

2
3



MATADLOS DOS VECES



— Elimina 2 Sospechas aliadas a 4" o menos de un modelo aliado cuando inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival.

1

Busca en tu mazo de objetivos una carta de Moneda y júégala inmediatamente. Después baraja el mazo.



"Estoy mirando a un hombre muerto."

Two-Face

2
3



MATADLOS DOS VECES



— Elimina 2 Sospechas aliadas a 4" o menos de un modelo aliado cuando inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival.

1

Busca en tu mazo de objetivos una carta de Moneda y júgala inmediatamente. Después baraja el mazo.



"Estoy mirando a un hombre muerto."

Two-Face

2
3



MATADLOS DOS VECES



— Elimina 2 Sospechas aliadas a 4" o menos de un modelo aliado cuando inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival.

1

Busca en tu mazo de objetivos una carta de Moneda y júégala inmediatamente. Después baraja el mazo.

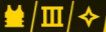


"Estoy mirando a un hombre muerto."

Two-Face



DOS MEJOR QUE UNO



— Coloca una Sospecha aliada a 4" o menos de un modelo rival y ten al menos otra Sospecha aliada a 4" o menos de otro modelo rival.



Busca en tu mazo de objetivos una carta de Moneda y júégala inmediatamente. Después baraja el mazo.

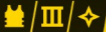


"Ahora somos dos caras. Una buena, la otra mala. Mitad y mitad."

Two-Face



DOS MEJOR QUE UNO



— Coloca una Sospecha aliada a 4" o menos de un modelo rival y ten al menos otra Sospecha aliada a 4" o menos de otro modelo rival.



Busca en tu mazo de objetivos una carta de Moneda y júégala inmediatamente. Después baraja el mazo.



"Ahora somos dos caras. Una buena, la otra mala. Mitad y mitad."

Two-Face



DOS MEJOR QUE UNO



— Coloca una Sospecha aliada a 4" o menos de un modelo rival y ten al menos otra Sospecha aliada a 4" o menos de otro modelo rival.



Busca en tu mazo de objetivos una carta de Moneda y júégala inmediatamente. Después baraja el mazo.



"Ahora somos dos caras. Una buena, la otra mala. Mitad y mitad."




Two-Face



3

3



 / **IV** /   – Tienes dos modelos aliados (no K.O.) dentro de una(s) Zona(s) de Despliegue rival y están en contacto con dos elementos de Escenografía diferentes.

 1

En la activación de un modelo aliado, tu oponente nombra una carta, roba una carta de su mazo de Objetivos y te la muestra. Si la carta robada no coincide con la nombrada, puedes hacer objetivo a un modelo rival. Ese modelo sufre **Enervating 1**.



“Estamos en un punto muerto. Cuando eso ocurre... dejamos que la moneda decida.”

Two-Face




LA APUESTA



3

3



 / **IV** /   – Tienes dos modelos aliados (no K.O.) dentro de una(s) Zona(s) de Despliegue rival y están en contacto con dos elementos de Escenografía diferentes.

 1

En la activación de un modelo aliado, tu oponente nombra una carta, roba una carta de su mazo de Objetivos y te la muestra. Si la carta robada no coincide con la nombrada, puedes hacer objetivo a un modelo rival. Ese modelo sufre **Enervating 1**.






“Estamos en un punto muerto. Cuando eso ocurre... dejamos que la moneda decida.”

Two-Face

3

3



 / **IV** /   – Tienes dos modelos aliados (no K.O.) dentro de una(s) Zona(s) de Despliegue rival y están en contacto con dos elementos de Escenografía diferentes.

 1

En la activación de un modelo aliado, tu oponente nombra una carta, roba una carta de su mazo de Objetivos y te la muestra. Si la carta robada no coincide con la nombrada, puedes hacer objetivo a un modelo rival. Ese modelo sufre **Enervating 1**.







“Estamos en un punto muerto. Cuando eso ocurre... dejamos que la moneda decida.”

Two-Face

LA APUESTA



2

3

    – Un modelo aliado inflige al menos 4 Daños a un modelo rival que tiene un marcador de activación Audaz.

