








DE VUELTA A ARKHAM

BRUCE WAYNE



   Deja K.O. al Jefe rival o retíralo como una Baja.

 **1** Si un modelo aliado con Nombre: Bruce Wayne deja K.O. a un modelo enemigo con Rango: ,  o , puedes retirar inmediatamente ese modelo como Baja.



"Tengo un único poder, nunca me rindo."

Bruce Wayne

LA EVIDENCIA AUMENTA

BATMAN (THE BATMAN)



Elige hasta 3 Sospechas aliadas.

Hasta el final de la Ronda, estas Sospechas son también marcadores Search (no pueden ser Desvelados o retirados esta Ronda).

No hay Sospechas enemigas a 4" o menos de esos marcadores.



Un modelo aliado con Alias: Batman (The Batman) puede realizar 2 Esfuerzos gratis cada vez que Ataca o Defiende esta ronda.



Cuando un modelo aliado esté en contacto con el Jefe rival, aleja directamente 4" todos los modelos a 4" o menos del modelo aliado. Después, ambos deben realizar un Ataque Cuerpo a Cuerpo simultáneo contra el otro.

Puntúa si el objetivo queda K.O. por esto.



Cuando un modelo rival declare el próximo Ataque Cuerpo a Cuerpo contra un modelo aliado con Alias: Batman (Frank Miller), este modelo aliado gana la Habilidad Counter-Attack durante la duración de dicho ataque. Cada impacto desarmado durante el Counter-Attack inflige ★★★ de Daño.



"Es un quirófano. Y yo el cirujano."

Batman

LUGAR EQUIVOCADO, TÍO

HARVEY BULLOCK

3

1



Desvela una Sospecha enemiga que esté al menos a 6" de distancia de cualquiera de tus modelos con la Habilidad Cop (excepto el modelo que la Desvela).



Añade +1 a la CdF de un Ataque a Distancia realizado por un modelo con Nombre: Harvey Bullock. Coloca una Sospecha enemiga en contacto con el objetivo del ataque (ignorando la distancia mínima entre marcadores).



"Nací en un callejón, monstruo."

Harvey Bullock

UN BUEN POLI


JAMES W. GORDON




3

1



Un modelo aliado a 8" o menos de uno de tus modelos con Rango:  recibe Daño de un ataque, pero nadie recibe K.O. o es retirado como Baja.



Todos tus Secuaces (que no estén K.O.) a 8" o menos de un modelo con Nombre: James W. Gordon, retiran 1 .



"¿Valió la pena, Batman?"

James Gordon

BUSCANDO VENGANZA

JASON TODD



! **III** **◆** Inflige al menos 3 impactos con un arma que cause Daño de tipo ★ contra el modelo rival con el mayor coste de Reputación (si un enemigo con Alias: Joker está en juego, él debe ser el objetivo).




⚡ 2 Durante esta activación, un modelo aliado con Nombre: Jason Todd ignora la restricción de "once per game" de la Habilidad One Shot Gun.




"Ahora dime... ¿qué se siente?"

Jason Todd



3    Coloca esta carta cerca del modelo activo. Cuando otro modelo a 4" o menos de dicho modelo saque dos resultados de 1 natural en cualquier tirada (y no es retirado del juego como resultado de su acción actual), este modelo debe ser colocado inmediatamente en contacto con él y realizar un Ataque Cuerpo a Cuerpo extra contra él.

Puntúa si este ataque inflige algún Daño a ese modelo; si no, descártala.

2  Un modelo con Alias: Harley Quinn gana 1 dado de Fuerza hasta el final de la Ronda.

EMANCIPACIÓN

HARLEY QUINN



⚠️ / III / ✨ Un aliado activo inflige K.O. a un Jefe enemigo mientras ningún otro modelo aliado está a 6" o menos del modelo activo.

⚡ 1 Elige una Sospecha aliada a 8" o menos de un modelo aliado activo con Alias: Harley Quinn. Centra una plantilla Explosiva sobre esa Sospecha. Elige una dirección y mueve la plantilla 2D6". Los modelos afectados por la plantilla al final del movimiento sufren **♠️ ★**. Retira la plantilla.



"Soy una persona horrible, supongo."

Harley Quinn



BLACK CANARY 



Selecciona un modelo aliado.

Ese modelo y otro modelo aliado que esté a 4" o menos de él no están K.O.



