirada de Voluntad. Si esta tirada falla, el modelo objetivo debe ser el último modelo de su banda que se active en esa ronda.

Manitas (Handyman)

Este modelo puede realizar una acción de Manipular extra durante su activación. Además, este modelo puede usar una acción de Manipular cuando esté en contacto con un modelo con la habilidad de Vehículo para eliminar hasta 2 marcadores de Daño de él.

Manos de Acero (Steel Hands)

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo Desarmados de este modelo infligen ★★★ de Daño con el efecto Empujar.

Manos Seguras (Safe Hands)

Este modelo es inmune al efecto Robar.

Máscara de Gas (Gas Mask)

Este modelo ignora el Daño y los efectos causados por cualquier Ataque o habilidad con la regla especial Gas.

Marcas de Muerte (Death Marks)

Cuando este modelo inflige una Baja, gana +2  o +2  o +2 .

¡Matadlos! (Kill Them!)

Haz objetivo a un Secuaz aliado a 4" o menos de este modelo (pero que no sea el modelo activado en sí). El modelo objetivo gana +2 .

Maquinador (X) // Scheming (X)

Durante la fase de Trazar el Plan, si este modelo está en juego y no está K.O., puedes mover hasta X Marcadores de Sospecha a 4", ignorando el rango mínimo entre marcadores de Sospecha.

Mecánico de Robots (Bot Mechanic)

Haz objetivo a un modelo con la habilidad Bot a 4" o menos de un modelo con el que tenga Línea de visión. Elimina hasta 3 marcadores de Daño de ese modelo.

Médico (Medic)

Este modelo puede eliminar hasta 2 marcadores de daño de un modelo aliado en contacto (no Vehículo) con al menos 1 marcador de Daño de cualquier tipo. Si esta habilidad se usa para recuperar un modelo que aún no ha activado en esa ronda por encontrarse K.O., el oponente gana un marcador de Pase.

Meditación X (Meditation X)

Al comienzo de la activación de este modelo, este puede hacer hasta X esfuerzos. El modelo gana X puntos mágicos hasta el final de la ronda. Estos puntos pueden exceder el máximo que un modelo puede generar y gastar según lo detallado por la habilidad de Poder Mágico.

Mente Maestra (Mastermind)

Si este modelo está en juego y no está K.O., el jugador que lo controla gana +1 a la tirada Tomar la Delanterera.

Mente Simple (Simple Mind)

Este modelo no puede beneficiarse de la regla Inspirar.

Mercenario (Mercenary)

Solo puedes reclutar este modelo en liga de los Asesinos si un modelo con Nombre: Bane también está incluido en la banda.

¡Mi Ídolo! (My Idol!)

Este modelo solo puede ser reclutado si un modelo con Alias: Zur-En-Arrh Batman, es parte de la banda. Además, mientras un modelo aliado con Alias: Zur-En-Arrh Batman, está en juego y no se encuentra K.O., este modelo gana +1 a su Voluntad.

Millonario (Millionaire)

La banda de este modelo gana una Financiación adicional de \$400.

Mina (Mine)

Convierte un marcador de Sospecha en contacto con este modelo en un marcador de Mina (sigue siendo un marcador de Sospecha). Cuando un modelo se mueve a menos de 2" del marcador de Mina, tira inmediatamente un dado de Fuerza 2+ contra él. Si la tirada es un éxito, el modelo sufre daño  y el marcador se retira del juego. Si la tirada falla, retira el marcador de Mina.

Mira Láser (Laser Sight)

Haz objetivo a un modelo que esté en línea de visión con tu modelo. El objetivo cuenta como estar bajo el efecto Luces hasta el final de la ronda, o hasta que el objetivo se mueva o cambie su posición actual.

Mochila (Backpack)

Este modelo puede realizar una acción de Manipular para Desvelar una vez por activación sin gastar una Acción.

Modo Detective (Detective Mode)

Este modelo no sufre el efecto Ceguera y puede ver a través de Humo.

Mofa (Taunt)

Elige a un modelo enemigo (no un vehículo) a 8" o menos de tu modelo y con el que tenga línea de visión. Realiza un chequeo en contra de Voluntad en ese modelo. Si tienes éxito, durante el resto de la ronda aumenta la característica de Ataque del objetivo en +1, pero reduce su característica de Defensa en -2.

Monstruo Imparable (Unstoppable Monster)

Al comienzo de la activación de este modelo, debe moverse 2" en línea recta como una Acción extra. Los modelos enemigos a 4" o menos de este modelo no pueden realizar la Acción de Manipular.

Montad (Let's Ride)

Una vez por ronda, elige otro modelo a 6" o menos y en LdV. Si el objetivo es un modelo aliado, gana dos marcadores de  o . Si el modelo objetivo es un enemigo, inmediatamente sufre el efecto Debilitar 2.

Montura Mecánica (Mechanical Mount)

Este modelo gana +4" a su distancia básica de movimiento, pero no puede Saltar ni Preparar.

Mordaz (Biting)

Los enemigos a 6" o menos que deseen realizar una Acción primero deben sufrir el efecto Debilitar 1. Si ya tuvieran el efecto Debilitar, entonces deben incrementar su valor en 1.

Muerte o Exilio (Death or Exile)

Haz objetivo a un modelo que se encuentre K.O. (que no sea un Vehículo) a 8" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. El modelo objetivo es retirado como Baja.

Multitarea (Multitask)

Este modelo elige una de las siguientes opciones antes de que comience el juego:

- Explorador: Gana la habilidad Infiltrado y +2 de distancia básica de movimiento.
- Hacker: Gana +1 Voluntad. También gana la habilidad de intrusión informática.
- Defensor: Gana +2 resistencia. También gana la habilidad Campo de fuerza.
- Luchador: Gana +1 Ataque, +1 Defensa y la habilidad Garras.

Munición Experimental (Experimental Ammo)

Este modelo no puede manipular caja de munición.

Munición no Letal (Non-Lethal Ammo)

Cuando este modelo ataca a modelos que no son Vehículos con su Arma a Distancia, todo el daño  se convierte en daño .

Nacido en la Oscuridad (Born in the Darkness)

Cuando este modelo no está dentro del área de una fuente de Luz,

gana un bonificador de +1 a sus tiradas de Defensa. Además, los modelos enemigos no pueden beneficiarse de la habilidad Ataque furtivo al hacer objetivo a este modelo.

Necromancia (Necromancy)

Este modelo puede usar hechizos de Necromancia. Además, una vez por juego durante su activación, este modelo puede gastar 2 PM para infligir daño  a otro modelo en contacto y luego eliminar 1 marcador de Daño de sí mismo.

Niña de Papi (Daddy's Grrrr)

Si este modelo comienza su activación a 6" o menos del Jefe, gana +1 .

No Muerto (Undead)

Este modelo es inmune a todos los efectos y CRT, excepto Derribado y Humo.

Objetivo Primario (Primary Target)

Este modelo puede tratar a los marcadores de Sospecha enemigos como aliados.

¿Objetivos? ¡Puzzles por Todas Partes! (Objectives? Puzzles Everywhere!)

Una banda que incluye a este modelo no completa las cartas de Objetivo siguiendo las reglas normales. En cambio, cuando un modelo que comparte una Afiliación con este modelo coloca un marcador de Sospecha, debes tirar 1D3. Coloca un Contador Numérico en la parte superior de ese marcador de Sospecha con el mismo valor que la tirada. Al final de la ronda, obtienes cartas de Objetivo que muestran el mismo valor de PV que los Contadores Numéricos en la parte superior de los marcadores de Sospecha aliados. Cada Contador Numérico solo cumple 1 carta de objetivo y luego se retira.

Obsesivo (Enfermedad Mental) // Obsessive (Mental Disorder)

Si este modelo selecciona el mismo objetivo para todos sus Ataques en una sola activación, gana +1 a la tirada de Fuerza.

Obstinado (Obstinate)

Una vez por ronda, cuando este modelo no puede realizar un Esfuerzo porque ha alcanzado su límite de Esfuerzo, gana 1 Esfuerzo adicional. Además, este modelo puede hacer Esfuerzo una vez por ronda al realizar una tirada de Voluntad.

Ocultación (Concealment)

Hasta el final de la ronda en la que se usa esta habilidad, los modelos enemigos solo pueden ver a este modelo si está en contacto

con ellos. Esta habilidad funciona incluso cuando el modelo está dentro del área del efecto Luces. Sin embargo, el modelo aún está sujeto a otras reglas que ayudan a detectarlo, como Visión total, Sentido Superior del Olfato, etc. Este modelo puede verse afectado por las plantillas, pero no puede ser elegido directamente.

Ocultismo (Occultism)

Este modelo puede usar hechizos de Ocultismo. Además, una vez por juego durante su activación, el modelo gana +1 a su valor de Defensa hasta el final de la ronda.

Oculto (Hidden)

Después de que se desplieguen ambos grupos de ambas bandas, este modelo puede desplegarse en cualquier lugar del área de juego. Si ambas partes tienen modelos Ocultos, debe comenzar a colocarlos el jugador con la iniciativa. Este modelo debe colocarse fuera de la línea de visión de todos los modelos enemigos si es posible, o al menos a 12" de distancia de los modelos enemigos que puedan verlo. Si esto no es posible, este modelo debe colocarse en la zona de despliegue habitual.

Odia a la Humanidad (Hates Humanity)

Este modelo no puede verse afectado por las habilidades de modelos aliados.

Odio a: X (Hates: X)

Este modelo nunca se puede incluir en la(s) banda(s) especificada(s).

Odio a la Contaminación (Pollution Hate)

Este modelo no puede entrar en las alcantarillas.

Onda de Choque (Shockwave)

Los modelos enemigos a 4" o menos de este modelo sufren el efecto Lento 2.

Onda llameante (Flaming Wave)

Centra la plantilla de Explosión en este modelo. Tira un dado de Fuerza 3+ contra todos los modelos afectados por la plantilla (excepto el modelo atacante). Si la tirada es exitosa estos sufren Daño  y el efecto Fuego. Después de resolver el uso de esta habilidad, este modelo recibe daño .

Orden (Order)

Haz objetivo a otro modelo aliado dentro de la línea de visión. El modelo elegido puede colocar inmediatamente un marcador de Sospecha.

