

GASEADO DE CONOCERTE



Cuando un modelo rival Desvela una de tus Sospechas, el rival debe elegir uno de sus modelos. Coloca una Sospecha rival en contacto con él.

ó

Cuando un modelo aliado Desvele una Sospecha rival, debes elegir uno de tus modelos. Coloca una Sospecha aliada en contacto con él.

El modelo elegido en ambos casos sufre el Efecto Enervating 2.



0

Cuando una Sospecha es Desvelada, antes de retirarla, coloca un marcador de Gas Canister en contacto con ella. Lanza 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado encima de este marcador. Durante su activación, cada modelo que esté a 4" o menos de este marcador sufre el efecto Poison usando la regla Gas. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador. Cuando este contador llegue a 0, retira este marcador.

GASEADO DE CONOCERTE



Cuando un modelo rival Desvela una de tus Sospechas, el rival debe elegir uno de sus modelos. Coloca una Sospecha rival en contacto con él.

ó

Cuando un modelo aliado Desvele una Sospecha rival, debes elegir uno de tus modelos. Coloca una Sospecha aliada en contacto con él.

El modelo elegido en ambos casos sufre el Efecto Enervating 2.



0

Cuando una Sospecha es Desvelada, antes de retirarla, coloca un marcador de Gas Canister en contacto con ella. Lanza 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado encima de este marcador. Durante su activación, cada modelo que esté a 4" o menos de este marcador sufre el efecto Poison usando la regla Gas. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador. Cuando este contador llegue a 0, retira este marcador.

GASEADO DE CONOCERTE



Cuando un modelo rival Desvela una de tus Sospechas, el rival debe elegir uno de sus modelos. Coloca una Sospecha rival en contacto con él.

ó

Cuando un modelo aliado Desvele una Sospecha rival, debes elegir uno de tus modelos. Coloca una Sospecha aliada en contacto con él.

El modelo elegido en ambos casos sufre el Efecto Enervating 2.



0

Cuando una Sospecha es Desvelada, antes de retirarla, coloca un marcador de Gas Canister en contacto con ella. Lanza 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado encima de este marcador. Durante su activación, cada modelo que esté a 4" o menos de este marcador sufre el efecto Poison usando la regla Gas. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador. Cuando este contador llegue a 0, retira este marcador.



Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Esta Sospecha es también un marcador Explosive Teeth. Lanza 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado encima de este marcador. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador y mueve este marcador 1D6" directamente hacia ese modelo. Cuando el contador llega a 0 o si este marcador es Desvelado, centra la plantilla Explosiva sobre este marcador. Los modelos afectados sufren ♠. Puntúa si cualquier modelo sufre daño por esto. Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.



Junta tu Pila de Recursos Gastados con tu mazo de Objetivos y barájalos.

¡MORDED EL POLVO!



Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Esta Sospecha es también un marcador Explosive Teeth. Lanza 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado encima de este marcador. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador y mueve este marcador 1D6" directamente hacia ese modelo. Cuando el contador llega a 0 o si este marcador es Desvelado, centra la plantilla Explosiva sobre este marcador. Los modelos afectados sufren ♠. Puntúa si cualquier modelo sufre daño por esto. Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.



Junta tu Pila de Recursos Gastados con tu mazo de Objetivos y barájalos.

¡MORDED EL POLVO!



¡MORDED EL POLVO!



Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Esta Sospecha es también un marcador Explosive Teeth. Lanza 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado encima de este marcador. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce en 1 el contador y mueve este marcador 1D6" directamente hacia ese modelo. Cuando el contador llega a 0 o si este marcador es Desvelado, centra la plantilla Explosiva sobre este marcador. Los modelos afectados sufren ♠. Puntúa si cualquier modelo sufre daño por esto. Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.



0 Junta tu Pila de Recursos Gastados con tu mazo de Objetivos y barájalos.

ACERCADLES LA BROMA



! **III** **◆** Un modelo aliado con la Habilidad Trickster coloca una Sospecha a 4" o menos de un modelo rival.

Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.

⚡1 Reduce o incrementa el valor de un contador numérico en 1 o 2.



Sus enemigos caían a su paso. Era el momento idóneo para comenzar su número final.

ACERCADLES LA BROMA



! / **III** / **◆** Un modelo aliado con la Habilidad Trickster coloca una Sospecha a 4" o menos de un modelo rival.

Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.

⚡1 Reduce o incrementa el valor de un contador numérico en 1 o 2.



Sus enemigos caían a su paso. Era el momento idóneo para comenzar su número final.

ACERCADLES LA BROMA



! / **III** / **◆** Un modelo aliado con la Habilidad Trickster coloca una Sospecha a 4" o menos de un modelo rival.

Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.

⚡1 Reduce o incrementa el valor de un contador numérico en 1 o 2.