 1

Este efecto de recurso depende de la carta Lado de la Moneda que esté en juego:

-  – Cuando un modelo aliado realiza un ataque a distancia, coloca una Sospecha en contacto con el objetivo.
-  – Al inicio de la activación de un modelo aliado puedes retirar 1 Sospecha aliada a 4" o menos del modelo. El modelo cuenta como si hubiera esperado 1 ronda por la Habilidad especial Reload.







"Dos caras – ambas tan perfectas como lo fue la mía"
Two-Face

CARA O CARA



2

3

    – Un modelo aliado inflige al menos 4 Daños a un modelo rival que tiene un marcador de activación Audaz.

 1

Este efecto de recurso depende de la carta Lado de la Moneda que esté en juego:





-  – Cuando un modelo aliado realiza un ataque a distancia, coloca una Sospecha en contacto con el objetivo.
-  – Al inicio de la activación de un modelo aliado puedes retirar 1 Sospecha aliada a 4" o menos del modelo. El modelo cuenta como si hubiera esperado 1 ronda por la Habilidad especial Reload.



"Dos caras – ambas tan perfectas como lo fue la mía"
Two-Face



2

3

    – Un modelo aliado inflige al menos 4 Daños a un modelo rival que tiene un marcador de activación Audaz.

 1

Este efecto de recurso depende de la carta Lado de la Moneda que esté en juego:





-  – Cuando un modelo aliado realiza un ataque a distancia, coloca una Sospecha en contacto con el objetivo.
-  – Al inicio de la activación de un modelo aliado puedes retirar 1 Sospecha aliada a 4" o menos del modelo. El modelo cuenta como si hubiera esperado 1 ronda por la Habilidad especial Reload.






"Dos caras – ambas tan perfectas como lo fue la mía"
Two-Face



EL EQUILIBRIO DE LA JUSTICIA

    – Un número par de modelos son retirados del juego como Bajas esta ronda.

-  **1** Este efecto de recurso depende de la carta Lado de la Moneda que esté en juego:
-  – Si tienes menos Sospechas en juego que tu rival, éste debe eliminar tantas Sospechas como sean necesarias hasta que tenga el mismo número que tú.
 -  – Cancela una carta de Objetivo utilizada como Recurso, retirando tantas Sospechas aliadas como el coste de Recursos de la carta.








“La propia naturaleza de la ley es arbitraria.”



Two-Face



EL EQUILIBRIO DE LA JUSTICIA

    – Un número par de modelos son retirados del juego como Bajas esta ronda.

 **1** Este efecto de recurso depende de la carta Lado de la Moneda que esté en juego:

-  – Si tienes menos Sospechas en juego que tu rival, éste debe eliminar tantas Sospechas como sean necesarias hasta que tenga el mismo número que tú.
-  – Cancela una carta de Objetivo utilizada como Recurso, retirando tantas Sospechas aliadas como el coste de Recursos de la carta.

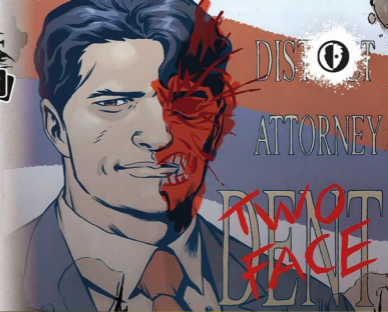


“La propia naturaleza de la ley es arbitraria.”

Two-Face


2

2



BOMBA DE RELOJERÍA



— Un modelo aliado inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival a 4" o menos de él. Elige dos Sospechas aliadas y centra una plantilla de Explosión en cada una. Todos los modelos afectados sufren . Retira ambas plantillas y Sospechas.

Puntúa si alguna de las plantillas de Explosión inflige daño a un modelo rival.

 1

Cuando resuelvas una tirada de dados, cambia el resultado de un dado para que coincida con otro dado de la misma tirada.