1 Un aliado activo con Alias: Black Canary inflige Push 4 a todos los modelos y marcadores a 8" o menos de ella.



"Soy la justicia de la que no puedes huir"

Black Canary

TAPAOS LOS OÍDOS

**I**

Elige un modelo rival con una Reputación más alta que 50 (puede ser cualquier modelo rival si ninguno es elegible). Elige un modelo aliado.

Puntúa si ese aliado retira a ese rival como Baja.



1 Cuando un aliado con Alias: Huntress realiza un ataque a Distancia, reemplaza 1 de los dados de ataque por un dado de Fuerza.







"¿Sabes quién soy?"

Huntress

VENDETTA HUNTRESS 



   Hay 3 Sospechas aliadas a 4" o menos de un aliado activo, y al menos una de ellas está a 4" o menos de un modelo rival.

 **1** Durante la activación de un aliado elige un modelo aliado con la Habilidad Plant a 8" o menos de un aliado con Alias: Poison Ivy. Coloca el modelo seleccionado en contacto con una Sospecha aliada.



"La naturaleza siempre gana."

Poison Ivy

3
1

FRANK LA PLANTA

ALIMENTAME



⚠️ / III / ✨ Un modelo es retirado como Baja por la Habilidad Slow Digestion.

⚡ 1 Durante la activación de un aliado con Alias: Frank The Plant, un enemigo Devoured debe realizar inmediatamente un chequeo de Resistencia de Slow Digestion.






"La próxima vez no olvides el agua"


Frank the Plant

KATAKIUCHI KATANA



   Cuando un rival retire uno de tus modelos como Baja, hazlo objetivo. Elige un modelo aliado.

Puntúa si ese aliado retira al objetivo rival como Baja.

 **1** Cuando se retire como Baja un modelo a 4" o menos de un aliado con Alias: Katana, la próxima vez que realice Soul Voices, lo hace sin coste.

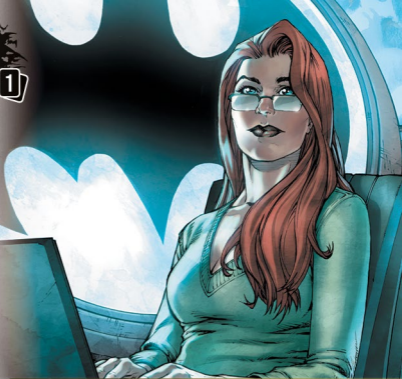


"Mi espada es una especie de traductor universal"

Katana

3
1

NETMASTER ORACLE



I



Selecciona un modelo aliado.

Hay al menos 6 Sospechas a 8" o menos del modelo seleccionado.



Mueve 2" todos los marcadores a 10" o menos de un aliado con Alias: Oracle.



"Soy Oráculo, conozco a todo el mundo."

Oráculo

EMPIEZA EL SHOW JOKER

**I**

Selecciona un Jefe aliado y lanza 1D3

+2. Coloca un contador numérico con un valor igual a la tirada. Elimina tantas Sospechas rivales a 18" o menos y colócalas en contacto con dicho modelo (ignorando la distancia mínima). Al final de la activación de cada modelo reduce el contador en 1.

Puntúa si el contador llega a 0 y alguna de esas Sospechas sigue en contacto con dicho modelo.





1 Lanza 1D6 por cada Sospecha aliada a 20" o menos de un modelo con Alias: Joker. Asigna contadores numéricos (con el valor de cada resultado) a dichas Sospechas. Cuando se realice cualquier tirada, debes sustituir uno de los dados por el valor de uno de los contadores numéricos asignados a las Sospechas (retirando el contador de ese marcador).

BOMBA VIRAL KOBRA

JEFFREY FRANKLIN BURR



Coloca un marcador Kobra Bomb a 4" o menos del centro del Área de Juego. Coloca 3 marcadores de Evento a 8" o menos de la Kobra Bomb. Un marcador de Evento puede ser retirado Manipulándolo. Al retirarlos, tira 1D6. Con un resultado de 1, inflige 2  a cada modelo a 8" o menos de la Kobra Bomb y retírala. Si se retiran estos 3 Eventos, retira la Kobra Bomb y descarta esta carta. Durante el Recuento, si alguno de estos Eventos sigue en juego, inflige 2  a cada miniatura a 8" o menos de la Kobra Bomb y retírala.

