

MARVEL

50

EARTH'S MIGHTIEST HEROES

THE

AVENGERS



HEROCLIX®

*Colombia*

WIZKIDS

HEROCLIX®





@heroclix\_colombia



## MANUAL HEROCLIX

(Versión 1.2)

1. Concepto del juego
2. Conociendo las figuras, sus bases y tarjetas
3. Fases del turno
4. Tipos de acciones
5. Combate
6. Línea de fuego
7. Terreno
8. Marcadores de terreno y objetos
9. Reglas doradas y reglas plateadas (Golden rules & Silver rules)
10. Tarjeta de poderes y habilidades

## CONCEPTO DEL JUEGO

En Heroclix controlas un equipo de héroes y villanos con super poderes en combates épicos de miniaturas.

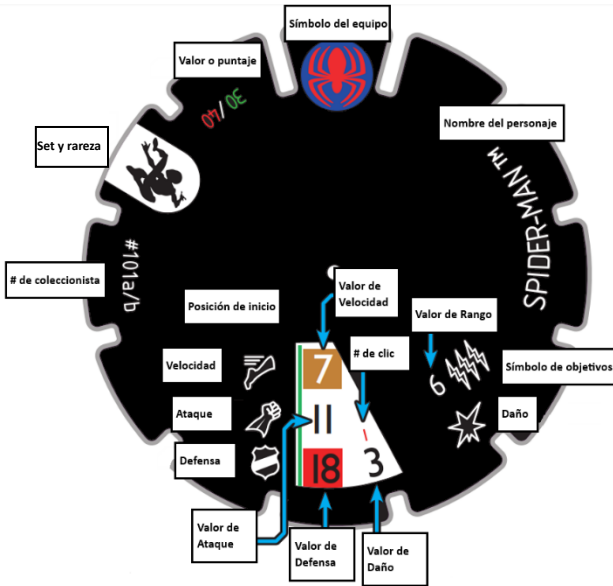
Este manual está diseñado para que tengas acceso a información básica que te permita empezar a jugar lo más pronto posible. Por eso te invitamos a que luego de comprender el juego y de haber jugado tus primeras partidas te animes a buscar más información y a leer el manual completo y oficial del juego.

Nota aclaratoria: Esta no es una traducción oficial del manual del juego, se removieron elementos y algunas traducciones no se realizaron de manera literal, lo cual puede afectar la interpretación que se realice de alguna regla, en caso de dudas o inconsistencias, se recomienda acudir a los manuales oficiales del juego.



## CONOCIENDO LAS FIGURAS, SUS BASES Y TARJETAS

Sin duda son las figuras el gran atractivo de Heroclix, pero no serían de utilidad en el juego sin su base y la tarjeta que las acompaña.



### La Base

La información de la base la clasificaremos en dos tipos: elementos de identificación y valores de combate.

Los elementos de identificación te permitirán reconocer la figura y verificar cuál es su tarjeta. Estos elementos son:

- Nombre del personaje
- Símbolo del set y color de rareza
- Número de coleccionista

Los valores de combate son:

- Valor o puntaje: Es relevante al momento de construir tu equipo, ya que existe un límite de puntaje total. Las partidas tradicionales se juegan a 300 puntos, pero este valor puede variar según acuerdo entre los jugadores. Los personajes pueden tener diferentes valores en su base, indicando que pueden jugarse en cualquiera de estos valores. El color del número debe coincidir con la posición de inicio en el Dial.
- Símbolos de velocidad, ataque, defensa y daño.
- Símbolo de objetivos y valor del rango
- Valores del Dial (los cuales pueden cambiar cada vez que se gira la base)
- Símbolo del equipo, el cual le otorga un poder o habilidad específica.

## La tarjeta

En la tarjeta encontramos nuevamente la información de la base, pero nos proporciona información adicional, específicamente:

- Palabras clave, las cuales son relevantes cuando deseamos construir equipos temáticos o para el uso de algunos poderes.
- Rasgos especiales, son características únicas de cada personaje y sólo pueden ser consultados en la tarjeta. Están representados por una estrella de 5 puntas. Siempre están disponibles para el personaje, aunque el Dial gire.
- Poderes especiales, corresponden a alguno de los símbolos de combate básicos (velocidad, ataque, defensa o daño), pero su código de color es blanco. Sólo pueden ser consultados en la tarjeta, y deben estar activos en el Dial para poder usarse.
- Poderes estándar, que corresponden a los símbolos de velocidad, ataque, defensa o daño con un color específico asociado. Pueden ser consultados en la tarjeta de poderes y habilidades (PAC).

