

2

3



Desvela una Sospecha rival.

Cuando puntúas este Objetivo, puedes robar una Carta de Objetivo adicional y luego descartar una de ellas.



1 Cuando un rival Desvele una de tus Sospechas, puedes colocar gratuitamente 1 Sospecha en contacto con un modelo aliado. Este modelo no puede ser el más cercano al modelo que Desveló la Sospecha.



La policía fue especialmente exhaustiva. Nada fue dejado al azar.

2

3



Desvela una Sospecha rival.
Cuando puntúas este Objetivo, puedes robar una Carta de Objetivo adicional y luego descartar una de ellas.



1 Cuando un rival Desvele una de tus Sospechas, puedes colocar gratuitamente 1 Sospecha en contacto con un modelo aliado. Este modelo no puede ser el más cercano al modelo que Desveló la Sospecha.



La policía fue especialmente exhaustiva. Nada fue dejado al azar.

2

3



Desvela una Sospecha rival.

Cuando puntúas este Objetivo, puedes robar una Carta de Objetivo adicional y luego descartar una de ellas.



1 Cuando un rival Desvele una de tus Sospechas, puedes colocar gratuitamente 1 Sospecha en contacto con un modelo aliado. Este modelo no puede ser el más cercano al modelo que Desveló la Sospecha.



La policía fue especialmente exhaustiva. Nada fue dejado al azar.



LOS QUIERO FUERA DE MIS CALLES



Arresta a un modelo.



Cancela una Carta de Objetivo que haya sido usada como Recurso. Dicha carta es descartada.



Gotham solo estará a salvo cuando estos maniacos estén encerrados.



LOS QUIERO FUERA DE MIS CALLES



Arresta a un modelo.



Cancela una Carta de Objetivo que haya sido usada como Recurso. Dicha carta es descartada.



Gotham solo estará a salvo cuando estos maniacos estén encerrados.



LOS QUIERO FUERA DE MIS CALLES



Arresta a un modelo.



Cancela una Carta de Objetivo que haya sido usada como Recurso. Dicha carta es descartada.



Gotham solo estará a salvo cuando estos maniacos estén encerrados.



3

3



Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Hasta el final de la Ronda, esta Sospecha es también un marcador de Snitch (no puede ser desvelada o eliminada esta Ronda).

No hay modelos enemigos a 4" o menos del marcador de Snitch.



Un modelo aliado a 4" o menos de una Sospecha aliada puede retirarla para añadir 1 dado a una tirada de Defensa.



Si alguien descubriese sus verdaderas intenciones, estaría muerto al amanecer...



3

3



Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Hasta el final de la Ronda, esta Sospecha es también un marcador de Snitch (no puede ser desvelada o eliminada esta Ronda).

No hay modelos enemigos a 4" o menos del marcador de Snitch.



Un modelo aliado a 4" o menos de una Sospecha aliada puede retirarla para añadir 1 dado a una tirada de Defensa.



Si alguien descubriese sus verdaderas intenciones, estaría muerto al amanecer...



3

3



Juega cuando un modelo aliado coloque una Sospecha. Hasta el final de la Ronda, esta Sospecha es también un marcador de Snitch (no puede ser desvelada o eliminada esta Ronda).

No hay modelos enemigos a 4" o menos del marcador de Snitch.



Un modelo aliado a 4" o menos de una Sospecha aliada puede retirarla para añadir 1 dado a una tirada de Defensa.



Si alguien descubriese sus verdaderas intenciones, estaría muerto al amanecer...

SOPLÓN

2

3



⚠️/IV/❖ Retira 2 Sospechas aliadas a 2" o menos del borde del Área de Juego.

⚡1 Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos de un modelo rival para realizar un Ataque a Distancia contra él, con el siguiente perfil: (CdF 1/Firearm/★♠).



¡El comisario quiere este lugar cerrado!

2

3



⚠️/IV/❖ Retira 2 Sospechas aliadas a 2" o menos del borde del Área de Juego.

⚡1 Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos de un modelo rival para realizar un Ataque a Distancia contra él, con el siguiente perfil: (CdF 1/Firearm/★♠).



¡El comisario quiere este lugar cerrado!

2

3



PERÍMETRO CONTROLADO

⚠️/IV/❖ Retira 2 Sospechas aliadas a 2" o menos del borde del Área de Juego.

⚡1 Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos de un modelo rival para realizar un Ataque a Distancia contra él, con el siguiente perfil: (CdF 1/Firearm/★♠).



¡El comisario quiere este lugar cerrado!






NO ME VERÁN LLEGAR



Inflige Daño a un modelo rival que no tuviera LdV con el atacante al principio de la activación del atacante.



Durante la activación de un modelo aliado con Rango: ,  or  gana una acción extra de Manipular.



Yo soy la noche.

2

2



USAD MUNICIÓN NO LETAL

⚠️/III/◆ Inflige Daño con un Ataque a Distancia, pero cambia todos los marcadores **♠** que inflijas por **★** (el arma debe infligir al menos 1 Daño **♠**).

⚡0 Si un modelo aliado con la Habilidad Cop es atacado mientras está a 4" o menos de otro modelo aliado con la Habilidad Cop, el modelo atacado gana Cobertura.