Sus enemigos caían a su paso. Era el momento idóneo para comenzar su número final.

NO PARECE FRESCO

2

3

HAHA!

! **III** **☾** *Juega esta carta cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Esta Sospecha también es un Poisoned Fish. Un modelo que Desvele este marcador sufre el Efecto Veneno.*

El marcador está en juego.

⚡1 *Cuando un modelo que sufre el Efecto Poison realice su Chequeo de Resistencia, puedes quitar uno de los dados después de ver el resultado de la tirada.*




¡La cena está servida!

NO PARECE FRESCO


2

3

HAHA!

   *Juega esta carta cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Esta Sospecha también es un Poisoned Fish. Un modelo que Desvele este marcador sufre el Efecto Veneno.*

El marcador está en juego.

 **1** *Cuando un modelo que sufre el Efecto Poison realice su Chequeo de Resistencia, puedes quitar uno de los dados después de ver el resultado de la tirada.*

¡La cena está servida!

NO PARECE FRESCO

2

3

HAHA!

! **III** **☾** *Juega esta carta cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Esta Sospecha también es un Poisoned Fish. Un modelo que Desvele este marcador sufre el Efecto Veneno.*

El marcador está en juego.

⚡1 *Cuando un modelo que sufre el Efecto Poison realice su Chequeo de Resistencia, puedes quitar uno de los dados después de ver el resultado de la tirada.*

¡La cena está servida!

2

1

HAHA!



I



Un modelo aliado con Rango:
 ☹️, ☹️ o ☹️ sufre Daño por la acción de un rival durante esta Ronda.

1

Escoge 1 modelo aliado con 1 o más marcadores de Daño. Cambia el Daño ★ por Daño ♠ o viceversa. No puedes hacer esto si el modelo pudiera quedar K.O. o fuese retirado como Baja como resultado.



Tómate tu tiempo... lo mejor es saborear el momento.




OH, ¡BAILEMOS!

NECESARIAMENTE PRESCINDIBLES


1

0



   Un modelo aliado con la Habilidad Trickster es retirado como Baja o queda K.O.

Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.

 **1** Si un rival Desvela 1 de tus Sospechas, antes de retirarla, coloca un modelo aliado con la Habilidad Trickster en contacto con esta Sospecha.



Merece la pena perder algún secuaz siempre que nos divirtamos con ello.

2

HAHA!

ADEREZANDO LA MEZCLA



Un modelo con el Efecto Poison es retirado como Baja.

Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.



Al comienzo de la activación de un modelo mueve hasta 2 Sospechas aliadas 4".



¿No te gusta su aroma? Debe de ser porque lleva una pizca de VENENO.

2

2

HAHA!

ADEREZANDO LA MEZCLA



Un modelo con el Efecto Poison es retirado como Baja.

Ambos jugadores descartan una carta de Objetivo al azar.



Al comienzo de la activación de un modelo mueve hasta 2 Sospechas aliadas 4".



¿No te gusta su aroma? Debe de ser porque lleva una pizca de VENENO.

SACADLES A HACER SUS COSITAS

2



HAHA!



Cuando un modelo aliado Desvela una Sospecha aliada, antes de retirarla centra una plantilla Explosiva sobre ella. Escoge una dirección y mueve la plantilla 2D6". Al final del movimiento los modelos afectados sufren ★★.

Puntúa si esto inflige Daño a algún modelo.







1 Elige un modelo con el Efecto Poison. Los modelos a 4" o menos de dicho modelo sufren el Efecto Poison.





El arsenal que tenía preparado era pequeño pero letal.

**II**

Cada vez que un modelo sea retirado como Baja o quede K.O., coloca un marcador  encima de esta carta. Cada vez que un modelo rival coloque una Sospecha, pon un marcador  sobre esta carta.






Hay más marcadores  que  sobre esta carta.



1




Cuando un modelo sufra Daño , puedes usar este Recurso para colocar 2 marcadores  en un modelo aliado.

PSICÓPATAS










   Cada vez que un modelo sea retirado como Baja o quede K.O., coloca un marcador  encima de esta carta. Cada vez que un modelo rival coloque una Sospecha, pon un marcador  sobre esta carta.




Hay más marcadores  que  sobre esta carta.

 **1** Cuando un modelo sufra Daño , puedes usar este Recurso para colocar 2 marcadores  en un modelo aliado.



   Cada vez que un modelo sea retirado como Baja o quede K.O., coloca un marcador  encima de esta carta. Cada vez que un modelo rival coloque una Sospecha, pon un marcador  sobre esta carta.

Hay más marcadores  que  sobre esta carta.

 **1** Cuando un modelo sufra Daño , puedes usar este Recurso para colocar 2 marcadores  en un modelo aliado.

PSICÓPATAS