

3**3**

MAFIOSO PILLADO

! **III** **◇** *Cuando un modelo aliado recibe Daño de un ataque, coloca un marcador de Evento en contacto con él. Un modelo puede Manipular el marcador para moverlo 4".*

Puntúa cuando el marcador está en tu Zona de Despliegue.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

1

1 *Un modelo aliado con la Habilidad Criminal se recupera de inmediato del K.O.*

3

3



MAFIOSO PILLADO



Cuando un modelo aliado recibe Daño de un ataque, coloca un marcador de Evento en contacto con él. Un modelo puede Manipular el marcador para moverlo 4".

Puntúa cuando el marcador está en tu Zona de Despliegue.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



1 Un modelo aliado con la Habilidad Criminal se recupera de inmediato del K.O.

3**3**

MAFIOSO PILLADO

! **III** **◆** *Cuando un modelo aliado recibe Daño de un ataque, coloca un marcador de Evento en contacto con él. Un modelo puede Manipular el marcador para moverlo 4".*

Puntúa cuando el marcador está en tu Zona de Despliegue.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

⚡1

Un modelo aliado con la Habilidad Criminal se recupera de inmediato del K.O.

2

3

LAVAR LOS TRAJOS SUCIOS



Antes de retirar un modelo como Baja, el rival debe colocar 2 de sus Sospechas a 4" o menos de él, ignorando la distancia mínima entre marcadores.

Puntúa cuando ninguna de estas Sospechas estén en juego.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



1 Cuando Desvelas una Sospecha rival, elige otra Sospecha rival o un marcador aliado y muévelo 4".

2
3



LAVAR LOS TRAJOS SUCIOS



Antes de retirar un modelo como Baja, el rival debe colocar 2 de sus Sospechas a 4" o menos de él, ignorando la distancia mínima entre marcadores.

Puntúa cuando ninguna de estas Sospechas estén en juego.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



1 Cuando Desvelas una Sospecha rival, elige otra Sospecha rival o un marcador aliado y muévelo 4".

2

3

LAVAR LOS TRAPOS SUCIOS



Antes de retirar un modelo como Baja, el rival debe colocar 2 de sus Sospechas a 4" o menos de él, ignorando la distancia mínima entre marcadores.

Puntúa cuando ninguna de estas Sospechas estén en juego.




Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



1 Cuando Desvelas una Sospecha rival, elige otra Sospecha rival o un marcador aliado y muévelo 4".




TRINCANDO LA PASTA

   *Elige un modelo aliado (no puede ser el Jefe).*




Este modelo desvela una Sospecha rival y todavía está en el área de juego.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

 **1** Cuando vayas a colocar una Sospecha aliada puedes ponerla en contacto con otro modelo aliado.




TRINCANDO LA PASTA

   *Elige un modelo aliado (no puede ser el Jefe).*




Este modelo desvela una Sospecha rival y todavía está en el área de juego.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

 **1** Cuando vayas a colocar una Sospecha aliada puedes ponerla en contacto con otro modelo aliado.




TRINCANDO LA PASTA

   *Elige un modelo aliado (no puede ser el Jefe).*

Este modelo desvela una Sospecha rival y todavía está en el área de juego.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

 **1** Cuando vayas a colocar una Sospecha aliada puedes ponerla en contacto con otro modelo aliado.




Juega cuando un modelo aliado desvele una Sospecha rival.

Puntúa cuando este modelo aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un Jefe aliado.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



Mientras un modelo aliado activo (no el Jefe) esté a 4" o menos de un Jefe aliado, retira hasta 4 Sospechas aliadas a 6" o menos de este Jefe aliado para retirar marcadores de Daño o añadir marcadores  iguales a las Sospechas aliadas retiradas.

PAGAR TRIBUTO




Juega cuando un modelo aliado desvele una Sospecha rival.

Puntúa cuando este modelo aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un Jefe aliado.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



Mientras un modelo aliado activo (no el Jefe) esté a 4" o menos de un Jefe aliado, retira hasta 4 Sospechas aliadas a 6" o menos de este Jefe aliado para retirar marcadores de Daño o añadir marcadores  iguales a las Sospechas aliadas retiradas.

PAGAR TRIBUTO




Juega cuando un modelo aliado desvele una Sospecha rival.

Puntúa cuando este modelo aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un Jefe aliado.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



Mientras un modelo aliado activo (no el Jefe) esté a 4" o menos de un Jefe aliado, retira hasta 4 Sospechas aliadas a 6" o menos de este Jefe aliado para retirar marcadores de Daño o añadir marcadores  iguales a las Sospechas aliadas retiradas.

PAGAR TRIBUTO

2



ENVIAR UN MENSAJE



Un modelo rival es retirado como Baja.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



El modelo rival objetivo sufre -1 Defensa durante esta acción de ataque.

2



ENVIAR UN MENSAJE



Un modelo rival es retirado como Baja.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



El modelo rival objetivo sufre -1 Defensa durante esta acción de ataque.

2
2



ELIMINAR A LA RATA

! **III** **C** *Juega cuando el rival coloca una Sospecha. Hasta el final de la Ronda, esta Sospecha es también un marcador Rat. Tienes más modelos aliados que rivales (no K.O.) a 6" o menos de Rat o tu oponente ha retirado este marcador. Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.*

1 Cuando un modelo aliado vaya a sufrir Daño, otro modelo aliado a 4" o menos de él sufre ese Daño en su lugar.

2

2



ELIMINAR A LA RATA



Juega cuando el rival coloca una Sospecha. Hasta el final de la Ronda, esta Sospecha es también un marcador Rat.

Tienes más modelos aliados que rivales (no K.O.) a 6" o menos de Rat o tu oponente ha retirado este marcador.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



Cuando un modelo aliado vaya a sufrir Daño, otro modelo aliado a 4" o menos de él sufre ese Daño en su lugar.

EL PROGRAMA



Cuando un modelo rival desvela una Sospecha, márcalo de alguna manera.

Puntúa cuando ese modelo sea retirado como Baja.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



Durante la activación de un modelo aliado, retira una Sospecha aliada y mueve a un modelo rival 4".

EL PROGRAMA



Cuando un modelo rival desvela una Sospecha, márcalo de alguna manera.

Puntúa cuando ese modelo sea retirado como Baja.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.



Durante la activación de un modelo aliado, retira una Sospecha aliada y mueve a un modelo rival 4".



2

2

INTIMIDACIÓN

⚠️ / III / ✨ Un modelo rival queda K.O. y está a 6" o menos de 3 Sospechas.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

⚡1 Cuando un modelo rival sufra Daño, otro modelo rival a 6" o menos de él sufre el efecto Scared.



INTIMIDACIÓN

! **III** **◆** Un modelo rival queda K.O. y está a 6" o menos de 3 Sospechas.

Al puntuar, gana 100\$ de Dinero Negro.

⚡1 Cuando un modelo rival sufra Daño, otro modelo rival a 6" o menos de él sufre el efecto Scared.

Mercado Negro



Las cartas de Objetivo de Crimen Organizado te dan **Dinero Negro** cuando las puntuas. Durante la activación de un modelo aliado que esté bajo el efecto de la regla Inspire, puedes gastar **Dinero Negro** desde tu pila de Objetivos puntuados para comprar **Equipo del Mercado Negro** (para realizar esta acción, simplemente coloca el **Dinero Negro** de cartas de Objetivo "gastado" en una pila diferente, todavía se consideran puntuados).

Solo puedes tener hasta 1 de cada una de estas opciones de Equipo en juego al mismo tiempo y cada modelo puede tener hasta 1.

Equipo del Mercado Negro



- 1. Legal Protection \$200:** Este modelo ignora la Habilidad Arrest.
- 2. Night Nurse \$100:** Al final de la activación de este modelo retira 1 marcador de Daño.
- 3. Extra Magazine \$200:** Gana 1 Ammo magazine.
- 4. Blackmail \$100:** Cuando este modelo se activa, un modelo enemigo a 8" o menos de él y con LdV sufre Enervating 1.
- 5. I'm not paying you to sit around \$200:** Al principio de la activación de este modelo, este gana un  2 y 1 esfuerzo gratuito.
- 6. Street Protection \$200:** Cuando este modelo es el objetivo de un ataque a Distancia, reduce los dados de ataque en 1.
- 7. I'll Double It \$200:** Si este modelo no tiene Audacia, puede realizar una acción adicional. No puede ser una acción que ya haya realizado este turno.
- 8. Priorities \$100:** Durante la activación de este modelo, puedes descartar una carta de Objetivo.