Alguna miniatura rival sufre daños como resultado de esta carta.




1

El modelo objetivo a 8" y LdV de un aliado con Nombre: Jeffrey Franklin Burr retira hasta 2 marcadores de Daño.






Empowered 2: Elimina también los Efectos.


CONTROL ESTRICTO

LADY EVE 

3 




   Un modelo aliado a 4" o menos de otro aliado con Rango:  o  supera un chequeo de Voluntad o Resistencia.

 3 Coloca un nuevo modelo Kobra Hybrid a 2" o menos del aliado activo. Retira el modelo activo del juego. El Kobra Hybrid se activa inmediatamente y puede realizar 2 acciones. A continuación, retira el Kobra Hybrid como Baja.

Empowered 5: El modelo Kobra Hybrid no se retira como Baja. Elimina esta carta del juego.

HIJA DEL DEMONIO

TALIA AL GHUL 



▲/IV/C Hay más Sospechas aliadas a 4" o menos de modelos rivales, que modelos rivales haya en juego.

⚡2 Las Sospechas aliadas a 20" o menos de un aliado con Nombre: Talia al Ghul son también marcadores Imminent Threat. Si un rival Desvela una Imminent Threat, debe retirar primero una Sospecha aliada o cancelar la acción.



"Mi padre tenía razón. He desatado una maldición sobre este mundo."

Talia al Ghul

MI CUERPO POR LA LIGA EL HEREJE

3

1



Un aliado es atacado en la misma Ronda por al menos 2 modelos rivales y no queda K.O. ni es retirado como Baja.



1 Si un aliado con Nombre: Talia al Ghul sufre cualquier número de impactos de un ataque a 4" o menos de un aliado con Alias: The Heretic, este último recibe todos los impactos del ataque.





"Los hijos nacen para morir en la guerra."


The Heretic

2
3

HERIDA MORTAL CHESHIRE



 **IV**  Un rival es retirado como Baja a causa del efecto Poison.

1  Elige un modelo afectado por Poison, a 4" o menos de un modelo con Aliás: Cheshire. Ese modelo realiza una tirada de Poison inmediatamente.



"Mis shuriken están bastante envenenados."

Cheshire

2
3

HERIDA MORTAL CHESHIRE



IV Un rival es retirado como Baja a causa del efecto Poison.

1 Elige un modelo afectado por Poison, a 4" o menos de un modelo con Aliás: Cheshire. Ese modelo realiza una tirada de Poison inmediatamente.



"Mis shuriken están bastante envenenados."

Cheshire

2
3

HERIDA MORTAL CHESHIRE



IV/G Un rival es retirado como Baja a causa del efecto Poison.

1 Elige un modelo afectado por Poison, a 4" o menos de un modelo con Aliás: Cheshire. Ese modelo realiza una tirada de Poison inmediatamente.



"Mis shuriken están bastante envenenados."

Cheshire

SEÑOR DE LAS POZAS RA'S AL GHUL



Si un Jefe aliado está a 8" o menos del Jefe rival, coloca tu Jefe en contacto con él. Ambos deben realizar un Ataque Cuerpo a Cuerpo simultaneo contra el otro.

Puntúa si retiras al jefe enemigo como Baja.



Si un aliado con Alias: Ra's Al Ghul ha sido retirado del juego como Baja, colócalo dentro de una Zona de Despliegue aliada sin ningún contador de Daño.



"El colmillo que protege a la cabeza."

Ra's al Ghul

DUELO DE MAESTROS

LADY SHIVA



Un modelo aliado hace que un modelo enemigo con un mayor valor de Reputación quede K.O.



Al resolver un ataque realizado por un aliado con Alias: Lady Shiva, cambia todos los marcadores ★ infligidos por ♠.






"No te estaba probando. Estaba probando mis propias percepciones."


Lady Shiva

MI CUERPO ES VUESTRO UBU

8



   Un modelo aliado no queda K.O. o es retirado como Baja por un ataque que ha hecho al menos 4 impactos exitosos (antes de la tirada de Defensa).

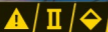
 **1** Si un modelo aliado es el objetivo de un Ataque a 4" o menos de un aliado con Alias: Ubu, puede usar la habilidad Bodyguard sobre este modelo aliado, sin pagar su coste de Esfuerzo.



"¿Debo despacharlo, maestro?"

