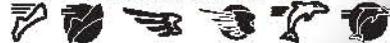




## PODERES Y HABILIDADES

### MOVIMIENTO



- X RÁFAGA DE GOLPES** Dale a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo. Tras resolver el ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un segundo ataque cuerpo a cuerpo como una acción gratuita.
- X SALTAR/TREPAR** Dale a este personaje una acción de movimiento; puede moverse hasta el máximo de su valor de movimiento; durante este movimiento suma 2 a su tirada para destrabar y puede utilizar . Cuando des a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo, puede atacar a otros personajes sin importar la elevación del objetivo.
- X FASE/TELETRANSPORTE** Dale a este personaje una acción de movimiento; puede moverse hasta el máximo de su valor de movimiento utilizando .
- X TERRESTRE/NEUTRALIZADO** Este personaje posee en lugar de sus símbolos de combate. Este poder no puede ser contrarrestado o ignorado.
- X CARGA** Dale a este personaje una acción de poder; divide por la mitad su valor de movimiento para esta acción; puede moverse hasta el máximo de su valor de movimiento y al terminar el movimiento puede recibir una acción de combate cuerpo a cuerpo como acción gratuita. Este personaje ignora el retroceso.
- X CONTROL MENTAL** Dale a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia (alcance mínimo de 4) que no causa daño. Un objetivo impactado con éxito pasa a ser aliado de tu equipo. Cada objetivo impactado puede recibir una acción como acción gratuita, e inmediatamente después el personaje se convierte de nuevo en un personaje enemigo. Inflige a este personaje 1 daño inevitable si el valor de puntos combinado de los personajes impactados es de 150 puntos o más.
- X PLASTICIDAD** Este personaje suma 2 a su tirada para destrabarse. Los personajes enemigos no pueden destrabarse automáticamente de este personaje y restan 2 a su tirada intentan destrabarse de este personaje. Los personajes enemigos que entran en una casilla adyacente a este personaje deben finalizar su movimiento, incluso aunque normalmente no tuvieran que hacerlo.
- X ESTALLIDO DE FUERZA** Dale a este personaje una acción de poder y tira un d6; escoge un único personaje enemigo adyacente, que sufre retroceso un número de casillas igual al resultado. Cuando este personaje impacta con un ataque, puedes elegir que el ataque cause retroceso si no lo causa ya.
- X PASO LATERAL** Dale a este personaje una acción gratuita; puede moverse con un valor de movimiento fijo de 2.
- X VELOCIDAD HIPERSÓNICA** Dale a este personaje una acción de poder; puede moverse hasta el máximo de su valor de movimiento; durante este movimiento suma 2 a su tirada para destrabar y puede utilizar . Durante este movimiento, este personaje puede realizar como acción gratuita un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con su valor de alcance dividido por la mitad para este ataque. Este personaje debe encontrarse en una casilla en la que pudiera terminar su movimiento para poder realizar el ataque.

- X SIGILO** Cuando no sea tu turno, las líneas de visión trazadas hacia este personaje que crucen terreno obstaculizado están bloqueadas.
- X DISPARO EN CARRERA** Dale a este personaje una acción de poder; divide por la mitad su valor de movimiento para esta acción; puede moverse hasta el máximo de su valor de movimiento y al terminar el movimiento puede recibir una acción de combate a distancia como acción gratuita.
- X PODER ESPECIAL** Este personaje tiene un poder de movimiento especial. Consulta su tarjeta de personaje para más información.

