

Batman: Gotham City Chronicles Reglas (Condensadas)

2-4 Jugadores. Unas 2 horas.

Los jugadores toman el papel de Héroes y un jugador controla Villanos del universo BATMAN, jugando la misión que escojan. Héroes y Villanos se alternan tomando turnos hasta que se active el detonante de final de partida (indicado por la misión). Los Héroes deben colaborar ente ellos para ganar. Cuando es el turno de los héroes, no actúan con una estructura definida sino que pueden coordinar acciones como prefieran. Cuando declaran que han terminado de realizar acciones, el turno pasa al Villano. La misión define que provoca el final de la partida y las condiciones de Victoria de cada bando.

Preparación preliminar

Elige una misión del libro de misiones. Un jugador será el Villano y los otros (Hasta 3) escogerán entre los héroes disponibles en esa misión. Cada héroe usa un Tablero de Héroe, una miniatura, un marcador de actitud y coloca la pantalla del Héroe escogido en su tablero de Héroe. El Villano, coge el puesto de mando y todas las fichas de enemigo que se muestren en la pagina de la misión. Colocad las miniaturas y marcadores en las áreas que se muestren en el mapa de misión. Si aparecen cartas de equipo en el mapa, buscadlas y ponedlas en las casillas indicadas.

Componentes

Tablero de Héroe



1. Imagen de la miniatura usada.
2. Numero total de cubos de energía (cubitos rojos).
3. El tamaño # del personaje.
4. La amenaza # del personaje.
5. Defensa automatica- Puede ser un numero o una serie de dados gratuitos para lanzar y bloquear
6. Atributos especiales- Mira sus efectos en las hojas de resumen de habilidades
7. Si tiene este icono, el héroe puede usar Batgatchets. Al empezar la misión puede escoger las cartas de batgatchet que quiera hasta llegar al numero indicado aquí. El coste de cada batgatchet se indica en su carta con este icono.
8. Hay 5 acciones principales en las que el héroe puede gastar cubos de energía. Cada una tiene un limite de esfuerzo. Cada espacio de acción no puede contener mas cubos que su limite
 - 8.1 Ataque cuerpo a cuerpo
 - 8.2 Ataque a distancia (Solo di el héroe tiene arma a distancia)
 - 8.3 Manipulación (Tanto compleja como automática se pagan aquí)
 - 8.4 Reflexión (Tanto compleja como automática se pagan aquí)
 - 8.5 Movimiento. Gasta energía para obtener puntos de movimiento extra
9. Defensa. Usa energía aquí para lanzar dados de defensa al ser atacado.

10. Relanzamiento. Gasta energía aquí para relanzar un dado por cubito gastado. Puedes relanzar cualquier dado que lances.
11. Nivel de Carga. El Primer movimiento de un héroe tiene (A) puntos de movimiento gratuitos. Los que no use, se pierden. Si los objetos (no los Batgatchets) que tengan añaden un total de peso igual al limite de peso mostrado, el bono de movimiento gratuito cambia al valor indicado bajo el limite de peso.
12. Recuperación según la actitud. En el turno de los Héroes, cada uno decide si está active o descansando. Según su elección, el valor de recuperación indica cuanta energía puede mover desde su zona de fatiga a su zona de reserva.
13. Habilidades. Están descritas en las hojas de resumen de habilidades. Si tienen un icono de carga, las habilidades no pueden usarse mientras tus objetos objetos sumen un peso total mayor o igual a (X)
14. Zona de reserva. La energía que esté aquí puede gastarse en acciones
15. Zona de fatiga. La energía gastada se pone aquí al empezar cada turno
16. Zona de heridas. Al ser herido, se mueven cubos de energía a esta zona, primero desde la fatiga, luego desde los huecos de acción y finalmente desde la Reserva

Puesto de Mando del Villano



Coloca los insertos de cartón como en la imagen, en la mitad superior del Puesto de Mando. El valor del numero central lo indica la misión escogida.

