


Contenido

Apéndice: Glosario de Cualidades.....	2
CUALIDADES DE UNIDADES.....	2
CUALIDADES DE ARMAS	8
DEFINICION DE FICHAS GENERICAS	10
DEFINICION DE FICHAS ESPECIALES	11






Apéndice: Glosario de Cualidades

CUALIDADES DE UNIDADES

- **Absorción biomolecular** Después de que se resuelva un ataque con esta arma, si la unidad defensora ha sufrido al menos 1 herida, la unidad atacante se quita 1 ficha de Herida.
- **Acometida** Después de que una unidad con esta cualidad efectúe una acción de movimiento para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, puede realizar una acción de ataque gratuita.
- **Alcance Extensible 1** Permite realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra unidades a alcance 1, no solo en contacto peana con peana.
- **Anfitrión del Juego de Cell:** Una vez por partida. Como acción gratuita, puedes elegir una unidad enemiga a alcance 1 y en línea de visión que aún no se haya activado en esta ronda y que no se encuentre en el estado "Al Límite". Hasta el final de la ronda, tú y la unidad elegida ganáis **Perforante 1** al atacar al otro. Además, durante su próxima activación en esta ronda, la unidad elegida solo puede declarar ataques contra ti como objetivo.
- **Nacimiento de los Cell Jr.:** Como acción (II), despliega una unidad de "Cell Jr." en contacto contigo. Debes incluir al menos una unidad "Cell Jr." en tu ejército para usar esta cualidad.
- **Aprovechar la Debilidad** Cuando atacas a una unidad que está en el estado "Al Límite", tu reserva de ataque gana **Perforante 1**.
- **Asimilación Namekiana** Una vez por partida, mientras Nail se encuentre en el estado "Al Límite", puede realizar una acción de carta (II) si está en contacto peana con peana con una unidad aliada "Piccolo". Si lo hace, retira del juego la miniatura de Nail. Durante el resto de la partida, la unidad "Piccolo" gana permanentemente **Regeneración +1** y **Entereza +1**.
- **Ataque Combinado X** Cuando ataques a distancia a una unidad, si un aliado X a alcance 1-2 también tiene línea de visión con el defensor, puedes añadir ● a tu reserva de ataque
- **Autodestrucción 3: Sacrificio Final:** Como acción gratuita, si tienes 3 o más heridas, realizas un ataque con el siguiente perfil contra todas las unidades a alcance 1: ● ● ● ● ● (5 rojos), **Perforante 3, Deflagración**. Después de resolver el ataque, esta unidad es derrotada.






- **Autoridad Imperial** Si una unidad aliada con el nombre 'Freezer' también está en tu ejército, la categoría de esa unidad 'Freezer' cambia de Comandante (P) a Agente (O). Rey Cold debe ser desplegado como el Comandante de tu ejército
- **Autoridad Paterna: Freezer** Mientras una unidad aliada "Freezer" esté a alcance 1-2, esa unidad gana **Fiable 1**.
- **Brutalidad Saiyan** Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo, puedes sufrir 1 herida para añadir  a tu reserva de ataque .
- **Cambio de Cuerpo** Una vez por partida, como acción II, puedes elegir una unidad de infantería enemiga no-droide a alcance 1 y en línea de visión. Si lo haces, esta unidad (Capitán Ginyu) sufre 2 heridas. Luego, ambos jugadores intercambian el control de sus respectivas miniaturas. Las cartas de unidad, cartas de mejora, heridas y fichas permanecen con sus respectivos dueños y miniaturas.
- **Cazador: Goku** Cuando atacas a una unidad "Goku", la reserva de ataque gana **Tirador de primera 1**.
- **Cazador: Vegeta** Cuando atacas a una unidad "Vegeta", la reserva de ataque gana **Perforante 1**.
- **Cobarde** Si un enemigo a más de alcance 1 te declara como objetivo de un ataque, y hay al menos otra unidad aliada con la cualidad Fuerza Ginyu a alcance 1 de ti que también sea un objetivo válido, el atacante debe elegir a esa otra unidad como objetivo en su lugar
- **Cola** Esta cualidad es un requisito para equipar ciertas mejoras, como "Potencial Saiyan Oculto", que permite la transformación en Ōzaru.
- **¡Congelación del tiempo!** Una vez por partida, como acción II, elige una unidad enemiga a alcance 1-2 y en línea de visión. Esa unidad no puede realizar acciones durante su próxima activación. Después de que la unidad enemiga termine su activación, Guldo sufre 1 herida
- **Contrapartida** Una unidad con esta cualidad (ej. Tenshinhan) va acompañada de una miniatura de Contrapartida (ej. Chaoz) que le otorga Heridas, cualidades y armas adicionales. Si la miniatura de Contrapartida es derrotada, la unidad pierde acceso a sus habilidades.
- **Comando de las Fuerzas Ginyu:** Si el Capitán Ginyu está incluido en tu ejército, puedes incluir hasta cuatro unidades de la categoría Fuerzas Especiales (N). Esta regla solo se aplica si todas las unidades de Fuerzas Especiales de tu ejército tienen la cualidad Fuerza Ginyu

