1. **PJ: Pedro Sánchez - Centinela**

Q: Parlamento

Costo: 300

Comienzan a hablar haciendo que los enemigos no escuchen a tus compañeros y solo te escuchen a tí en un ratio de 60m, haciendo que sepan dónde estás, a cambio de que no sepan qué están haciendo tus aliados.

Duración: 10 segundos.

C: Diálogo

Costo: 200

Elige a un enemigo, el cual tirará sus armas y no podrá utilizar sus habilidades, tú harás lo mismo pero te recuperarás un segundo antes.

Duración: 6 segundos.

Reutilización: 30 Segundos.

E: Monedas

Costo: 100 (2 unidades, una de ellas se recarga al principio de la ronda)

Lanza un montón de monedas al suelo que generan ruido al pasar por encima y restan 5 puntos de vida por cada paso por encima, 15 si saltas. El ratio es de 4 metros y las monedas van desapareciendo cuando pasa gente por encima, sean aliados o enemigos. (15 pisadas).

Las monedas pueden ser destruidas con molotovs, granadas o explosiones.

X: Impuestos

Puntos: 8

Hace que los enemigos le paguen 1/10 de su dinero ganado en la siguiente ronda.

1. **PJ: Spiderman - Duelista**

Especial: Barra de stamina de telaraña. Gana 2 de stamina cada segundo. Además, no tiene daño de caída.

Q: Trepa Paredes

Costo: 250

Gasta 1 de stamina cada segundo que estás enganchado a la pared, esto te permite llegar a sitios raros para atacar desde las alturas.

Duración: 10 segundos.

C: Telaraña

Costo: 150 (2 unidades)

Gasta 20 de stamina en lanzar una telaraña que ralentiza a quien la pise, en un ratio de 4 metros.

Duración: 12 segundos.

E: Balanceo

Costo: Gratis al inicio de ronda.

Dispara una telaraña a cualquier lado del mapa y se balancea si es posible, gasta 1 punto de stamina por cada metro recorrido por la telaraña. Al balancearse no tiene arma en mano.

X: Instinto Araña

Puntos: 6

Al utilizarlo detecta a todos los enemigos y todas las trampas en un radio de 18 metros.

**Frases:**

Mata a alguien:

Perdón, no quería hacerlo.

Saluda de mi parte al tío Ben.

No temo a la muerte.

Defenderé a los míos.

Mata 4:

La mitad de las patas de una araña.

Cada brazo de Octopus fuera.

Mata 5:

¿Ya está? Tengo más ganas de marcha.

Nunca subestimes el poder de una araña, ni el de un hombre.

Al usar la Ulti:

Sentido arácnido, activado.

Ya no importa el silencio.

Al revivir:

Oye, no te importará venir luego a visitar a mi tío, ¿Verdad?

Al desactivar la Spike:

Juraría haber visto algo parecido en alguna parte.

Otro día que el sol resplandece.

1. **PJ: Mario Bros - Duelista**

Q: Bola de Fuego

Costo: 150 (2 unidades)

Dispara una bola de fuego que rebota 4 veces hasta que deja de existir. Si le da a un enemigo le quita 30 puntos de vida y le prende fuego 5 segundos dejándolo en estado vulnerable.

C: Capa

Costo: 250

Ataca con una capa con distancia de 8 metros en un ratio de 180º, dicha acción stunea durante 6 segundos a todos los personajes que estén a su alcance, sean aliados o enemigos.

E: Súper Salto

Costo: Gratis (Se recarga a principio de ronda, se recarga cada 2 kills)

Hace un salto que llega a 7 metros de altura.

X: Súper Estrellita

Puntos: 7

Lo hace invulnerable y avanza el doble de rápido que de normal, si toca un enemigo lo insta mata, al finalizar la ulti se queda vulnerable 4 segundos.

Duración: 8 segundos

**Frases:**

Al matar a alguien:

¡Its me! ¡Mario!

Ouch, debe de doler.

Al matar 4:

¿He sido yo?

Al matar 5:

Ya estoy preparado, ahora, es el turno de Bowser.

Al usar ulti:

¡Yahoo!

Al revivir:

¿Aquí no utilizáis champiñones verdes?

Al desactivar la Spike:

Prefiero enfrentarme a Bob-Ombs.

(“Tararea la canción de fin del nivel”).

