

BASES SEGURAS DE LA CORTE



Elige un marcador Owl aliado.

Al final de cada activación rival, si no hay modelos rivales a 4" o menos de este marcador, añade un contador numérico +1 encima de esta carta.

Puntúa cuando el contador llegue a 3.



Coloca inmediatamente un modelo aliado en contacto con una Alcantarilla a 4" o menos de un rival marcado como Prey.

BASES SEGURAS DE LA CORTE

2

3



! **III** **◆** *Elige un marcador Owl aliado. Al final de cada activación rival, si no hay modelos rivales a 4" o menos de este marcador, añade un contador numérico +1 encima de esta carta.*

Puntúa cuando el contador llegue a 3.

⚡ 0

Coloca inmediatamente un modelo aliado en contacto con una Alcantarilla a 4" o menos de un rival marcado como Prey.

BASES SEGURAS DE LA CORTE



! **III** **◆** *Elige un marcador Owl aliado. Al final de cada activación rival, si no hay modelos rivales a 4" o menos de este marcador, añade un contador numérico +1 encima de esta carta.*




Puntúa cuando el contador llegue a 3.


⚡ 0 Coloca inmediatamente un modelo aliado en contacto con una Alcantarilla a 4" o menos de un rival marcado como Prey.

2
3



LA GARRA DEL TALON

   Retira como Baja a un rival marcado como Prey.

 **0** Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.




Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.


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

2
3



LA GARRA DEL TALON

   Retira como Baja a un rival marcado como Prey.

 **0** Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.




Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.


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

2
3



LA GARRA DEL TALON

   Retira como Baja a un rival marcado como Prey.

 **0** Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.



Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.

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

3



ACCIDENTE TERRIBLE



 / **II** /  El Jefe rival actual, o el modelo con el mayor valor de Reputación no está en el Área de Juego.

1 Un aliado gana 1 Esfuerzo gratuito, o 3 si toma como objetivo o es objetivo de un modelo marcado como Prey.

3



ACCIDENTE TERRIBLE




 / **II** /  El Jefe rival actual, o el modelo con el mayor valor de Reputación no está en el Área de Juego.


1 Un aliado gana 1 Esfuerzo gratuito, o 3 si toma como objetivo o es objetivo de un modelo marcado como Prey.

3



ACCIDENTE TERRIBLE

   El Jefe rival actual, o el modelo con el mayor valor de Reputación no está en el Área de Juego.

 1 Un aliado gana 1 Esfuerzo gratuito, o 3 si toma como objetivo o es objetivo de un modelo marcado como Prey.

2
3



EL CUENTO DE LOS BÚHOS

! **III** **◆** Tienes al menos 2 marcadores Owl y 1 Sospecha aliada, a 4" o menos del mismo modelo rival.

⚡ 0 Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.

Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.

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

2
3



EL CUENTO DE LOS BÚHOS

! **III** **◆** Tienes al menos 2 marcadores Owl y 1 Sospecha aliada, a 4" o menos del mismo modelo rival.

⚡ 0 Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.

Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.

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

2
3



EL CUENTO DE LOS BÚHOS

⚠️/III/◆ Tienes al menos 2 marcadores Owl y 1 Sospecha aliada, a 4" o menos del mismo modelo rival.

⚡0 Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.

Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.

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

2
2



GARRA EN LA SOMBRA

⚠️ / III / ✨ Coloca 1 Sospecha a 4" o menos de un rival que tenga al menos 1 marcador ♠️.

⚡ 1 Un modelo aliado que se mueve hacia un rival marcado como Prey y termina su movimiento más cerca de él de lo que empezó, puede mover 4" adicionales. Si acaba este movimiento en contacto con la Prey, mueve un marcador Owl aliado 4".

2
2

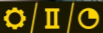


GARRA EN LA SOMBRA

⚠️ / III / ✨ Coloca 1 Sospecha a 4" o menos de un rival que tenga al menos 1 marcador ♠️.

⚡ 1 Un modelo aliado que se mueve hacia un rival marcado como Prey y termina su movimiento más cerca de él de lo que empezó, puede mover 4" adicionales. Si acaba este movimiento en contacto con la Prey, mueve un marcador Owl aliado 4".

GOTHAM ES NUESTRA



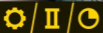
Selecciona 2 elementos de Escenografía, luego tu rival escoge otro. Coloca inmediatamente una Sospecha aliada a 4" o menos de cada uno.

Hay al menos 1 Sospecha aliada a 4" o menos de esos 3 elementos.



Mueve 1 marcador en juego 4". Si un modelo marcado como Prey está a 8" o menos de él, muévelo 8" en su lugar.

GOTHAM ES NUESTRA




Selecciona 2 elementos de Escenografía, luego tu rival escoge otro. Coloca inmediatamente una Sospecha aliada a 4" o menos de cada uno.

Hay al menos 1 Sospecha aliada a 4" o menos de esos 3 elementos.




Mueve 1 marcador en juego 4". Si un modelo marcado como Prey está a 8" o menos de él, muévelo 8" en su lugar.

3**2****II**

Cuando se retire un modelo como Baja, coloca marcadores  sobre esta carta según:

- *Modelo rival: 1 .*
- *Modelo rival marcado como Prey: 3 .*

Tienes más marcadores  sobre esta carta que Sospechas rivales en juego.


0

Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.


Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.

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

3**2****II**

Cuando se retire un modelo como Baja, coloca marcadores  sobre esta carta según:

- *Modelo rival: 1 .*
- *Modelo rival marcado como Prey: 3 .*

Tienes más marcadores  sobre esta carta que Sospechas rivales en juego.

0

Elige un modelo rival a 4" o menos de un marcador Owl aliado y una Sospecha aliada. Retira esa Sospecha. Ese rival es marcado como Prey.

Si usas este recurso más de una vez durante esta ronda, su coste se verá incrementado a 1 esta ronda.

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



EL LABERINTO DE LOS BÚHOS



Selecciona un modelo rival marcado como Prey. Si este modelo no realiza una acción de Movimiento durante su próxima activación, sufre Energating 2.

Puntúa si realiza una acción de Movimiento.



1 *Mueve 4" un rival marcado como Prey. Si este modelo está a 4" o menos de un marcador Owl aliado, en lugar de moverlo, colócalo en contacto con una Alcantarilla.*



EL LABERINTO DE LOS BÚHOS



Selecciona un modelo rival marcado como Prey. Si este modelo no realiza una acción de Movimiento durante su próxima activación, sufre Energating 2.

Puntúa si realiza una acción de Movimiento.



1 Mueve 4" un rival marcado como Prey. Si este modelo está a 4" o menos de un marcador Owl aliado, en lugar de moverlo, colócalo en contacto con una Alcantarilla.



Marcadores Owl



Al comienzo de la partida, coloca 3 marcadores Owl aliados en cualquier lugar del Área de Juego.

Cuando se retire un modelo como Baja, mueve 4" un marcador Owl aliado.