2

2



BOMBA DE RELOJERÍA



— Un modelo aliado inflige un K.O. o retira como Baja a un modelo rival a 4" o menos de él. Elige dos Sospechas aliadas y centra una plantilla de Explosión en cada una. Todos los modelos afectados sufren . Retira ambas plantillas y Sospechas.





Puntúa si alguna de las plantillas de Explosión inflige daño a un modelo rival.

1

Cuando resuelvas una tirada de dados, cambia el resultado de un dado para que coincida con otro dado de la misma tirada.

3
2



    — Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Tira 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado en 2 Sospechas aliadas que estén a 4" o menos de una Alcantarilla o Farola. Al final de cada activación después del modelo actual, reduce el valor de los contadores en 1.

Puntúa si las dos Sospechas todavía están en juego y los contadores se reducen a 0.





 1

Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos de un aliado que realice un ataque a Distancia para añadir 1 dado de Ataque a ese Ataque.

ARGUMENTO FINAL

3
2



    — Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Tira 1D6 y coloca un contador numérico igual al resultado en 2 Sospechas aliadas que estén a 4" o menos de una Alcantarilla o Farola. Al final de cada activación después del modelo actual, reduce el valor de los contadores en 1.

Puntúa si las dos Sospechas todavía están en juego y los contadores se reducen a 0.

 1

Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos de un aliado que realice un ataque a Distancia para añadir 1 dado de Ataque a ese Ataque.

ARGUMENTO FINAL

LAS DOS CARAS DE LA MONEDA

2



2



– Tienes un número par de Sospechas aliadas en juego.



1 Coloca el marcador de Moneda (24mm) en contacto con un modelo aliado. Según la cara que esté en juego, los modelos a 4" o menos del marcador obtienen:

-  – Los modelos aliados en rango tiran 2 dados adicionales al defenderse.
-  – Las modelos rivales en rango tiran 2 dados menos al defenderse.

Al final de la fase de Recuento, retira este marcador. Sólo puede haber en juego 1 marcador de Moneda por jugador.



"Te deseo suerte. Pero no puedo ignorar la moneda".

Two-Face



LAS DOS CARAS DE LA MONEDA



– Tienes un número par de Sospechas aliadas en juego.



1 Coloca el marcador de Moneda (24mm) en contacto con un modelo aliado. Según la cara que esté en juego, los modelos a 4" o menos del marcador obtienen:

-  – Los modelos aliados en rango tiran 2 dados adicionales al defenderse.
-  – Las modelos rivales en rango tiran 2 dados menos al defenderse.


Al final de la fase de Recuento, retira este marcador. Sólo puede haber en juego 1 marcador de Moneda por jugador.



"Te deseo suerte. Pero no puedo ignorar la moneda".

Two-Face




Quando juegas con un Jefe con Afiliación: , debes incluir esta carta.

Después de robar tu mano inicial de cartas de Objetivo, elige 1 carta de Lado y colócala cerca del mazo de objetivos. Luego baraja la otra carta de Lado en tu mazo de objetivos.

Hasta que juegues una carta de Lado diferente, solo puedes completar las cartas de Objetivo que coincidan con el Lado de la carta de Lado activa. Puedes jugarla como cualquier otra carta de objetivo, pero no cuenta como un objetivo jugado. Descarta la otra carta de La Moneda en juego.

Quando construyas un mazo que incluya esta carta, debes incluir al menos 7 cartas que coincidan con cada una de las dos Caras.



Cuando juegas con un Jefe con Afiliación: , debes incluir esta carta.

Después de robar tu mano inicial de cartas de Objetivo, elige 1 carta de Lado y colócala cerca del mazo de objetivos. Luego baraja la otra carta de Lado en tu mazo de objetivos.

Hasta que juegues una carta de Lado diferente, solo puedes completar las cartas de Objetivo que coincidan con el Lado de la carta de Lado activa.

Puedes jugarla como cualquier otra carta de objetivo, pero no cuenta como un objetivo jugado.

Descarta la otra carta de La Moneda en juego.

Cuando construyas un mazo que incluya esta carta, debes incluir al menos 7 cartas que coincidan con cada una de las dos Caras.

LA
MONEDA

LADO PERVERSO