Órdenes del Jefe (Boss's Orders)

Todos los Secuaces aliados que ataquen a un modelo enemigo a menos de 8" de este modelo ganan +1 a sus tiradas de ataque en el combate cuerpo a cuerpo hasta el final de la ronda.

Pandillero (Mobster)

Al atacar a un modelo con Inferioridad Numérica en un Combate Cuerpo a Cuerpo, este modelo tira un dado de ataque adicional.

Para probar una Teoría (To prove a Point)

Los modelos enemigos a 6" o menos del modelo y que tengan LdV con él, sufren -1 a su valor de Voluntad mientras hacen una tirada de Voluntad. Además, como Acción adicional, este modelo puede hacer objetivo a un modelo enemigo (no un Vehículo) a 8" o menos de él y con el que tenga LdV. Durante el resto de la ronda, el objetivo no puede realizar Acciones Especiales y pierde un dado cuando realiza tiradas de Voluntad.

Paranoico (Enfermedad Mental) //

Paranoid (Mental Disorder)

Si este modelo tiene al menos 1 marcador de Daño en su ficha de personaje, durante la fase de Trazar el Plan gana un marcador .

Pequeño (Small)

Este modelo gana +1 a su Defensa contra Ataques a Distancia enemigos.

Permanecer en Formación (Stay in Formation)

Un solo uso. Durante la activación de este modelo, elige a otro modelo aliado a 8" o menos de este modelo. Ese modelo puede moverse inmediatamente hasta 6" dirigido directamente hacia este modelo.

Personalidades (Personalities)

Al final de cada fase de Tomar la Delantera, baraja todas las cartas de Personalidades y roba una al azar. Aplica las reglas de esa carta a este modelo hasta el final de la ronda. Este modelo no puede usar sus armas a menos que robe la carta de Personalidades que lo permite. Además, si el oponente tiene 5 PV más que tú, y / o este modelo tiene 3 o más marcadores de Daño, puedes robar 3 cartas y elegir una.

Persuasivo (Persuasive)

Al final de la activación de este modelo, nombra a cualquier modelo enemigo que esté en línea de visión y que aún no haya activado en esta ronda. Ese modelo debe ser el siguiente en activarse. El oponente no puede usar un Pase para ignorar esta regla. Un modelo puede usar esta habilidad una vez por ronda.

Perturbar (Disturb)

Haz objetivo a un modelo enemigo a 8" o menos de tu modelo y con el que tenga línea de visión, que aún no se ha activado en esta ronda. Realiza un chequeo en contra de Voluntad en ese modelo. Si tienes éxito, puedes mirar la mano que contiene las cartas de Objetivo del oponente y descartar una de las cartas.

Piel Dura (Tough Skin)

Las tiradas del dado de fuerza contra este modelo sufren una penalización de -1 y pueden defenderse con un dado de ataque.

Piratear (Hacking)

Este modelo puede mover hasta 2 marcadores a 8" o menos del modelo, hasta 4".

Pirómano (Enfermedad Mental) //

Pyromania (Mental Disorder)

Si, al comienzo de su activación, este modelo puede ver a cualquier modelo con un marcador de Fuego, este modelo gana un marcador .

Pistola de un Solo Disparo (One Shot Gun)

Un solo uso. Elige un modelo enemigo a 8" o menos del modelo y con el que tiene línea de visión. Tira un dado de Fuerza 2+ con Daño   , y Sangrado 3. Esta habilidad se considera un Ataque a Distancia con la regla Anti-Tanque, por lo que todas las reglas y habilidades relacionadas con ella están vigentes (es decir, Línea de Visión, Cobertura y habilidades que afectan los Ataques a Distancia).

Pistola Gancho (Grapple Gun)

Ver Batgarra.

Pistolero (Gunman)

Después de activar esta habilidad, si este modelo realiza un Ataque a Distancia, gana una acción extra de Ataque a Distancia.

Placer por la Victoria (Joy for the Victory)

Los modelos aliados a 8" o menos del modelo, ganan +1 a su valor de Voluntad mientras realizan tiradas de Voluntad. Además, los modelos aliados a 8" o menos del modelo obtienen una carta de Objetivo durante su activación y pueden moverse inmediatamente hasta 2".

Planear (Hover)

Al comienzo de la activación de este modelo, puedes colocar un marcador Planear en la ficha de personaje hasta el final de la ronda, para mostrar que está en modo Planear. Mientras un modelo está en modo Planear, solo puede ser impactado en un Ataque Cuerpo a Cuerpo con un resultado natural de 6. Un modelo

con un marcador de Planear no puede beneficiarse de la regla Cobertura y no puede realizar la acción Manipular.

Planes Ocultos (Hidden Plans)

A menos que un Jefe aliado esté a 8" de este modelo (o que este modelo sea el Jefe), los modelos aliados no infligen daño extra al atacar a modelos K.O. Si este modelo es el Jefe, cuando completas una carta de Objetivo que no sea por hacer que los enemigos sufran el estado de K.O. o Baja, obtienes 1 punto de Recurso.

Planificador exhaustivo (Exhaustive Planner)

Un solo uso. Cuando el oponente juega una carta de Objetivo como un Recurso, este modelo puede cancelar el efecto de esa carta. El oponente debe descartar inmediatamente la carta.

Poder Absoluto (Absolute Power)

Si este modelo es el Jefe de tu banda, puedes contratar Secuaces con la habilidad de policía, independientemente de su afiliación. Además, este modelo duplica el alcance de su regla Inspirar.

Poder Mágico X (Magical Power X)

Todos los modelos con esta habilidad pueden usar hechizos elementales. El valor "X" es la cantidad de puntos mágicos (PM) que el modelo puede gastar durante una ronda. Cada hechizo cuesta varios Puntos Mágicos a la hora de lanzarlo. Al comienzo de la fase Trazar el plan, el modelo gana un número de PM igual a X. Al final de la fase de Recuperación, todos los PM no gastados se pierden.

Policía (Cop)

Palabra Clave.

Polinización (Pollination)

Cuando este modelo coloca una Sospecha, puede ser colocada completamente dentro de la zona de acción de una Planta aliada.

Por la Familia (For the Family)

Si un Carmine Falcone aliado a 4" o menos de este modelo y con el que tenga LdV, sufre cualquier cantidad de impactos de un Ataque (de cualquier tipo), este modelo puede hacer un Esfuerzo para recibir los impactos y todos los efectos de ese ataque. Solo se requiere un esfuerzo ★ por ataque enemigo. Esta habilidad no se puede usar contra los ataques de un modelo con Nombre: Selina Kyle.

Portal Dimensional (Dimensional Portal)

Retira este modelo y colócalo a una distancia de hasta 12" pagando el coste de una Acción de Movimiento (si le queda uno para gastar). Este modelo puede elegir un modelo aliado a 2" o menos de él antes de ser retirado. El modelo objetivo también es retirado y se coloca en contacto con este modelo en su nueva posición.

Después de ser colocado, este modelo finaliza su activación. Cualquier modelo que se coloque con él cuenta como movido durante su activación y su Distancia Básica de movimiento es 0 para el resto de la ronda. Un modelo no puede usar esta habilidad en dos activaciones consecutivas.

Poseído (Possessed)

Cuando este modelo es el Jefe, puedes reclutar hasta tres Secuaces con cualquier Afiliación (siempre y cuando no tengan las habilidades Bot o Cibernético). Se supone que su afiliación es la misma que la de este modelo. Sin embargo, los Secuaces contratados de esta manera pierden -1 de Voluntad y obtienen la habilidad de Autodisciplina si aún no la tienen.

Poseción (Possession)

Haz objetivo a un modelo a 4" menos de este modelo (no un Vehículo, o un modelo con la habilidad Bot). El objetivo debe tomar una tirada de Voluntad con una penalización de -1 de Voluntad. ¡Si falla la tirada el objetivo queda Poseído! Retira este modelo (llamado el poseedor de ahora en adelante) del juego. Este no se puede activar mientras esta habilidad esté vigente y no cuenta para los Pases. Sin embargo, el modelo Poseído está ahora controlado por ti, en lugar del jugador que lo controlaba. Trátalo como un miembro de tu banda (si el modelo ya se ha activado esta ronda, entonces puedes otorgarle un marcador de activación Audaz en la siguiente ronda). Al final de su próxima activación, el modelo Poseído debe pasar una tirada de Voluntad (nuevamente con una penalización de -1 de Voluntad) o continuar estando poseído. Si el modelo Poseído pasa la tirada de Voluntad, la posesión termina, ver más abajo. Alternativamente, al final de la activación del modelo Poseído, inmediatamente antes de que se realice la tirada de Voluntad, puedes optar por terminar la posesión.

- Cuando la posesión termine, regresa al Poseedor al juego colocándolo a 4" o menos del modelo Poseído. El Poseedor no puede ser activado esta ronda. El modelo poseído vuelve inmediatamente al control de su jugador propietario.
- Si el modelo poseído se convierte en K.O. o Baja mientras está poseído, entonces la posesión termina como se describió anteriormente. Sin embargo, tan pronto como el Poseedor sea colocado en el tablero, asigna Daño  a su ficha de personaje.

Posición Defensiva (Defensive Stance)

Este modelo ignora las penalizaciones por Inferioridad Numérica en el combate, y elige la dirección cuando es Empujado.

¡Protegedme! (Protect Me!)

Si este modelo es impactado por un ataque enemigo (de cualquier tipo), puede realizar un esfuerzo para nombrar a un modelo aliado a 4" o menos de él y con el que tenga LdV (que no sea un vehículo) para tomar el ataque en su lugar. Revuelve cualquier daño y / o efecto contra el modelo nombrado.

Provocación (Goad)

Haz objetivo a un modelo enemigo (no un Vehículo) a 8" o menos del modelo y tenga línea de visión con él. Realiza un chequeo en contra de Voluntad en el objetivo. Si tienes éxito, puedes mover el modelo enemigo hasta 4", siguiendo todas las reglas de Movimiento habituales. Durante este movimiento, no puedes forzar al objetivo a Caerse.

Planeando el Golpe (Planning the Move)

Todos los demás modelos aliados con la regla de Sirenas de la Ciudad de Gotham en la banda de este modelo obtienen la habilidad de Objetivo Primario hasta el final del juego.