1. **PJ: Marisa - Controlador.**

Q: Chinchón

Costo: 150

Lanza la botella de chinchón al suelo y deja cristales que ralentiza y corta a quien pase por encima suyo. (8 de daño por cada segundo encima).

Duración: 6 segundos.

C: Chinchón

Costo: 250

Bebe un trago de chinchón y recupera 50 puntos de vida en los próximos 10 segundos, 5 de vida por segundo.

E: Cigarro

Costo: 100 (3 unidades, una de ellas se recarga al principio de la ronda)

Se fuma un cigarro y tira la colilla al suelo, el humo en el ambiente de donde lo caiga la colilla, en un ratio de 4 metros, el que pase del equipo contrario, gana el estado de descomposición.

Duración: 12 segundos.

X: Marujeo

Puntos: 7

Comienza a escuchar al doble de distancia que de normal, y al hacer ruido en el ratio normal, puede ver en el minimapa donde están los enemigos.

**Frases:**

Al matar a alguien:

Te jodes.

Te he escuchado.

Al matar a Jett:

Que mona va esta chica siempre.

Al matar 4:

Solo falta uno, equipo.

Al matar 5:

¿Dónde está mi chinchón?

Al desactivar la spike:

Radio patio informando, podemos irnos.

1. **PJ: Crazy Dave - Centinela**

Q: Nuez Cáscararrabias

Costo: 250

Planta una fila de nueces muy altas que bloquean enemigos y tienen 500 puntos de vida.

Duración: 30 segundos.

C: Mina Patata

Costo: 150

Planta en el suelo una mina que explota al contacto, cuanto más cerca más se ve, y más rojo se vuelve.

E: Lanzaguisantes

Costo: Gratis (Se recarga al principio de la partida)

Planta un Lanzaguisantes en una maceta a modo de torreta que dispara guisantes que quitan 10 de daño con cada disparo, cada 2,3 segundos.

Recarga: 20 segundos.

Recarga si es destruido: 45 segundos.

X: Petaseta

Puntos: 8

Despliega una Petaseta donde la lances, en 10 segundos matando a todos los agentes que estén en su radio (25 metros), aliados o enemigos.

**Frases:**

Al matar a alguien:

Webi wabo.

Al matar 4:

Queda un zombie.

Al matar 5:

El Dr. Zomboss se lo tendrá que currar más la próxima vez.

Al desactivar la spike:

Lo siento, soy más de petasetas.

1. **PJ: Poliwrath - Iniciador**

Especial: Gana puntos de vida con el agua, solo si lo recubre mucho.

Q: Burbujas

Costo: 150 (2 unidades)

Lanza unas burbujas de 4 a 12 metros en recto que al explotar quitan 20 puntos de vida cada una (Explotan 3 veces).

C: Hidratación

Costo: 250

Se envuelve en una burbuja de agua que le recupera vida lentamente durante 10 segundos (7 puntos de vida cada segundo). La burbuja se destruye si le dan un golpe

E: Hipnosis

Costo: Gratis (Se recarga al inicio de ronda)

Lanza una onda psíquica que inmoviliza a cualquier rival durante 2 segundos.

Recarga: Cada 30 segundos

X: A Bocajarro

Puntos: 7

Lanza una ráfaga de puñetazos a 20 metros en recto y 15 de ancho, que stunea durante 5 segundos y quita 50 puntos de vida a quien le toque.

1. **PJ: Alakazam - Centinela**

Q: Cucharas mágicas

Costo: 250 (Dos unidades)

Crea una cuchara donde elijas, al detectar un rival, lo persigue y se le pega a la ropa, spoteandolo durante 3 segundos.

Vida de la cuchara: 1.

C: Confusión

Costo: 200

Crea una granada en el suelo que al contacto explota quitando 60 puntos de vida y deja stuneado al rival 4 segundos.

E: Teletransporte

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Se teletransporta a donde esté mirando alakazam.

Recarga: 23 Segundos y cada 2 kills.

X: Intercambio

Puntos: 8

Intercambia a todos los jugadores de posición, tras 7 segundos, todos vuelven a intercambiarse a sus posiciones de antes. Si algún personaje muere, se intercambian con su cadáver igualmente. Si Alakazam muere en el proceso todos se quedan como están.