- **Comunicación Telepática (de Kaio-sama):** Permite dar una orden a cualquier unidad del mapa, ignorando el alcance
- **Corazón de Héroe** Una vez por ronda, cuando una unidad aliada a alcance 1-3 entre en el estado "Al Límite", puedes asignarle 1 ficha de Esquiva.
- **Curación Namekiana** Como acción de carta (I), elige a otra unidad aliada en contacto peana con peana. Esa unidad se quita 1 ficha de Herida.
- **Descenso Rápido:** Puedes realizar la acción de **Descender** como una **acción gratuita** al inicio de cualquier acción de movimiento
- **Deflagración** La unidad defensora no puede usar cobertura para anular impactos (A).
- **Desapercibido** Mientras no tengas fichas de Ataque apuntado o Esquiva, si un enemigo te declara como objetivo de un ataque, puede elegir a otra unidad válida a alcance 1 de ti como objetivo en tu lugar.
- **Desvío** Al defenderte, tu conversión de incrementos de defensa gana E:D. Además, por cada resultado E en la tirada de defensa, el atacante sufre 1 herida.
- **Disciplina del Ejército:** Mientras estés a alcance 1-2 de una unidad aliada Comandante (P) o Agente (O), ganas **Fiable 1**.
- **Entrenamiento del Otro Mundo (de Kaio-sama):** Al inicio de la partida, otorga a un Comandante o Agente aliado una de las siguientes cualidades a tu elección para el resto de la partida: **Fiable 1**, **Aprovechar la Debilidad** o **Vigilancia Divina**
- **Equipo Bardock** Mientras estés a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la cualidad Equipo Bardock, puedes gastar las fichas de Ataque apuntado o Esquiva de ese aliado como si fueran tuyas.
- **Exceso de confianza:** Al comienzo de tu activación, si hay al menos una unidad enemiga a alcance 1-3 y en línea de visión, **debes** realizar tu primera acción como una acción de movimiento hacia la unidad enemiga más cercana. Además, **no puedes ganar fichas de Esquiva**
- **Fiable X** Al comienzo de la fase de activación, ganas X fichas de Incremento.
- **Formación de Asalto** Mientras el líder de tu unidad esté a alcance 1 de al menos otras 2 miniaturas de esta unidad, tus armas cuerpo a cuerpo ganan **Impacto 1**.
- **Fuerza Ginyu** Mientras estés a alcance 1-2 de al menos otro aliado con la cualidad Fuerza Ginyu, puedes gastar las fichas de Ataque apuntado o Esquiva de ese aliado como si fueran tuyas

