



CLOACA LABERÍNTICA



Los modelos que finalizan una activación a 4" o menos, de un marcador de Alcantarilla sufren el Efecto Debilitar 1.



El agua corre hacia todas las salidas. Jamás lo encontraremos.



EVIDENCIAS AGOTADAS



Cuando un modelo coloca un marcador de Sospecha, y ya hay tres o más marcadores de Sospecha en juego, ese modelo sufre el Efecto Lento 2.



A veces hay una pista del presente en el pasado.



TORMENTA



Al comienzo de cada Ronda, el jugador con Iniciativa debe tirar un D6. Con un resultado de 4+, todos los Ataques a Distancia (de todos los modelos) lanzan 1 dado menos hasta el final de la Ronda.



Después de la lluvia viene la muerte.



GOTHAM EN LLAMAS



Al comienzo de la primera fase de Ejecutar el Plan, coloca un marcador de Evento en el centro del área de juego. Al comienzo de cada fase posterior a la de Ejecutar el Plan, el jugador sin Iniciativa elige una dirección y mueve el marcador 2D6" en esa dirección. Cualquier modelo que termine su activación a 4" o menos, del marcador sufre el Efecto Fuego. Además, todos los modelos a 4" o menos del marcador están iluminados.



Esta noche esta ciudad maloliente será purificada por las llamas.



EN EL PUNTO DE MIRA



Al final de cada fase de Trazar el Plan, cada jugador elige un marcador de Farola diferente, comenzando por el jugador con Iniciativa. Elige una dirección y luego mueve el marcador elegido 1D6" en esa dirección. Los marcadores de Farola no pueden quitarse durante el juego.



¡No seas tímido! ¡Aquí arriba en el escenario hay espacio suficiente para dos!



EXPUESTO



Al comienzo de cada fase de Trazar el Plan, comenzando por el jugador con Iniciativa, cada jugador elige un modelo enemigo. Durante la activación de ese modelo, el jugador que lleva a dicho modelo no puede jugar cartas de Objetivo.



Se te acabó el tiempo.



REZAGADO



Antes de desplegar modelos, cada jugador debe elegir uno de sus modelos con un coste superior a 50 Rep (este modelo no puede ser el Jefe). Ese modelo no se despliega con el resto de la banda. En cambio, al comienzo de la fase de Trazar el Plan de la segunda Ronda, debes colocar el modelo rezagado en contacto con un borde del tablero (este no puede estar dentro de la Zona de Despliegue del enemigo).



Se puede tratar con un cuerpo agotado, pero con un espíritu cansado la cosa cambia.



EXTRACCIÓN DE DATOS



En la primera fase de Trazar el Plan, el jugador sin Iniciativa coloca un marcador de Evento al menos a 8" de tu Zona de Despliegue. Al final de la fase de Recuento, si un jugador tiene modelos en contacto con el marcador y el oponente no tiene modelos en contacto con el marcador (o tiene modelos enemigos en contacto), el jugador con modelos en contacto puntúa una carta de Objetivo al azar (ignorando los requisitos habituales). Luego, el oponente elige una dirección y mueve el marcador de Evento 1D6" en esa dirección.



¡Necesitamos esos datos!