El diseño de la tarjeta puede variar, ya que ha cambiado entre las colecciones.

## FASES DEL TURNO

Tu turno se divide en cuatro fases:

- Inicio de turno: Verificas si tienes algún efecto o poder que se active en esta fase. Buscan entre tus poderes si alguno indica algo como “Al principio de tu turno...” o “... hasta el principio de tu próximo turno”.
- Fase de acción: El momento de las acciones costo o gratuitas, las cuales veremos en el próximo apartado.
- Final del turno: Busca también cualquier efecto o habilidad que indique que algo ocurra al final de turno.
- Fase de limpieza o descanso: Remueve los tokens de acción de los personajes que no recibieron tokens de acción en este turno.

## TIPOS DE ACCIONES

Durante la partida puedes realizar diferentes acciones, las cuales se dividen en Acciones de Costo y Acciones Gratuitas.

### Las acciones de costo:

- MOVE/MOVIMIENTO: Te mueves un número de cuadros igual valor especificado en el valor de velocidad. Algunos poderes pueden modificar este valor.
- CLOSE/CERCA: Ataque cercano, se realiza contra un personaje opuesto que se encuentre en un cuadro adyacente (horizontal, vertical o diagonal).
- RANGE: Ataque de rango o a distancia
- POWER o PODER: Que hacen parte del contexto de un poder estándar o especial

### Las acciones gratuitas:

No otorgan token de acción y por lo general estas descritas como FREE o GRATUITA. Puedes realizar todas las acciones gratuitas disponibles durante tu turno, pero una figura no puede realizar la misma acción gratuita dos veces en un turno.

### Reglas generales de las acciones de costo:

- En tu turno, tienes derecho a una acción de costo por cada 100 puntos del equipo conformado al inicio de la partida. Aunque existen poderes que aumentan la cantidad de acciones que puedes realizar.



@heroclix\_colombia

- Al realizar una acción de costo, el personaje gana un token de acción.
- Sólo puedes asignar una acción de costo por personaje en tu turno.
- Cuando un personaje acumula dos tokens de acción, ya no puede realizar acciones de costo, pero sí acciones gratuitas.

### **Reglas del movimiento:**

- Te mueves un cuadro a la vez y se puede realizar de manera horizontal, vertical o diagonal.
- Dos personajes no pueden ocupar el mismo cuadro.
- Te puedes mover a través de personajes aliados.
- Si entras en un cuadro adyacente a un personaje opuesto, el movimiento se detiene.
- Para alejarte de un personaje opuesto adyacente debes hacer SEPARACIÓN (BREAK AWAY), que consiste en lanzar un dado por todos los personajes opuestos adyacentes. Con un resultado de 4-6 tienes éxito y te puedes mover, con un resultado de 1-3 fallas, no te puedes mover y recibes el token de acción por el movimiento que ibas a realizar (si el movimiento era gratuito no recibes token de acción).
- Un personaje que vuela puede moverse a través de otros personajes y de terreno bloqueado en exteriores, porque pasa por encima de ellos, pero debe considerarse que todos los personajes inician y finalizan su movimiento a nivel del suelo.

## **COMBATE**

### **Elección de objetivos del ataque**

- Puedes elegir tantos objetivos como RAYOS tengas en la base de tu personaje, y algunos poderes te permiten elegir a más de un objetivo.
- El objetivo de un ataque cercano debe estar en un cuadro adyacente.
- El objetivo de un ataque de rango debes estar en rango (valor numérico) y línea de fuego del atacante.
- Por regla general, si un personaje opuesto está adyacente a tu personaje, no puedes realizar un ataque de rango con este personaje, a no ser que una habilidad te lo permita.

### **Determinar el impacto**



Lanzas dados para determinar si el ataque impacta, sumando el resultado a tu valor de ataque y compararlo con la defensa del personaje opuesto, si es igual o superior es un éxito.

Un resultado de doble 6 es un impacto crítico, se garantiza el impacto y aumentas en +1 el daño realizado a cada personaje impactado. No se puede evadir por otros efectos.

Cualquier par superior a 2 gana la keyphrase RETROCESO (KNOCKBACK) si se trata de un impacto.