Planta (Plant)

Cada Planta reclutada en tu banda te permite colocar al final del paso 6 de pre-juego 1 Sospecha aliada en cualquier parte de la zona de juego. Las Plantas no se despliegan como de costumbre, en vez de ello, al principio de cualquier activación de un modelo aliado, puedes colocar en contacto con una Sospecha aliada una de tus Plantas y entonces retirar dicha Sospecha. **Siempre se consideran un modelo activable y dentro de la zona de juego.**

- Si una Planta sufre K.O., retírala inmediatamente como Baja.
- Una planta puede recibir un marcador de Audacia incluso si no están en la zona de juego.
- La distancia básica de movimiento de una planta no puede ser incrementada de ninguna manera.
- Las plantas tienen una "zona de acción" de 4" de radio. Dentro de esa zona, las Plantas pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo (sin necesidad de tener Línea de Visión o Contacto), y puede realizar acciones de Manipular.
- Las Plantas solo pueden Manipular para revelar Sospechas.
- Las Plantas son inmunes a los efectos Veneno, Derribado, Hipnotizar y Ceguera.
- Cuando una Planta es retirada como Baja, puede ser colocada de nuevo en juego en una ronda posterior con sus propias reglas, retirando todo el daño y efectos que sufrieran anteriormente.

Psicoanálisis (Psychoanalysis)

Haz objetivo a un modelo con la habilidad de Enfermedad Mental, aliado o enemigo, a 8" o menos de este modelo y con el que tenga LdV. El objetivo ignora los efectos de su Enfermedad Mental hasta el final de la ronda.

Psicólogo (Psychologist)

Cuando un modelo a 4" o menos de este modelo, puntúa un Objetivo, ese modelo sufre Debilitar 1 o elimina 1 ★ de su ficha de personaje (tú eliges).

Psicópata (Psycho)

La característica de Voluntad de este modelo no se puede reducir bajo ninguna circunstancia.

Psiquiatra (Psychiatrist)

Todos los modelos Secuaces aliados con una habilidad Enfermedad Mental a 8" o menos del modelo y que tengan línea de visión con él, ganan +1 a sus características de ataque y defensa. Estas bonificaciones duran hasta el final de la siguiente fase de Trazar el plan.

¿Puedes resolver esto? X (Can you solve this? X)

Una vez por ronda, este modelo puede mover hasta 4" un marcador de Sospecha que esté a 4" o menos de este modelo durante su activación sacando un resultado + X en una tirada de un dado.

Pulso Electromagnético (EMP)

Este modelo relanza las tiradas de Fuerza fallidas contra modelos con las habilidades Cibernético, Bot o Robot, y contra modelos con el rango Vehículo.

Radio

Este modelo siempre es tratado como si estuviese dentro del alcance de la regla Inspirar.

Raíces (Roots)

Haz objetivo a un modelo enemigo a 8" o menos del modelo y con el que tiene línea de visión. Realiza un chequeo en contra de Resistencia en ese modelo. Si tienes éxito, el objetivo sufre el efecto Inmovilizado hasta el final de la ronda.

Rápido (Fast)

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

Rastrear (Tracking)

Al comienzo de la fase de Recuento, este modelo puede moverse hasta 1D6".

Ratero (Pickpocket)

Este modelo puede realizar una acción de Manipular para hacer objetivo a un modelo que esté K.O. en contacto. Si lo hace, sigue de inmediato las reglas del efecto Robar.

Realmente Enorme (Really Huge)

Este modelo ignora hasta 2 Daños tipo ★ por ataque enemigo.

Rebote (Ricochet)

Después de que este modelo realice cualquier impacto exitoso con un Ataque a Distancia, selecciona a otro modelo enemigo a 2" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. Realiza un Ataque a Distancia extra (sin gastar munición) contra el segundo objetivo con la misma arma, ignorando la línea de visión, el alcance óptimo y la cobertura.

Recursos Públicos (Public Resources)

Si este modelo está incluido en tu banda, agrega \$300 a la financiación disponible de la banda. Además, puedes colocar un marcador adicional de Farola y Alcantarilla antes de que comience el juego.

Reemplazable (Expendable)

Cuando este modelo se retira del juego como una Baja, puedes robar una carta de Objetivo.

Reflejos (Reflexes)

Al realizar un Ataque a Distancia contra este modelo, los impactos exitosos deben ser relanzados.

Regeneración (Regeneration)

Durante la fase de Recuento, si este modelo no está K.O., puede eliminar 1 marcador de Daño adicional (de cualquier tipo).

Rematar (Takedown)

Cuando este modelo hace que otro modelo esté K.O. con un Ataque, inmediatamente puede hacer un Esfuerzo para convertir al objetivo en una Baja.

Remordimientos (Regrets)

Al comienzo de cada una de las activaciones de este modelo, debe pasar una tirada de Voluntad o será incapaz de hacer Ataques o usar Onda Llameante durante esta ronda. Por cada modelo aliado que se encuentre K.O. o haya sido retirado como Baja hasta ahora, este modelo obtiene -1 en sus tiradas.

Resistente (Resilient)

Este modelo puede relanzar las tiradas de Resistencia fallidas.

Resplandor de Luz (Light Radiance)

Cuando este modelo usa la habilidad "Médico", afecta a todos los modelos aliados a 2" o menos, de él.

Revancha (Revenge)

Todos los Secuaces aliados que ataquen a un modelo enemigo a menos de 8" de este modelo obtienen un dado de ataque extra hasta el final de la ronda.

Rey del Inframundo (Underworld King)

Cuando un modelo aliado a 8" o menos del modelo, obtiene una carta de Objetivo durante su activación, puedes colocar un contador Numérico +1 cerca de tu mazo de Objetivo (comenzando con 1 y agregando un valor de 1 cada vez). Cada vez que tu oponente puntúa una carta de Objetivo durante la activación de un modelo enemigo, reduce el valor del contador Numérico en -1. Al final del juego, el valor actual del contador Numérico es la cantidad de PV extra que obtienes.

Riddler Robots (Riddler Bots)

Cuando contratas a un modelo con la habilidad "¿Puedes resolver esto? / X", esta habilidad cambia a Reparación Automática / X (X es el valor de la habilidad "¿Puedes resolver esto?") y Multitarea.

Risa lunática (Lunatic Laugh)

Todos los modelos (no Vehículos) a 4" o menos de este modelo, pierden 1 dado de Defensa durante su próxima tirada.

Robusto (Sturdy)

Este modelo no reduce su límite de Esfuerzo debido al daño acumulado.

Roca (Rock)

Los ataques de este modelo ganan la regla especial Arrollador.

Rompehuesos (Bonebreaker)

Hasta el final de la ronda, los ataques desarmados de este modelo obtienen Sangrado 2.

Sacerdote del Vacío (Void Priest)

Un solo uso. Este modelo puede gastar 2 puntos de Fe. Los modelos enemigos a 2" o menos de este modelo sufren el efecto Lento 2.

Sala Iceberg (Iceberg Lounge)

Si este modelo es tu Jefe, uno de sus Secuaces puede comprar una única opción de equipo de otra banda al doble de su coste de Financiación, al configurar la banda. Esto no incluye equipos que requieren la inclusión de un modelo específico para comprar.

Saltador de Gas (Gas Jumper)

Este modelo agrega +6" a su distancia básica de movimiento y puede moverse en cualquier dirección (incluso verticalmente). El modelo puede moverse sobre Obstáculos y Terrenos Difíciles sin sufrir penalización alguna. Todos los modelos a 4" o menos del modelo y con los que tenga LdV al final de la acción de Movimiento sufren Veneno y Debilitar 1, con el efecto Gas. Cuando se activa esta habilidad, este modelo puede realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo contra modelos a 3" o menos del modelo, en lugar de estar solo en contacto, hasta el final de la ronda.

Salto Impulsado (Boosted Jump)

Un solo uso. Coloca este modelo a 8" de su posición inicial.

Sé lo que Hago (I Know What I'm Doing)

Un solo uso. Este modelo puede ignorar el resultado en la tabla Paradoja. El Poder de la Velocidad aun así falla.

Secuaz Bomba (Henchman Bomb)

Un solo uso. Este modelo puede elegir un modelo Secuaz aliado y centrar una plantilla de Explosión en él. Esto se resuelve como un Ataque a Distancia Explosivo, lanzando un dado de Fuerza 2+ para cada modelo afectado e infligiendo Daño  en una tirada exitosa. Después de resolver este ataque, el Secuaz elegido es retirado como Baja.

Sed de Sangre (Trastorno Mental) //

Bloodthirsty (Mental Disorder)

Durante la fase Trazar el plan, si este modelo tiene al menos 1 marcador de Daño de cualquier tipo, gana +1 .

¡Seguidme! (Follow me!)

Elige un Secuaz aliado a 4" o menos de este modelo (pero no el modelo activado en sí). Ese modelo gana un marcador .

Sentencia (Judgment)

Cuando este modelo hace que un modelo enemigo acabe K.O., lanza una moneda o tira un D6. Si el resultado es "cara" (o un número par), retira el modelo enemigo como Baja.

Sentido Superior del Olfato (Superior Sense of Smell)

Este modelo no necesita una línea de visión ininterrumpida para ver su objetivo. Este puede ver cualquier cosa a 10" o menos de él. Además, este modelo es inmune al efecto Ceguera.

Señor de las alcantarillas (Lord of the Sewers)

Este modelo puede desplegarse en contacto con cualquier marcador de Alcantarilla. Además, la banda de este modelo genera 1 marcador de alcantarilla adicional. Una vez por juego, este modelo puede salir de una alcantarilla y continuar moviéndose.

Señor de los Negocios (Lord of Business)

Si este modelo es el jefe, su banda tiene \$500 adicionales en su financiación. Además, cuando un modelo aliado juega la carta de Mercancía Valiosa, puedes colocar un marcador de Botín adicional en contacto con otro marcador de Sospecha.

Siempre en Movimiento (Always on the Move)

Este modelo puede interrumpir su acción de Movimiento para realizar una acción de Ataque y luego continuar con su acción de Movimiento. El modelo debe tener las suficientes acciones disponibles para poder usar esta habilidad.