1. **PJ: Emilio Delgado - Humos.**

Q: Llaves

Costo: 200 (2 unidades)

Tira unas llaves al suelo, que, al activarlas crean una puerta giratoria de 4 metros de radio.

Duración: 6 segundos.

C: Pistola de fogueo

Costo: 50 (6 unidades)

Dispara balas de fogueo que al contactar con un rival, lo ciega durante 1,5 segundos.

E: Fregona

Costo: Gratis (Se recarga al principio de la ronda)

Deja el suelo fregado en un radio de 4,6 metros y si alguien lo pisa, se ralentiza y enfada a Emilio, el cual disparará un 1,3% más deprisa y camina un 1,15% de velocidad.

X: Vaporeta

Puntos: 6

Dispersa todos los humos enemigos del mapa con la vaporeta durante 4 segundos, al terminar puedes expulsar los humos recogidos en línea recta en una distancia de 36,5 metros haciendo una ráfaga de aire que quita 30 puntos de vida por segundo durante 6 segundos.

1. **PJ: Frank West - Iniciador.**

Q: Voltereta

Costo: 150 (2 unidades)

Hace una voltereta hacia donde indiques con el “asdw”, avanza 2 metros hacia donde le digas. Tardas 1,7 segundos en recomponerte.

C: Cobertura

Costo: 100 (3 unidades)

Se esconde tras una pared para escuchar atentamente, al estar a 12 metros o menos de tí, los escucharás aún si están usando shift.

E: Cámara con flash

Costo: Gratis (Se recarga al principio de la ronda)

Hace una foto con flash que deja cegados a los rivales durante 2,2 segundos.

Recarga: Cada 25 segundos.

X: Giro motosierra

Puntos: 7

Comienza a girar sobre sí mismo durante 1,8 segundos hasta crear 3 tornados de motosierras que empujan a los rivales y les quita 60 puntos de vida con cada golpe que reciban. Radio = 15 metros.

1. **PJ: Payaso - Iniciador.**

Q: Globos

Costo: 100 (3 unidades)

Lanza un globo que rebota 2 veces antes de explotar, si no encuentra ningún enemigo. Al explotar stunea durante 3 segundos a quien toque en un ratio de 3 metros.

C: Cuchillo

Costo: 150

Lanza un cuchillo que si toca a un enemigo lo taggea y además le hace 25 de daño. En caso de no darle, tiene un ratio de 2 metros, que, por donde pase detecta al rival y te dice que está ahí, pero no dónde. Al llegar a la pared, tarda 3,5 segundos en destruirse, al hacerlo quita 5 puntos de vida si hay alguien en un ratio de 5 metros.

E: Pañuelo

Costo: 150 (2 unidades, una de ellas se recarga al principio de ronda)

Pone un pañuelo en el suelo y si alguien pasa por él, se le engancha a los pies y no lo deja caminar a más de 3 metros a no ser que lo rompa o pasen 2,5 segundos.

Recarga: Cada 32 segundos.

Vida del pañuelo: 50.

X: Flor

Puntos: 7

Crea una flor gigante en un radio de 35 metros que rocía polen a todos los enemigos y, si son rociados, podréis saber donde están porque un olor nauseabundo saldrá de ellos visible en un ratio de 2,2 metros.

Duración: 6 segundos.

1. **PJ: Macarra - Iniciador.**

Q: Tirachinas

Costo: 100 (3 unidades)

Dispara una bola de acero pequeña que al avanzar 15 metros o si le da a alguien, se dispersa en 3 balas que durante 2 segundos atraviesan todo y lo que toquen.

Daño de la primera bola: 50 puntos de vida.

Daño de las segundas bolas: 35 puntos de vida.

C: Rueda

Costo: 200 (2 unidades)

Pone una rueda en el suelo que al contacto explota y provoca 65 puntos de daño en un radio de 3 metros. Si la destruyes con una bala explota en menor medida haciendo 10 puntos de daño en 0,8 metros.

E: Peine

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Barre el suelo de trampas o molotovs que hayan y los destruye. En el caso de los molotovs les restan 2,8 segundos de duración.

Recarga: Cada 45 segundos.

X: A todo gas

Puntos: 7

En una línea recta de 4,6 metros de ancho, aparece una moto a 150 Km/h que al atropellar a alguien de lleno le quita 150 puntos de vida, si lo roza, le quita 45 puntos de vida.