- **Furia Incontrolable** Una unidad con esta cualidad (ej. Ōzaru) no puede recibir órdenes y, al activarse, debe realizar una acción de ataque contra la unidad más cercana, sea amiga o enemiga.
- **Fusión de Supercomputadora:** Acción de carta (I). Si las unidades aliadas "Androide 14" y "Androide 15" han sido derrotadas, puedes realizar esta acción. Retira tu miniatura del campo de batalla. Luego, coloca una miniatura de la unidad **"Super Androide 13"** en la misma posición, con un número de heridas igual a las que tenía Androide 13 antes de transformarse.
- **Genio Científico:** Una vez por ronda, cuando una unidad "Androide" aliada a alcance 1-3 tire sus dados de ataque o defensa, puedes hacer que esa unidad vuelva a tirar uno de sus dados.
- **Guardián X: [Nombre]** Cuando una unidad aliada especificada a alcance 1 se defiende de un ataque a distancia, puedes anular hasta X impactos (A). Por cada impacto anulado, sufres 1 herida.
- **Guardaespaldas Imperial** Mientras estés a alcance 1 de una unidad aliada "Freezer", ganas la cualidad **Guardián 1**.
- **Inmovilización X** La Velocidad máxima de una unidad se reduce en 1 por cada ficha de Inmovilización que tenga. Una unidad cuya Velocidad máxima se haya reducido a 0 y que tenga al menos una ficha de Inmovilización no puede realizar movimientos de ningún tipo. Al final de su activación, la unidad pierde todas las fichas de Inmovilización que tenga.
 - **Nota de Regla:** Cuando una unidad efectúa un movimiento, todos los efectos que aumentan su Velocidad máxima se aplican antes que los efectos que la reducen
- **Ira Incontrolada** Si una unidad aliada "Goku" o "Piccolo" a alcance 1-2 es derrotada, puedes realizar un ataque gratuito con     y **Perforante 2** contra la unidad atacante.
- **Kaiken** Como acción de carta (I), puedes sufrir 1 herida para que tus armas ganen **Perforante 1** y +1 dado de ataque rojo () hasta el final de tu activación.
- **Líder de Escuadrón Legendario** Si Bardock está incluido en tu ejército, puedes incluir hasta cuatro unidades de la categoría Fuerzas Especiales (N) con la cualidad **Equipo Bardock**.

- **Liderazgo Despiadado** Una vez por ronda, cuando actives una unidad Saiyan aliada a alcance 1-2, puedes hacer que sufra 1 herida. Si lo haces, esa unidad puede realizar una acción de movimiento gratuita.
- **Líder Sustituto** Puedes desplegar esta unidad como un **Comandante (P)** en lugar de un **Agente (O)**. Si lo haces, no puedes incluir una unidad "Goku" en tu ejército [92, conversation history].
- **No combatiente** Una miniatura con esta cualidad no puede atacar. Todas las Heridas que se inflijan a su unidad deben asignarse primero a esta miniatura.
- **Mejora de Campo (Acción de carta I):** Elige una unidad "Androide" aliada a alcance 1-3. Esa unidad puede:
 - Ganar 1 ficha de Ataque apuntado.
 - Ganar 1 ficha de Esquiva.
 - Preparar una de sus cartas de mejora agotadas o un arma con la cualidad
- **Miedo Tiránico** Las unidades enemigas a alcance 1-2 no pueden ganar fichas de Esquiva o Incremento.
- **Objetivo Masivo** Una unidad con esta cualidad (ej. Ōzaru) no puede beneficiarse de la cobertura.
- **Observador X** Como acción de carta (I), elige hasta X unidades aliadas a alcance 2. Ganan una ficha de Ataque apuntado.
- **¡Pose de Combate!** Como acción de carta (I), esta unidad gana 1 ficha de Ataque apuntado, 1 ficha de Esquiva y 1 ficha de Incremento.
- **Poder Oculto (Rediseñada)** Al comienzo de tu activación, si estás en el estado "Al Límite", ganas 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Incremento.
- **Punto Débil: Cola** Si una unidad Ōzaru sufre 3 o más heridas de un único ataque, la transformación termina. Se retira la miniatura y se vuelve a colocar la original con 1 herida restante.
- **Ráfaga de Ki:** Una unidad con esta cualidad gana la siguiente arma, que puede usar durante una acción de ataque:
 - **Nombre:** Ráfaga de Ki
 - **Alcance:** 1-2
 - **Dados:** (3 dados blancos)
- **Ráfaga de Ki Mejorada:** Una unidad con esta cualidad gana la siguiente arma, que puede usar durante una acción de ataque:

- **Nombre:** Ráfaga de Ki Mejorada
- **Alcance:** 1-2
- **Dados:** (3 dados blancos, 1 dado negro)