### ATAQUE



- X CUCHILLAS/GARRAS/COLMILLOS** Cuando este personaje recibe una acción de combate cuerpo a cuerpo, puedes tirar un d6 tras un ataque con éxito. El resultado reemplaza el valor de daño de este personaje, y el valor de daño queda fijado.
- X EXPLOSIÓN DE ENERGÍA** Cuando este personaje recibe una acción de combate a distancia e inflige daño, un área de efecto puede afectar a todos los personajes no objetivo adyacentes a uno o más de los objetivos impactados. Los objetivos impactados reciben daño de manera normal; otros personajes impactados reciben 1 daño por cada impreso en la base de este personaje.
- X ONDA DE PULSOS** Dale a este personaje una acción de combate a distancia incluso si tiene un personaje enemigo adyacente; el área de efecto de este ataque es la mitad del valor de alcance de este personaje. Traza líneas de visión hacia todos los personajes dentro del área de efecto, incluyendo al menos un personaje enemigo; estas líneas de visión ignoran todos los efectos del juego excepto muros y terreno bloqueado o elevado. Los efectos de juego que posean o utilicen los personajes a los que se traza una línea de visión se ignoran hasta que se resuelva la acción. Si se trazan líneas de visión a más de un personaje, el valor de daño de este personaje se convierte en 1 y queda fijado. Inflige daño a todos los personajes impactados.
- X TERREMOTO** Dale a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo; el valor de daño de este personaje se convierte en 2 y se fija. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra todos los personajes enemigos a los que este personaje pueda atacar con un ataque cuerpo a cuerpo. Cada personaje impactado retrocede 2 casillas.
- X SÚPER FUERZA** Cuando este personaje se mueve a causa de su propia acción, puede coger un objeto o dejar un objeto que esté sujetando. El objeto debe cogerse de (o dejarse en) la casilla que ocupa o una casilla adyacente a alguna que ha atravesado durante su movimiento. Si este poder se pierde o es contrarrestado mientras el personaje sujeta un objeto, coloca inmediatamente el objeto en la casilla que ocupa este personaje.

- X INCAPACITAR** Dale a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia para realizar un ataque que no causa daño. Si el ataque impacta, da al objetivo un marcador de acción; si el objetivo ya tiene 2 marcadores de acción, inflígele 1 daño penetrante.
- X RAYO PENETRANTE/PSÍQUICO** Dale a este personaje una acción de combate a distancia. El daño de este ataque es daño penetrante.
- X NUBE DE HUMO** Dale a este personaje una acción de poder; coloca hasta 6 marcadores de terreno obstaculizado en casillas diferentes y adyacentes que se encuentren dentro del valor de alcance de este personaje (valor de alcance mínimo de 4). Al menos uno de los marcadores de terreno debe colocarse dentro de línea de visión. Los marcadores permanecen en el mapa hasta el comienzo de tu siguiente turno. Los personajes que ocupan estos marcadores de terreno modifican su valor de ataque en -1 excepto si pueden utilizar Nube de Humo o ignoran el terreno obstaculizado a efectos de línea de visión.
- X GOLPE PRECISO** Cuando este personaje realiza un ataque, este no puede ser evadido y el daño infligido no puede reducirse por debajo de 1 ni transferirse.
- X VENENO** Al comienzo de tu turno, Dale a este personaje una acción gratuita e inflige 1 daño a cada personaje enemigo adyacente.

- X ROBAR ENERGÍA** Cada vez que un personaje enemigo recibe daño de un ataque cuerpo a cuerpo de este personaje, cura a este personaje 1 daño.
- X TELEQUINESIS** Dale a este personaje una acción de poder e indica un personaje u objeto objetivo (A) y una casilla de destino (B). Este personaje, A y B deben encontrarse en un radio de 8 casillas entre sí y tener línea de visión entre todos ellos. Coloca A en B. Si A es un personaje, debe ser un personaje de base sencilla y poseer el símbolo o . Si A es un personaje enemigo, realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra A que no inflige daño, y coloca al personaje en B sólo si el ataque impacta. Si A es un objeto y B está ocupado por un personaje enemigo, este personaje puede realizar un ataque a distancia contra B, infligiendo daño por objeto y destruyendo el objeto. Un personaje que ha sido colocado con Telequinesis este turno no puede utilizar Telequinesis en el mismo turno.
- X PODER ESPECIAL** Este personaje tiene un poder de ataque especial. Consulta su tarjeta de personaje para más información.