1. **PJ: Antonio Recio - Centinela.**

Q: Pistola

Costo: 100 (5 unidades en total)

Cada bala de esta pistola stunea al rival 0,8 segundos y les quita 40 puntos de vida en la cabeza, 30 en el cuerpo y 15 en las piernas.

C: Cloroformo

Costo: 150 (2 unidades)

Deja una trampa en el suelo que al pasar alguien por encima, se activa y deja bloqueado a todos los de alrededor de la trampa en un radio de 3,7 metros durante 3,4 segundos.

Duración del cloroformo en el ambiente: 2,5 segundos

E: Táser

Costo: Gratis (Se recarga al comienzo de cada ronda)

Deja una trampa eléctrica, si alguien pasa por ella si no la destruyen en 4 segundos, crea una descarga que bloquea durante 3,5 segundos a quien haya caído, además le quita 15 puntos de vida.

X: Centollazo

Puntos: 7

Lanza un centollo en línea recta que atraviesa el mapa, al tocar a alguien lo mata de un toque, el centollo va a velocidad lenta pero tiene 8 metros de ancho, 4 de alto y 4 de largo.

1. **PJ: Rey Emérito - Centinela.**

Q: Colmillo de Elefante

Costo: 150 (2 unidades)

Colocas un colmillo de elefante en el suelo, al notar la presencia de un enemigo en un ratio de 4,5 metros, comienza a sonar durante 3,2 segundos para avisar que allí hay alguien.

C: Orgullo y satisfacción

Costo: 250

Durante 5 segundos los proyectiles de los rivales se dispersan un 4,8% más que de costumbre, los dirigidos a Emérito fallan un 16,5%.

E: Bastón

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Deja un bastón clavado en el suelo y si un rival toca su radio (3,3 metros), éste lo flashea durante 3,6 segundos. Si no es destruido en 1,2 segundos.

X: Escopeta

Puntos: 7

Saca una escopeta de su chaqueta que tiene 5 balas, cada disparo hace 200 puntos de daño en la cabeza, 145 en el cuerpo y 85 en las piernas. A una distancia de 14 metros, si está más lejos, quita 130 en la cabeza, 88 en el cuerpo y 34 en las piernas.

1. **PJ: Miércoles Addams - Centinela.**

Q: Mira táctica

Costo: 200

Hasta tu siguiente disparo tus enemigos estarán marcados con una maya morada que los resalta a tu vista.

C: Trenzas

Costo: 150 (2 unidades)

Deja trenzas en el suelo que al detectar un enemigo en 4,2 metros, se le pega al cuerpo y en 2,2 segundos explota haciendo 95 puntos de daño y a sus compañeros en un ratio de 3,5 metros (cada 0,2 metros baja 5 puntos de daño a sus aliados).

E: Tío Cosa

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Deja una mano en el suelo, al detectar a alguien en un ratio de 4 metros, se le sube encima spoteandolo hasta que se lo quiten de encima.

X: Pista de baile

Puntos: 8

Pone todo el mapa en negro salvo las estructuras que son grises y deja un foco blanco en el suelo de 2,4 metros de diámetro en todos los enemigos durante 10 segundos o hasta que muera. Tras ello todo vuelve a la normalidad.

1. **PJ: Alterbo - Duelista.**

Q: Detector

Costo: 100 (2 unidades)

Deja una cromo de una sirena en el suelo, al dejarla sale una sirena de alarma que al detectar a alguien comienza ha hacer ruido (ratio: 6 metros de diámetro).

Puntos de vida del detector: 80.

C: Tornado

Costo: 250

Lanza un aparato, que, al caer al suelo crea un tornado que aleja a los rivales en un ratio de 4,6 metros.

E: Cubo

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Lanza un cubo con temática Geometry Dash que explota haciendo 120 puntos de daño en un ratio de 1,2 metros y, qué, con cada 0,2 metros alejado baja su daño 4 puntos de daño.

Recarga: 2 kills.

X: Poder minino

Puntos: 7

Saca una máscara de gato con la que ahora no hace ningún ruido al caminar y además puedes cargar el salto para poder saltar 3,5 metros de alto como máximo.

1. **PJ: Aloy - Centinela.**

Q: Flecha cable

Costo: 150 (2 unidades)

Dispara una flecha que se conecta con la pared opuesta para crear un cable, que, al ser tocado electrocuta al rival y le quita 15 puntos de vida. El enemigo es stuneado 1,7 segundos.