1. Zona de reserva. Esta energía puede usarse en activar fichas de villano o en movimientos, defensas y relanzamientos extra.
2. Zona de Fatiga. La energía gastada en activar fichas del villano se coloca aquí. Al empezar su turno, los cubos gastados en movimiento, defensa y relanzamientos también se ponen aquí.
3. Recuperación. Al empezar su turno (tras mover toda la energía gastada a la Zona de Fatiga), el Villano puede mover este número de cubos de energía a su Zona de Reserva.
4. Espacio de Movimiento. Coloca energía aquí para obtener puntos de movimiento (hasta el límite indicado).
5. Espacio de defensa. Coloca energía aquí (hasta el límite) para lanzar dados naraja de defensa. Un dado por cubo pagado.
6. Espacio de relanzamiento. Coloca energía aquí (hasta el límite) para relanzar cualquier dado.
7. Contador de vida. Algunos personajes del villano tiene más de un punto de salud. Coloca su retrato y un cubo de energía aquí para llevar la cuenta de su salud restante.
8. El Río. Las fichas que pueden ser activadas por el villano se colocan en el río al empezar el juego. Mira la hoja de misión escogida para saber que fichas colocar y cual es su orden inicial.
9. Coste de activación de fichas. El número que se muestra sobre la posición de una ficha indica cuánta energía debe gastarse para activarla. Tras activarla, muévela al final del río (a la derecha del todo) y desliza todo el río hacia la izquierda.

Fichas

-El villano es quien activa fichas, pero a veces un héroe puede controlar fichas de personaje con la Habilidad de Comandar.

1. **Ficha de Evento**→ Cuando se active, provoca uno de los eventos descritos en la misión, a elección del villano (si son varios).



2. Fichas de personaje

Una ficha describe las características de personaje de CADA miniature asociada a la ficha. Cada miniature obtiene su propia activación cuando la ficha es activada.

Nota: algunas fichas son dobles y ocupan 2 espacios en el río. Su coste de activación lo indica este símbolo:

Si se muestra este icono junto a una acción, los personajes no pueden realizarla. Si el espacio está en blanco, debe haber una Fuente externa que les otorgue dados para hacerla.



(El color no tiene efecto de juego)

1. Nombre del Personaje
2. Cara Activa o Neutralizada
3. Arte. Indica que miniature usar.
4. Puntos de salud. Suele ser 1. Si es mas, lleva la cuenta en el Puesto de Mando.
5. Defensa automática. Bloquea (X) daño sin necesidad de lanzar dados.
6. Bono de movimiento. En su primer movimiento tiene (X) puntos de movimiento gratuitos. Los que no use, se pierden
7. Tamaño. Nivel de tamaño # de la miniature(s).
8. Amenaza. Nivel de amenaza # de la miniature(s).
9. Atributos especiales- Mira sus efectos en las hojas de resumen de habilidades
- 10-13. Acciones. Lanza los dados indicados (si hay varias combinaciones escoge una). El número sobre los dados indica cuantas veces puedes repetir la acción (por miniature).
10. Ataque cuerpo a cuerpo.
11. Ataque a distancia.
12. Manipulación
13. Reflexión.
14. Habilidades. Están descritas en las hojas de resumen de habilidades.
15. Coste de refuerzo. Al neutralizar(matar/quitar) una miniature del villano, se pone en su fondo de personajes. Este es el coste de recuperar una miniature de esta ficha cuando el villano tiene puntos de refuerzo,. Los puntos de refuerzos que no se usen inmediatamente se pierden. Los nuevos refuerzos se colocan en un área del tablero que tenga un marcador de refuerzo activo. Estas áreas y como obtener puntos de refuerzo se indican en la hoja de misión.



- **Leader / Lieutenant**
- **Elite**
- **Henchman**

Cartas de Equipo (Objetos y Batgatchets)

1. Nombre
2. Peso del objeto/
Coste del Batgatchet
3. Arte
4. Tipo de equipo Los héroes no pueden combinar 2 bonos del mismo tipo:



Cosas

Herramientas

Arma cuerpo a cuerpo.