### DEFENSA



- X SÚPER SENTIDOS** Cuando este personaje es impactado por un ataque, puedes tirar un d6 antes de infligir el daño. Con un resultado de o , este personaje evade el ataque.
- X DUREZA** El daño infligido a este personaje se reduce en 1.
- X DEFENDER** Cualquier personaje aliado adyacente puede reemplazar su valor de defensa con el valor de defensa sin modificar de este personaje.
- X REFLEJOS DE COMBATE** Modifica el valor de defensa de este personaje en +2 contra ataques cuerpo a cuerpo. Este personaje ignora el retroceso.
- X ESCUDO DE ENERGÍA/DEFLECTAR** Modifica el valor de defensa de este personaje en +2 contra ataques a distancia.
- X BARRERA** Dale a este personaje una acción de poder; coloca hasta 4 marcadores de terreno bloqueado en casillas de terreno despejado diferentes y adyacentes que se encuentren dentro del alcance del personaje (valor de alcance mínimo 4). Al menos uno de los marcadores de terreno debe colocarse dentro de línea de visión. Los marcadores permanecen en el mapa hasta el comienzo de tu siguiente turno.
- X MENTE MAESTRA** Cuando se vaya a infligir daño a este personaje, puedes elegir infligir todo el daño a un único personaje aliado adyacente con un valor de puntos inferior. Cualquier efecto adicional del daño infligido (retroceso, daño penetrante, etc.) se aplica al personaje que recibe el daño. El daño infligido mediante este poder no es un ataque.
- X FUERZA DE VOLUNTAD** Este personaje ignora el daño por forzar.
- X INVENCIBLE** La mitad del daño infligido a este personaje es ignorado.
- X IMPERTURBABLE** Cuando se inflige daño a este personaje, tira un d6. Con un resultado de o , el daño infligido se reduce a 0. Con un resultado de o , el daño infligido se reduce en 2.
- X REGENERACIÓN** Dale a este personaje una acción de poder; tira un d6 y resta 2 al resultado, mínimo 0. Cura a este personaje una cantidad de daño igual al resultado.
- X INVULNERABILIDAD** El daño infligido a este personaje se reduce en 2.
- X PODER ESPECIAL** Este personaje tiene un poder de defensa especial. Consulta su tarjeta de personaje para más información.

### DAÑO



El símbolo de daño representa el tamaño de un personaje. Los personajes con son más pequeños que los personajes con , que son más pequeños que los personajes con . Los personajes más pequeños no bloquean la línea de visión de o hacia personajes más grandes.