C: Daga

Costo: 200

Descuartiza un cadáver para ponerse su ropa como chaqueta y aumentar en 15 su escudo actual. Esto además evita que puedan resucitarlo.

E: Flecha incendiaria

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Dispara una flecha que quema al rival que la toque durante 2,5 segundos en un ratio de 2,2 metros y les baja 2 puntos de vida cada 0,1 segundos.

X: Flechas bombarderas

Puntos: 7

Dispara una ráfaga de 5 flechas al aire, al caer bombardean una zona de 9 metros de diámetro que hacen 40 puntos de daño cada flecha, al alejarte 1 metro del centro del diámetro, bajan 3 puntos de daño por flecha.

1. **PJ: Illojuan - Iniciador.**

Q: Mal Funcionamiento

Costo: 150

Lanza un chip al suelo, éste suprimirá a todos los enemigos en un ratio de 5 metros. Si es un cypher, le deja la cámara congelada durante 3,2 segundos más y el resto de sus habilidades quedan inutilizadas, al igual que con Killjoy y Kay/o

Duración de la supresión: 3,8 segundos

C: En directo

Costo: 350

Cuando tengas espectadores, por cada uno de ellos la dispersión de balas bajará un 4% y aumenta la recarga de armas un 5%. (Dura 30 segundos desde que la utilizas).

E: Timing

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Lanza una cámara que hace una foto donde la lanzas tardando 3 segundos de temporizador, después puedes ver la foto cuando quieras hasta que se recargue.

Recarga: 20 segundos.

X: Delay

Puntos: 7

Suma 6 segundos al uso de habilidades de todos los enemigos.

1. **PJ: Bin Laden - Humos.**

Q: Escondite

Costo: 300

Se hace invisible para los rivales durante 4,5 segundos, aunque no puedes moverte. Al aparecer de nuevo, tienes 0,6 segundos de vulnerabilidad.

C: Bomba falsa

Costo: 200 (2 unidades)

Lanza una bomba de humo que hace retroceder 0,3 metros a los rivales al explotar y deja un humo de 6 segundos de duración.

E: Tiroteo

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Deja armas pegadas en la pared, al detectar a alguien disparan una ráfaga de 2 segundos en un ratio de 2 metros.

Recarga de balas: 4 segundos.

Recarga de habilidad: 12 segundos. (Al ser destruida: 35 segundos).

X: Bombardeo

Puntos: 8

Llama un avión que tarda 7 segundos en llegar, si en ese lapso de tiempo no estás bajo techo, unas bombas caen y explotan todo el mapa quitando 200 puntos de vida. Cada 0,1 alejado de las explosiones restan 2 puntos de daño.

1. **Phoebe Buffay - Centinela.**

Q: Masaje

Costo: 200

Al estar a menos de un metro de un aliado le hace un masaje de 3,5 segundos con el cual le recupera 50 puntos de vida.

C: Gemela

Costo: 150 (2 unidades)

Deja un clon de Úrsula en un sitio que le digas, al ver a alguien dispara 2 balas que quitan 10 de vida si le dan, tras 3 segundos se destruye el clon. Si la destruyen, ralentiza a quien la destruya un 40% durante 5 segundos.

E: Gato apestoso

Costo: Gratis (2 unidades, una de ellas se recarga al principio de cada ronda)

Lanza una carga de residuos tóxicos con forma de gato, que, al explotar deja stunneados a los rivales alcanzados en un ratio de 3,3 metros durante 1,4 segundos.

X: Senerata

Puntos: 7

Comienza a cantar dejando sordos a los rivales durante 7,3 segundos, al hacerlo los rivales saben desde dónde has cantado. (Ratio: 48 metros).

1. **PJ: Edward Cullen - Duelista.**

Q: Evasión

Costo: 150 (2 unidades)

Al usarla Edward hará un sprint muy rápido y se hará invulnerable hasta que este acabe, hasta llegar a una pared. Al terminar tendrá 0,3 segundos de vulnerabilidad hasta equiparse el arma de nuevo. (Avanza 5,7 metros por segundo).

C: Mordedura

Costo: 200 (2 unidades)

Al encontrar un rival, vivo o muerto, lo muerde al estar a 12 metros de él o menos, salta sobre él para morderle y recuperar 100 puntos de vida en caso de estar vivo y 40 en caso de ser un cadáver.