Ubu

BUSCANDO A NORA MR. FREEZE



Elige 2 Elementos de Escenografía, después el oponente elige 1. Inmediatamente coloca un marcador de Evento Nora Research a 2" o menos de cada uno. Un modelo puede manipular estos marcadores para moverlos 4". Retira un Nora Research cuando esté en contacto con un Jefe aliado.

Puntúa si los 3 marcadores son retirados.



Este recurso solo puede usarse cuando esta carta esté en juego como Objetivo, y no va a la pila de Recursos Gastados cuando es usado. Durante la activación de un aliado con Alias: Mr. Freeze, puedes pagar el coste de Recurso e inmediatamente realizar una acción extra de Movimiento.

FRÍA COMO EL HIELO

KILLER FROST



Un modelo aliado realiza un Ataque contra un modelo que no está K.O. y que retiraría como Baja. En vez de eso, ignora todo el Daño de este ataque y el objetivo sufre el efecto Freeze.



1 Un modelo con Alias: Killer Frost gana 1 acción extra esta activación.

3
1



EL DON CARMINE FALCONE



II



El Jefe aliado está a 6" o menos del Jefe rival.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

⚡ 0

Durante la activación de un modelo aliado, elige hasta a 2 modelos aliados que estén a 8" o menos de un modelo aliado con Nombre: Carmine Falcone y muévelos 6".

ENCUBRIMIENTO

CARMINE FALCONE (THE BATMAN)



II



Elige 3 Sospechas aliadas.

Hasta el final de la Ronda, estas Sospechas son también marcadores Evidence.

Tienes un modelo aliado en contacto con al menos 1 marcador Evidence.

1

Cancela una carta de Objetivo usada como Recurso, después el oponente puede escoger una de tus Sospechas y retirarla.

BRUTALIDAD INCONTROLADA MARONI



Elige al modelo con la Reputación más alta a 6" o menos de un modelo aliado y de 2 Sospechas aliadas. Ese modelo sufre Daño igual o superior a la mitad de su Resistencia.




Al realizar un ataque a distancia con un arma que no use plantilla, ese ataque gana la Habilidad Acid.

EL VERDADERO JEFE

THE VENTRILOQUIST

3

1



! **II** **⌚** Cada vez que un Secuaz aliado realice una acción Manipular, coloca un marcador ★ sobre esta carta. Cada vez que un Secuaz rival realice una acción Manipular, retira un marcador ★ de esta carta.

Esta carta tiene al menos un marcador ★.

⚡ 1

Cuando un modelo aliado con Alias: The Ventriloquist sufra Daño, colócalo en contacto con una Sospecha aliada a 4" o menos de él, cancela el Daño y cualquier Efecto sufrido. Retira esta Sospecha.

DOLOR Y DINERO

BLACK MASK



2

2

⚠ / II / ⌚ Hay más modelos rivales que aliados con marcadores **♠** en el Área de Juego.

⚡ 1

Coloca 1 marcador **♠** en un modelo aliado activo, él gana 2 marcadores **☀**.

DOLOR Y DINERO

BLACK MASK



⚠ / II / ⌚ Hay más modelos rivales que aliados con marcadores **♠** en el Área de Juego.

⚡ 1 Coloca 1 marcador **♠** en un modelo aliado activo, él gana 2 marcadores **☀**.



Elige un rival a 8" o menos de tu Jefe. Marca a ese modelo de alguna manera. Cada vez que ese modelo coloque una Sospecha, inflija un K.O. o retire un modelo como Baja, coloca 2 marcadores ♠ en esta carta.


Puntúa cuando haya al menos 5 ♠ en esta carta.



Este recurso solo puede utilizarse mientras esta carta está en juego como un Objetivo y no va a la Pila de Recursos Gastados cuando se usa. Durante la activación de un aliado con Alias: The Penguin, puedes retirar 1 ♠ de esta carta para:

- Mueve un modelo aliado 4".
- Coloca un marcador de Sospecha en contacto con un modelo aliado.
- Mira la mano de tu rival y descarta 1 carta.



THE PENGUIN (THE BATMAN) 

ASEGURAR EL DROP



Elige 3 Sospechas aliadas.

Hasta el final de la Ronda estas Sospechas son también marcadores Drop (no pueden ser desveladas o retiradas esta Ronda).

