

ERRADICAR EL ORDEN



IV



Hay más Sospechas aliadas en juego que Sospechas rivales.



Un modelo activo es inmune al efecto Smoke hasta el final de la Ronda.



¿No tienes algo más importante que hacer?

ERRADICAR EL ORDEN



IV



Hay más Sospechas aliadas en juego que Sospechas rivales.



Un modelo activo es inmune al efecto Smoke hasta el final de la Ronda.



¿No tienes algo más importante que hacer?

ERRADICAR EL ORDEN



IV



Hay más Sospechas aliadas en juego que Sospechas rivales.



Un modelo activo es inmune al efecto Smoke hasta el final de la Ronda.



¿No tienes algo más importante que hacer?



! **III** **◆** Un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de una Sospecha rival.

⚡ 1 Durante la activación de un aliado, elige una Sospecha aliada y centra una plantilla Explosiva en ella. Trátalo como si estuvieses aplicando la regla Smoke. Luego retira esa Sospecha. Tira 1D6 y coloca un contador numérico sobre la plantilla igual al resultado. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce el valor del contador en 1. Cuando se reduce a 0 elimina la plantilla Explosiva.



Cuando te des cuenta será demasiado tarde.

BAJO SUS NARICES



! **III** **◆** Un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de una Sospecha rival.

⚡ 1 Durante la activación de un aliado, elige una Sospecha aliada y centra una plantilla Explosiva en ella. Trátalo como si estuvieses aplicando la regla Smoke. Luego retira esa Sospecha. Tira 1D6 y coloca un contador numérico sobre la plantilla igual al resultado. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce el valor del contador en 1. Cuando se reduce a 0 elimina la plantilla Explosiva.



Cuando te des cuenta será demasiado tarde.

BAJO SUS NARICES



! **III** **◆** Un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de una Sospecha rival.

⚡ 1 Durante la activación de un aliado, elige una Sospecha aliada y centra una plantilla Explosiva en ella. Trátalo como si estuvieses aplicando la regla Smoke. Luego retira esa Sospecha. Tira 1D6 y coloca un contador numérico sobre la plantilla igual al resultado. Al final de la activación de cada modelo después del actual, reduce el valor del contador en 1. Cuando se reduce a 0 elimina la plantilla Explosiva.






Cuando te des cuenta será demasiado tarde.


BAJO SUS NARICES



NO PODÉIS EVITAR EL PLAN



   El rival no ha desvelado ninguna de tus Sospechas esta Ronda y tú has colocado al menos 1 Sospecha.

 **2** Juega cuando un rival realiza una acción Desvelar sobre una Sospecha aliada. Cancela esa acción.







Tus acciones no significan nada para mí.



NO PODÉIS EVITAR EL PLAN



   El rival no ha desvelado ninguna de tus Sospechas esta Ronda y tú has colocado al menos 1 Sospecha.

 **2** Juega cuando un rival realiza una acción Desvelar sobre una Sospecha aliada. Cancela esa acción.



Tus acciones no significan nada para mí.



NO PODÉIS EVITAR EL PLAN



El rival no ha desvelado ninguna de tus Sospechas esta Ronda y tú has colocado al menos 1 Sospecha.






Juega cuando un rival realiza una acción Desvelar sobre una Sospecha aliada. Cancela esa acción.




Tus acciones no significan nada para mí.

2
3



   *Elige un modelo rival.*

Ese modelo es el primero que retiras como Baja.

 **2** *Juega al principio de la activación de un aliado con Rango: ∞. Inmediatamente gasta su acción de Movimiento para ser colocado a 4" o menos de una Sospecha aliada. Después retira esa Sospecha.*






Sin él saberlo, su destino fue sellado con la marca de la muerte.



DESDE LAS SOMBRAS

2
3

DESDE LAS SOMBRAS

   *Elige un modelo rival.*

Ese modelo es el primero que retiras como Baja.



 **2** Juega al principio de la activación de un aliado con Rango: . Inmediatamente gasta su acción de Movimiento para ser colocado a 4" o menos de una Sospecha aliada. Después retira esa Sospecha.