Par de 1 es un fallo crítico, el ataque falla y el atacante recibe 1 de daño inevitable (UNAVOIDABLE)

### **Modificación del daño**

Tu personaje realiza daño equivalente al valor indicado en su Dial, si impactas a más de un personaje debes elegir como distribuir este daño, recuerda que el impacto crítico añade 1 de daño a cada personaje impactado.

Los poderes tanto del atacante como del objetivo pueden reducir o aumentar el daño realizado.

El daño penetrante no puede ser reducido, mientras que el daño inevitable (unavoidable) es aquel que no puede ser reducido ni se puede evitar mediante el uso de ningún efecto.

### **Retroceso (Knockback)**

El retroceso es producido por algún poder específico que lo indique o en caso de un resultado de dados de par superior de dos. Consiste en mover al personaje objetivo 3 espacios en la dirección opuesta al atacante.

Si se encuentra con otro personaje el retroceso se detiene.

Si se encuentra con una pared, terreno bloqueado o cuadro de elevación superior, el retroceso se detiene y se le realiza 1 de daño.

Si el personaje retrocede en un cuadro de menor elevación, el retroceso se detiene al cruzar la línea, y se le realiza 1 daño.

## LÍNEA DE FUEGO

Representa la capacidad de ver a otro personaje objetivo de un ataque o poder.

Para determinar si un cuadro se encuentra en línea de fuego, dibuja una línea imaginaria del centro de un cuadro al centro de otro cuadro.

La línea de fuego se considera bloqueada si:

- Pasa por un cuadro ocupado por otro personaje.
- Pasa por terreno bloqueado.
- Cruza un cambio de elevación (con excepción si el personaje de elevación superior se encuentra en el borde).

La línea de fuego no se considera bloqueada ni obstaculizada si:

- Pasa por un cuadro ocupado por un personaje de menor tamaño.
- Pasa por un personaje de tamaño estándar, pero el atacante y el objetivo se encuentran en una elevación diferente.
- Pasa por terreno obstaculizado, pero el atacante y el objetivo se encuentran en una elevación diferente.

## TERRENO

**Terreno bloqueado:** impide el movimiento, bloquea línea de visión. Se puede destruir con por lo menos 3 de daño, reemplazando el terreno con Escombros (Debris).

**Paredes:** Aplican las mismas reglas del terreno bloqueado

**Terreno obstaculizado:** Dificulta el apuntar a un objetivo a distancia, no afecta el movimiento, pero sí la línea de fuego, aumentando en +1 la defensa del objetivo si ésta cruza por una línea de terreno obstaculizado, a no ser que el único cuadrado de terreno obstaculizado sea el ocupado por el atacante.

**Terreno acuático:** Cuando un personaje que nada ocupa este tipo de terreno no puede ser objetivo de un personaje opuesto, a menos que esté a 4 cuadros de distancia. No afecta positiva ni negativamente el movimiento o la línea de fuego de los demás personajes.

## MARCADORES DE TERRENO Y OBJETOS



Los marcadores de terreno son ítems en el campo de batalla con los cuales los personajes pueden interactuar. Alguno viene con su propia tarjeta y tiene efectos especiales.

Los objetos son un subtipo de marcador de terreno, se reconocen debido a que son circulares y el color de su borde no corresponde a ningún tipo de terreno.

Al construirse un equipo, se pueden incluir hasta 3 marcadores de terreno, lo cuales se ubican al principio del juego de acuerdo con las siguientes reglas:

- Deben estar afuera de la zona de inicio.
- No se pueden ubicar en cuadros de transición entre dos niveles de elevación diferentes.
- No se pueden ubicar en terreno especial.
- No se pueden ubicar en terreno obstaculizado ni paredes.

Todos los personajes tienen la habilidad de recoger objetos livianos (cualquier objeto que no tenga un borde rojo) y los personajes con Super fuerza pueden recoger objetos grandes (borde rojo) y marcadores de terreno (excluyendo marcadores de Humo, Escombros, o Agua).

Una vez por movimiento, un personaje puede recoger o soltar un objeto en un cuadro por el cual se desplazó o que este adyacente al personajes, pero no ambas. Es decir, no se puede recoger y soltar un objeto en el mismo movimiento.

Los objetos y marcadores de terreno que se recojan pueden ser utilizados para realizar ataques cercanos o de rango. Para lo cual se utilizan las estadísticas impresas en los marcadores de terreno y en los objetos (Ver valores para marcadores de terreno al final de este manual).

