






## 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 cuadros ocupados por personajes opuestos sin detenerse. Aún si debe destrabarse.
- 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 .
- 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/RANGO: Valor de alcance mínimo 4. Realiza un ataque cercano o a distancia. 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 se destraba con cualquier resultado, excepto [1]. Los personajes enemigos adyacentes que no puedan usar fase/teletransporte, plasticidad, saltar/trepar, o velocidad hipersónica solo se destraban 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.

## 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 distancia.
- 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.

## 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 distancia 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 distancia 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 destruyibles y piezas impresas de terreno obstaculizado 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 colocado 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: Valor de alcance mínimo: 4. Elige un marcador de terreno o un personaje amigable de base simple que este en rango y línea de fuego en otra casilla en rango y línea de fuego. Este personaje puede hacer Acciones de Terreno de Rango como si estuvieran sosteniendo los marcadores de terreno en rango y línea de fuego.

## DAMAGE

- RANGED COMBAT EXPERT - EXPERTO EN COMBATE A RANGO** Este personaje modifica ataque y daño en +1 mientras hace un ataque a distancia o destruye a distancia.
- BATTLE FURY - FURIA DE COMBATE** Este personaje no puede realizar ataques a distancia 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 Cercano de este personaje es daño penetrante.
- ENHANCEMENT - MEJORA** Los personajes aliados adyacentes modifican su valor de daño en +1 cuando realizan un ataque a distancia o destruye a distancia.
- PROBABILITY CONTROL - CONTROL DE LA PROBABILIDAD** Una vez por turno, puedes repetir la tirada de ataque o para destrabar 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 destruye cercano.
- EMPOWER - FORTALECER** Los personajes aliados adyacentes modifican su valor de daño en +1 cuando realizan un ataque cercano o destruyen cercano.
- 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 distancia
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 modificador de terreno, el valor por defecto es 4. 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 oculto mejorado: Las líneas de fuego dibujadas por este personaje no son afectadas por el terreno oculto.
	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 escapa 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 (aún así si debe lanzar dados para escapar).	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		
Alcance Gigante: X		Cuando este personaje hace un ataque Cercano, en lugar de elegir un personaje adyacente como blanco, puedes utilizar elegir personajes a X cuadros de distancia y línea de fuego.
Gran tamaño		
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 blanco 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 le 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		Este personaje puede usar la habilidad Carry para cargar hasta X personajes, incluyendo personajes que tiene el mismo tamaño. Un personaje con
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 blanco o dañado por el efecto específico. Si este personaje fue blanco 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 click 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 click menos. Protegido: Outwit y Pulse Wave.
Nadar		Si este personaje ocupa terreno de agua, no puede ser blanco 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/+1
	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