Puntúa si tienes más modelos aliados a 4" o menos de al menos 2 de estos marcadores.








1 Puedes usar la Habilidad One Use o la Pieza de Equipo que ya haya sido utilizada durante esta partida.

AVARICIA INTERMINABLE

EMPEROR PENGUIN










   Un Jefe rival queda K.O. o es retirado como Baja por un Jefe aliado y hay más Sospechas aliadas que rivales en juego.

 **1** Los modelos aliados a 8" o menos de un modelo aliado con Alias: Emperor Penguin y a 4" o menos de una Sospecha rival pueden ganar 2  marcadores.

INTERCAMBIO CALLEJERO LOOSE LIPS



   Un modelo aliado desvela una sospecha a 6" o menos de 2 Sospechas aliadas y de un modelo aliado con Rango:  o .




 **2** Los modelos aliados a 8" o menos de un aliado con Alias: Loose Lips y a 4" o menos de una Sospecha aliada ganan 2 marcadores .


ACERTIJOS POR DOQUIER RIDDLER

2

2



   Un modelo rival desvela una de tus Sospechas y tienes al menos 2 marcadores de Riddle en juego.

 **2** Puedes colocar hasta 3 marcadores de Riddle a 8" o menos de un modelo con Alias: Riddler aliado.






Cuanto más coges, más dejas atrás. ¿Qué soy yo?


ACERTIJOS POR DOQUIER RIDDLER

2

2



   Un modelo rival desvela una de tus Sospechas y tienes al menos 2 marcadores de Riddle en juego.

 2 Puedes colocar hasta 3 marcadores de Riddle a 8" o menos de un modelo con Alias: Riddler aliado.



Cuanto más coges, más dejas atrás. ¿Qué soy yo?

3

TÁCTICA DE DESPISTE QUELLE



▲ / III / ? Un modelo rival ha sido el objetivo de 3 Ataques de 3 modelos aliados diferentes durante esta ronda.

⚡ 1 Durante la activación de un modelo aliado, mueve un modelo rival 6" hacia un marcador aliado.



¿Qué es más útil cuando está roto?

QUERY Y ECHO

8 QUERY



Un modelo aliado desvela 1 Sospecha rival que está a 2" o menos de una Sospecha aliada.



1 Un modelo aliado con Alias: Echo gana 2 Esfuerzos gratuitos para la acción actual si está a 6" o menos de un modelo aliado con Alias: Query.



Hago dos personas de una. ¿Qué soy yo?

**3****?**

ECHO Y QUERY

ECHO

Un modelo rival desvela una de tus Sospechas que está a 2" o menos de una Sospecha rival.



1 Un modelo aliado con Alias: Query gana 2 Esfuerzos gratuitos para la acción actual si está a 6" o menos de un modelo aliado con Alias: Echo.



Puedo apuntar en todas las direcciones, pero no puedo llegar al destino por mí mismo.

**3**

Jugar cuando un rival coloca una Sospecha. Se reemplaza inmediatamente por un marcador de Osito. Un modelo en contacto con un Osito puede controlarlo (colócalo aparte en donde lo recuerdes). Si un modelo que controle Osito queda K.O. o es retirado del Área de Juego, coloca el Osito a 1" o menos de él. Un aliado con Alias: Bane gana +1 a sus tiradas de Ataque contra un modelo enemigo que controla o está a 4" o menos de un Osito colocado, y si termina una acción de Movimiento más cerca de Osito, puede mover 4" adicionales.

Puntúa si un modelo aliado está controlando el Osito al final del juego.

Este Objetivo no puede jugarse después de la 3ª ronda.






1 Elige un modelo enemigo a 6" o menos de un modelo aliado con Alias: Bane. Sufre el efecto Scared.


OSITO  **BANE**

TERMINARÁ ESTA NOCHE

ARKHAM KNIGHT



   El Jefe enemigo es retirado como Baja a 8" o menos de un aliado activo.

 **2** Un modelo con Alias: Arkham Knight puede ganar 1 acción extra esta activación.



"No has ganado. Esta noche, pagarás. ¡Por todo!"

Arkham Knight




UNA CIUDAD CON MIEDO


SCARECROW



3



   Al menos 3 modelos sufren el efecto Scared.

 2 Elige un modelo en el Área de Juego. Este modelo debe realizar un chequeo de Voluntad. Si falla sufre el efecto Scared. Este recurso solo puede ser jugado durante la fase Trazar el Plan.