Sin él saberlo, su destino fue sellado con la marca de la muerte.

2
3

DESDE LAS SOMBRAS

   *Elige un modelo rival.*

Ese modelo es el primero que retiras como Baja.

 **2** Juega al principio de la activación de un aliado con Rango: . Inmediatamente gasta su acción de Movimiento para ser colocado a 4" o menos de una Sospecha aliada. Después retira esa Sospecha.



Sin él saberlo, su destino fue sellado con la marca de la muerte.



2

1

SANGRE POR SANGRE



Elige un aliado con la Habilidad Assassin (X) a más de 6" de una Sospecha aliada, retira un rival como Baja con un ataque Cuerpo a Cuerpo.






2



Coloca una plantilla Explosiva centrada en cada Sospecha aliadas. Todo modelo afectado por ellas sufre ★♦. Después, retira esas Sospechas.



No todo el mundo merece vivir.



   Un rival queda K.O. o es retirado como Baja por un Ataque Cuerpo a Cuerpo. No puede haber otro modelo rival a 8" o menos de ese rival.




 **2** Coloca un marcador Lazarus Pit en contacto con una Sospecha aliada. Coloca todo el Daño que sufran los modelos aliados que estén a 4" o menos del Lazarus Pit sobre esta carta. Al final de la Ronda, por cada 2 Daños en la carta, los modelos aliados a 4" o menos del marcador sufren 1 . Después, retira el Lazarus Pit.




Tal es el regalo del Pozo de Lázaros... y tal es su maldición.

NO PODEMOS SER DERROTADOS



   Ten al menos 3 Sospechas aliadas en juego de forma que estén a 6" o menos las unas de las otras.




 0 Si un aliado es retirado como Baja, coloca una Sospecha aliada en contacto con dicho modelo antes de retirarlo del juego (ignorando la distancia mínima entre Sospechas).




Es el momento de sacar la artillería pesada.

NO PODEMOS SER DERROTADOS



   Ten al menos 3 Sospechas aliadas en juego de forma que estén a 6" o menos las unas de las otras.

 0 Si un aliado es retirado como Baja, coloca una Sospecha aliada en contacto con dicho modelo antes de retirarlo del juego (ignorando la distancia mínima entre Sospechas).



Es el momento de sacar la artillería pesada.



2

1



EL FUEGO RENACE



Un aliado desvela una Sospecha rival que esté a 6" o menos de un Jefe aliado.



Añade 3 dados de ataque a un Ataque Cuerpo a Cuerpo efectuado por un aliado con la Habilidad Assassin (X). Después de resolver el ataque retíralo como Baja.






Si mi destino es caer, tú caerás conmigo.




3

3

AMENAZA MÚLTIPLE

   *Elige hasta 6 Sospechas aliadas sin un contador numérico en ellas y coloca uno en cada una de ellas. Durante el Recuento lanza 1D6.*

El resultado coincide con el contador de alguna de las Sospechas aliadas en juego.

 **1** Un aliado a 4" o menos de una Sospecha rival gana +4" a su Distancia Básica de Movimiento durante su activación.




No habrá respiro.




3

3

AMENAZA MÚLTIPLE

   *Elige hasta 6 Sospechas aliadas sin un contador numérico en ellas y coloca uno en cada una de ellas. Durante el Recuento lanza 1D6.*

El resultado coincide con el contador de alguna de las Sospechas aliadas en juego.

 **1** Un aliado a 4" o menos de una Sospecha rival gana +4" a su Distancia Básica de Movimiento durante su activación.




No habrá respiro.




3

3

AMENAZA MÚLTIPLE

   *Elige hasta 6 Sospechas aliadas sin un contador numérico en ellas y coloca uno en cada una de ellas. Durante el Recuento lanza 1D6.*

El resultado coincide con el contador de alguna de las Sospechas aliadas en juego.

 **1** Un aliado a 4" o menos de una Sospecha rival gana +4" a su Distancia Básica de Movimiento durante su activación.

No habrá respiro.