E: Detección

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Escoge un rival en tu campo de visión, al darle te sale toda su información disponible (puntos de vida, armas con balas restantes y habilidades).

Recarga: cada 2 kills.

X: Metamorfósis

Puntos: 7

Se transforma en un murciélago que avanza cuatro veces más rápido que cualquier agente normal para poder escapar de o colarse en zonas enemigas. Esta habilidad dura 6 segundos como máximo pero puedes cancelarla antes si quieres.

1. **PJ: Santiago Abascal - Iniciador.**

Q: Perro de caza

Costo: 250

Un perro huele a los rivales y te da un radio de 10 metros de exactitud de donde podría estar el más cercano a Santiago.

C: Supresión

Costo: 150 (2 unidades)

Deja una mina en el suelo, que, al pasar algún rival por encima inhabilita las habilidades de quién esté a su alcance (3,5 metros), durante 5 segundos.

E: Cara el Sol

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Lanza un cassette que explota al tocar el suelo, una vez explota, si un rival está en un ratio de 4,5 metros, pasa a estar mirando arriba.

Recarga: 40 segundos.

X: Anti rojos

Puntos: 6

Su visión se vuelve con un filtro verde y detecta a los rivales con un tono rojizo, además su instinto antirojos le hace aumentar su velocidad un 20% si Santiago ve a un rival o si un rival lo ve a él.

1. **PJ: Pikachu - Duelista.**

Q: Placaje eléctrico

Costo: 250

Se envuelve en una capa eléctrica que aumenta su velocidad un 65% y al chocar con un rival le hace 40 puntos de daño y lo stunea 1,4 segundos.

C: Cola Férrea

Costo: 150 (2 unidades)

Hace un giro de 360º sobre sí mismo golpeando con la cola a sus rivales en un ratio de 4,5 metros y los hace retroceder 0,4 metros.

Duración del ataque: 2,4 segundos.

E: Bola Voltio

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Lanza una bola que rebota 3 veces en las paredes antes de destruirse. Al encontrar a alguien en un ratio de 1,5 metros le suelta una descarga que le hace 30 puntos de daño y lo paraliza 0,6 segundos.

X: Trueno

Puntos: 8

Crea un nubarrón que tarda 6 segundos en crearse, tras ellos comienzan a caer truenos en todo el mapa, si no estás a cubierto bajo techo, un trueno te quitará 200 puntos de vida. A Pikachu ese trueno le recuperará su salud y su escudo con un escudo eléctrico extra.

1. **PJ: Fidel - Humos.**

Q: Apuntes

Costo: 300

Hace un esquema de donde vio a los rivales en la ronda anterior para poder hacer una estrategia en base a eso.

C: Solución química

Costo: 100 (2 unidades)

Deja un charco de un solución ácida que resta 2 puntos de vida cada 0,2 segundos, además deja un aire translúcido en el ratio del charco (2,7 metros).

E: Libro

Costo: 100 (2 unidades, una de ellas se recarga al principio de cada ronda)

Lanza un libro al suelo que crea un tornado de hojas de libro que bloquean la visión (un humo de hojas de libro).

X: Volcán soluble

Puntos: 6

Deja un volcán que tarda 5 segundos en hacer reacción, al hacerlo erupciona tirando chorros ácidos por todos lados en un ratio de 17,5 metros. Dicha lluvia de chorros quita 155 puntos de daño si te cae encima, y 25 por segundo si pisas el charco.

1. **PJ:** **Ken Kaneki - Duelista.**

Q: Gafa trampa

Costo: 150 (2 unidades)

Lanza unas gafas que explotan al contacto con cualquier superficie, haciendo 80 puntos de daño a quien esté en su área (2,5 metros de ratio). bajando 5 puntos de daño cada 0,1 metros alejado del área central.

C: Tentáculos

Costo: 300

Saca unos tentáculos que detectan rivales a menos de 10 metros y los atraen un poco.

E: Canibalismo

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Se come un cadáver para recuperar 100 puntos de salud.

Recarga: 2 kills.

X: Fingir muerte

Puntos: 7

Al pulsar X si te matan, tras 4 segundos revivirás con 100 puntos de vida y sin escudo.