### REGLAS DORADAS (GOLDEN RULES)

Las reglas doradas no pueden ser anuladas por ningún efecto.

**La regla de reemplazar y luego modificar:** Cuando se necesite calcular un valor de combate sigue los siguientes pasos:

1. Inicia con el valor impreso
2. Aplica todos los valores reemplazados

3. Aplica cualquier reemplazo que multiplique o divida
4. Aplica la suma de los modificadores (sumas y restas)

**La regla de ocupación:** Dos personajes no pueden ocupar el mismo espacio. Los personajes u objetos no pueden ocupar un cuadrado terreno obstaculizado (a no ser que haya sido destruido).

**La regla de los tokens de acción:** Ningún efecto puede causar que un personaje tenga más de dos tokens de acción.

**La regla de mínimos y máximos:** Cualquier efecto que indique un mínimo o máximo para un valor de combate, implicaría que dicho valor reemplazaría el valor calculado en caso de ser inferior al valor mínimo o superior al valor máximo.

**Las reglas del jugador activo:** El jugador activo es quien está jugando su turno, en caso de que dos efectos simultáneos ocurran, el jugador activo resuelve su efecto primero.

### REGLAS PLATEADAS (SILVER RULES)

Las reglas plateadas son similares a las doradas, pero algunos efectos las podrían anular, para hacerlo, el efecto debe referenciar específicamente cuál regla estaría anulando.

**La regla del primer turno de inmunidad:** Después de iniciar el juego y hasta que cada jugador haya finalizado su primer turno, los personajes son Inmunes, a no ser que hayan abandonado su área de inicio.

**La regla de 3:** Siempre que la suma de todos los modificadores aplicados a un valor de combate único sea mayor de 3 o menor de 3, el resultado se convierte en +3 o -3 respectivamente.

Esta regla no aplica a valores reemplazados, que pueden cambiar el valor impreso en más de 3 antes de aplicar los modificadores.

Esta regla sólo aplica a valores de combate (velocidad, ataque, defensa, daño y rango). Cualquier otro valor en Heroclix (por ejemplo el daño realizado al lanzar un 1D6) no tiene esta restricción.

### TARJETA DE PODERES Y HABILIDADES (PAC)

La tarjeta de poderes y habilidades te permite consultar los códigos de colores encontrados en el Dial y en la tarjeta de los personajes. Es de consulta constante al momento de resolver acciones.





También encontrarás habilidades inherentes, habilidades mejoradas, habilidades de frase clave e información sobre el uso de marcadores de terreno.

## **SPEED**







**FLURRY - RÁFAGA DE GOLPES CERCANO:** Realiza hasta dos ataques cercanos.



**LEAP/CLIMB - SALTAR/TREPAR MOVIMIENTO**    . Cuando este personaje se mueve, puede cambiar de elevación sin detener su movimiento, se puede mover a través de terreno bloqueado exterior y a través de cuadro ocupados por personajes opuestos sin detenerse. Aún sí debe realizar SEPARACIÓN.



**PHASING/TELEPORT - FASE/TELETRANSPORTE MOVIMIENTO**    . Este personaje automáticamente realiza SEPARACIÓN, puede cambiar de elevación sin detener el movimiento, se puede mover a través de terreno bloqueado, pero no lo puede terminar en este terreno, y puede moverse a través de cuadros adyacentes u ocupados por personajes opuestos sin detenerse.



**EARTHBOUND/NEUTRALIZED - TERRESTRE / NEUTRALIZADO** Este personaje no puede usar habilidades de  or 



**CHARGE - CARGA PODER:** Divide el movimiento a la mitad. Mueve y después puedes realizar un ataque CERCANO GRATIS.



**MIND CONTROL - CONTROL MENTAL CLOSE/RANGE:** CERCA/DISTANCIA: Valor de alcance mínimo 4. Realiza un ataque cercano o a rango. En vez de sufrir daño normal, cada personaje impactado divide su movimiento a la mitad y pasa a ser aliado de tu equipo y, en cualquier orden, puede: Moverse y/o realizar un ataque. Después, vuelve al equipo al que pertenecía.



**PLASTICITY - PLASTICIDAD** Este personaje realiza SEPARACIÓN con cualquier resultado, excepto [1]. Los personajes enemigos adyacentes que no puedan usar fase/teletransporte, plasticidad, saltar/trepar, o velocidad hipersónica solo realizan SEPARACIÓN con un [6].