Arma a distancia

5. Resstricciones de uso. Si se indica un nombre, solo ese héroe puede usar ese objeto. Si hay un icono de calavera los héroes con el atributo "Código moral" no pueden usarlo. Si hay un icono con una flecha entrnado en una papelera, la carta se descarta despues de un uso.



6. Bonificadores. Descripción de las acciones que se benefician de los efectos de la carta.



6.1 Icono de bonificador: Define cuando se aplica el efecto. Si hay varias líneas con el mismo icono, el héroe decide cual aplica en cada momento.

6.2 El icono "+" indica que se deben añadir las bonificaciones que lo siguen

6.3 Dado: El héroe gana el dado indicado en la acción de la línea.

6.4 Habilidad: El héroe gana la habilidad al nivel indicado. Si la tenía, el nivel de la carta se añade al de la propia habilidad del héroe.

6.5 El número indica cuantos exitos automáticos se añaden al resultado.



Tablero de juego y efectos

-Las Áreas para miniaturas están separadas por líneas blancas o naranjas. Ninguna de ellas interrumpe la línea de visión.

-La **Visión** se traza entre los marcadores de visión de las casillas correspondientes. La visión la obstruyen los muros, los promontorios y zonas de mayor elevación que las áreas objetivo. Si la línea de visión no está obstruida, hay visión entre esas dos áreas. Las fronteras naranjas indican que siempre hay línea de visión entre las áreas que separan. También hay visión entre 2 áreas si comparten una de las letras que hay junto al marcador de visión.

-Dos áreas separadas por líneas blancas o naranjas son adyacentes entre si.

-Las cantidad de miniaturas que puede haber en un área depende de sus tamaños y del limite de ocupación del área. Sumando los tamaños de las miniaturas presentes puedes ver si mover otra miniatura al área la "sobre-ocuparía"(excediendo su limite). Si al mover una miniatura se excedería el limite de ocupación de un área, no puede moverse a dicha área.



-Algunas áreas tienen elevación, se indican con el círculo entorno al marcador de visión (y al final del manual).

-Un mapa puede tener Promontorios. Bloquean la línea de visión (como un muro grande). Sin embargo, siempre hay visión desde y hasta ellos.

-Distancia: LA distancia entre dos áreas se mide contando el minimo numero de movimientos que las separa. (no su coste)

-Algunas áreas del tablero tienen iconos que afectan a la movilidad o a la salud.



Terreno difícil añade (X) movimientos mas al coste de SALIR de ese área.



Terreno peligroso afecta a las miniaturas que ENTREN al área. La (X) indica el nivel de peligro. Se suman todos los indicadores de peligro presentes (tablero + marcadores) y ese es el nivel de peligro del área. Al entrar a un área de terreno peligroso, lanza tantos dados amarillos como el nivel de peligro y sufre tantas heridas como exitos obtuvieses (Se sufren sin defensa pero los dados se pueden relanzar para sacar menos exitos).

Marcadores de disipación- Hay 4 tipos de marcadores de efectos: Gas, Llama, Humo y Escarcha.

Sus efectos son temporales y se disipan. El efecto de cada uno se describe en la hoja de habilidades o en el resumen de la misión donde aparezcan..

Al principio del turno del bando que colocó el marcador:

- Si el marcador tiene la cara "activo" visible, dale la vuelta.
- Si el marcador tiene la cara "disipandose" visible, quitalo.

Explosiones- Una explosión es un tipo de efecto que tiene un nivel y se aplica a un área determinada por una habilidad o regla especial. El jugador que activa el efecto sigue estos pasos.

1. Aumenta temporalmente el peligro del área en tantos niveles como el nivel de la explosión. Los personajes presentes lanzan dados de peligro para ver si son heridos.
2. Tras aplicar la heridas por la explosión, el área regresa a su estado previo.



Preparación de la misión



1. Título de la misión
2. Prologo introductorio
3. Diagrama de preparación
 - 3a. Mapa de la misión
 - 3b. Los iconos grises de miniaturas muestran el área inicial de las miniaturas del villano.
 - 3c. Los iconos azules numerados indican el área inicial de cada héroe (1,2 y3)
 - 3d. Los marcadores que correspondan se indican así. (En este caso un marcador de refuerzo)
 - 3e. La carta correspondiente de objeto se coloca en este área.
 - 3f. La escenografía 3d indicada se coloca aquí.
 - 3g. Los iconos naranja de miniaturas muestran el área inicial de las miniaturas neutrales (puede controlarlas un bando)
4. Elementos necesarios para preparar el juego. Se ponen junto al tablero si no se indica que se desplieguen en el.
 - 4a. Contador de vida. Para marcar la vida de un personaje de villano
 - 4b. Marcador de refuerzo. Se usa para que el villano despliegue refuerzos.
 - 4c. Marcador de misión . Se necesita para objetivos específicos de misión
 - 4d. Escenografía 3d
 - 4e. Elementos de misión. Marcadores y miniaturas adicionales que se usan
 - 4f. Cartas de objeto. Un icono redondo con el fondo azul y el nombre del objeto debajo
 - 4g. Modificador de terreno. Marcadores que afectan el área donde están.
 - 4h. Numero de Marcadores necesarios.
5. Indicador de iniciativa según color. Si es azul, los héroes tienen la iniciativa. Si es blanco, la tiene el villano.
6. Condición que provocan el final de la partida
7. Condiciones de victoria. Como pueden ganar los héroes/Villanos.
8. Equipo de héroes. En cada misión intervienen de 1 a 3 héroes controlados por uno o más jugadores.
 - 8a. héroes disponibles para elegir. La cantidad de grupos de héroes a escoger determina el número de jugadores máximo.
 - 8b. Si tiene este icono, el personaje empieza con bat-gachets.
 - 8c. Si tiene este icono, el personaje puede elegir una ficha de personaje para su habilidad de Comandar.
 - 8d. Objetos con los que el personaje empieza. Los nombres de los objetos están bajo la foto.
 - 8e. Durante la preparación, el héroe coloca sus cubos de energía en su reserva. Luego, pasa la cantidad indicada por este icono a su zona de fatiga.
9. Energía de villano.
 - 9a. Numero de cubos que se colocan en su Zona de Reserva.
 - 9b. Numero de cubos que se colocan en su Zona de Fatiga.
 - 9c. Valor de Recuperación.
10. Río inicial para el puesto de mando.
 - 10a. Fichas usadas y su posición inicial.
 - 10b. Total de miniaturas que se usan en la misión. Si no empiezan en el tablero, se colocan en el fondo de personajes.
11. Fichas y miniaturas que se colocan aparte. No son parte del fondo de personajes del villano.
12. Eventos que se pueden activar. El villano elige uno al activar la ficha de evento.
13. Reglas especiales de misión.

Estructura del juego

La fase con iniciativa toma el primer turno. Y luego se van alternando. El marcador de turnos aumenta al empezar el turno del bando con iniciativa. La partida termina si se cumplen las condiciones indicadas.

héroes

Turno de los héroes

1. Inicio. Mueven su energía en espacios de acción a sus zonas de fatiga. Luego, activad los efectos del inicio del turno de los héroes.
2. Los héroes escojen su actitud. Cada héroe escoje activo o descansando. Los héroes descansando recuperan mas energía pero no pueden actuar. En esta fase cada héroe mueve cubos desde su zona de Fatiga a su Reserva segun la actitud que escoja.
3. Un héroe realiza una acción (quien elijan los héroes). Este paso se repite hasta que los héroes den su turno por acabado.
4. Final. Mueven su energía en espacios de acción a sus zonas de fatiga. Luego, los héroes.

VILLANOS

Turno de los Villanos

1. Inicio. Mueve su energía gastada a su zona de Fatiga y puede mover tanta como su valor de recuperación a su Reserva. Luego, activad los efectos del inicio del turno del villano.
2. El villano puede activar una ficha del rio. Debe pagar el coste de energía indicado por la posición de la ficha en el rio poniendo ese numero de cubos de su Reserva en su zona de Fatiga. La ficha se pone al final del rio y cada miniatura de la ficha toma un turno independiente. Si es la ficha de evento, el villano puede escoger uno de los eventos disponibles.
3. El villano puede activar una segunda ficha del rio. (Puede decidir activar solo una o incluso ninguna en un turno)
4. Final. Activad los efectos del final del turno del Villano.

Notas del turno del Villano

- **Activaciones-** El villano puede elegir activar cualquier numero de miniaturas de las fichas que usa. Debe terminar la activación completa de una miniatura antes de pasar a la siguiente. Solo puede activar cada miniatura una vez cada vez que usa la ficha.
- **Racionalización-** Al neutralizar(matar/quitar del tablero) una miniatura, se pone en la reserve de personajes. Si todas las miniaturas de una ficha son neutralizadas, la ficha se pone boca abajo al final del rio.
- **Refuerzos-** Si un evento da puntos de refuerzo, el villano debe gastarlos inmediatamente en desplegar personajes de su fondo al tablero. Su un personaje Sobre-ocuparía un área de refuerzo por su tamaño, debe entrar en una área adyacente que no sobre-ocupe. Si no hay ninguna, no puede desplegarse. Si el personaje es de una ficha activa, voltear esa ficha.
- **Dragar el rio-** Acción gratuita durante el turno del villano. El villano puede quitar 2 cubos de su puesto de mando para quitar una ficha neutralizada del juego. Si es posible, los cubos deben cogerse de la zona de fatiga.
- **Demobilización-** Acción gratuita durante el turno del villano. **Una vez por partida** el villano puede dragar del rio una ficha de **secuaz o de élite** aunque no esté neutralizada. Debe pagar los dos cubos normalmente. Además, las miniaturas de esa ficha que queden en el tablero deben retirarse.

Activando un personaje del villano

1. Escoje el personaje. (Miniatura en el mapa)
2. Puede moverlo. Si decide mover, gana los puntos del bono de primer movimiento. Si necesita mas puntos de movimiento, puede pagar energía en el espacio de movimiento extra del puesto de mando.
3. Puede realizar una accion (aparte de mover) de las que tiene disponible el personaje.
4. Puede moverlo de nuevo. Si no movió la primera vez, gana el bono de primer movimiento. Si no, debe pagar el movimiento en el tablero de mando.
5. Final de la activación del personaje. Puede pasar a activa otra miniatura de la misma ficha que aun no haya activado durante este uso de la ficha.

Acciones

Tanto héroes como Villanos toman los mismos tipos de acciones y las realizan del mismo modo. Los héroes pueden tener cartas de equipo (Objetos/Bat-gatchets) que les den bonificadores en sus acciones. Los Villanos no pueden usarlos. Las acciones disponibles para los personajes del Villano vienen listadas en sus fichas. Los héroes deben gastar energía para realizar acciones específicas. Por cada cubo que gasten, ganan un dado de los indicados en su pantalla de héroe. No pueden gastar más energía en una acción si han alcanzado su límite de esfuerzo. *Nota: Al calcular los éxitos, no pueden ser negativos. Zero es el mínimo*



Ataque cuerpo a cuerpo



Manipulation (Compleja/Automática)



Movimiento



Ataque a distancia



Reflexión (Compleja/Automática)

Ataque cuerpo a cuerpo

1. Elige un objetivo. Debe estar en el mismo área del personaje.
2. Coge los dados de los tipos indicados en la pantalla/ficha de personaje. Los villanos cogen una cantidad de dados fijada por la ficha pero los héroes compran dados pagando 1 energía por cada dado en el espacio de ataque cuerpo a cuerpo (hasta el límite).
3. Si emplea un arma, añade su bonificación (La que aparezca tras el icono de cuerpo a cuerpo en la línea de bonificación).
4. Lanza los dados. (Estos dados se pueden relanzar, tal como se explica en la sección de re-lanzamiento más adelante)
5. Calcula el número de total éxitos. Añade los éxitos automáticos que tengas por bonificadores, atributos o habilidades.
6. Calcula la defensa del objetivo. El objetivo puede gastar energía (hasta el límite) para lanzar simultáneamente tantos dados de defensa (del tipo indicado en su pantalla/ficha) como pague. Estos dados pueden relanzarlos si no le complace el resultado.
7. Resta la defensa del objetivo al número total de éxitos. El total resultante se aplica como herida al objetivo. Si un personaje del villano es neutralizado, se quita del tablero y se coloca en su fondo de personajes.

Ataque a distancia

Son iguales a los ataques cuerpo a cuerpo salvo por lo siguiente:

1. El objetivo no tiene que estar en tu área sino en cualquiera con la que tengas visión (ver arriba "Tablero de juego y efectos").
2. Los héroes deben tener un arma a distancia para poder realizar el ataque (y se benefician de su bonificación).
3. Bono de altura. Si el objetivo está a una altura menor que el atacante, se añade un dado amarillo extra al ataque.

Acciones de Manipulación

Hay 2 tipos: Automáticas y Complejas

Manipulaciones automáticas.

- Son: **Recoger equipo del suelo, dar o quitar (consentido) objetos a otro héroe en el mismo área, Manipulaciones específicas de habilidades o misión.**

1. Declara la manipulación. Al villano debe estar en una activación. El héroe, debe pagar 1 de energía en el espacio adecuado.
2. Aplica la manipulación sin lanzar ningún dado ya que siempre tiene éxito.

Manipulación compleja

- Son: **Lanzar equipo, Manipulaciones Complejas específicas de habilidades o misión.** (para lanzar equipo debe tener visión, y la dificultad es igual a la distancia hasta el área objetivo. Si fallas, el equipo se queda a una distancia igual al N.º de éxitos)

1. Coge los dados de los tipos indicados en la pantalla/ficha de personaje. Los villanos cogen una cantidad de dados fijada por la ficha pero los héroes compran dados pagando 1 energía por cada dado en el espacio de ataque cuerpo a cuerpo (hasta el límite).
2. Si emplea un equipo, añade su bonificación (La que aparezca tras el icono de manipulación en la línea de bonificación)
3. Lanza los dados. (Estos dados se pueden relanzar, tal como se explica en la sección de re-lanzamiento más adelante)
4. Calcula el número de total éxitos. Añade los éxitos automáticos que tengas por bonificadores, atributos o habilidades.
5. Si el total de éxitos supera o iguala el nivel de la manipulación compleja, aplica su efecto. Si no, termina la acción sin más.

Acciones de Reflexión

Hay 2 tipos: Automáticas y Complejas

Funciona de un modo equivalente a las Manipulaciones automáticas y complejas. Las Acciones de Reflexión disponibles en casa misión se indican en la hoja de la misión correspondiente y en algunas habilidades.

Movimiento

El movimiento de personajes se hace por puntos de movimiento. Los personajes tienen un bono de primer movimiento gratuito. Los puntos de movimiento que no se empleen en el primer movimiento, se pierden.

1. Declarar movimiento. (No puedes entrar en un área si la sobre-ocuparías con tu tamaño)
2. Calcula el coste de movimiento: Simple (entre 2 áreas adyacentes) o Especial (Caída, Escalada o Salto)

Movimiento simple

Cuesta 1 punto de movimiento + Dificultad del terreno (de salida) + Bloqueo enemigo del área (de salida)

Movimientos especiales

Caída: Mover hacia abajo entre 2 áreas a distinta altura (según se indica en las reglas de escenarios). Te puedes hacer daño.

Cuesta **1 punto** de movimiento + **Dificultad del terreno** (de salida) + **Bloqueo enemigo** del área (de salida). Debes lanzar tantos dados amarillos como el nivel de la caída (puedes relanzarlos) y sufrir esa cantidad de heridas.

Escalada: Mover arriba o abajo entre 2 áreas a distinta altura (según se indica en las reglas de escenarios) .

Cuesta **1 punto** de movimiento + **Nivel de escalada** + **Dificultad del terreno** (de salida) + **Bloqueo enemigo** del área (de salida)

Salto: Movimiento entre dos áreas concretas indicadas en las reglas de escenarios.

Cuesta **1 punto** de movimiento + **Nivel de Salto** + **Dificultad del terreno** (de salida) + **Bloqueo enemigo** del área (de salida)

3. Crear la reserva de puntos. Comienza en 0, añade bonificadores de atributos, habilidades y reglas especiales. Si es el primer movimiento añade su bonificador. También puedes gastar energía en el espacio de movimiento para obtener 1 punto por cubo.
4. Mueve la miniatura al área de destino y aplica los efectos del área (como terreno peligroso)
5. El personaje puede seguir moviendo usando puntos de movimientos que no haya gastado. Si no, Acaba el movimiento y los puntos no gastados se pierden.

Bloqueo

Las acciones pueden ser obstaculizadas por los enemigos en el mismo área que quien actúa. Los Movimientos se obstaculiza según el tamaño de los enemigos. El resto, según su nivel de amenaza. Como excepción el cuerpo a cuerpo nunca se obstaculiza.

Bloqueo de movimiento

Suma los tamaños de todos los enemigos en el área y resta los tamaños de todos los aliados en el área (sin contarte a ti). Este valor es el nivel de Bloqueo enemigo en el Área que se añade al calcular el coste de movimiento de abandonar el área.

Bloqueo de acciones (no cuerpo a cuerpo)

Suma la Amenaza de todos los enemigos en el área y resta la de todos los aliados en el área (sin contarte a ti). Este valor es el nivel de bloqueo de acciones, que cancela ese número de éxitos en tus tiradas de disparo, manipulación y reflexión en ese área.

Acciones gratuitas (No cuestan energía. Un Héroe descansando puede hacer acciones gratuitas)

-Para héroes son: Soltar equipo (Objetos/Batgatchets) en su área, defensa y relanzamiento.

-Para villanos son: Dragar el río o Desmovilizar una ficha (ver ñas notas del turno del villano), defensa y relanzamiento.

-Defensa

Héroes y Villanos tienen defensas automáticas para reducir los éxitos de ataque. Los Héroes pueden gastar energía para lanzar los dados que se indiquen en su pantalla. Los villanos siempre lanzan dados naranjas al comprar defensa extra.

-Relanzamientos



Si el dado que has lanzado tiene una flecha como la de este icono, entonces cada dado que lanzaste de esos tiene un relanzamiento gratuito. Puedes relanzar 1 vez esos dados si no te gusta su resultado. Luego puedes ir pagando energía (hasta el límite) en tu espacio de relanzamiento para seguir relanzando 1 dado por cubo gastado.

Aplicando heridas / Neutralización

Héroes: Mueve tantos cubos de energía como heridas sufriste a la Zona de heridas. Los cubos deben cogerse de la Zona de agotada, luego de los espacios de acción y finalmente de la reserva. Si un héroe tiene toda su energía en la Zona de Heridas, debe descansar.

Curarse: Si un héroe va a recuperar más energía de la que tiene agotada, puede pasar el exceso de la Zona de Heridas a la Agotada.

Villanos: Cuando un personaje de villano con varios puntos de salud es herido, reduce su marcador de salud tanto como heridas recibiese. Si llega a 0, el personaje es neutralizado. Si un villano con solo un punto de salud es herido, es neutralizado.

Cuando un personaje sea neutralizado quita la miniatura y ponla en el fondo de personajes del villano. Si todas las miniaturas de una ficha son neutralizadas, la ficha se neutraliza y se coloca a final del río boca abajo.

Link a la hoja de referencia de habilidades: <https://boardgamegeek.com/filepage/179864/condensed-skill-sheet-1-page-spanish>

Link a la hoja de ayuda de tableros en BGG: En proceso