

**ONE
V
MANY**

MEJORAS ONE

ONE
V
MANY

MEJORAS ONE

ONE
V
MANY

MEJORAS ONE

ONE
V
MANY

MEJORAS MANY

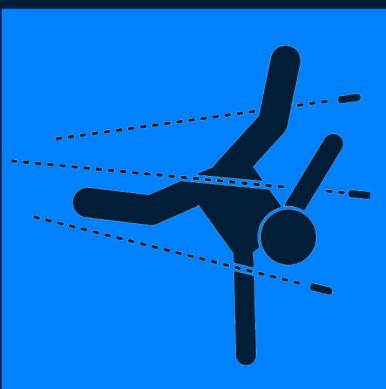
**ONE
V
MANY**

ESCENARIOS

ONE V MANY

ESCENARIOS





Accion suicida

+5PV. Puedes gastar 2PV para ganar una Acción.



Primeros auxilios

Tras la fase de mejoras, ONE se cura 1PV adicional.



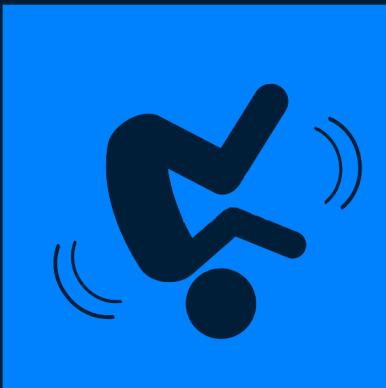
Cobertura

Evita un ataque a distancia si estás tras un Obstáculo. Elimina el Obstáculo.



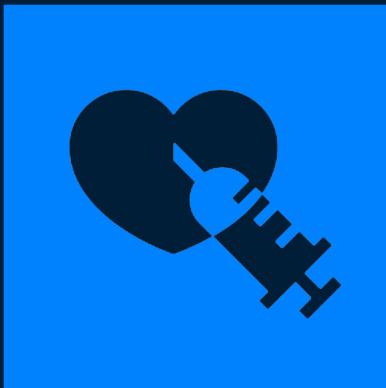
Paso rapido

ONE puede moverse por Obstáculos sin coste adicional si inicia la acción adyacente a un MANY.



Voltereta

Puedes moverte hasta dos casillas en diagonal cada turno.



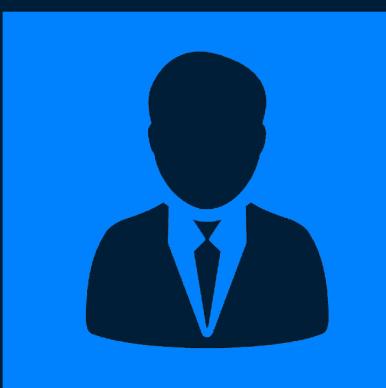
Adrenalina

+1A



Barra libre

Al ocupar el espacio de un Obstáculo, cura 1PV.



Traje de Kevlar

+3PV. Resiste el primer golpe en cada ronda



Posicion tactica

Al inicio de la ronda, ONE puede elegir una casilla adyacente a su zona de aparición como posición inicial.



Derribo

Al eliminar a un MANY, puedes ocupar su posición sin gastar acciones.



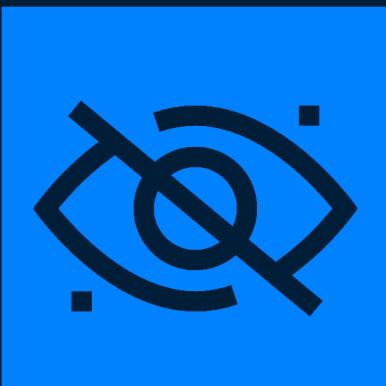
Meditacion

En la siguiente ronda descarta Meditacion. Elige entre dos mejoras, elimina una mejora de MANY.



Lapiz tactico

Equipo (1A): Realiza hasta 3 acciones de Atacar seguidas a MANY adyacentes.