**FORCE BLAST - ESTALLIDO DE FUERZA RETROCESO // PODER:** Rango mínimo de 4. Obliga retroceso de 3 cuadros en un personaje enemigo en rango y línea de fuego.



**SIDESTEP - PASO LATERAL GRATUITA:** Mueve hasta 2 casillas.



**HYPERSONIC SPEED - VELOCIDAD HIPERSÓNICA PODER:** Divide el rango a la mitad,   . Para esta acción este personaje no puede cargar (carry). Mueve, realiza un ataque y después mueve un número de casillas igual a tu valor de movimiento menos el número de casillas que ya hayas movido.



**STEALTH - SIGILO** Cuando no es tu turno, las líneas de fuego obstaculizadas trazadas hacia este personaje están bloqueadas.



**RUNNING SHOT - DISPARO EN CARRERA PODER:** Divide el movimiento a la mitad. Mueve y después realiza un ataque de RANGO GRATIS.

# ATTACK




**BLADES/CLAWS/FANGS - CUCHILLAS/GARRAS/COLMILLOS** Cuando este personaje realice un ataque cercano contra un solo objetivo e impacte, puedes tirar un d6. Si lo haces, inflige daño igual al resultado en vez de daño normal. El resultado mínimo es el valor de daño impreso del personaje -1.



**ENERGY EXPLOSION - EXPLOSIÓN DE ENERGÍA** RANGO: Realiza un ataque a rango y todos los demás personajes adyacentes al objetivo original también se convierten en objetivos. Los personajes impactados sufren 2 daños en vez de daño normal.



**PULSE WAVE - ONDA DE PULSOS** RANGO: Rango 4,  Otros personajes dentro del alcance no pueden usar poderes o habilidades (para esta acción). Realiza un ataque a rango apuntando a todos los otros personajes dentro de alcance y línea de visión (al menos uno de ellos debe ser enemigo) usando sus valores de defensa impresos. Cada personaje impactado sufre 1 daño en vez de daño normal.



**QUAKE - TERREMOTO CERCA: RETROCESO.** Destruye todos los marcadores de terreno destruibles y piezas impresas de terreno bloqueado a 1 cuadro, luego realiza un ataque cercano apuntando a todos los personajes enemigos adyacentes. Cada personaje impactado sufre 2 daños en vez de daño normal.



**SUPER STRENGTH - SÚPER FUERZA** RETROCESO cuando realiza un ataque cercano. Este personaje puede recoger, sostener y soltar marcadores de terreno (excluyendo marcadores de Humo, Escombros, o agua).



**INCAPACITATE - INCAPACITAR** Cuando este personaje ataca, en lugar del daño normal puedes dar a cada personaje un marcador de acción.



**PENETRATING/PSYCHIC BLAST - RAYO PENETRANTE/PSÍQUICO** El daño realizado por los ataques de rango de este personaje es daño penetrante.



**SMOKE CLOUD - NUBE DE HUMO** PODER: Valor de alcance mínimo: 4. Genera hasta 6 marcadores de humo, uno a la vez en casillas diferentes dentro de tu alcance, cada uno adyacente al menos a otro, y al menos uno debe estar dentro de línea de visión. Los personajes enemigos que ocupen uno o más de estos marcadores modifican su ataque en -1. Al inicio de tu siguiente turno, (incluso aunque este poder se pierda) retíralos.



**PRECISION STRIKE - GOLPE PRECISO** El daño de los ataques de este personaje no puede reducirse por debajo de 1. // Cuando este personaje ataca, los personajes opuestos reducen el resultado de Súper sentidos en -1.



**POISON - VENENO** GRATUITA: Si este personaje no se ha movido ni ha sido ubicado este turno, inflige 1 daño a todos los personajes enemigos adyacentes.



**STEAL ENERGY - ROBO DE ENERGÍA** Cuando este personaje impacta y daña a uno o más personajes enemigos con un ataque cercano, tras resolver las acciones, cura a este personaje 1 clic.



**TELEKINESIS - TELEQUINESIS** PODER: Rango mínimo 4. Elige un marcador de terreno o un personaje aliado de base sencilla dentro del rango y línea de fuego. Colócalo en una casilla dentro del rango y línea de fuego que también esté dentro de 4 casillas y línea de fuego de ese marcador de terreno/personaje. Este personaje puede hacer Acciones de Terreno de RANGO como si estuvieran sosteniendo los marcadores de terreno en rango y línea de fuego.