Sigilo (Stealth)

Cuando este modelo está bajo el efecto de la regla Noche, solo puede ser visto por enemigos que estén a 8" o menos de él, en lugar del rango habitual. Este modelo todavía está sujeto a reglas que ayudan a detectarlo, como Luces, Visión Total, etc.

Silla de Ruedas (Wheelchair)

Los modelos aliados en contacto con este modelo pueden realizar una acción de Manipular para moverlo hasta 3" directamente. Luego, el modelo que realizó la acción se pone en contacto con este modelo.

¡¡Sin piedad!!! (No Mercy!!!)

Todos los Secuaces aliados agregan el efecto Sangrado 1 a sus Ataques.

Sirenas de la Ciudad de Gotham (Gotham City Siren)

Un solo uso. Haz objetivo a otro modelo aliado con esta habilidad a 4" o menos del modelo. El objetivo gana +2  o .

Soltar un Enigma (Drop a Riddle)

Si has jugado al menos dos cartas de Objetivo como Recurso esta ronda, coloca un marcador de Sospecha o un marcador de Enigma a 4" o menos de este modelo.

Son Baratos (They're Cheap)

Un solo uso. Puedes activar esta habilidad al final de la fase Trazar el Plan. Durante el resto de la ronda, los Ataques a Distancia realizados por modelos aliados no gastan Munición.

Soporte Informático (Intel Support)

Este modelo no puede ser el objetivo de ningún ataque, y no sufre los efectos o el daño infligidos por habilidades. Cuando un modelo enemigo retira 1 de tus Sospechas, este modelo sufre 1 daño . Cuando este modelo vaya a ser retirado como baja, retira todo el daño de su tarjeta de personaje y retira el modelo del área de juego. En cualquier fase de Trazar el Plan, puedes reducir tus marcadores de Audacia en 1 durante esa ronda para colocar este modelo en cualquier lugar del área de juego.

Soy Batman (I'm Batman)

Después de que todos los demás modelos se hayan colocado, este modelo se coloca en cualquier parte del área de juego. Cuando se despliega, todos los modelos a 2" o menos de este modelo, deben

pasar una tirada de Resistencia o serán Derribados. Además, una vez por juego, este modelo puede volver a tirar un dado de Fuerza.

Suerte (Luck)

Una vez por ronda, este modelo puede relanzar cualquier dado que haya tirado, por cualquier razón.

Sugestión Subliminal (ESPECIAL) //

Subliminal Suggestion (SPECIAL)

Elige un modelo único (aliado o enemigo) con una habilidad de Enfermedad Mental a 8" o menos del modelo y con el que tenga línea de visión. Puedes mover el modelo objetivo hasta 4" (pero no puedes moverlo para hacer que se Caiga).

Super Salto (Super Jump)

Retira este modelo e inmediatamente colócalo completamente a 6" o menos de su antigua posición.

Supernatural

Todos los ataques realizados por este modelo tienen la regla Magia.

Superviviente (Survivor)

Cuando este modelo se convierte en una Baja, no lo retires del juego. En cambio, tira un D6: Con un resultado de 5+, el modelo elimina 1 marcador de  y permanece en el juego. Si fallas la tirada el modelo se convierte en una Baja.

Sustancia de Control Mental (Mind Control Substance)

Cuando este modelo es reclutado para tu banda, los modelos aliados con el rango Secuaz no pueden reducir su valor de Voluntad de ninguna manera, y durante la fase de Recuperación se recuperan automáticamente del K.O.

Tatuajes Mágicos (Magic Tattoos)

Este modelo es inmune a los efectos de Robar y Fuego.

Te romperé (I Will Break You)

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

- Bane gana +3 dosis de Venom extra y puede aplicarlas a un modelo aliado a 4" o menos, durante su activación.
- Bane gana Planificador Exhaustivo y +1 Voluntad.
- Bane gana Maestro en combate Cuerpo a Cuerpo.

Técnica (Technique)

Una vez que se activa esta habilidad, durante el resto de la ronda cuando este modelo daña a un enemigo que no sea un vehículo con una Acción de Ataque Cuerpo a Cuerpo, el modelo dañado también sufre el efecto Paralizar.

Técnico (Repairman)

Elimina 2 marcadores de Daño de un Vehículo objetivo en contacto.

Tejido de El Verde (Green Web)

Elige un modelo aliado con la habilidad Planta a 8" o menos de este modelo, realiza inmediatamente una acción de ataque con el.

Telequinesis (Telekinesis)

Al comienzo de cada una de las activaciones de este modelo, elige uno de los siguientes efectos hasta el final de la ronda:

- Las armas de este modelo todavía se pueden usar con una CdF completa si se mueve.
- Los Ataques Cuerpo a Cuerpo Desarmados de este modelo infligen    y su tirada de Fuerza siempre tiene éxito en un 3+, ignorando cualquier otra regla (pero no puede beneficiarse de la habilidad Estilo de Combate Mixto).

Tensión (Tension)

Este modelo gana +1 a sus valores de Ataque y Defensa mientras tiene al menos un marcador de Daño  en su ficha de Personaje.

Tirador (Shooter)

Cuando este modelo realiza Ataques a Distancia contra objetivos a 8" o menos del modelo, el objetivo no se beneficia de la regla Cobertura.

Tirador de Primera (Sharpshooter)

Los ataques a distancia realizados por este modelo ignoran la regla Cobertura.

Tirador experto (Expert Marksman)

Este modelo gana un bonificador +1 a sus tiradas de ataque cuando realiza Ataques a Distancia.

Nota: Esta habilidad también se llama Ranged Master en algunas fichas de personaje.

Tirador Maestro (Master Marksman)

Este modelo puede relanzar tiradas de ataque fallidas al realizar Ataques a Distancia.

TOC (Enfermedad Mental) // OCD (Metal Disorder)

Si este modelo selecciona el mismo objetivo para todos sus ataques en una sola activación, gana +1 a sus tiradas de ataque.

Toque Gélido (Chill Touch)

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo Desarmados realizados por este modelo inflige ♦ y gana CRT: Enfriado.

Tormenta Eléctrica ⚡ (Electric Storm)

Centra la plantilla de Explosión en este modelo. Tira un dado de Fuerza 3+ contra todos los modelos afectados por la plantilla (excepto el modelo atacante) con Daño tipo ★★.

Toxicólogo (Toxicologist)

Antes de realizar un Ataque, este modelo puede intercambiar el efecto Veneno con uno de los siguientes efectos durante ese Ataque:

- Debilitado 2
- Asustado.

Además, los modelos que sufren daño por el efecto Veneno a 8" o menos de este modelo sufren 1 ♦ adicional.

Trabajador del Alcantarillado (Sewer Worker)

Un solo uso. Durante la activación de este modelo, puedes colocar un marcador de Alcantarilla en cualquier lugar del área de juego al menos a 2" de cualquier otro marcador.

Trabajo en Equipo Militar (Military Teamwork)

Un modelo aliado que realiza un Ataque contra un enemigo en contacto con este modelo gana +1 a su característica de Ataque para la duración del Ataque.

Trabajo en Equipo X (Modelo) // Teamwork X (Model)

Durante su activación, este modelo puede tirar X dados adicionales cuando realiza Ataques Cuerpo a Cuerpo y tiradas de Defensa mientras el modelo nombrado está a 4" o menos de este modelo.

Trabajo en Equipo X (Todos) // Teamwork X (All)

Durante su activación, este modelo puede tirar X dados adicionales cuando realiza Ataques Cuerpo a Cuerpo y tiradas de Defensa, mientras que otro modelo con la habilidad de Trabajo en Equipo está a 4" o menos del modelo.

Tradición Militar ⚡ (Military Tradition)

Otros modelos aliados con la habilidad Veterano a 8" o menos del modelo, pueden moverse hasta 2" inmediatamente.

Traficante (Dealer)

Durante la fase de Recuento, si el oponente puntúa un Objetivo, puedes coger un Objetivo de detrás de tu carta de trama y puntuarlo de inmediato, ignorando las reglas habituales.

Transporte 1 (Transport 1)

Un modelo aliado (no un Vehículo) en contacto con este modelo durante su activación puede realizar una acción de Manipular para ser retirado del juego. El modelo aliado no es una Baja, pero ahora se transporta dentro de este modelo como un "pasajero". Adjunta la carta de Mejora de este modelo al pasajero. Cualquier efecto que afecte a un pasajero se activa de forma normal al final de la ronda. El pasajero debe activarse con normalidad en cada ronda, pero el alcance de sus habilidades y ataques se mide desde la base de este modelo (a menos que el vehículo tenga la habilidad de Cabina Sellada). El pasajero no puede verse afectado por ningún ataque. Durante cualquier ronda posterior, el pasajero puede salir del Vehículo realizando una acción de Manipular. Si es así, colócalo en contacto con este modelo, desactiva la carta de Mejora y luego continúa su activación de manera normal.

Truco mental (Mind Trick)

Después de que un modelo a 8" o menos de este modelo Revele una Sospecha, puedes mover 1 Sospecha en juego hasta 4".

Tumbler de Batman (Batman's Tumbler)

Este modelo no puede ni saltar ni reparar. Cuando esta Carta de Mejora se deshabilita, puedes intercambiarla inmediatamente por la carta de Mejora Batpod.

Turba (Mob)

Una banda que incluye este modelo puede tener hasta +2 marcadores de Sospecha adicionales en juego en cualquier momento.

Tutelaje (Mentoring)

Este modelo solo puede comprar una pieza de equipo. Si tu banda o Equipo contiene un Líder u Hombre de Confianza con Afiliación: Banda de Batman, todo el Daño ♦ infligido por este modelo se convierte automáticamente en Daño ★. Además, este modelo gana las habilidades Chico Maravilla y Amor Verdadero: Bruce Wayne, y cualquier modelo con Nombre: Bruce Wayne en la misma banda o Equipo gana Amor Verdadero: Damian Wayne hasta el final del juego.

Un Desafío para ti (A Challenge for you)

Cada vez que tu banda coloque una Sospecha, debes colocar un Marcador Numérico en ella. Tu decides el número del marcador, a no ser que una carta o habilidad especifique el número. Estos Marcadores Numéricos no pueden ser reducidos por debajo de 1.