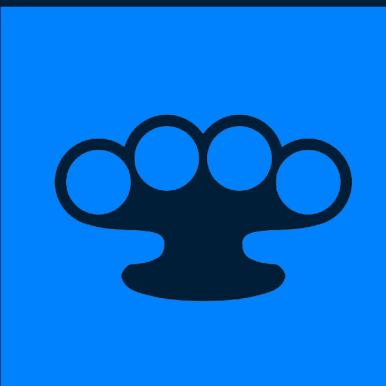
Punto ciego

Al inicio de la ronda marca 1 casilla aleatoriamente. Si ONE ocupa esa casilla +1DMG esta ronda. Elimina esa marca.



Empujon

Al atacar puedes empujar a un MANY una casilla de distancia. El MANY pierde sus acciones este turno si se choca con otra ficha.



Puños de acero

+1 DMG



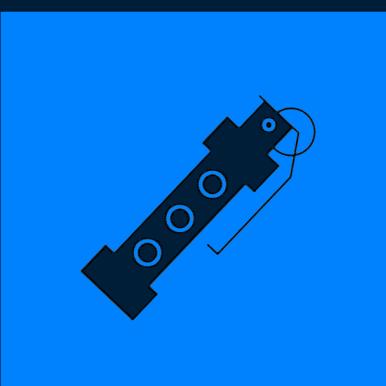
Pistola

Los ataques de ONE tienen +1 de rango.



Frenesi

Cura 1PV al eliminar 2 MANY el mismo turno.



Granada aturdidora

Equipo (1A): Elige una casilla hasta 2 casillas de distancia. Los MANY en esa casilla y en las adyacentes pierden sus acciones esta ronda.



Granada de humo

Equipo (1A): Cubre un cuadro 3x3, las fichas en ese área no pueden ser dañadas este turno.



Granada frag

Equipo (1A): elige una casilla hasta 2 casillas de distancia. Daña a los MANY en esa casilla y en las adyacentes.



Inmovilización

Añade 1 BASIC. Si un BASIC ha dañado a ONE este turno, ONE tiene -1A el siguiente turno.



No paran de llegar

Añade 2 BASIC. El límite de fichas MANY en el tablero aumenta en 2.



Pistolero

Añade 1 PISTOL. En el mantenimiento del turno 5 añade 1 PISTOL al batallón esta ronda.



Escudo de Acero

Añade 1 SHIELD. Para eliminar un MANY adyacente a un SHIELD, ONE debe gastar 1A adicional.



Antidisturbios

Cambia hasta 2 BASIC por 2 SHIELD. SHIELD gana +1DMG



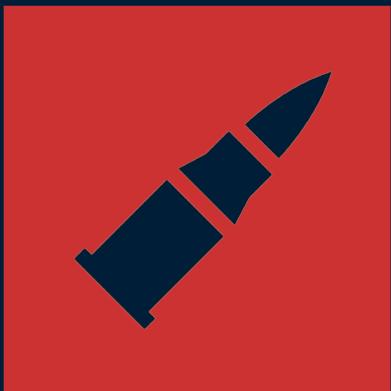
Apuntar a matar

Añade 1 PISTOL. (1 vez por turno) PISTOL puede atacar a ONE como reacción si se mueve a una casilla en rango



Libre elección

MANY puede elegir entre dos cartas de escenario en cada ronda



Gran calibre

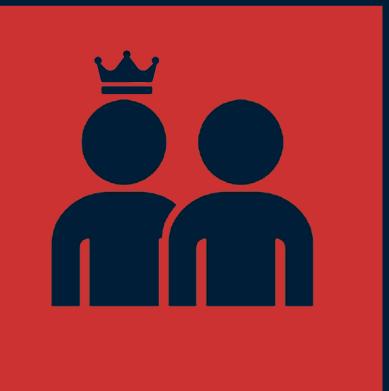
Añade 1 PISTOL. PISTOL -1A y +2DMG.