## DEFENSE



**SUPER SENSES - SÚPER SENTIDOS** Cuando este personaje vaya a ser impactado, tira un d6. [5] - [6]: Evade.



**TOUGHNESS - DUREZA** Reduce el daño sufrido en 1.



**DEFEND - DEFENDER** Los personajes aliados adyacentes pueden reemplazar sus valores de defensa con el valor de defensa impreso de este personaje.



**COMBAT REFLEXES - REFLEJOS DE COMBATE** Modifica la defensa en +2 contra ataques cercano.



**ENERGY SHIELD/DEFLECTION - ESCUDO DE ENERGÍA/DEFLECTAR** Modifica la defensa en +2 contra ataques a rango.



**BARRIER - BARRERA** PODER: Valor de alcance mínimo: 4. Genera hasta 4 marcadores de terreno bloqueado, uno a la vez, en casillas dentro de tu alcance, cada uno adyacente al menos a otro, y al menos uno debe estar dentro de línea de visión. Al inicio de tu siguiente turno, (incluso aunque este poder se pierda) retíralos.



**MASTERMIND - MENTE MAESTRA** Cuando este personaje vaya a ser impactado por el ataque de un enemigo que inflija daño, puedes elegir un personaje aliado adyacente que no vaya a ser impactado por ese ataque y que cueste menos puntos o comparta una palabra clave. Ese personaje aliado se convierte en un objetivo impactado del ataque en lugar de este personaje, incluso aunque ya sea un objetivo o no sea un objetivo válido.



**WILLPOWER - FUERZA DE VOLUNTAD** Al principio de tu turno puedes lanzar un d6. [5] - [6]: Remueves un marcador de acción de este personaje.



**INVINCIBLE - INVENCIBLE** Reduce el daño sufrido en 2. Puede reducir el daño penetrante.



**IMPERVIOUS - IMPERTURBABLE** Reduce el daño sufrido en 2. Cuando este personaje vaya a sufrir daño por un ataque, tira un d6. [5] - [6]: El daño sufrido se reduce a 0.



**REGENERATION - REGENERACIÓN** PODER: Tira un d6. Cúrate una cantidad de clics igual a la mitad del resultado (redondeando hacia arriba).



**INVULNERABILITY - INVULNERABILIDAD** Reduce el daño sufrido en 2.

## DAMAGE










-  **RANGED COMBAT EXPERT - EXPERTO EN COMBATE A RANGO** Este personaje modifica ataque y daño en +1 mientras hace un ataque a rango o destruye a rango.
-  **BATTLE FURY - FURIA DE COMBATE** Este personaje no puede realizar ataques de rango ni recibir acciones de RANGO, excepto para acciones de terreno de rango, no puede ser transportado, no puede recibir marcadores de acción de efectos de oponentes y tiene PROTECCIÓN: Control mental. Cuando este personaje ataca, los personajes enemigos no pueden usar Cambio de forma.
-  **SUPPORT - APOYO PODER:** Elige un personaje aliado adyacente y tira 1d6. Cura al objetivo un número de clics igual a la mitad del resultado (redondeado hacia arriba).
-  **EXPLOIT WEAKNESS - EXPLOTAR DEBILIDAD** El daño realizado por los ataques cercanos de este personaje es daño penetrante.
-  **ENHANCEMENT - MEJORA** Los personajes aliados adyacentes modifican su valor de daño en +1 cuando realizan un ataque a rango o destruye a rango.
-  **PROBABILITY CONTROL - CONTROL DE LA PROBABILIDAD** Una vez por turno, puedes repetir la tirada de ataque o para SEPARACIÓN de un personaje objetivo. El personaje objetivo debe estar dentro de alcance y línea de visión, alcance mínimo: 4.
-  **SHAPE CHANGE - CAMBIO DE FORMA** Cuando este personaje vaya a ser elegido objetivo de un ataque, puedes tirar un d6. [5] - [6]: Este personaje no puede ser elegido como objetivo por el atacante durante este turno y el atacante puede elegir otro objetivo en su lugar.
-  **CLOSE COMBAT EXPERT - EXPERTO EN COMBATE CERCANO** Este personaje modifica ataque y daño en +1 mientras hace un ataque cercano o una acción de destrucción CERCANA.
-  **EMPOWER - FORTALECER** Los personajes aliados adyacentes modifican su valor de daño en +1 cuando realizan un ataque cercano o una acción de destrucción CERCANA.
-  **PERPLEX - ALTERAR GRATUITA:** Valor de alcance mínimo: 4. Elige un personaje objetivo dentro de alcance y línea de visión. Modifica uno de los valores de combate (excepto daño) de ese personaje en +1 o -1 hasta tu siguiente turno.
-  **OUTWIT - ANULAR GRATUITA:** Valor de alcance mínimo: 4. Elige un personaje enemigo dentro de alcance y línea de visión y elige un poder estándar o un poder especial impreso en la tarjeta de ese personaje. El objetivo no puede usar el poder elegido hasta tu siguiente turno.
-  **LEADERSHIP - LIDERAZGO** Por todos los personajes aliados que puedan usar Liderazgo, Total de acciones +1. // Al inicio de tu turno, puedes tirar un d6. [5] - [6]: retira un marcador de acción de un personaje aliado adyacente de menos puntos o que comparta una palabra clave.