- **Regeneración X** Al final de tu activación, tira hasta X dados de defensa blancos. Por cada resultado D o E, te quitas una ficha de Herida.
- **Sacrificio Heroico** Como acción de carta (I), realizas un ataque con y la cualidad (2 dados rojos) Impacto 2. Después de resolver el ataque, la miniatura de Chaoz es derrotada
- **¡Semillas Senzu!** Una vez por partida, como acción de carta (I), elige a otra unidad aliada de infantería en contacto peana con peana. Esa unidad se quita **todas** sus fichas de Herida y prepara todas sus cartas de mejora agotadas.
- **¡Soy Indestructible!** Después de defenderte de un ataque, si no gastaste una ficha de Esquiva, ganas 1 ficha de Incremento
- **¡Taiyoken!** Como acción de carta (I), elige una unidad enemiga a alcance 1 y en línea de visión. Esa unidad gana 2 fichas de Inmovilización.
- **Telequinesis** Como acción de carta (I), una unidad enemiga a alcance 1-2 gana 2 fichas de Inmovilización
- **Tirador de primera:** Durante el paso "Aplicar cobertura y esquivas", si el defensor realiza una tirada de cobertura, anulas todos los resultados de bloqueo (D) obtenidos en esa tirada. Esta cualidad no afecta a los resultados de incremento de defensa (E).
- **Tirano Despiadado** Una vez por ronda, puedes elegir una unidad aliada no-Comandante a alcance 1-2. Esa unidad sufre 1 herida. Si lo haces, Freezer gana 1 ficha de Ataque apuntado.
- **Trabajo en Equipo: [Nombre]** Si estás a alcance 1-2 de la unidad aliada especificada, puedes gastar sus fichas de Ataque apuntado o Esquiva.
- **Transformación Monstruosa** Como acción I, puedes voltear esta carta. No puedes volver a tu forma original. Al transformarte, ganas 2 fichas de Herida. La forma Monstruosa tiene: Defensa , Heridas +2, cualidad **Acometida** y el ataque cuerpo a cuerpo **“Bestia desatada”** de     .(3rojos 1 negro)
- **Tutor** Como acción de carta (I), una unidad aliada "Gohan" a alcance 1 puede realizar un movimiento gratuito.

- **Vigilancia Divina** Una vez por ronda, después de que una unidad aliada a alcance 1-3 tire sus dados de defensa, puedes hacer que esa unidad vuelva a tirar uno de sus dados de defensa.
 - **Visión del Futuro** Una vez por ronda, cuando seas declarado el defensor de un ataque, puedes ganar 1 ficha de Esquiva.
 - **Vuelo 1** Permite a la unidad realizar un movimiento que ignora el terreno y las miniaturas de altura 1 o inferior. Además, otorga acceso a la mecánica de **Vuelo Táctico**.
 - **Vuelo 2** Una unidad con Vuelo 2 es una maestra del combate aéreo. Posee todos los beneficios de Vuelo 1 y además gana la habilidad Descenso Rápido.
 - **Vuelo Táctico :**
 - **Ascender (Acción I):** Si estás en estado de Tierra, puedes gastar 1 acción para entrar en el Estado Aéreo. Gana 1 Ficha de Vuelo.
 - **Descender (Acción I):** Si estás en Estado Aéreo, puedes gastar 1 acción para volver al estado de Tierra. Retira tu Ficha de Vuelo.
 - **Zenkai** Si esta unidad está herida y recupera al menos 1 herida, gana 1 ficha de Incremento permanente.
-

CUALIDADES DE ARMAS

- **Agostar L** Una vez por ronda, debes agotar (girar) la carta de unidad para usar el arma con esta cualidad. No se puede volver a usar hasta que se prepare la carta, por ejemplo, mediante una acción de Recuperación.
- **Arma Fija: Frontal** Para poder añadir esta arma a una reserva de ataque, la unidad defensora debe tener al menos una de sus peanas parcialmente dentro del sector de tiro frontal de la miniatura atacante.
- **Autodestrucción X** Como acción gratuita, si tienes al menos X heridas, realizas un ataque con esta arma contra todas las unidades a alcance 1. Después, esta unidad es derrotada.
- **Deflagración** La unidad defensora no puede usar cobertura para anular impactos (A).
- **Impacto X** Al atacar, convierte hasta X incrementos de ataque (C) en impactos normales (A).