- X EXPERTO EN COMBATE A DISTANCIA** Dale a este personaje una acción de poder. Realiza un ataque a distancia contra un único personaje objetivo; antes de realizar el ataque, puedes modificar su valor de ataque en +2, su valor de daño en +2 o ambos valores en +1.
- X FURIA DE COMBATE** Este personaje ignora Cambio de Forma, no puede realizar ataques a distancia, no puede ser transportado y no puede ser objetivo de Incapacitar ni Control Mental.
- X APOYO** Dale a este personaje una acción de poder y elige como objetivo a un personaje aliado adyacente; ninguno de los dos personajes puede estar adyacente a un personaje enemigo. Tira 2d6 y suma el resultado al valor de ataque sin modificar de este personaje. Si el resultado es igual o superior al valor de defensa sin modificar del objetivo, tira un d6 y resta 2 al resultado, mínimo 1. Cura al personaje objetivo una cantidad de daño igual al resultado.
- X EXPLOTAR DEBILIDAD** Dale a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo. El daño de este ataque es daño penetrante.
- X MEJORA** Cuando un personaje aliado adyacente realiza un ataque a distancia, este personaje modifica el valor de daño de ese personaje aliado adyacente en +1.
- X CONTROL DE LA PROBABILIDAD** Una vez durante tu turno, este personaje te permite repetir una de tus tiradas, ignorando la tirada original. Un personaje que utiliza este poder debe tener alcance (alcance mínimo de 6) y línea de visión hacia el personaje para el que se realizó la tirada original. Usando las mismas reglas, una vez por ronda durante el turno de un oponente, este personaje te permite obligar a un oponente a repetir una de sus tiradas, ignorando la tirada original.
- X CAMBIO DE FORMA** Cuando este personaje es escogido como el objetivo de un ataque, puedes tirar un d6. Con un resultado de o , el atacante no puede apuntar a este personaje con un ataque este turno, y el atacante debe elegir otro objetivo en su lugar. A continuación, el atacante realiza el ataque a menos que no haya objetivos, en cuyo caso la acción se resuelve sin que haya ataque.
- X EXPERTO EN COMBATE CUERPO A CUERPO** Dale a este personaje una acción de poder. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra un único personaje objetivo; antes de realizar el ataque, puedes modificar su valor de ataque en +2, su valor de daño en +2, o ambos valores en +1.
- X FORTALECER** Cuando un personaje aliado adyacente realiza un combate cuerpo a cuerpo, este personaje modifica el valor de daño del personaje que realiza el ataque en +1.
- X ALTERAR** Dale a este personaje una acción gratuita para modificar en +1 o -1 cualquier valor de combate de un personaje objetivo hasta el comienzo de tu siguiente turno. Un personaje que utiliza este poder debe tener alcance (alcance mínimo 6) y línea de visión hacia el personaje objetivo. Si el personaje objetivo es dañado o curado, el efecto de Alterar sobre ese personaje termina inmediatamente.
- X ANULAR** Dale a este personaje una acción gratuita para contrarrestar hasta el comienzo de tu siguiente turno cualquier poder o habilidad de combate que un único personaje enemigo posea. Cualquier efecto de juego con una duración especificada por el poder o habilidad de combate contrarrestada se pierde. Un personaje que utiliza este poder debe tener alcance (alcance mínimo 6) y línea de visión hacia el personaje objetivo.
- X LIDERAZGO** Al comienzo de tu turno, Dale a este personaje una acción gratuita y tira un d6. Con un resultado de o , añade una acción a tu total de acciones para este turno, y este personaje puede retirar un marcador de acción de un personaje aliado adyacente con un valor de puntos inferior.
- X PODER ESPECIAL** Este personaje tiene un poder de daño especial. Consulta su tarjeta de personaje para más información.

# HABILIDADES DE COMBATE

Los distintos símbolos de combate indican el tipo de personaje y las habilidades de combate posee.

Símbolo	Tipo	Habilidades de Combate
	Estándar	
	Transportador	Mover y Atacar, Transportar
	Volador	Transportar, Volar
	Volador, Transportador	Mover y Atacar, Transportar, Volar
	Nadador	Nadar
	Nadador, Transportador	Mover y Atacar, Nadar, Transportar
	Estándar	Fusionarse
	Dúo	Ataque Dúo, Separarse
	Grupo	Consulta la tarjeta de personaje para más detalles
	Tirador	Fusionarse, Tirador
	Estándar	
	Indómito	Indómito
	Vehículo	Consulta la tarjeta de personaje para más detalles
	Pequeño	Tamaño Pequeño
	Estándar	
	Gigante	Alcance Gigante, Gran Tamaño
	Colosal	Gran Tamaño, Resistencia Colosal (Muchos personajes con  incluyen reglas especiales)
	Mejorado	Movimiento Mejorado o Puntería Mejorada (consulta la tarjeta de personaje para ver cómo puede utilizarlos)

## ALCANCE GIGANTE

Este personaje ignora Plasticidad en otros personajes y suma 1 a su tirada para destrabar. Este personaje puede utilizar la habilidad Transportar. Cuando este personaje recibe una acción que incluye un ataque cuerpo a cuerpo, todas las casillas en un alcance de 2 casillas y línea de visión se consideran adyacentes. Esta habilidad no puede contrarrestarse.

## ATAQUE DÚO

Dale a este personaje una acción de poder para realizar un ataque dúo. Este personaje posee para esta acción. Puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia como acción gratuita. Tras resolver el ataque, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia adicional como acción gratuita con su valor de daño reducido en -1 hasta un mínimo de 1.

## FUSIONARSE

Cuando este personaje se encuentra adyacente a otros personajes aliados y cada uno representa un personaje válido diferente de la lista que aparece en la tarjeta de personaje de un personaje Dúo y ninguno tiene marcadores de acción, dale a

este personaje una acción gratuita para reemplazarlos a todos por un personaje Dúo a tantos clics de su línea de inicio como se encuentre este personaje. El valor de puntos combinado de los personajes válidos debe ser igual o superior al valor del personaje Dúo (salvo que ese personaje Dúo previamente utilizara la habilidad Separarse para ser reemplazado por estos personajes). El personaje Dúo no puede utilizar la habilidad Separarse este turno. Esta habilidad no puede ser contrarrestada.