## INHERENT ABILITIES

Acción básica MOVIMIETO	Mueve hasta tu valor de movimiento
Acción básica CERCA	Has un ataque cercano
Acción Básica RANGO	Has un ataque a rango
Carry	Antes de iniciar un movimiento, puedes elegir un personaje aliado adyacente de menor tamaño. Inmediatamente después de mover, ubícalo, si es posible, en un cuadro adyacente y no se le puede dar una acción no-gratuita este turno. Para cargar, ningún de los personajes puede estar sosteniendo un objeto ni recoger uno
Acción de destrucción CERCANA	CERCA: Si el valor del daño de este personaje igual o superior al valor de Destrucción del terreno, destruye un marcador de terreno adyacente o pieza impresa de terreno bloqueado. Esto no es un ataque. Si el terreno no tiene impreso un valor de Destrucción, el valor por defecto es 3.
Acción de destrucción de RANGO	RANGO: Si el valor del daño de este personaje igual o superior al valor de Destrucción del terreno, destruye un marcador de terreno adyacente o pieza impresa de terreno bloqueado. Esto no es un ataque. Si el terreno no tiene impreso un valor de Destrucción, el valor por defecto es 3.
Recoger objeto	Una vez por movimiento, este personaje puede recoger o soltar un objeto en un cuadro por el que se mueva o en uno adyacente.
Acción de terreno CERCA	CERCA: Si este personaje está sosteniendo un marcador de terreno, realiza un ataque CERCANO modificando el daño con el modificador de daño del marcador de terreno (indicado por el +X). Si un terreno no tiene un modificador de terreno, el valor por defecto es +1. Después de resolver la acción destruye el terreno sin generar escombros.
Acción de terreno RANGO	RANGO: Si este personaje está sosteniendo un marcador de terreno, realiza un ataque de rango a un solo personaje en línea de fuego y el valor de rango del marcador. En lugar del daño normal, realiza daño igual a valor de daño del terreno (indicado por el primer número). Si un terreno no tiene un valor de Rango impreso, el valor por defecto es 4. Si un marcador de terreno no tiene un valor de Daño impreso, el valor por defecto es 2. Después de resolver la acción destruye el terreno sin generar escombros.



IMPROVED ABILITIES		
SÍMBOLO	(MOVEMENT)	(TARGETING)
	Movimiento elevado mejorado: Este personaje no tiene que terminar su movimiento cuando cruza un límite de terreno elevado.	Apuntado elevado mejorado: Las líneas de fuego dibujadas por este personaje no son bloqueadas por el terreno elevado.
	—	Apuntado obstaculizado mejorado: Las líneas de fuego dibujadas por este personaje no son afectadas por el terreno obstaculizado.
	Movimiento bloqueado mejorado: Este personaje se puede mover a través de terreno bloqueado.	Apuntado bloqueado mejorado: Las líneas de fuego dibujadas por este personaje no son afectadas por el terreno bloqueado.
	Movimiento bloqueado mejorado en exteriores: Este personaje se puede mover a través de terreno bloqueado en exteriores.	—
	Improved Movement Destroy Blocking: Este personaje se puede mover por terreno bloqueado. Cuando lo haga, destruye inmediatamente el terreno bloqueado por el cual se movió.	Improved Targeting Destroy Blocking: Una vez por ataque de rango, este personaje puede dibujar una línea de fuego a través de una pieza de terreno bloqueado. Inmediatamente después que el ataque se resuelva, destruye esa pieza de terreno bloqueado.
	Improved Movement Characters: Este personaje se SEPARA automáticamente y se puede mover a través de cuadros adyacentes u ocupados por personajes opuestos sin detenerse.	Improved Targeting Characters: Las líneas de fuego dibujadas por este personaje no son bloqueadas por otros personajes.
	Improved Movement Move Through: Este personaje se puede mover a través de cuadros ocupados o adyacentes a personajes opuestos sin detenerse (aun así, si debe lanzar dados para SEPARACIÓN).	Improved Targeting Adjacent: Este personaje puede realizar ataques de rango mientras esté adyacente a un personaje opuesto.