- **Lento y Constante** Debes realizar una acción de Ataque apuntado antes de poder atacar con el arma que tiene esta cualidad.
 - **Perforante X** Anula hasta X resultados de bloqueo (D) del defensor. solo anula resultados de bloqueo (D). No tiene ningún efecto sobre los resultados de Incremento de Defensa (E)
 - **Veneno X** Una unidad de infantería herida por esta arma gana X fichas de Veneno. Al final de su activación, sufre 1 herida por cada ficha y luego las pierde
 - **Impacto Arrasador** Esta cualidad activa las reglas de "Daño Colateral" si un ataque cumple una de las siguientes condiciones:
 - **Ataque Cuerpo a Cuerpo:** El ataque inflige al menos 1 herida a la unidad defensora.
 - **Ataque a Distancia:** El ataque no inflige ninguna herida a la unidad defensora.
- La pieza de escenografía designada como 'destruible' es **destruida**. Se retira del juego, dejando un espacio abierto. En el caso de un ataque cuerpo a cuerpo, la unidad defensora además gana **1 ficha de Inmovilización**
- *Nota de Regla: Esta cualidad no modifica directamente los dados de ataque, sino que simula la destrucción del entorno como consecuencia del combate. Véanse las reglas completas de "Daño Colateral" para los efectos detallados*

DEFINICION DE FICHAS GENERICAS

Las siguientes fichas de color verde representan ventajas tácticas temporales que una unidad puede ganar y gastar para mejorar su rendimiento en combate. A menos que se indique lo contrario, todas estas fichas se retiran de las unidades durante la fase Final de cada ronda.

- **Ficha de Ataque apuntado** Una unidad puede realizar una **acción de Ataque apuntado** para ganar una de estas fichas. También pueden ser otorgadas por cualidades como Tirano Despiadado o Poder Oculto.

- **Efecto al Gastar:** Durante un ataque, puedes gastar una o más fichas de Ataque apuntado. **Por cada ficha gastada, puedes volver a tirar hasta dos de tus dados de ataque.**

- **Ficha de Esquiva** Una unidad puede realizar una **acción de Esquiva** para ganar una de estas fichas. También pueden ser otorgadas por cualidades como Corazón de Héroe o Visión del Futuro.

- **Efecto al Gastar:** Durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura" de un ataque del que te defiendes, puedes gastar una o más fichas de Esquiva. **Por cada ficha gastada, anulas un resultado de impacto (A) de la reserva de ataque del enemigo.**

- **Ficha de Incremento** Estas fichas suelen ser otorgadas por cualidades como Fiable X o como parte de acciones especiales como ¡Pose de Combate!.

- **Efecto al Gastar:** Puedes gastar fichas de Incremento para mejorar los resultados de tus dados de ataque o defensa.

- **Al atacar:** Gastas una ficha para convertir un resultado de incremento de ataque (C) en un impacto (A).

- **Al defender:** Gastas una ficha para convertir un incremento de defensa (E) en un bloqueo (D).

DEFINICION DE FICHAS ESPECIALES

Además de las fichas tácticas verdes, Sagas Z utiliza una serie de fichas personalizadas para representar estados y efectos únicos del juego. A diferencia de las fichas tácticas, estas fichas permanecen en juego mientras las condiciones que las generan sigan activas.

- **Ficha de Al Límite:** Se coloca sobre la carta de una unidad cuando sufre un número de heridas igual a su umbral. Indica que se encuentra en estado crítico y solo puede realizar 1 acción.
- **Ficha de Vuelo:** Indica que una unidad se encuentra en "Estado Aéreo" debido a la mecánica de Vuelo Táctico, lo que le otorga ciertas ventajas y desventajas.
- **Ficha de Inmovilización:** Reduce la Velocidad máxima de una unidad en 1 por cada ficha. Una unidad cuya Velocidad se reduzca a 0 de esta manera no puede moverse. Las fichas de Inmovilización se retiran al final de la activación de la unidad.
- **Ficha de Veneno:** Causa 1 herida a una unidad de infantería por cada ficha de Veneno que tenga al final de su activación. Después de sufrir las heridas, se retiran todas las fichas de Veneno.
- **Ficha de Energía:** Se usa para mecánicas de carga de poder que requieren acumular energía a lo largo de varios turnos, como en las cartas *Genkidama* o la mejora *Carga de Ki*.
- **Ficha de Objetivo (Bolas de Dragón):** Fichas especiales utilizadas para representar las Bolas de Dragón en la misión "Reunir las Bolas de Dragón"