"Todo lo que te queda es ver como arrastro a tu amada Gotham al olvido."

Scarecrow


**3****1**

REFORZARSE BIRD



Un modelo aliado que recibe un ataque a 4" o menos de otro modelo aliado con la habilidad Veteran no sufre más de 2 Daños de este ataque.



Los modelos aliados con la habilidad Veteran a 4" o menos de un modelo aliado con Alias: Bird ganan 2 .



"Bane ya tiene todo lo que necesita. Él te encontrará. Y te romperá."

Bird



Coloca 3 marcadores de Evento a 8" o menos de modelos rivales. Escoge en secreto:

- 1 marcador será **Secret Objective**.
- 2 marcadores serán **Shadows**.

Los modelos pueden retirar dichos marcadores desvelándolos. Al comienzo de una activación puedes eliminar uno de estos marcadores.

Antes de eliminar **Shadows**, puedes colocar un modelo aliado con *Reanimated Owl* en contacto con el marcador (una sola vez esta ronda).

El **Secret Objective** está en juego.

Elimina los marcadores al final de la ronda.



Juega cuando realices un ataque contra un modelo marcado como Prey. Dicho modelo no puede realizar Esfuerzos durante este ataque.

EL EDICTO DE LA CORTE

THE COURT

3



II



Retira como Baja al menos 2 modelos rivales marcados como Prey.

1

Selecciona un aliado con la Habilidad Reanimated Owl que haya sido retirado como Baja y colócalo a 4" o menos de un aliado con el Alias: The Court sin ningún Daño en él. Elimina esta carta del juego.

3
1



LA MISIÓN

WILLIAM COBB



II



Selecciona un modelo con la Habilidad Reanimated Owl.

Puntúa si este modelo elimina al actual Jefe rival o al modelo con el mayor valor de Reputación del Área de Juego.

0

Selecciona un modelo rival a 4" o menos de un aliado con Nombre: William Cobb y una Sospecha aliada. Retira esta Sospecha. Marca al rival como Prey. Devuelve esta carta al mazo y barájalo.

Si marcas un rival y ya hay previamente otro marcado en juego, el anterior ya no se considera Prey.

PLAN DE FUGA

CALVIN ROSE



3

1




II



Selecciona un modelo aliado.

Puntúa si dicho modelo continúa en el Área de Juego al final de la partida.

0

Selecciona un aliado con Nombre: Calvin Rose a 8" o menos de un rival que declare un Ataque. Un modelo aliado a 8" o menos de él gana 3 marcadores .



– Coloca un marcador de

Evento a 4" o menos de un modelo rival. Tira 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado en este Evento. Al final de la activación de cada modelo después del actual reduce este contador en 1. Cuando el contador llegue a 0, **tira 2 dados**, + 1 adicional por cada modelo aliado, y - 1 por cada modelo rival, a 4" o menos del marcador.

Puntúa si al menos 2 resultados coinciden.



1 Durante la activación de un modelo aliado, puedes retirar una Sospecha aliada o rival a 8" o menos de un modelo con Alias: Sugar. Si retiras una Sospecha aliada, descarta una carta de Objetivo. Si retiras una Sospecha rival, tu rival debe descartar una carta de Objetivo.










"Para ti son todo arcoíris, polvo de hadas y almas centelleantes ahí abajo"

Two-Face



CONDIMÉNTALO UN POCO SPICE

 /  /   – Un modelo aliado realiza un Ataque haciendo objetivo a al menos 2 modelos rivales e inflige Daño a al menos 1 de ellos.

 **1** Elige uno de estos dos efectos:
Los modelos rivales a 8" o menos de un modelo con Alias: Spice sufren  4, o los modelos aliados a 8" o menos de Spice ganan  2.



"Deja que te llamen monstruo, y te convertirás en un monstruo."

Two-Face

3
1



JUSTICIA TWO-FACE

⚠️/III/◇ Puntúa cuando hayas retirado al menos dos modelos rivales como Baja con la Habilidad Judgment.

⚡2 Juega esta carta cuando un modelo aliado con Alias: Two-Face use la Habilidad Judgment. En lugar de lanzar una moneda o un dado, elige el resultado.



"Castigo y reinserción - paradójicamente fuerzas opuestas de un sistema con dos caras al que una vez serví."