## GRAN TAMAÑO

Este personaje puede utilizar y no sufre retroceso. Cuando este personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo, puede apuntar a personajes en elevaciones superiores. Este personaje puede trazar líneas de visión (y se pueden trazar líneas de visión hacia él) como si el personaje ocupara una elevación igual o superior a la elevación que ocupa, usando el nivel de elevación con la línea de visión menos restrictiva. Esta habilidad no puede contrarrestarse.

## INDÓMITO

Este personaje puede utilizar Fuerza de Voluntad.

## LANZAR GRANADA

Dale a este personaje una acción de poder, reduce el número de granadas disponibles en 1 (si es mayor que 0) y elige una granada de la lista de la tarjeta de personaje. Elige una casilla objetivo dentro de un radio de 5 casillas y línea de visión y para este ataque, este personaje puede utilizar . Realiza un ataque a distancia contra todos los personajes que ocupan o están adyacentes a la casilla objetivo. Inflige daño a cada personaje impactado en base únicamente al tipo de granada elegido.

## MOVER Y ATACAR

Este personaje puede utilizar Velocidad Hipersónica si no está adyacente a un personaje enemigo cuando recibe la acción de poder, pero modifica su valor de ataque en -2.

## MOVIMIENTO MEJORADO

Un personaje con el símbolo utiliza los efectos que se indican en su tarjeta de personaje. El Movimiento Mejorado se activa cada vez que el personaje se mueve.

## MULTI-ATAQUE

Una vez por turno, dale a este personaje una acción de poder. Puede recibir dos acciones de cualquier tipo como acciones gratuitas. Resuelve la primera acción gratuita antes de dar la segunda. Modifica el valor de daño de este personaje en -1, hasta un mínimo de 1. Esta habilidad no puede ser contrarrestada.

## NADAR

Este personaje puede utilizar .

## PUNTERÍA MEJORADA

Un personaje con el símbolo utiliza los efectos que se indican en su tarjeta de personaje. La Puntería Mejorada se activa cada vez que el personaje traza una línea de visión.

## RESISTENCIA COLOSAL

Este personaje se destraba automáticamente y puede utilizar . Cuando este personaje tiene dos marcadores de acción, puede recibir una acción no gratuita. Si se la das, tras resolver la acción, inflige al personaje 1 daño inevitable y no retires sus marcadores de acción al final del turno. Esta habilidad no puede ser contrarrestada.

## SEPARARSE

Dale a este personaje una acción de poder si no tiene marcadores de acción. Reemplaza este personaje por uno o más personajes válidos (cada uno de una entrada de la lista) de la lista que aparece en la tarjeta de personaje de este personaje. Los personajes de reemplazo deben tener un nombre válido y no sumar más del valor de puntos de este personaje (salvo que esos personajes previamente utilizaran la habilidad Fusionarse para ser reemplazados por este personaje). Los personajes de reemplazo reciben un marcador de acción y no pueden recibir una acción este turno. Los personajes de reemplazo comienzan a un número de clics de su línea de inicio igual al número de clics de su línea de inicio a los que se encuentrea este personaje. Esta habilidad no puede ser contrarrestada.

## TAMAÑO PEQUEÑO

Modifica el valor de defensa de este personaje en +1 contra ataques a distancia. Un personaje aliado que esté adyacente y sea de mayor tamaño puede usar Transportar para transportar a un personaje con independientemente de sus otros símbolos de combate, no reduce su movimiento al hacerlo y además puede seguir utilizando la habilidad Transportar de manera normal para transportar a otros personajes. Esta habilidad no puede contrarrestarse.

## TIRADOR

Este personaje puede utilizar .