1. **Ladybug - Duelista.**

Q: Escudo Yo-yo

Costo: 250

Durante 7 segundos usa el yo-yo de escudo antibalas que evita todos los golpes, tras usarlo deja vulnerable a Ladybug 0,5 segundos.

C: Salto

Costo: 200 (2 unidades)

Pega un súper salto que avanza 2,6 metros de alto o 4,2 de largo, según le des a saltar o a la C de nuevo.

E: Yo-yo

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Lanza el Yo-yo y rebota 2 veces hasta caer al suelo, al hacerlo en un ratio de 2,7 metros golpea a los rivales que estén, empujándolos 0,5 metros y haciéndoles 35 puntos de daño.

Recarga: 2 kills.

X: Lucky Charm

Puntos: 7

Deja un área de 40 metros de ratio dónde los aliados recuperan 5 puntos de vida cada segundo durante 15 segundos. Además la recarga de habilidades de los compañeros bajan en un 10%.

1. **PJ: McLovin - .**

Q:

Costo:

C: Pistola de Poli

Costo: 100 (4 unidades)

Dispara chorros blancos que ralentizan al rival que le golpee durante 2,3 segundos.

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **PJ: Belén Esteban - Centinela.**

Q: Gafas de sol

Costo: 150 (2 unidades)

Se pone gafas de sol durante 5 segundos evitando poder cegarse y viendo todo un poco más oscuro.

C: Santificar

Costo: 350

Reza por uno y les crea un escudo para la primera bala recibida.

E: Mirada que juzga

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Deja un ojo de cristal en el suelo con el que puedes espiar y moverte con él por el mapa. (sin poder saltar)

Recarga al ser destruido: 35 segundos.

X: Yo por mi hija mato

Puntos: 6

Si un aliado es caído, puedes utilizar la ulti para detectar dónde está su asesino y lo stunea 3,5 segundos.

1. **PJ: Hitler - Humos.**

Q: Bomba

Costo: 200 (2 unidades)

Llama un avión que lanza una bomba que quita 60 puntos de vida y que deja un charco de fuego durante 4,2 segundos. (Ratio: 3,7 metros)

C: Nain

Costo: 150 (2 unidades)

Suprime a los rivales en un área en un ratio de 10 metros.

E: Gas

Costo: 150 (2 unidades, una de ellas se recarga al principio de cada ronda)

Deja una bola de humo que deja el efecto de descomposición en quién entre y además lo ralentiza.

X: Suicidio

Puntos: 8

Se pega un tiro a sí mismo y, con su espíritu se mueve por el mapa durante 7 segundos al doble de velocidad y tras terminar su travesía vuelve a su cuerpo y sigue con la partida. Mientras es un espíritu puede coger armas y la spike si está en el suelo.

1. **PJ: Francisco Franco - Centinela.**

Q: Medalla conmemorativa

Costo: 100 (2 unidades)

Deja una medalla en la pared y detecta enemigos en un ratio de 2,1 metros, la cual se le clava y le baja 3 puntos de vida por segundo hasta que se quita la medalla.

C: Metralleta

Costo: 200 (3 unidades en tanda de 5 balas)

Es una metralleta que quita 80 puntos de daño en la cabeza, 20 en el cuerpo y 16 en los pies.

E: Caña de pescar

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Saca una caña de pescar y lanza el anzuelo, al caer al suelo atrae a todos los rivales en un ratio de 1,7 metros, y recoge el anzuelo hasta que le digas.

Recarga de la caña: 28 segundos.

X: El valle no se toca

Puntos: 7

Al morir, un helicóptero se lleva su cadáver a un punto ya prefijado antes y lo resucitan con 80 puntos de vida y 20 de escudo.

1. **PJ: Putin - Iniciador.**

Q: Oso de caza

Costo: 350

Manda un oso que rastrea enemigos y puede embestir y quitar 80 puntos de daño a un rival, además lo deja stuneado 3 segundos.

C: Tanque táctico

Costo: 200 (2 unidades)

Envía un tanque que camina en línea recta 10 segundos disparando balas de cañón cada 2 segundos que quitan 40 puntos de daño, además va girando el cañón al ver a alguien.

E: Caminar

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Durante 8 segundos Putin puede caminar como si tuviera el cuchillo en la mano pero sin tenerlo y aún estando utilizando shift.