Two-Face




MAESTRO DE LA MANIPULACIÓN

HUSH



   Usa menos cartas de Recurso que tu oponente esta ronda.

 **0** Si hay un modelo rival a 8" o menos de un modelo aliado con Alias: Hush, tu rival puede perder inmediatamente 1 punto de Recurso. Si decide no hacerlo o no puede, tú ganas 1 punto de Recurso.






"Pero te pareces a... ¿Bruce Wayne?"

Hush

EL TIRO DEL MILLÓN DEADSHOT



Un modelo rival con el Rango: ,  y/o  queda K.O. o es retirado como Baja con un Ataque a Distancia.



1 Un modelo con Nombre: Floyd Lawton añade +1 a la CdF de una de sus armas si el ataque no se realiza dentro del Alcance Óptimo del arma.



"Algunos de nosotros somos armas. Algunos de nosotros somos objetivos. Y algunos de nosotros somos balas, esperando ser disparadas."

Deadshot



Un modelo aliado retira como Baja al modelo rival con el valor de Reputación más alto.

Después, retira el modelo aliado de la partida. El rival no puede puntuar una carta de Objetivo por esto.



2

Elige un modelo rival a 8" o menos de un aliado con Alias: Deathstroke (The Terminator). Ese rival no puede alejarse más de 8" de este modelo aliado hasta el final de la ronda.



"Su dinero es verde, y como extra... mataré a Batman"

Deathstroke

UN GATO TIENE NECESIDADES CATWOMAN



⚠️ / III / ✨ Desvela una Sospecha rival a 5" o menos de al menos 2 marcadores Cat aliados. Después retira estos marcadores.

⚡ 1 Cuando un aliado con Alias: Catwoman retira un modelo rival como Baja, coloca un marcador Cat aliado en contacto con ese modelo, si es posible.



"Es un desperdicio cuando se rompen las cosas bonitas."
Catwoman



MADRE DE GATOS CATWOMAN (THE BATMAN)



Juega cuando un aliado Desvela una Sospecha enemiga (antes de la Ronda 4).

Puntúa si este modelo está en juego al final de la siguiente fase de Recuento de Ronda.

1

Elige un modelo aliado que esté a 8" o menos de un modelo aliado con Alias: Catwoman (The Batman) y muévela 4".

CORROMPIDO

THE BATMAN WHO LAUGHS



1

3



Al menos 5 modelos sufren el efecto Enervating y/o Poison.



Un modelo Dañado por un atacante que esté a 8" o menos de un aliado con Nombre: The Batman Who Laughs sufre el efecto Poison.



"Sabes que soy Batman, pero también sabes que no lo soy."

The Batman Who Laughs

CORROMPIDO

THE BATMAN WHO LAUGHS



1

3



Al menos 5 modelos sufren el efecto Enervating y/o Poison.



Un modelo Dañado por un atacante que esté a 8" o menos de un aliado con Nombre: The Batman Who Laughs sufre el efecto Poison.



"Sabes que soy Batman, pero también sabes que no lo soy."

The Batman Who Laughs




CORROMPIDO

THE BATMAN WHO LAUGHS



1

3

   Al menos 5 modelos sufren el efecto Energizing y/o Poison.

 1

Un modelo Dañado por un atacante que esté a 8" o menos de un aliado con Nombre: The Batman Who Laughs sufre el efecto Poison.






"Sabes que soy Batman, pero también sabes que no lo soy."


The Batman Who Laughs

DEPREDADOR ALFA

THE BATMAN WHO LAUGHS



   Un modelo enemigo con al menos 3 Sospechas a 4" o menos de él, es retirado como Baja.

 1 Cuando un modelo a 8" o menos de un aliado con Nombre: The Batman Who Laughs completa con éxito un Ataque Cuerpo a Cuerpo, cambia todo el Daño ★ por Daño ♠ de ese ataque.






"Sabes que soy algo errático y retorcido, y eso te aterroriza"


The Batman Who Laughs

DEPREDADOR ALFA

THE BATMAN WHO LAUGHS



   Un modelo enemigo con al menos 3 Sospechas a 4" o menos de él, es retirado como Baja.

 1 Cuando un modelo a 8" o menos de un aliado con Nombre: The Batman Who Laughs completa con éxito un Ataque Cuerpo a Cuerpo, cambia todo el Daño ★ por Daño ♠ de ese ataque.