## TRANSPORTAR

Al mover como resultado de haber recibido una acción, este personaje puede transportar a un personaje aliado. Cuando se utiliza esta habilidad, modifica el valor de movimiento de este personaje en -2 hasta el final de la acción. Los siguientes personajes no pueden ser transportados: personajes más grandes, personajes con multi-base, personajes que sujeten un objeto y personajes con cualquiera de los siguientes símbolos de combate: . Para ser transportado, el personaje aliado debe estar adyacente a este personaje al comienzo de la acción de este personaje. Cuando este personaje termina su movimiento para esa acción, el personaje transportado debe ser colocado en una casilla adyacente a este personaje. Mientras es transportado, el personaje transportado no está adyacente a ningún otro personaje ni puede trazar líneas de visión hasta que es colocado al final del movimiento en esta acción. Un personaje que ha sido transportado este turno no puede recibir acciones (excepto acciones gratuitas) hasta el inicio de tu siguiente turno.

## VOLAR

Este personaje puede utilizar . Un personaje en terreno elevado que utiliza esta habilidad ignora el daño por retroceso si su trayectoria de retroceso atraviesa un cambio de elevación a una elevación inferior.

SÍMBOLO		
	Ignora terreno elevado.	Ignora terreno elevado.
	Ignora terreno obstaculizado.	Ignora terreno obstaculizado.
	Ignora terreno acuático.	Ignora terreno acuático.
	Ignora terreno bloqueado.	Ignora terreno bloqueado.
	Ignora terreno bloqueado en interiores.	Ignora terreno bloqueado en interiores.
	Ignora terreno bloqueado en exteriores.	Ignora terreno bloqueado en exteriores.
	Ignora terreno bloqueado y destruye terreno bloqueado al mover por esas casillas.	Ignora terreno bloqueado. Tras resolver el ataque, el terreno bloqueado que la línea de visión haya cruzado es destruido.
	Ignora personajes.	Ignora personajes.
	--	Ignora personajes aliados.
	Ignora personajes enemigos.	Ignora personajes enemigos.
	Puede mover a través de casillas adyacentes a personajes enemigos, pero sigue necesitando destrabarse de manera normal.	Puede apuntar con ataques a distancia a personajes enemigos adyacentes.
	Puede mover a través de casillas adyacentes a personajes enemigos u ocupadas por personajes enemigos, pero sigue necesitando destrabarse de manera normal.	Puede realizar ataques a distancia cuando está adyacente a personajes enemigos.

# TIPOS DE ACCIONES

## Acción de Movimiento

Mueve este personaje hasta el máximo de su valor de movimiento.

## Acción de Combate Cuerpo a Cuerpo

Realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra un personaje enemigo adyacente.

## Acción de Combate a Distancia

Realiza un ataque a distancia contra uno o varios personajes dentro de tu alcance y línea de visión.

## Acción de Poder

Activa un efecto de juego que requiera una acción de poder.

## Acción Gratuita

Activa un efecto del juego que requiera una acción gratuita (no asignes marcadores de acción).

# OBJETOS

COLOR	TIPO	MODIFICADOR DE DAÑO (CUERPO A CUERPO)	ALCANCE (OBJETO LANZADO)	DAÑO (OBJETO LANZADO)
	Ligero	+1	8	2
	Pesado	+2	6	3
	Ultra-Pesado	+3	--	--
	Inamovible	--	--	--

# HABILIDADES DE RASGO

SÍMBOLO	NOMBRE	HABILIDAD
	Rasgo	Consulta la tarjeta de personaje para más información.
	Lanzar Granada	Este personaje puede usar la habilidad de combate Lanzar Granada. Consulta su tarjeta de personaje para ver qué tipo de granadas puede lanzar.
	Épica	Este personaje puede recibir una acción épica. Consulta la tarjeta de personaje para más información.

# MAPAS

Terreno Obstaculizado	Área de Inicio
Terreno Acuático	Área Interior
Terreno Bloqueado	Reglas Especiales (ver mapa)
Terreno Elevado	Muro

**WIZKIDS**

© 2011 WIZKIDS/NECA, LLC. Todos los derechos reservados.  
HeroClix, WizKids, y Combat Dice son marcas comerciales de WIZKIDS/NECA, LLC.