Recarga: 26 segundos.

X: Sin camiseta

Puntos: 7

Ahora camina el doble de rápido y puede disparar más rápido.

1. **Jesucristo - Centinela.**

Q:

Costo:

C: Vino

Costo: 200 (2 unidades)

Lanza un charco de vino al suelo que ralentiza a los enemigos un 12% durante 8 segundos.

E: Panes

Costo: 150 (2 unidades, una de ellas se recarga al principio de cada ronda)

Lanza un pan al aire el cual multiplica de un disparo con los dedos que explotan en un área de 5 metros haciendo 45 de daño por explosión.

X: Resurrección

Puntos: 7

Al caer muerto, tras 5 segundos si aún quedan aliados vivos, resucita y vuelve con el 100% de la salud que tenía a principio de ronda.

1. **Amador Rivas - Duelista.**

Q: Espartaco

Costo: 200

Golpea al suelo haciendo 40 de daño, restando 10 de este por cada metro lejos de él, y stuneando a todos en un área de 7 metros en 180º.

C: Merengue Merengue

Costo: 150 (3 Unidades)

Lanza merengue al suelo para frenar a sus rivales durante 8 segundos

E: Que viene

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda y cada 2 kills)

Aumenta su velocidad durante 10 segundos mientras no esté en combate. Si es disparado o dispara a alguien, lo detecta en el mapa.

X: No toques, ¿Porqué tocas?

Puntos: 8

Durante 4 segundos cada bala que te den no realiza daño y le baja al rival el 20% del daño infligido, Amador se moverá un 50% más lento también. (No se atribuye al daño indirecto, como molotovs)

1. **Woody - Duelista.**

Q: Rodeo

Costo: 250

Lanza una cuerda que rodea un área de 7 metros y todos los enemigos que hayan en ese área son atraídos instantáneamente al centro de la cuerda y son stuneados.

C: Serpiente en la bota

Costo: 200 (2 unidades)

Dispara una serpiente que persigue al rival hasta que lo alcanza y le pone efecto de descomposición durante 4 segundos, además le hace 20 de daño.

E: Cuerda

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

Hace ruido que ensordece a los rivales en un área de 8 metros aunque detectando su presencia

X: Perdigón

Puntos: 6

Se monta sobre Perdigón y ahora corre el triple de rápido, al pulsar X de nuevo o tras pasar 6 segundos sin que Perdigón o Woody muera, Perdigón hace una embestida que hace 80 de daño y deja stuneados a los rivales durante 2 segundos.

1. **Vaporeon - Centinela.**

Q: Salpicadura

Costo: 150 (3 unidades)

lanza un charco de agua sobre el suelo en un ratio de 3,25 metros, esta agua dura 15 segundos.

C: Pistola Agua

Costo: 100 (2 unidades)

Lanza un chorro de agua que al golpear a una zona desplaza a quien esté ahí en un ratiode 4 metros, además quita 40 puntos de vida.

E: Gruñido

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda y cada 25 segundos)

Deja vulnerable a todos los enemigos en un ratio de 22,5 metros, aunque queda expuesto a sus rivales.

X: Danza Lluvia

Puntos: 8

Provoca una lluvia sobre el mapa durante 8 segundos, en una zona bajo techo no cae, obviamente.

Especial:

Al entrar Vaporeon en contacto con el agua, este se vuelve invisible hasta que deje de estar mojado 1,8 segundos. (Deja un rastro poco visible).

1. **Messi - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Doraemon - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Bunny - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Musculitos - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Clon de Alias Geometry Dash - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Ibai - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Jesucristo - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

1. **Jesucristo - Centinela.**

Q:

Costo:

C:

Costo:

E:

Costo: Gratis (Se recarga al principio de cada ronda)

X:

Puntos:

Jesucristo - Centinela.

1. **Parchís (Centinela)**

Q: Dados

Costo: 150 (2 unidades)

Planta un dado en el suelo que al detectar a alguien stunea quien esté en su rango (2,5 metros de radio)

C: Cubilete

Costo: 300

Lanza un cubo de 2 metros de altura que se planta donde le mandes (en tu campo de visión)

E: Fichas (2 unidades, una de ellas gratis a principio de cada ronda)

Costo: 150

Lanza una ficha explosiva al suelo que explota al contacto haciendo 50 de daño.

X:

Puntos: