

BATMAN MINIATURE GAME

FAQS

DICIEMBRE 2017 V1

ERRATAS/CAMBIOS

- **ARROW (Oliver Queen):** Tiene *Master Marksman*, no *Weapon Master*.
- **BANE (Arkham City):** Gana Titan Berserk.
- **BANE (Arkham Origins):** Gana 2 *Venom Dose* y *Venom Enrage*. La Reputación es 93.
- **BANE DKR:** Gana *Affiliate: Bane (Leader)*. Mantiene *League of Assassins Sidekick*.
- **BATMAN (Arkham Knight) y (Arkham City):** Gana *Martial Expert*: “Este modelo causa *Crítico* con un resultado de 4, 5 ó 6 en el dado colateral en vez de solo 6.”
- **BATMAN (Frank Miller):** Gana *Obstinate* y *Veteran*.
- **BLACK CANARY:** *Canary Cry* obtiene el *Trait Sonic*.
- **BORJ:** Gana *Extremely Mutated*.
- **CATMAN:** Pierde *Hates: Law Forces/LexCorp*. Gana *Aversion: Lex Luthor*.
- **CATWOMAN (TODAS):** Pierde *Hates: Law Forces*.
- **CLAYFACE:** Gana *Hates; The Brave and the Bold/ Bane*. Puede usar *Trample* por 1SC. Es *Charge (Carga)*. Solo tienes que pagar 1SC en vez de 1MC+1SC.
- **COPPERHEAD:** Gana *Undercover* y *Strength 4+* Su arma *Poisoned Claws* cambia sus *Special Traits* por “*Sharp / Enervating:2*”
- **CREEPER PLANT (CASE:35DC068):** Su arma *Creeper* cambia sus *Special Traits* por “*Handy / CRT: Paralyze*”. Gana *Minion*. *Plants Special Trait* cambia a *Plant*.
- **DEADSHOT:** Cambia su nombre a *Floyd Lawton*.
- **DEATHSTROKE (Arkham Origins):** Gana en su *Rank Militia (Sidekick)*.
- **ECHO:** Gana *Brutal* y *Lethal Blow*.
- **FLASH TV:** La *Paradox* de su *Speed Force Bolts* es 6+.
- **GORDON:** Gana *Rank: Leader*. Mantine el *Rank: Sidekick*.
- **HAWKMAN y HAWKGIRL:** Pierden *Vuelo innatural*.
- **JOKER (Arkham City) y (Red Hood):** Su Reputación es 105. Su arma *Poisoned Knife* cambia *CRT: Poison* a *Poison*.
- **JOKER (Heath Ledger):** Su Reputación es 90.
- **JOKER (The Killing Joke):** El *trait Intimidate* pasa a llamarse *Intimidation*.
- **LITTLE SPARK:** Su *Endurance* es 5.
- **LOBO:** Gana *Reinforced Gloves*.
- **LOTUS:** Su *Willpower* es 6.
- **MC GREGOR:** Tiene *Weapon Master*.
- **MICHAEL SOMMERS:** Su arma no tiene *Medium Range*.
- **MOTTOM:** Las reglas del hacha son *Handy* y *Heavy*.
- **MR FREEZE:** Su arma gana la regla *Cold (Frío)*.
- **NIGHT OWL:** Su *Strength* es 4+.
- **QUELLE JOSETTE:** Gana *Treacherous*.
- **PAVILLION B SUBJECT:** Gana *Fast*.



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)

