



# MERCANCÍA VALIOSA



*Cuando un aliado desvele una Sospecha aliada, coloca un marcador Loot en contacto con ese modelo. Un modelo en contacto con el Loot puede controlarlo (ponlo aparte donde lo recuerdes). Si un modelo que controla un Loot queda K.O. o es retirado del Área de Juego, coloca el Loot a 1" o menos de él. Puntúa si al final de la partida un modelo aliado está controlando el Loot.*

*Este objetivo no puede ser jugado después de la tercera ronda.*



*Roba 3 cartas.*



# 1

# 1



Un modelo aliado inflige al menos 6 Daños con un único Ataque a Distancia.



Coloca una Caja de Munición en contacto con una de tus Sospechas. Durante la activación de un modelo aliado puedes eliminar una Caja de Munición en contacto para recuperar un cargador de Munición.



*Pon esta manzana en tu cabeza.*

# ¡LLAMAD A UNA AMBULANCIA!



**IV**



Recupera al menos 2 modelos aliados del K.O. durante una misma fase de Recuento.



**0** Coloca en contacto con 1 de tus Sospechas un marcador de Suministros Médicos. Un aliado en contacto con este marcador durante su activación puede Manipularlo para eliminar hasta 3 Daños y un Efecto, o recuperar del K.O. a un aliado que esté a 4" o menos del marcador. Retira el marcador del juego al ser usado.




*¡Aguanta! La ayuda está en camino.*

# TRABAJO SUCIO



Inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival.



1 Un aliado gana 1 dado para un Ataque Cuerpo a Cuerpo. Ese modelo sufre 1 .




*Es el trabajo que nadie quiere hacer, ipero que alguien va a pagar!*

# TRABAJO SUCIO



Inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival.



1 Un aliado gana 1 dado para un Ataque Cuerpo a Cuerpo. Ese modelo sufre 1 .



*Es el trabajo que nadie quiere hacer, ipero que alguien va a pagar!*

# TRABAJO SUCIO



Inflige un K.O. o retira como  
Baja a un modelo rival.



Un aliado gana 1 dado para un Ataque  
Cuerpo a Cuerpo. Ese modelo sufre 1 ♠.



*Es el trabajo que nadie quiere hacer, ipero que alguien  
va a pagar!*

# QUE CONOZCAN EL DOLOR



Un modelo aliado inflige al menos 6 Daños con un único Ataque Cuerpo a Cuerpo.



1 Durante la activación de un modelo aliado, retira hasta 2 marcadores de Daño o selecciona un modelo aliado a 4" o menos para recuperarse automáticamente del K.O.



*Balas y golpes granizaban sobre el enemigo, inundando las calles de sangre.*

2  
1



III



Un modelo aliado desvela una Sospecha a 8" o menos de la Zona de Despliegue rival.



2

Durante la activación de un aliado puedes mover otro modelo aliado 3".



*Lucha contra el enemigo y ponle fin de una vez por todas.*

CONFUSIÓN



2

1



ME SIENTO... RARO



Inflige un Efecto a un modelo rival.



Retira un Efecto de un modelo aliado.



*El dolor, los golpes y el caos nublan los sentidos y siembran el desconcierto.*

2

3

# NOS CENIREMOS AL PLAN



IV



Debe haber más Sospechas aliadas en juego que Sospechas rivales.

1

Elige un modelo aliado con Rango: a 4" o menos de una Sospecha aliada. Retira el marcador para dar a ese modelo +4 a su distancia básica de movimiento hasta el final de la Ronda.



*Todos conocían su papel en la batalla y harían su trabajo por encima de todo.*

2

3

# NOS CENIREMOS AL PLAN




IV



Debe haber más Sospechas aliadas en juego que Sospechas rivales.

1

Elige un modelo aliado con Rango:  a 4" o menos de una Sospecha aliada. Retira el marcador para dar a ese modelo +4 a su distancia básica de movimiento hasta el final de la Ronda.



*Todos conocían su papel en la batalla y harían su trabajo por encima de todo.*

2

3

# NOS CENIREMOS AL PLAN




IV



Debe haber más Sospechas aliadas en juego que Sospechas rivales.

**1**

Elige un modelo aliado con Rango:  a 4" o menos de una Sospecha aliada. Retira el marcador para dar a ese modelo +4 a su distancia básica de movimiento hasta el final de la Ronda.



*Todos conocían su papel en la batalla y harían su trabajo por encima de todo.*

2  
1



**!** **III** **✦** Un aliado realiza un ataque sin hacer Esfuerzos contra un modelo rival que sí los haga para defenderse de ese ataque.

**⚡ 0** Coloca en contacto con una de tus Sospechas un Bidón Venom. Durante la activación de un aliado, este puede retirar un Bidón Venom con el que esté en contacto, para ganar 1 Dosis de Venom.






*Eh, ¿Qué es esa extraña cosa verde? ¿De dónde viene?*

**SOBRECARGA**

2  
3



 **IV**  Retira una Sospecha aliada a 4" o menos de una esquina del Área de Juego.

 **1** Un aliado gana 1 dado de Defensa para defenderse de un Ataque Cuerpo a Cuerpo.






*Acércate desde las sombras, pero iten cuidado!  
No caerán sin luchar.*

**FLANQUEO**

2  
3



 / **IV** /  Retira una Sospecha aliada a 4"  
o menos de una esquina del Área de Juego.

 **1** Un aliado gana 1 dado de Defensa para  
defenderse de un Ataque Cuerpo a Cuerpo.






*Acércate desde las sombras, pero iten cuidado!  
No caerán sin luchar.*

**FLANQUEO**

2  
3



 / **IV** /  Retira una Sospecha aliada a 4"  
o menos de una esquina del Área de Juego.

 **1** Un aliado gana 1 dado de Defensa para  
defenderse de un Ataque Cuerpo a Cuerpo.



*Acércate desde las sombras, pero iten cuidado!  
No caerán sin luchar.*

**FLANQUEO**



2

3



III



Desvela una Sospecha rival.  
Después de revelarla debes tener mas  
Sospechas aliadas que rivales en juego.



Durante una activación aliada, elige  
un marcador de Alcantarilla. Este no  
puede ser utilizado esta Ronda.



*Les distraeré y guiaré hacia la trampa.*

**PERTURBADOR**

2

3



III



Desvela una Sospecha rival.  
Después de revelarla debes tener mas  
Sospechas aliadas que rivales en juego.



Durante una activación aliada, elige  
un marcador de Alcantarilla. Este no  
puede ser utilizado esta Ronda.



*Les distraeré y guiaré hacia la trampa.*

**PERTURBADOR**

2

3



III



Desvela una Sospecha rival.  
Después de revelarla debes tener mas  
Sospechas aliadas que rivales en juego.



Durante una activación aliada, elige  
un marcador de Alcantarilla. Este no  
puede ser utilizado esta Ronda.



*Les distraeré y guiaré hacia la trampa.*

**PERTURBADOR**

1

3



**!** / **III** / **◆** Un modelo aliado coloca una Sospecha en una Zona de Despliegue rival.

**⚡ 0** Elige una Sospecha aliada. Un modelo que desvele dicho marcador esta ronda sufre el efecto Enervating 2.



*¡Es mío!*

1

3



# TOMAD POSESIÓN

**!** / **III** / **◆** Un modelo aliado coloca una Sospecha en una Zona de Despliegue rival.

**⚡ 0** Elige una Sospecha aliada. Un modelo que desvele dicho marcador esta ronda sufre el efecto Enervating 2.



*¡Es mío!*

1

3



# TOMAD POSESIÓN

**!** / **III** / **◆** Un modelo aliado coloca una Sospecha en una Zona de Despliegue rival.

**⚡ 0** Elige una Sospecha aliada. Un modelo que desvele dicho marcador esta ronda sufre el efecto Enervating 2.



*¡Es mío!*

**2****1**

*Elige un modelo aliado que no sea el Jefe.*

Este modelo no queda K.O. y continúa en el Área de Juego.



Coloca en contacto con una de tus Sospechas un marcador WayneTech. En la activación de un aliado en contacto con él, puede Manipularlo para activarlo. Ningún modelo a 4" o menos de un WayneTech activo puede realizar, ser objetivo o beneficiarse de Acciones Especiales. Retira los marcadores activos al final de la ronda.

**DURO DE PELAR**