Uno de los Chicos (One of the Boys)

Este modelo se beneficia de la regla Inspirar del jefe exactamente igual que si tuviera el rango de Secuaz.

Velocista X (Speedster X)

Este modelo puede usar los poderes de la Fuerza de la Velocidad y tiene una reserva máxima de marcadores X de Fuerza de Velocidad. Un modelo Velocista gana +2" a su distancia básica de movimiento. El modelo no trata el Terreno Difícil y la Escalada como movimiento impedido, aunque sí deben tenerse en cuenta otros efectos que modifican el terreno (es decir, Hielo). Los modelos enemigos no pueden defenderse de los Ataques Cuerpo a Cuerpo de este modelo a menos que el objetivo también tenga la habilidad Velocista.

Verdaderamente inmortal (Truly Immortal)

Este modelo no puede convertirse en K.O. ni ser retirado del juego como Baja de ninguna manera. En cambio, retira un marcador de Daño, luego el oponente reubica este modelo, colocándolo a 4" o menos de donde se encontraba.

Veterano (Veteran)

Cuando una de tus cartas de Objetivo requiere tener la posesión de una palabra clave como habilidad para completarla, este modelo cuenta con esa habilidad (en realidad no puede usar la habilidad, pero puede cumplir los Objetivos).

Vida Triste (Sad Life)

Los enemigos a 6" o menos de este modelo, que deseen realizar una Acción deben realizar primero 1 Esfuerzo (si el objetivo no puede hacer un Esfuerzo, puede ignorar esta regla).

Visión mejorada (Enhanced Vision)

Este modelo puede ver a cualquier distancia e ignora la habilidad de Ocultación. Además, el modelo es inmune al efecto Ceguera.

Visión nocturna (Night Vision)

Este modelo ignora la regla Noche.

Visión total (Total Vision)

Este modelo puede ver a cualquier distancia, y su línea de visión puede traspasar cualquier obstáculo o elemento del escenario. Sin embargo, no puede disparar a través de estos elementos, a menos que use un arma que tenga una regla especial que se lo permita (como el Control Remoto).

Vocacional (Vocational)

Este modelo puede ser incluido en una Banda como si tuviera la afiliación , mientras que todos los miembros de la Banda tengan la habilidad Policía

Voces del Alma (Soul Voices)

Si este modelo tiene un marcador de Audacia, pero no se ha activado esta ronda aún, puedes retirar el marcador para ganar 2 Esfuerzos gratis al defenderse. Además, este modelo puede gastar una acción adicional al atacar para ganar 2 Esfuerzos gratis.

Volar (Fly)

Una vez por ronda, este modelo puede agregar +8" a su distancia básica de movimiento, y puede moverse en cualquier dirección (incluso verticalmente). Al usar esta habilidad, el modelo puede moverse sobre obstáculos y terrenos difíciles sin coste adicional o penalización.

Voluntario (Volunteer)

Este modelo no se puede retirar del juego debido a la regla Misión Suicida. El Jefe de un Equipo denominado Escuadrón Suicida gana automáticamente esta habilidad.

Vulnerabilidad al Fuego (Vulnerability to Fire)

Cada marcador de Fuego inflige Daño  a este modelo en lugar de daño normal.

Zapador (Sapper)

Un solo uso. Coloca un marcador de Sospecha aliado en el contacto peana con peana. Ese marcador de Sospecha se trata como un obstáculo pequeño que proporciona Cobertura.

REGLAS ESPECIALES DE ARMAS

Las siguientes reglas especiales son atributos que generalmente se aplican a las armas. Recuerda, una vez que un modelo ataca con un arma en particular, debe usarla durante toda la duración del ataque. Un modelo no se beneficia de todas las reglas especiales de las armas que tiene, tan solo se beneficiará de las del arma que está usando.

Ácida (Acid)

Cuando esta arma daña a un objetivo, ese modelo reduce sus características de Ataque y Defensa en -1 hasta el final de la ronda (este efecto no se acumula si el arma u otra arma con la misma regla daña al objetivo varias veces). Además, estas armas ignoran la habilidad de Armadura Ligera.

Afilada (Sharp)

Al usar estas armas, el portador puede relanzar las tiradas de dado de Fuerza fallidas.

Alcance (Reach)

Estas armas no requieren que el portador esté en contacto con un modelo enemigo para realizar un Ataque Cuerpo a Cuerpo contra él. En cambio, el portador puede impactar a un modelo de hasta 1" de distancia y en LdV.

Antitanque (Anti-Tank)

Esta arma ignora la penalización de las habilidades de Armadura Ligera, Media y Pesada, y puede relanzar las tiradas del dado de fuerza fallidas contra los modelos que portan estas habilidades. Además, las armas Antitanque ignoran las habilidades del Chaleco Antibalas, Aguerrido y el Chaleco Kevlar.

Arma de fuego (Firearm)

El dado de Fuerza al usar esta arma siempre impacta con un resultado de 2+. Ignora la fuerza del portador para realizar la tirada de Daño.

Arrojadiza (Throwing)

Esta arma no pierde dados de ataque por moverse antes de atacar.

Arrollador (Overwhelming)

El objetivo de un ataque hecho por esta arma sufre -1 a sus tiradas de Defensa.

Asalto (Assault)

Cuando use este arma, este modelo puede ignorar la penalización a sus dados de ataque por moverse antes de atacar, pero en

cambio sufre una penalización de -1 a sus tiradas de Ataque a Distancia.

Control remoto (Remoted Controlled)

Al usar estas armas, el modelo debe poder ver al objetivo como de costumbre, pero no necesita dibujar una Línea Recta Ininterrumpida hacia él. En cambio, mide el alcance desde la base del atacante hasta el objetivo, midiendo cuidadosamente alrededor de los obstáculos. No se puede exceder el alcance máximo del arma para alcanzar al objetivo. Los objetivos de las armas controladas a distancia no pueden beneficiarse de la Cobertura contra estos ataques.

Contundente (X) // Blunt (X)

En lugar de infligir un Impacto Crítico normal, el objetivo sufre X Daños tipo ★ en un Golpe Crítico.

Corrosiva (Caustic)

Incluso cuando el dado de Fuerza de esta arma falla, el objetivo recibe ♦.

Corto alcance (Short Range)

El alcance efectivo de esta arma es de 8".

Defensiva (Defensive)

Un modelo que lleve esta arma puede relanzar las tiradas de defensa fallidas. Esta es una habilidad pasiva y puede usarse incluso si el modelo usó un arma diferente durante su activación.

Demoledor (Crushing)

Cada impacto exitoso anotado con esta arma requiere de 2 tiradas de defensa exitosas para poder bloquearlo.

Devastador (Devastating)

Los ataques con esta arma se realizan lanzando dos dados de Fuerza. Debes aplicar ambos resultados.

Eléctrica (Electric)

Esta arma tiene CRT: Conmocionado y puede relanzar las tiradas de Fuerza fallidas contra objetivos con las habilidades Bot, Cibernético o Robot.

Expansiva (Expansive)

En lugar de tener Velocidad de disparo, esta arma usa la Plantilla Expansiva para determinar cuántos modelos son impactados (ver "Plantillas" a continuación).

Explosiva (Explosive)

Coloca la plantilla de Explosión sobre el punto de impacto (generalmente el modelo objetivo). (Ver "Plantillas" a continuación).

Fría (Cold)

Cuando esta arma realiza un impacto, el modelo objetivo sufre el efecto Lento 2.

Gas

Esta arma ignora la penalización de las habilidades de Armadura Ligera, Media y Pesada.

Granada (Grenade)

Estas armas usan sus propias reglas especiales. (Ver "Granadas" más adelante).

Haz (Beam)

El dado de Fuerza al usar esta arma siempre realiza un impacto con un resultado de 2+. Ignora la fuerza del portador para realizar la tirada de daño. Además, ignora la Cobertura del objetivo. Las armas Haz no pueden recibir una caja de munición de una caja de munición.

Imprecisa (Imprecise)

Esta arma sufre una penalización de -1 a las tiradas de Ataque.

Kryptonita (Kryptonite)

Si un arma con esta regla realiza un impacto a un modelo con la habilidad Kryptoniano, el modelo Kryptoniano pierde las habilidades de Invulnerabilidad y Regeneración (si los posee) hasta el final de la ronda.

Ligero (Light)

Un modelo puede disparar esta arma incluso cuando está en contacto con un modelo enemigo.

Mágica (Magic)

Si un arma con esta regla realiza un impacto a un modelo con las habilidades de Invulnerabilidad, Incorpóreo y / o Piel Dura, ese modelo pierde esas habilidades (si las posee) hasta el final de la ronda.

Manejable (Handy)

Al usar esta arma, el portador puede relanzar las tiradas de ataque fallidas.

Mecánico (Mechanical)

El dado de Fuerza al usar esta arma siempre impacta con un resultado de 3+. Ignora la fuerza del portador para realizar la tirada de daño.

Medio Alcance (Medium Range)

El alcance efectivo de esta arma es de 16".

Mira Telescópica (Scope)

Mientras realiza un ataque a distancia con esta arma, el tirador puede ver a cualquier distancia, limitado solo por LdV. Los objetivos no pueden beneficiarse de la Cobertura contra los ataques realizados con esta arma.

Pesada (Heavy)

Al usar esta arma el atacante gana un +1 a sus tiradas de Fuerza.

Precisa (Accurate)

Un ataque hecho por esta arma gana +1 a sus tiradas de ataque.

Protectora (Protective)

Estas armas otorgan un +1 a las tiradas de defensa del portador. Además, el portador se beneficia de la regla de Cobertura en todo momento. Esta es una habilidad pasiva y puede usarse incluso si el modelo usó un arma diferente durante su activación. Si el modelo también se beneficia de la regla de Cobertura por otros medios, la bonificación se duplica. Una vez por ronda, un modelo aliado en contacto también puede beneficiarse de esta regla.

Puntería (Aim)

Un modelo no puede moverse en la misma **activación** en la que usa esta arma.

Punto rojo (Red Dot)

Las armas con esta regla especial pueden relanzar hasta 1 tirada de ataque fallida al realizar un Ataque a Distancia.