1

KNIGHT MODELS™

BATMAN MINIATURE GAME

- **PLANT (CASE:35DC068):** Gana *Minion*. *Plants Special Trait* cambia a *Plant*.
- **POISON IVY ARKHAM:** Su Reputación es 97. Su arma *Sprinkling Spores* cambia sus *Special Traits* por “*Poison /Toxic: 1 / Expansive / Gas*”.
- **POISON IVY (CASE:35DC068):** Su arma *Toxic Nails* cambia sus *Special Traits* por “*Handy / CRT: Paralyze*”.
- **PRISONER 01:** Su *Defense* es 2.
- **RA'S AL GHUL:** Su *Sword* tiene el Trait *Sharp* y no *Protective*.
- **RAVAGER:** Pierde la habilidad *Hate*.
- **RINGMASTER:** Su Reputación es 28.
- **ROBIN (Arkham City):** Gana *Combo: Bo*.
- **ROBIN (Damian Wayne):** Gana *Small*.
- **SCARECROW (Arkham City) :** Su arma *Drug Spray* cambia sus *Special Traits* por “*Poison /Enervating: 2 / Expansive / Gas*”. Su arma *Syringe Claw* cambia sus *Special Traits* por “*Handy /Paralyze*”.
- **SCARECROW (Dark Knight Returns):** Su arma *Drug Spray* gana la regla *Gas y Poison*.
- **SCARECROW AK:** Gana *Discourage*.
- **SEEKER:** Su arma *Poison Arrow* cambia sus *Special Traits* por “*Mechanical / Aim / Paralyze*”..
- **SICKLE:** Su Reputación es 67.
- **SILK SPECTRE:** Su *Willpower* es 6.
- **SOLOMON GRUNDY y SWAMP THING:** Ganan *Supernatural (Sobrenatural)*.
- **SPORE PLANT (CASE:35DC068):** Gana *Minion*. *Plants Special Trait* cambia a *Plant*.
- **WORKER:** Su Reputación es 21.
- **YING:** Gana *Hardened*.
- **ZSASZ:** Es un *Free Agent* y tiene *Willpower* 6.
- Todos los *Henchman* de *Bane Crew (Origins)* y *Merc Set I* ganan *Affiliate: League of Shadows y Mercenario (Mercenary)*.
- El Modelo con *Case:35DC101 (TALIA AL GHUL (COMIC))* pierde *Affiliate Lexcorp* y gana *Affinity: Lex Luthor*.
- Modelos con *Case: 35DC005 (GOTHAM POLICE SET I), 35DC021 (GOTHAM POLICE SET II), 35DC046 (COMMISSIONER GORDON & SWAT TEAM), 35DC080 (COMMISSIONER LOEB & GOTHAM POLICE), 35DC144 (AARON CASH AND QUICK RESPONSE TEAM)* ganan *Cop*.
- Modelos con *Case: 35DC097 (THE RIDDLERS BOT ARMY SET 1)* ganan *Minion*. Modelos con *Bot MK1* ganan *Minion*.
- Todas las armas que contengan la palabra “*Grenade*” en su nombre, ganan la regla *Grenade*.
- El modelo con el *Alias Blue Penguin (Case: 35DC007)* cambia a *Shield Penguin*. El modelo con el *Alias Clown (Case: 35DC004)* cambia a *Knife Clown*. El modelo con el *Alias Clown (Case: 35DC018)* cambia a *Shield Clown*.

ERRATAS DE TRADUCCIÓN/DEFINICIÓN

- “*Tough*” = “*Heavy*”
- “*Disarray*” = “*Disorder*”
- “*Mislead*” = “*Distract*”
- “*Bengal*” = “*Flare*”
- “*Street*” = “*Street Guy*”
- “*Protective*” = “*Protecting*”
- “*Cadence*” = “*RoF*”
- “*Mechanic*” = “*Mechanical*”
- “*Climbing Shoes*” = “*Climbing Claws*”



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)



2

KNIGHT MODELS™

BATMAN MINIATURE GAME

- “Shocked” = “Stunned”
- “Insensitive” = “Desensitized”

CUESTIONES GENERALES

- ¿Qué línea de visión tiene un modelo sobre un edificio? ¿Qué ocurre si hay una barandilla? Hacia abajo de forma perpendicular, incluidos los modelos pegados a la parte baja del edificio. Una barandilla bloquea la *Línea de Visión*.

VEHÍCULOS

- *Remote Drive* dice que se aplican todas las reglas generales de *Vehículos*, ¿significa que **Batman** y el **Batmobile** solo pueden realizar 1 Movimiento Básico y 1 Ataque entre los dos cada ronda? Sí.
- Si el **Batmobile** mueve, ¿**Batman** podría usar MC para *manipular*, o realizar otras acciones que no sean Mover? Sí.

VICTORY POINTS

- ¿Cuántos VP dan los *Watchmen*? Como si fueran *Free Agent*.