"Sabes que soy algo errático y retorcido, y eso te aterroriza"


The Batman Who Laughs

DEPREDADOR ALFA

THE BATMAN WHO LAUGHS



   Un modelo enemigo con al menos 3 Sospechas a 4" o menos de él, es retirado como Baja.

 1 Cuando un modelo a 8" o menos de un aliado con Nombre: The Batman Who Laughs completa con éxito un Ataque Cuerpo a Cuerpo, cambia todo el Daño ★ por Daño ♠ de ese ataque.



"Sabes que soy algo errático y retorcido, y eso te aterroriza"

The Batman Who Laughs



! **I** **G** Elige 1 Elemento de Escenografía que esté a 4" o menos de un modelo aliado y al menos a 8" fuera de tu Zona de Despliegue.

Hay al menos 1 modelo y 1 Sospecha aliados a 4" o menos de ese Elemento de Escenografía.

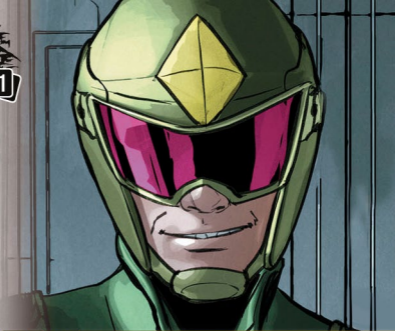
1 Coloca un aliado con Alias: Killer Moth en contacto con 1 Sospecha aliada que esté a 4" o menos de otro modelo aliado. Después, retira esta Sospecha.



"Pronto la ciudad se inclinará ante su nuevo amo ¡Killer Moth!"
Killer Moth

3
1

CARISMA ABRUMADOR KITE-MAN 8



A / **I** / **C** *Elige un modelo aliado y otro rival.*

Ese modelo aliado desvela más Sospechas que el rival esta ronda.

1 Un rival que realiza un chequeo de Voluntad a 4" o menos de un modelo con Alias: Kite-Man sufre un +2 a ese chequeo.



"¡Toma ya!"

Kite-Man

MAESTRO DEL TIEMPO

CLOCK KING



II



El rival elige 3 de sus Sospechas.

Esas Sospechas no están en juego, o tienes una Sospecha aliada a 4" o menos de cualquiera de ellas.



1 Coloca un marcador de Evento aliado en contacto con el modelo activo que esté a 4" o menos de un aliado con Alias: Clock King. Al final de la activación, este modelo debe ser colocado de nuevo en contacto con el marcador de Evento. Retira ese marcador.



"Algunas personas matan el tiempo, pero esta vez, el tiempo te matará a ti!"

Clock King

FRÍO COMO LA MUERTE

GENTLEMAN GHOST



Al menos 4 modelos sufren una penalización de movimiento.



Elige hasta 3 Sospechas aliadas a 6" o menos de un aliado con Alias: Gentleman Ghost. Todos los demás modelos a 4" o menos de cualquiera de estas Sospechas sufren el Efecto Slow (4).



"¡Pónganse sus capas de viaje y entren... al vagón de las pesadillas!"

Gentleman Ghost



Coloca un contador numérico con un valor de 1 en esta carta. Cada vez que un modelo rival Coloque o Desvele una Sospecha, reduce el valor numérico en 1. Cada vez que Coloques una Sospecha, incrementa el valor del contador en 1.

Esta carta tiene un contador numérico.



1 Cuando un aliado con Alias: Calendar Man Desvele una Sospecha rival, coloca una Sospecha aliada a 12" o menos, si es posible.



"Treinta días tiene Noviembre. Abril, Junio y Septiembre. De veintiocho no hay más que uno. Y todos los demás son de treinta y uno. Por supuesto el año bisiesto viene y mata. Cada cuatro años acierta, y veintiocho es veintinueve."

SALSA Y PEPINILLOS

CONDIMENT KING 8



! / **III** / **◆** Desvela una Sospecha rival. Esta Sospecha debe tener al menos 2 modelos rivales a 4" o menos, cada uno con al menos 2 Efectos diferentes.

⚡1 Juega este recurso antes de realizar un Ataque. Un aliado con Alias: Condiment King gana +1 a impactar. Si tiene éxito, el modelo objetivo sufre los Efectos Scared y Push (4).



"¿Quién quiere un poco de sabor?"

Condiment King