Recarga (Reload)

Las armas con esta regla especial no se pueden usar en dos rondas consecutivas. Para recargar el arma, el portador debe pasar al menos una ronda en la que no declare ningún Ataque a Distancia con esta arma. Si el modelo tiene más de un arma que necesita ser recargada, solo podrá recargar una por ronda. Si esto sucede declara qué arma se está recargando durante la activación. Estas armas no se pueden recargar mientras un modelo esté K.O.

Sangrado (X) // (Bleed (x))

En lugar de infligir un Impacto Crítico normal, el objetivo sufre X Daños tipo **◆** con un Golpe Crítico.

Silenciador (Silencer)

El objetivo de un ataque hecho por esta arma no puede usar la regla Esquivar contra ella.

Sónico (Sonic)

Cuando esta arma realiza un impacto, el modelo objetivo sufre -1 a su característica especial hasta el final de la ronda.

Un solo uso (One Use)

Esta arma solo se puede usar una vez por juego.

PLANTILLAS

Algunas armas disparan nubes de gas, llamas u otras sustancias letales en lugar de municiones convencionales. Otros, como granadas, cohetes o cócteles Molotov explotan al impactar. Para representar el área de efecto de estas armas, utilizamos plantillas. Hay dos tipos de plantillas: Explosivas y Expansivas (puedes descargar versiones imprimibles en www.KnightModels.com o comprar plantillas físicas en la misma tienda web). Si un arma requiere el uso de una plantilla, el tipo exacto se anotará en sus reglas especiales o en su Cadencia de fuego. Las reglas especiales que permiten que un modelo evite ataques a distancia (como Esquivar) se pueden usar contra plantillas de una forma normalizada. Un modelo no tiene que ser el objetivo de un ataque para verse afectado por una plantilla.

Estas armas no lanzan ningún dado de ataque. En cambio, el CdF de estas armas indica el número de veces que se coloca la plantilla cuando se ataca con ellas. Una excepción a esta regla son los ataques cuerpo a cuerpo que colocan una plantilla. Estas siguen las reglas habituales para los ataques cuerpo a cuerpo pero colocan una plantilla para cada impacto.

Un modelo se ve afectado por una plantilla si su plantilla y / o bloque físico fundamental está parcialmente cubierto por la plantilla. Solo se lanza un dado de Fuerza contra los modelos afectados, una vez para cada modelo, siguiendo las reglas habituales del dado de Fuerza durante un ataque.

Un modelo no puede verse afectado más de una vez por múltiples plantillas colocadas por la misma acción de ataque.

Todos los impactos causados por una plantilla se resuelven al mismo tiempo.

Nota: Dependiendo de cómo esté organizado el escenario en el tablero, a veces los modelos pueden estar a diferentes niveles (en escaleras, pasillos, techos, etc.). Estos pueden verse afectados por una plantilla que esté situada en otro nivel. Se considera que las plantillas se extienden 2" por encima y por debajo del punto de impacto. Para saber si le afecta simplemente toma una vista desde arriba hacia abajo para ver qué modelos están afectados, luego mide verticalmente.

Plantilla de Explosión (Explosive Template)

Cuando un ataque o arma usa una plantilla de Explosión, coloca la plantilla completamente dentro del alcance Efectivo y en línea de visión, haciendo objetivo al menos a 1 modelo enemigo. Haz una tirada de Fuerza (siguiendo las reglas habituales y aplicando las reglas especiales del arma) contra todos los modelos afectados por la plantilla.

Los modelos afectados pueden sufrir efectos adicionales dependiendo del arma exacta utilizada (por ejemplo, CRT: Congelado).

Las plantillas de explosión no pasan a través de objetos sólidos como paredes. Para más información consulta el libro de reglas.

Granadas (Granades)

Las armas con el tipo "Granada" (es decir, granadas Congelantes) se utilizan al igual que otras armas a distancia con fines de línea de visión. Sin embargo, cuando un modelo lanza una granada puede elegir cualquier punto del tablero completamente dentro del alcance efectivo y con el que tenga línea de visión, sin necesidad de tener un objetivo. Centra la plantilla de Explosión en el punto objetivo, aplicando cualquier efecto a todos los modelos afectados por la plantilla.

Plantilla Expansiva (Spray Template)

Si un arma requiere el uso de una plantilla Expansiva, el jugador controlador debe colocar el extremo estrecho de la plantilla en contacto con la base del modelo que la dispara, eligiendo el otro extremo en la dirección que se desee. Para afectar a un modelo con esta plantilla, el atacante debe poder tener LdV hasta el modelo afectado, aunque se ignora Cobertura.

Plantilla de Hielo (Ice Template)

Cuando un ataque o arma usa una plantilla de Hielo, coloca la plantilla explosiva completamente dentro del alcance Efectivo y en línea de visión, haciendo objetivo al menos a 1 modelo enemigo. Haz una tirada de Fuerza (siguiendo las reglas habituales y aplicando las reglas especiales del arma) contra todos los modelos afectados por la plantilla.

Los modelos afectados pueden sufrir efectos adicionales dependiendo del arma exacta utilizada (por ejemplo, CRT: Congelado).

Las plantillas de Hielo no pasan a través de objetos sólidos como paredes. Para más información consulta el libro de reglas.

La Plantilla de Hielo no se retira al terminar la acción de ataque, en vez de eso, retira todas las plantillas de hielo al final de la fase de Recuento.

Cualquier modelo que se mueva o entre en contacto con la plantilla sufre un Movimiento Impedido y debe hacer todos sus movimientos en línea recta (a menos que ignore el Movimiento Impedido por alguna razón).

Los modelos con la habilidad Velocista que entran en contacto con la plantilla pierden 1 contador de Fuerza de Velocidad de su reserva personal.

Durante la fase de Recuento, elimina todas las plantillas de hielo.

EFECTOS

Los siguientes “efectos” especiales se reparten entre una amplia gama de reglas y, por lo tanto, se recopilan aquí para mayor comodidad.

- Las habilidades o reglas especiales generalmente desencadenan efectos particulares como resultado de su uso.
- Las armas desencadenan sus efectos si el ataque realiza al menos un impacto después de que se haya resuelto cualquier defensa, o cuando realian un Crítico (CRT). Si se realizan múltiples impactos o CRT en el mismo ataque solo se aplica el efecto una vez.

Cualquier marcador producido por un efecto debe colocarse en la ficha de personaje del modelo afectado. Cuando los efectos y las reglas especiales eliminan varias Acciones de un modelo al mismo tiempo, el jugador activo debe decidir el orden en el que va a resolverlos.

Un modelo solo puede sufrir un efecto una vez (a menos que el efecto indique lo contrario). Sin embargo, si un modelo sufre el mismo efecto, pero con un valor más alto (por ejemplo, Lento 4 cuando ya sufría Lento 2), entonces el efecto se actualiza al valor más alto.

Aterrorizado (Scared)

El modelo no vehículo afectado no puede usar la regla Esquivar, y sufre -1 en sus tiradas de ataque y defensa. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

Baja (Casualty)

Si se activa este efecto (como parte de un Crítico, por ejemplo), el modelo objetivo se retira del juego como si hubiera recibido su asignación máxima de contadores ♦.

Ceguera (FLASH) // Blind (FLASH)

Un modelo que sufre Ceguera no puede rastrear la Línea de visión y no puede realizar Ataques a distancia. Todas las tiradas de dados de ataque, Fuerza y defensa del modelo solo tendrán éxito con un resultado natural de 6. Además, el modelo no puede usar su valor de Movimiento para aumentar su distancia de básica de movimiento. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

Congelado (Freeze)

Coloca un marcador de Congelado en la ficha de personaje del modelo afectado. El modelo reduce su característica de Defensa en -1, y no puede realizar Acciones. Al comienzo de la activación del modelo, debe pasar una tirada de Resistencia para eliminar el efecto Congelado. Los velocistas no pueden usar poderes de fuerza de velocidad si se ven afectados por el efecto Congelado.

Conmocionado (Stunned)

Un modelo Conmocionado solo puede realizar acciones de Movimiento hasta el final de la ronda.

Debilitar X (Enervating X)

El objetivo reduce su límite de esfuerzo en -X para el próximo esfuerzo que va a realizar.

Derribado (Knocked Down)

Coloca un marcador Derribado en la ficha de personaje del modelo afectado. Un modelo Derribado no puede atacar ni defenderse. No puede realizar Esfuerzos, y no puede usar ninguna habilidad que requiera una Acción o Esfuerzo para activarse hasta que se Levante. Un modelo derribado sufre -1 a su valor de Defensa.

Empujar (Push)

El modelo afectado se aleja directamente del atacante hasta X” (donde X es el número de impactos infligidos o un valor fijo si lo tiene). Si el modelo afectado no se puede mover la distancia completa, simplemente muévelo lo más que puedas hasta el máximo permitido, luego finaliza el movimiento.

Enfriado (Cooled)

Coloca un marcador Enfriado en la ficha de personaje del modelo afectado. Un modelo Enfriado reduce su habilidad de Defensa en -1 y no puede realizar Esfuerzos. Los Velocistas afectados no pueden usar poderes de Fuerza de Velocidad. Este efecto dura hasta el final de la ronda.

Fuego (Fire)

Si un modelo se ve afectado por el Fuego, coloca un marcador de Fuego en su ficha de personaje (un modelo puede tener más de un marcador de Fuego). Durante una activación, un modelo con marcadores de Fuego debe realizar una acción de Movimiento si puede. Antes de moverse, un modelo puede elegir sufrir -X marcadores de penalización de movimiento para reemplazar marcadores de Fuego, por cada -2” sufridas retira 1 marcador de Fuego, hasta un máximo del valor de Movimiento del modelo (por lo que, por ejemplo, un modelo que recibe un marcador  elimina 3 marcadores de fuego). Durante la fase de Recuento, los modelos con al menos un marcador de Fuego reciben ♦ por cada marcador de Fuego que tienen y agregan 1 marcador de Fuego más.

Hipnotizar (Hypnotize)

Cualquier modelo que no sea vehículo afectado por Hipnotizar debe realizar una tirada de Voluntad de inmediato. Si falla, realiza inmediatamente hasta 2 Acciones diferentes bajo el control del jugador que lo hipnotizo contando como parte de la banda de dicho jugador a todos los efectos. Esto cuenta como que se está realizando una activación para habilidades y realizar acciones. Los modelos que están hipnotizados no se pueden mover de manera que se puedan Caer o sufrir Daño.