Pueden ser malos, pero matarlos nos hace tan malos como ellos.

2

2



USAD MUNICIÓN NO LETAL

⚠️/III/◆ Inflige Daño con un Ataque a Distancia, pero cambia todos los marcadores **♠** que inflijas por **★** (el arma debe infligir al menos 1 Daño **♠**).

⚡0 Si un modelo aliado con la Habilidad Cop es atacado mientras está a 4" o menos de otro modelo aliado con la Habilidad Cop, el modelo atacado gana Cobertura.







Pueden ser malos, pero matarlos nos hace tan malos como ellos.

2
1

YA ESTOY TRAS LA PISTA



   Desvela una Sospecha rival que esté por lo menos a 10" del borde del Área de Juego con un modelo con la Habilidad Detective.

 **1** Mueve 2 Sospechas rivales 2D6" directamente hacia un modelo aliado con la Habilidad Detective (ignorando la distancia mínima).



La mejor manera de solventar el crimen es seguir el rastro de evidencias.

**2****1**


ESPERAD A LOS REFUERZOS

**III**

Juega durante la activación de un modelo aliado con la Habilidad Cop. Elige un borde del Área de Juego y lanza 1D6+1. Coloca un Contador Numérico con un valor igual al resultado. Reduce en 1 el Contador al final de la activación de cada modelo después del actual.

Puntúa si el Contador es reducido a 0 y este modelo no está K.O. o retirado como Baja y está a 4" o menos de ese borde del Área del Juego.

2

Coloca un modelo aliado con Nombre: Unknown, Rango:  y la Habilidad Cop que haya sido retirado como Baja. Coloca este modelo en tu Zona de Despliegue sin marcadores de Daño. No puede activarse esta Ronda.



Habiendo caído presa de la emboscada del Joker, tan solo podían esperar que alguien hubiese escuchado sus gritos de ayuda.

2
3



DESVELANDO LA VERDAD



II



Elige un modelo aliado con la

Habilidad Detective, o con Rango: o .

Cuando este modelo Desvele una Sospecha, coloca 2 marcadores ★ en esta carta.

Puntúa si esta carta tiene más marcadores ★ que Sospechas rivales en juego.

Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.

1

Retira 1 Sospecha aliada a 8" o menos y en LdV del modelo aliado activo. Ese modelo gana 1 acción Manipular gratuita.



El mundo no tiene sentido hasta que le obligas a hacerlo.

2
3



DESVELANDO LA VERDAD



II



Elige un modelo aliado con la

Habilidad Detective, o con Rango: o .

Cuando este modelo Desvele una Sospecha, coloca 2 marcadores ★ en esta carta.

Puntúa si esta carta tiene más marcadores ★ que Sospechas rivales en juego.

Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.

1

Retira 1 Sospecha aliada a 8" o menos y en LdV del modelo aliado activo. Ese modelo gana 1 acción Manipular gratuita.



El mundo no tiene sentido hasta que le obligas a hacerlo.





DESVELANDO LA VERDAD



II



Elige un modelo aliado con la Habilidad Detective, o con Rango:  o . Cuando este modelo Desvele una Sospecha, coloca 2 marcadores ★ en esta carta.

Puntúa si esta carta tiene más marcadores ★ que Sospechas rivales en juego.

Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.



Retira 1 Sospecha aliada a 8" o menos y en LdV del modelo aliado activo. Ese modelo gana 1 acción Manipular gratuita.



El mundo no tiene sentido hasta que le obligas a hacerlo.

ESTA NOCHE, SOMOS LA LEY

2

3



Un modelo aliado con la Habilidad The Dark Knight Returns realiza un ataque que produce K.O. a un modelo rival.

Puntúa si el objetivo tiene uno o más marcadores ♠ cuando esto ocurre. Retira los marcadores ♠ inmediatamente.

1

Todos los aliados con la Habilidad The Dark Knight Returns a 8" o menos del modelo activo, retiran hasta 1 Daño.



Ésta es el arma del enemigo. No la necesitamos. No la usaremos.

ESTA NOCHE, SOMOS LA LEY

2

3



Un modelo aliado con la Habilidad The Dark Knight Returns realiza un ataque que produce K.O. a un modelo rival.

Puntúa si el objetivo tiene uno o más marcadores ♠ cuando esto ocurre. Retira los marcadores ♠ inmediatamente.

1

Todos los aliados con la Habilidad The Dark Knight Returns a 8" o menos del modelo activo, retiran hasta 1 Daño.



Ésta es el arma del enemigo. No la necesitamos. No la usaremos.

ESTA NOCHE, SOMOS LA LEY

2

3



Un modelo aliado con la Habilidad The Dark Knight Returns realiza un ataque que produce K.O. a un modelo rival.

Puntúa si el objetivo tiene uno o más marcadores ♠ cuando esto ocurre. Retira los marcadores ♠ inmediatamente.

1

Todos los aliados con la Habilidad The Dark Knight Returns a 8" o menos del modelo activo, retiran hasta 1 Daño.



Ésta es el arma del enemigo. No la necesitamos. No la usaremos.