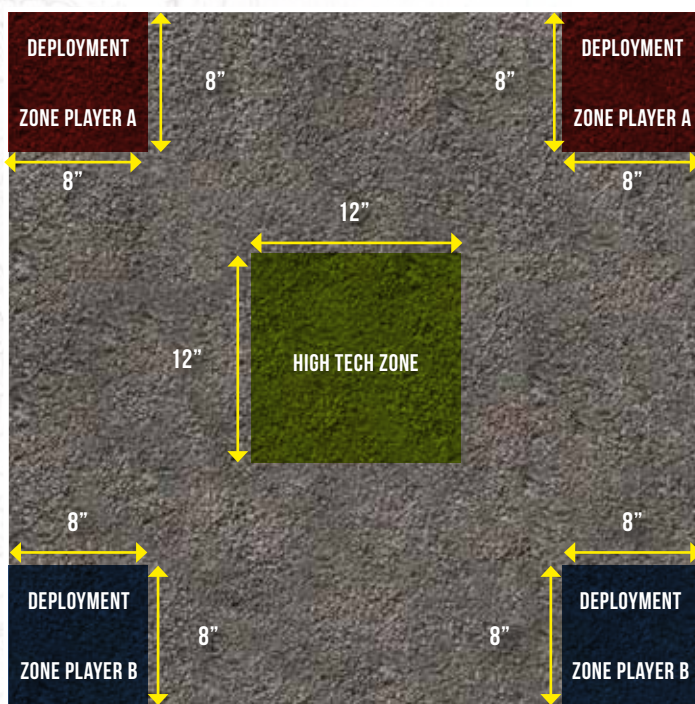
THE FLASH AND THE ARROW ERRATA Y FAQ

- ¿Es un *Team (Equipo)* lo mismo que una *Crew (Banda)*? Sí y no. Cuando las reglas se refieren a *Crew*, esto incluye a los *Teams*. Sin embargo, ignora todos los traits que afecten a la configuración de la banda que se refieran a *Crew*, como *Arrogant* o *Affinity*. Los únicos traits que afectan a la composición de un *Team* son aquellos que permiten a un modelo unirse a un *Team*, como el de *Harley Quinn's Suicide Squad Member Trait*, o que aumenten su presupuesto. Traits que afectan dentro del juego como *Mastermind* y *Strategist* siguen surtiendo efecto. La única excepción es el trait *Objectives? Puzzles Everywhere!!* que es ignorado.

- (p141) En el escenario *Hard Fight*, el mapa de despliegue debería ser el siguiente:



- (p152) En el escenario *Fight for Technology*, el mapa de despliegue debería ser el siguiente:



BATMAN MINIATURE GAME

- ¿Cómo afecta la estrategia *Fast Advance* a la *Deployment Zone* (Zona de despliegue) en el escenario *Infiltration*? En los escenarios que la *Deployment Zone* pueda incrementarse en varias direcciones, se aumenta en 5 cm en todas ellas.
- ¿*Mecha Riddler* se considera *Riddler* a la hora de incluirlo en *Teams*? Sí.

CAMPAIGN BOOK ARKHAM KNIGHT ERRATA Y FAQ

- (p34) en *Sentries* debería decir: "... and may not perform any action (such as a Jump) that might result in injury...".

ADENDA

- ¿Quién es el Boss en un Team?
 - 1. Si hay un modelo con *Boss*? *Always* presente, él debe ser el *Boss*, independientemente de su rango.
 - 2. Si no hay un modelo con *Boss*? *Always* presente, un modelo con el rango *Leader* debe ser el *Boss*.
 - 3. Si no hay un modelo con *Boss*? *Always* o un modelo con el rango *Leader*, un modelo con el rango *Sidekick* debe ser el *Boss*.
 - 4. Si ninguno de los modelos anteriores está presente, un *Free Agent* debe ser el *Boss*.
- Un hechizo lanzado con éxito que pueda infligir daño se considera que produce un impacto automático de un ataque a distancia que daña automáticamente (por lo que puede producir una tirada de Ping!, ser esquivado, usarse la regla *Bodyguard*...).
- ¿Cómo se determina la dificultad final de un hechizo? Si hay un posible objetivo que imponga un penalizador o un bonificador al lanzamiento de dicho hechizo, se tiene que elegir como el objetivo antes de realizar el casteo o no se podrá elegir como objetivo después de realizar la tirada.

- Los *Teams* se actualizan con los siguientes bonus:
 - Los modelos incluidos en un *Team* de *Teen Titans* ganan *Teamwork/2 (ALL)*.
 - El "Boss" del *Team* de *Birds of Prey* gana +1 a *Willpower* y las reglas de *Liderazgo (Leadership)* y *Guantes Reforzados (Reinforced Gloves)*.
 - El Presupuesto del *Team Suicide Squad* aumenta en 50\$ por cada tramo incompleto de 100 puntos de *Reputación*.
 - El "Boss" del *Team Secret Six* gana +2 a su *Endurance*.

- Tabla de Conversión:

- 4.5cm = 2".
- 10cm = 4".
- 12cm = 5".
- 15cm = 6".
- 18cm = 7".
- 20cm = 8".
- 25cm = 10".
- 30cm = 12".
- 35cm = 14".
- 40cm = 16".
- 45cm = 18".
- 50cm = 20".
- 55cm = 22".
- 60cm = 24".
- 65cm = 26".
- 70cm = 28".
- 75cm = 30".
- 80cm = 32".
- 85cm = 34".
- 90cm = 36".



TM & © DC Comics.
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)