Nota: Si mueves y disparas por ejemplo, pierdes dados de ataque normalmente, no puedes repetir acciones, pero estás afectado por habilidades activas (acciones especiales) que continúan activas durante la activación del modelo (como Inspirar, Trabajador del Alcantarillado...). Este modelo puede ser activado por su propietario más tarde, ya que no esto no es una activación.

Humo (Smoke)

Coloca una plantilla de Explosión en la ubicación de la nube de humo. Los modelos no pueden dibujar una línea de visión a través de la plantilla. Los modelos afectados (o los modelos que entran o están en contacto con la plantilla) sufren el efecto Ceguera. La plantilla Humo se elimina al final de la fase de Recuperación. Las armas con la regla Humo no se pueden cancelar. A diferencia de otras plantillas, una plantilla Humo se considera de altura infinita.

Lento X (Slow X)

Un modelo que sufre este efecto reduce su distancia básica de movimiento en "X" durante su próxima acción de Movimiento.

Paralizar (Paralyze)

Coloca un marcador de Paralizar en la ficha del modelo afectado. Un modelo paralizado reduce su característica de Defensa en -2, y no puede realizar Acciones hasta el final de la ronda.

Robar (Steal)

Si disparas este efecto el oponente debe mostrarte su mano de cartas de Objetivo. Elige una de esas cartas. El oponente debe descartarla.

Terror X

Cuando un modelo que no es un vehículo se ve afectado por Terror, reduce la cantidad de Acciones que puede realizar a X durante su próxima activación. Además, hasta su próxima activación, el objetivo reduce sus valores en -X de Límite de esfuerzo y Voluntad cuando realiza una tirada de Voluntad.

Tóxico X (Toxic X)

El objetivo recibe una cantidad de marcadores de Daño tipo  igual a X.

Veneno (Poison)

Si un modelo que no es de un vehículo se ve afectado por Veneno, coloca un marcador de Veneno en su ficha de personaje. Un modelo afectado posteriormente por el efecto Veneno aumenta su valor de Veneno en 1 (hasta un máximo de 4). Durante la fase de Recuento, el modelo envenenado debe hacer una tirada de Resistencia, con una penalización de -X a su valor de Resistencia en la tirada (donde X es el valor de Veneno actual). Si la tirada falla, el modelo sufre 1 Daño  si el valor de Veneno es 1-3, o  si tiene un valor de Veneno de 4.

EQUIPO

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

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

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

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

EQUIPO ESPECIAL

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

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

LISTAS DE EQUIPO

Banda Batman

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Linterna (\$100): *El modelo gana la regla Linterna.*
- 0-2 Esposas (\$200): *El modelo gana la regla Arrestar.*
- 0-2 Silbato (\$200): *El modelo gana la regla ¡Alto!*
- 0-1 Patrulla Callejera (\$50): *El modelo gana la regla Callejero.*
- 0-1 Entrenamiento Intensivo (\$100): *El modelo gana la regla Trabajo en Equipo 1 (TODOS).*

- 0-2 Radio (\$100): *Este modelo siempre es tratado como si estuviese dentro del alcance de la regla Inspirar.*

- 0-1 Antídoto (\$100): *El modelo es inmune al efecto Veneno.*

- 0-1 Pistola-Gancho (\$200): *El modelo gana la regla Pistola-Gancho.*

- 0-1 Casco (\$300): *El modelo gana la regla Aguerrido.*

- 0-1 Entrenamiento de Patrulla (\$150): *El modelo gana la regla Infiltrado.*

- 0-1 Máscara de Gas (\$100): *El modelo gana la regla Máscara de Gas.*

- 0-2 Antidisturbios (\$150): *El modelo gana la regla Equipación de Fútbol Americano.*

- 0-1 Sanitario (\$150): *El modelo gana la regla Médico.*

- 0-2 Entrenamiento especial de Swat (\$100): *Si el modelo tiene la habilidad Elite (Swat) puedes elegir una de las siguientes opciones:*

- El modelo gana la regla Rastrear.

- El modelo gana la regla Apuntado Preciso.

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

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

- 0-1 Capucha de Kevlar (\$250) (Solo puede ser comprado por Bruce Wayne): *El modelo gana Inmunidad a CRT.*

- 0-1 EMP (\$100): *El modelo la regla EMP.*

- 0-1 Batman Inc. (\$400+3 Puntos de Rep) (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): *El modelo gana la regla Bat-Armadura MkII.*

- 0-1 Entrenamiento Artista Marcial (\$100+2 Puntos de Rep) (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): *El modelo gana la regla Artista Marcial.*

- 0-1 Mentor (\$200+3 Puntos de Rep) (Solo puede ser comprado por Hombres de Confianza y Agentes Libres): *El modelo gana la regla Jefe Oculto.*

- 0-1 Cargador Oculto (\$300) (Solo puede ser comprado por Líderes y Hombres de Confianza): *+1 a la munición de un arma.*

- 0-1 Moralidad (\$50) (Solo puede ser comprado por Batman): *El modelo gana las reglas Compas Moral y Desmotivar.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 0-1 Acechamiento Felino (\$200): *El modelo gana la regla Rastrear.*
- Equipo marcado* no puede verse afectado por la regla Equipo Roto.*

Banda Joker

- 0-2 Cargador (\$200): *+1 a la munición de un arma.*
- 0-2 Pistola-Gancho (\$300): *El modelo gana la regla Pistola-Gancho.*
- 0-2 Pintura de Payaso (\$150): *El modelo gana la regla Distraer.*
- 0-2 Bengala (\$300): *El modelo gana la regla Bengala.*
- 0-1 Drogas Neurotóxicas (\$250): *El modelo gana las reglas Rápido y Esquivar.*
- 0-1 Armadura Improvisada (\$150): *El modelo gana la regla Equipación de Hockey.*
- 0-1 Máscara de Gas (\$100): *El modelo gana la regla Máscara de Gas.*
- 0-1 Antidoto (\$100): *El modelo es inmune al efecto Veneno.*

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

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

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

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

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

- 0-1 Gas Mejorado (\$200)(Solo puede ser comprado por Lideres y Hombres de Confianza): *Cuando un modelo enemigo a 8" o menos sufre el efecto Debilitar es incrementado por +1.*

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

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

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

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

Banda Pingüino

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Pistola-Gancho.
- 0-2 Mira Láser (\$150): El modelo gana la regla Mira Láser.
- 0-2 Traje de Camuflaje (\$300): El modelo gana la regla Sigilo.
- 0-2 Radio (\$100): Este modelo siempre es tratado como si estuviese dentro del alcance de la regla Inspirar.
- 0-1 Mochila (\$100): El modelo gana la regla Mochila.
- 0-3 Armadura Improvisada (\$100): El modelo gana la regla Equipación de Hockey.
- 0-1 Casco (\$300): El modelo gana la regla Aguerrido.

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

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

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

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

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

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

Banda Soldados de Fortuna

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$300): El modelo gana la regla Pistola-Gancho.
- 0-1 Dosis de Titan (\$100): El modelo gana una Dosis de Titan.
- 0-1 Gafas de Visión Nocturna (\$200): El modelo gana la regla Visión Nocturna.
- 0-2 Dosis de Venom (\$100): El modelo gana una Dosis de Venom.
- 0-1 Mochila (\$100): El modelo gana la regla Mochila.
- 0-2 Antidoto (\$150): El modelo es inmune al efecto Veneno.
- 0-2 Traje de Camuflaje (\$300): El modelo gana la regla Sigilo.
- 0-3 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas.

- 0-1 Drogas Neurotóxicas (\$250): El modelo gana las reglas Rápido y Esquivar.

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

- 0-1 Esposas (\$200): El modelo gana la regla Arrestar.
- 0-1 Laboratorio de Venom (\$100+5 Puntos de Rep) * (Solo puede ser comprado por Lideres y Hombres de Confianza): Todos los modelos en tu Banda pueden usar más de una Dosis de Titan por partida. Este bonificador permanece en juego incluso si este modelo es retirado del juego o deja la zona de juego. También las Dosis de Venom en la lista de equipo reducen su coste a \$50.

- 0-2 Aplicador de Venom (\$0+2 Puntos de Rep): Este modelo puede usar Dosis de Titan y de Venom en un modelo aliado en contacto.

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

- 0-2 Progreso Militar (\$150) El modelo gana la regla Veterano.

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

- 0-1 Dispensador de Gas del Miedo (\$250): El modelo gana la regla Inspirar Miedo.
- 0-1 Laboratorio Secreto (\$100+2 Puntos de Rep)* (Solo puede ser comprado por Scarecrow): Al principio de la partida puedes escoger hasta 2 Secuaces de tu Banda. Estos modelos le permiten a Scarecrow usar Inspirar miedo desde la posición de dichos modelos como si Scarecrow estuviera allí. La tirada de Voluntad causada por cualquier Inspirar Miedo sufre un penalizador de +1 a la tirada).

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

- 0-2 Radio (\$50): Este modelo siempre es tratado como si estuviese dentro del alcance de la regla Inspirar.
- 0-1 Cargadores Escondidos (\$200) (Solo puede ser comprado por Jason Todd): +1 Munición a un arma.
- 0-1 Brazos Cibernéticos (\$50) (Solo puede ser comprado por Jason Todd): El modelo gana la regla Guantes Reforzados.
- 0-1 Armería Secreta del Arkham Knight (\$100): Un arma a distancia de este modelo gana la regla Ácido.
- 0-1 Pistola Garfio (400\$) (Solo puede ser comprado por Jason Todd, y solo si el es el Jefe): Gana la regla Pistola-Gancho y la siguiente arma a distancia:

Gancho Eléctrico ★★ 1 ⚡ 2 ⚡ C.Alcance /Mecánico / Eléctrica / Devastador

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

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

Equipo marcado no puede verse afectado por la regla Equipo Roto.*

Banda Corte de los Búhos

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

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Garras Trepadoras (\$200): El modelo gana la regla Garras Trepadoras.
- 0-1 Antídoto (\$200): El modelo es inmune al efecto Veneno.
- 0-2 Traje de Camuflaje (\$100): El modelo gana la regla Sigilo.
- 0-1 C-4 (\$300): El modelo gana la regla Gel Explosivo.
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas.
- 0-1 Pistola-Gancho (\$400): El modelo gana la regla Pistola-Gancho.
- 0-1 Arma Antigua (\$200): Las armas de combate cuerpo a cuerpo del modelo ganan Sangrado 1.
- 0-3 Alteración Genética (\$100): El modelo gana la regla Rápido.
- 0-2 Entrenamiento de Cazador (\$200): El modelo gana la regla Rastrear.
- 0-2 Entrenamiento Antiguo (\$150): El modelo gana la regla Luchador Maestro.
- 0-1 Artes Marciales Mixtas (\$150): El modelo gana la regla Acrobacia de Combate.