KEYPHRASE ABILITIES		
KEYPHRASE	SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN
Autónomo		Las acciones no gratuitas de este personaje no cuentan para tu total de acciones
Evadir		El ataque contra este personaje falla en lugar de impactar
Volar		 :1.
Alcance Gigante: X	 X=2 X=3	Cuando este personaje hace un ataque cercano, en lugar de elegir un personaje adyacente como objetivo, puedes utilizar  y elegir personajes a X cuadros de rango y línea de fuego.
Gran tamaño	 	 . Las líneas de fuego dibujadas hacia este personaje no son bloqueadas por terreno elevado o terreno bloqueado exterior, y sólo están obstaculizadas si la línea de fuego es dibujada hacia un cuadro de terreno obstaculizado que incluye al objetivo. Este personaje puede usar Willpower, pero tiene éxito con un resultado de [3]-[6]. Protegido: Pulse Wave.
Inmóvil		Este personaje o terreno no puede ser movido ni ubicado. Si es terreno, no puede ser levantado ni sostenido.
Inmune		Este personaje no puede ser movido, ubicado, dañado, ni elegido objetivo de los efectos de juego opuestos. Protegido: Pulse Wave.
Indestructible		Este marcador de terreno sólo puede ser destruido usándolo en un ataque o por su propio efecto
Retroceso (Knockback)		Cuando este personaje impacta, puedes hacer retroceder a todos los personajes impactados por el ataque. Un personaje que es empujado a una elevación inferior o contra terreno sufre 1 de daño.
[MAX X]		No se puede generar más de X de estos elementos a la vez en el mapa (contando sólo los elementos generados por el mismo personaje).
Pasajero: X	 :X	Este personaje puede usar la habilidad Carry para cargar hasta X personajes, incluyendo personajes que tiene el mismo tamaño. Un personaje con  :0 no puede usar la habilidad Carry.
Protegido: Outwit		Este poder o habilidad y cualquier poder estándar proporcionado no puede ser elegido por Outwit. Si un poder o habilidad fue elegido previamente por Outwit, la duración de ese Outwit se anula de inmediato.

Protegido: Pulse Wave		Este poder o habilidad puede ser usado durante la resolución de Pulse Wave.
SAFEGUARD: (Efecto)		Este personaje no puede ser elegido objetivo o dañado por el efecto específico. Si este personaje fue objetivo del efecto, la duración de este se termina de inmediato.
SIDELINE ACTIVE (Efecto)		Este efecto puede ser usado mientras el personaje está en SIDELINE
STOP		Cuando este clic es revelado debido al daño recibido por el ataque de un oponente, no gires más el dial. Cuando este personaje es curado por Regeneración o Soporte, se cura 1 clic menos. Protegido: Outwit y Pulse Wave.
Nadar		Si este personaje ocupa terreno de agua, no puede ser objetivo de un personaje opuesto, a menos que esté a 4 cuadros de distancia.
Tiny Size		+1 de defensa contra ataques de rango.
MODIFICADOR ÚNICO- (Efecto)		Este efecto no puede modificar el valor de combate especificado si ya fue modificado por este mismo efecto.

VALORES DE MARCADORES DE TERRENO	
SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN
	Valor de rango cuando se usa el marcador en una Acción de Terreno de Rango / Alcance Gigante proporcionado al personaje que sostiene este marcador. Los valores por defecto son +4/+1
	Valor de daño cuando se usa el marcador en una Acción de Terreno de Rango / Valor del modificador de daño cuando se usa en una Acción de Terreno Cercana. El valor por defecto es 2
	Valor de daño requerido para destruir el marcador con una destrucción cercana o de rango. El valor por defecto es 2 para objetos estándar y livianos, y 3 para objetos pesados