Escopetero

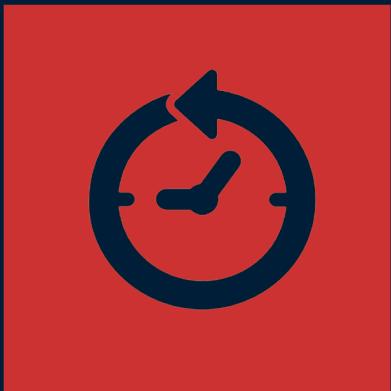
Sustituye el ataque de PISTOL por

o##
##



Elite y secuaz

Añade 1 BASIC. Añade 1 MANY de cualquier categoría.



Ampliacion de guardia

Retrocede una ronda, MANY elimina una carta de mejora de ONE



Re-reclutar

Descarta Re-reclutar. MANY escoge una de las mejoras de MANY descartadas



Maton de gimnasio

BASIC +1 DMG



Esteroides

Al inicio de la ronda marca 1 MANY. Los MANY marcados +1PV y +1DMG. Gana una marca en la ronda de JEFE.



Boton de alarma

Las rondas duran dos turnos menos.



Lanzagranadas

Equipo (1A): un PISTOL ataca a una casilla hasta 2 casillas de rango. DMG+1 en esa casilla y DMG en las adyacentes.



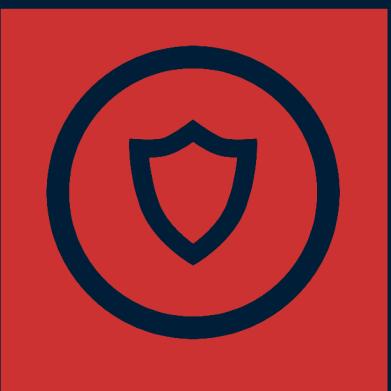
Carga

1A: SHIELD empuja una casilla. Si ONE se choca con un a ficha, -1PV.



Cobertura

Añade 1 SHIELD. Como reacción SHIELD puede intercambiar posiciones con otro MANY adyacente que vaya a recibir un ataque.



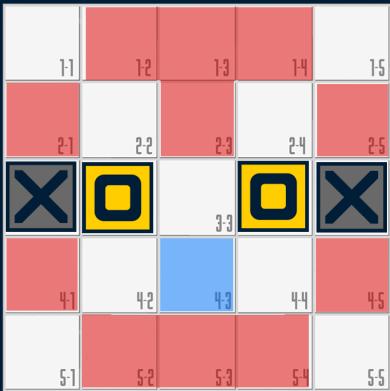
Cupula

SHIELD resiste un ataque adicional por turno.



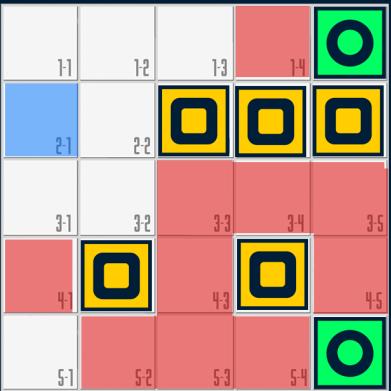
Traje de Kevlar

Anula el primer ataque que reciba un BASIC en cada turno.



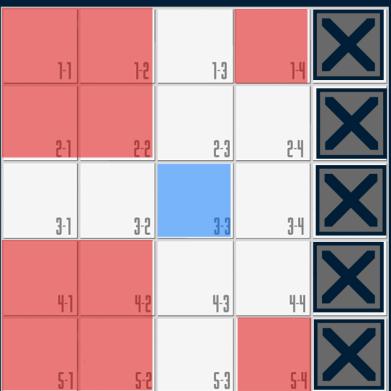
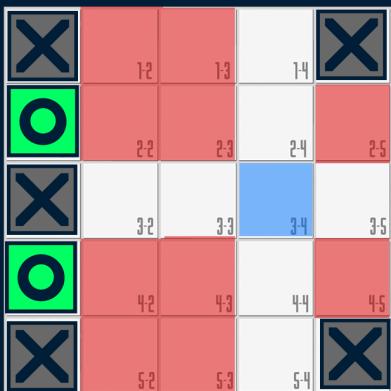
PUENTE

Las paredes no cortan linea de visión.