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

- 0-1 Extracto de Talon (\$200) (Solo puede ser comprado por Lincoln March): Una vez por partida, al principio de la fase de Trazar el Plan, elige hasta 3 modelos aliados con la regla Búho Reanimado. Esos modelos ganan un dado de Fuerza adicional cuando ataque hasta el final de la ronda, pero durante la fase de Recuperación (cuando se resuelvan los efectos) sufren 1 📍.

Banda Enigma

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-2 Pistola-Gancho (\$200): El modelo gana la regla Pistola-Gancho.
- 0-2 Bengala (\$300): El modelo gana la regla Bengala.
- 0-2 Pack de Datos de Enigma (\$150): El modelo gana la regla Distraer.
- 0-1 Equipo Roto (\$250): Antes de la Fase A de la secuencia pre juego elige un ítem de equipo comprado por un oponente antes de que comience la partida. Ese ítem no puede ser usado durante la partida.
- 0-1 Máscara de Gas (\$200): El modelo gana la regla Máscara de Gas.
- 0-1 Munición Extraña (\$100): Este modelo elige una: **Debilitar 2** o **Anti-Tanque**. Sus armas a distancia ganan esa regla.
- 0-1 Inspiración (\$100): **Cuando este modelo juega una carta de Objetivo, su poseedor puede inmediatamente coger 1 carta de su pila de Recursos Gastados y añadirla a su mano.**
- 0-1 Nuevo Nivel (\$150) (Solo puede ser comprado por Enigma): Los modelos enemigos sufren el efecto Lento 2 cuando Revelan un marcador de Sospecha. Además, al principio de tu primera fase de Trazar el Plan, puedes colocar hasta 2 marcadores de Sospecha aliadas al menos a 4" o más de tu Zona de Despliegue.

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

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

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

- 0-1 Armadura Mejorada (\$250+2 Puntos de Rep)* (Solo puede ser comprado por Riddler): Los Bots en tu banda ganan la habilidad Armadura Ligera.
- 0-1 Servo-motores Mejorados (\$150)* (Solo puede ser comprado por Riddler's Mech): Riddler's Mech gana +1 a Movimiento y Combo: Mechanic Claw.

Equipo marcado no puede verse afectado por la regla Equipo Roto.*

Banda Mr. Freeze

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-1 Pistola-Gancho (\$150): El modelo gana la regla Pistola-Gancho.
- 0-2 Chaleco Antibalas (\$150): El modelo gana la regla Chaleco Antibalas.
- 0-1 Paquete Médico (\$300): Una vez por partida, durante la activación de este modelo, retira 2 Marcadores de Daño de un modelo en contacto.
- 0-1 Mira Telescópica (\$300): Una de las armas a distancia del modelo gana la regla Mira Telescópica.
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas.
- 0-1 Generador de Frío (\$300): El modelo gana la regla ¡Alto!.
- 0-1 Armadura Improvisada (\$150): El modelo gana la regla Equipación de Hockey.

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

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

Equipo marcado* no puede verse afectado por la regla Equipo Roto.

Banda Liga de los Asesinos

- 0-2 Cargador (\$200): +1 a la munición de un arma.
- 0-1 Tatuajes de Lealtad (\$200): El modelo gana la regla Guardaespaldas.
- 0-1 Garras Trepadoras (\$100): El modelo gana la regla Garras Trepadoras.
- 0-1 Entrenado en las Sombras (\$300): El modelo gana la regla Oculto.
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): El modelo gana la regla Máscara de Gas.
- 0-1 Pistola-Gancho (\$400): El modelo gana la regla Pistola-Gancho.
- 0-2 Brazaletes de Combate (\$150): Las armas de combate cuerpo a cuerpo y los ataques desarmados del modelo ganan la regla especial Defensivo.

- 0-1 Dosis de Venom (\$100): El modelo gana una Dosis de Venom.
- 0-1 Ordenes Precisas (\$150): El modelo gana la regla Cadena de Mando.

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

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

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

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

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

- 0-1 Entrenamiento de Arco (\$100): El modelo gana la regla Tirador.
- 0-1 Camino Tradicional (0\$)* (Solo puede ser comprado si Nyssa Al Ghul Arkham Knight es el Jefe): Esta Banda no puede reclutar modelos con armas a distancia con las reglas Arma de Fuego y Haz, en vez de eso los Secuaces con Afiliación de esta Banda pueden comprar este equipo:

0-2 Arco (\$150): El modelo gana la siguiente arma:

Arco 2 1 2 Mecánico/ Puntería

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

Katana 2 1 2 Manejable / Afilada

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

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

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

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

Equipo marcado* no puede verse afectado por la regla Equipo Roto.

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

- 0-2 Progreso Militar (\$150): El modelo gana la regla Veterano.

Equipo marcado* no puede verse afectado por la regla Equipo Roto.

Banda Aves de Presa

- 0-2 Mutación Titanica² (\$150): *El modelo gana una Dosis de Titan.*
- 0-1 Mutación del Sentido¹ (\$100): *El modelo gana la regla Visión Nocturna.*
- 0-2 Esporas Extra¹ (\$200): *+1 a la Munición de un arma.*
- 0-2 Mutación de Pinchos¹ (\$200): *El modelo gana la regla Garras.*
- 0-1 Mutación Luminiscente¹ (\$100): *El modelo gana la regla Linterna.*
- 0-1 Raíces Profundas¹ (\$200): *Los modelos que muevan dentro de la zona de acción de esta Planta sufren Movimiento Impedido.*
- 0-1 Pistola-Gancho² (\$300): *El modelo gana la regla Pistola Gancho.*
- 0-1 Traje de Camuflaje² (\$300): *El modelo gana la regla Sigilo.*
- 0-1 Suero de Mutación² (\$200+3 Puntos de Rep): *El modelo gana las reglas Piel Dura e Insensible.*
- 0-2 Alteraciones Mutantes² (\$150+2 Puntos de Rep): *El modelo gana la regla Adaptable.*
- 0-3 Sangre Corrosiva (\$50): *Cuando este modelo se retire como Baja, todos los modelos en contacto deben pasar una tirada de Resistencia o reciben Daño* ♠.

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

- 0-1 Feromonas Modificadas³ (\$150+5 Puntos de Rep) (Solo puede ser escogido por Líderes, Hombres de Confianza y Agentes Libres): *Cuando usen la habilidad Control de Feromonas, todos los modelos en la banda pueden elegir hasta 2 modelos enemigos en vez de 1. Resuelve el efecto uno a uno.*
- 0-1 Plantas Antiguas^{1,3} (\$200+40 Puntos de Rep): *El modelo gana Grande, +1 a todas sus características básicas excepto Resistencia, +4 Resistencia, Piel Dura y la siguiente habilidad: Raíces Milenarias: El área de acción se ve incrementado a 6".*

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

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

1 Solo Plantas (Plants) pueden comprar este equipamiento.
2 Las Plantas (Plants) no pueden comprar este equipamiento.
3 Este equipo no puede verse afectado por la regla Equipo Roto (Broken Equipment).

Banda Crimen Organizado

- 0-3 Cargador (\$200): *+1 a la munición de un arma.*
- 0-1 Soborno (\$150): *El modelo gana la regla Informador.*
- 0-1 Chaleco de Kevlar (\$300): *El modelo gana la regla Chaleco de Kevlar.*
- 0-2 Pistola-Gancho (\$250): *El modelo gana la regla Pistola-Gancho.*
- 0-1 C-4 (\$250): *El modelo gana la regla Gel Explosivo.*
- 0-1 Máscara de Gas (\$150): *El modelo gana la regla Máscara de Gas.*
- 0-1 Silenciador (\$200): *Una de las armas a distancia del modelo gana la regla Silenciador.*
- 0-1 Mecánico (\$100) *El modelo gana la regla Técnico.*
- 0-2 Puño Americano (\$200): *El modelo gana la regla Guantes Reforzados.*
- 0-1 Ganzúas (\$100): *El modelo gana la regla Fugitivo.*
- 0-2 Mochila (\$100): *El modelo gana la regla Mochila.*
- 0-2 Morfina (\$150): *El modelo gana la regla Robusto.*
- 0-1 Herramientas Oxidadas (\$300+3 Rep Points): *El modelo gana la regla Cruel.*
- 0-2 Chaleco Antibalas (\$150): *El modelo gana la regla Chaleco Antibalas.*

Estas opciones solo pueden ser escogidas por modelos Elite Gangster:

- 0-1 Entrenamiento de la Vieja Escuela (\$50): *El modelo gana la regla Veterano.*
- 0-1 Tatuajes de Lealtad (\$100): *El modelo gana la regla Guardaespaldas.*

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

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

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

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

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

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

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

- 0-1 Pancarta VOTA A HARVEY DENT (\$350+5 Puntos de Rep): *La regla Inspirar (Inspire) de tu Líder tiene un radio de 12" en vez de 8".*
- 0-1 Pistolero (\$150): *El modelo gana la regla Luchador Sucio.*

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

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

0-1 Máscara de la Reina de Corazones: *El modelo gana las reglas Asesino 2 y Orden.*

0-1 Máscara del Conejo Blanco: *El modelo gana las reglas Rápido e Incansable.*

0-1 Máscara del Gato Chessire: *El modelo gana las reglas Sigilo y Garras Trepadoras.*

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

- 0-1 Armamento Avanzado (\$200): *Una de las Armas a Distancia de éste modelo gana la regla Precisa.*