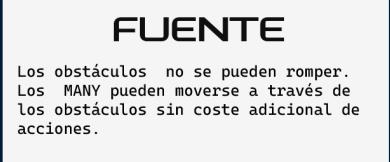
BAR

Consumible: +2A
Los MANY adyacentes a un Consumible +1A al inicio de cada turno.



ARMERIA

Consumible (1A): Recarga un Equipo. Si no tienes un Equipo, consigue un equipo aleatorio para esta ronda.



FUENTE

Los obstáculos no se pueden romper. Los MANY pueden moverse a través de los obstáculos sin coste adicional de acciones.



PASILLO



Enfermeria

Consumible (1A): Cura 2PV.

Los MANY adyacentes a un consumible tienen +1PV.



ALMACEN

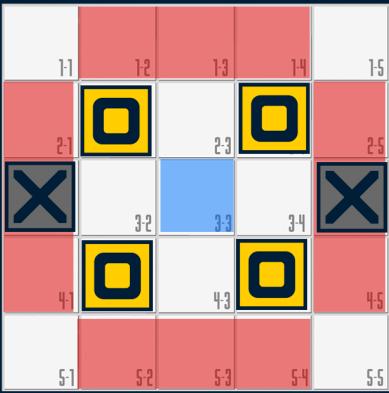
Consumible (1A): Empuja un Obstáculo adyacente 1 espacio. Si golpea una ficha, esa ficha recibe 1 Golpe. Elimina el obstáculo.



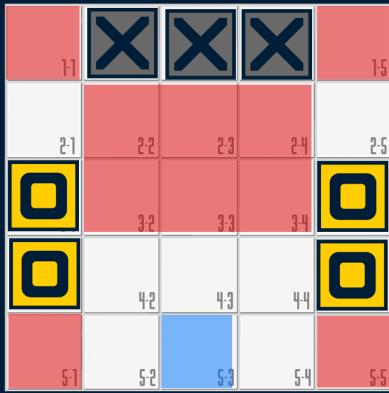
DESPACHO

Consumible (1A): ONE aumenta el rango en 1 esta ronda.

Los MANY adyacentes al Consumible aumentan el rango de ataque en 1. Las paredes no cortan linea de visión.

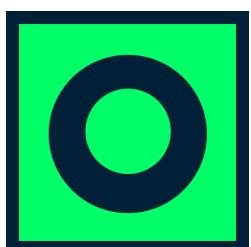
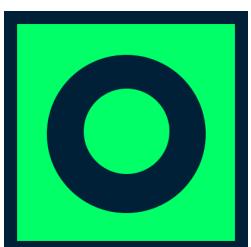
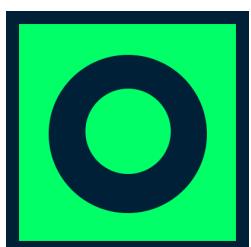


HALL



OFICINA

1-1	1-2	1-3	1-4	1-5
2-1	2-2	2-3	2-4	2-5
3-1	3-2	3-3	3-4	3-5
4-1	4-2	4-3	4-4	4-5
5-1	5-2	5-3	5-4	5-5



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



EL GRAN JEFE
“Esta ciudad y todos sus habitantes me pertenecen”

3 ♠ 1 ♦ 1

+ Enorme Influencia
Añade 1 BASIC al batallón al comienzo de cada ronda impar.

★ ¿Tengo que hacerlo yo todo?
Ronda final. Añade una ficha de BOSS con las siguientes estadísticas:
• 1 C6 C2
Si BOSS recibe daño, ONE debe gastar 1A adicional o es empujado 2 espacios en cualquier dirección.

EL PERSEGUIDO
“Ese perro era toda mi vida...”

*** 5 ♥ 10 ♦ 1**

+ Agente de recursos
En la Fase de mejoras, elige entre tres opciones (Ventaja y desventaja), en lugar de las dos habituales.