

Anexo:Superpoderes

Los **superpoderes**, son de acuerdo a las obras de ficción, habilidades propias de personajes de ficción que consisten en características superhumanas, sobrenaturales o paranormales, generalmente referidas como "superpoderes" (también escrito "super poderes" y "super-poderes") o simplemente "poderes". Esta tradición es muy rica en los universos de ficción de varias historietas. Esta es una lista de muchos de los poderes que han sido conocidos por su uso. Algunas de estas categorías se superponen.

Índice

| |
|------------------------------------|
| Medios |
| Métodos |
| Poderes |
| Interacción de superpoderes |
| Poderes físicos |
| Habilidades mentales |
| Percepción extrasensorial |
| Dominación física o mental |
| Manipulación física o real |
| Poderes elementales y ambientales |
| Manipulación de energía |
| Transporte y viajes |
| Misceláneo |
| Vuelo |
| Propulsión de energía |
| Propulsión física |
| Ilusión |
| Cambio de forma |
| Habilidades a través de la ingesta |

Véase también

Referencias

Enlaces externos

Medios

Algunos ejemplos de maneras en que un personaje tiene la capacidad de generar un efecto.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|---|---|--------------------------|
| Naturaleza inhumana | <i>Homo mermanus</i> ; <u>kryptonianos</u> ; ¹ <u>Shinigami</u> ; <u>Thor</u> (asgardiano); <u>Saiyajin</u> ; <u>Mujer Maravilla</u> (amazona); <u>Aquaman</u> (atlante) | |
| Personajes que pertenecen a una clase que son, en todo o en parte, seres no humanos, para quienes sus capacidades sobrehumanas son típicas o naturales. Esto incluye, pero no se limita, a personajes que son <u>alienígenas</u> , <u>demonios</u> , <u>dioses</u> , <u>vampiros</u> , <u>hombres lobo</u> o híbridos. | | |
| Poder basado en objetos | <u>Armadura de Iron Man</u> ; <u>anillo de Linterna Verde</u> ; ² <u>anillo único de Sauron</u> | |
| Poderes derivados de los objetos (también conocido como artefactos), tales como armaduras, joyas, armas, detectores y sensores, de los cuales dependen los poderes del personaje. | | |
| Mutación | <u>X-Men</u> ; ³ <u>Tortugas Ninja</u> ; <u>Capitán Cometa</u> ; ⁴ | <u>Mutante (ficción)</u> |
| Estos poderes son el resultado directo de algún tipo de evolución, ya sea inducida o por selección natural. Por lo general, se manifiesta durante la pubertad en los adolescentes, cuando tienen lugar otras adaptaciones mentales y corporales, o bien porque su ADN ha sido alterado de algún modo. También son conocidos como "metahumanos". | | |
| Laboratorio | <u>Los 4 Fantásticos</u> ; <u>Flash</u> (cómic) | |
| Estos poderes son el resultado de experimento que alteró la fisiología del individuo otorgandole sus habilidades sobrehumanas. Puede ser accidental (<u>Daredevil</u>) o voluntario (<u>Capitán América</u>) | | |
| | | |

Métodos

Ejemplos de métodos por los que un personaje genera un efecto.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|---|-------------------------|
| Abastecimiento de energía | <u>Nexus</u> ; ⁵ <u>Rayo</u> ; ⁶ <u>Apolo</u> ; ⁷ | |
| Habilidad de consumo de energía de fuentes grandes o pequeñas, pero abundantes en energía, tales como convertir la <u>energía cinética</u> en explosiones o la de la <u>energía solar</u> en otras formas de energía. A veces, basado en la proximidad a la fuente, se almacena para un uso futuro. | | |
| ki | <u>Puño de Hierro</u> ; ⁸ <u>Krillin</u> ; ⁹ | <u>Qi</u> |
| Muchos de los personajes que se entrenan en artes marciales obtienen capacidades sobrehumanas, aprendiendo a aprovechar el <i>chi</i> o alguna otra forma de <u>energía vital</u> . Por lo general, este tipo de método ofrece una extraordinaria fuerza, velocidad, resistencia y reflejos. También es de uso frecuente para la conciencia sobrehumana, explosiones de energía, energías elementales y, a veces, invulnerabilidad. | | |
| Poderes mágicos | <i>Sobrenaturales</i> : <u>Doctor Strange</u> ; ¹⁰ <u>Dr. Fate</u> ; ¹¹ <u>Ganondorf</u> <i>Pseudosobrenaturales</i> : <u>Mr. Mxyzptlk</u> ; ¹² ¹³ <u>Hombre Imposible</u> ; ¹⁴ <u>Wizardmon</u> | <u>Magia en ficción</u> |
| La capacidad de utilizar las fuerzas mágicas en diferentes grados. Generalmente se utiliza para simular otros poderes, como el <u>control mental</u> y los ataques elementales. No todos los superpoderes "mágicos" son en realidad sobrenaturales, pero si se basan en la ciencia alternativa o futurista. ¹⁵ Por ejemplo, la fuerza, la resistencia y los reflejos del <u>Caballero Luna</u> se mejoran según las fases de la luna. ¹⁶ El Tío Sam tiene sus poderes en proporción a la creencia de la gente en los ideales de América. ¹⁷ | | |
| Telequinesis | <u>Jean Grey</u> ; ¹⁸ <u>Maxima</u> ; ¹⁹ <u>Battalion</u> ; ²⁰ <u>Prue Halliwell</u> ; <u>Tatsumaki</u> | <u>Psicoquinesis</u> |
| Capacidad para manipular y controlar objetos con la mente, muchas veces de maneras que no son visibles a simple vista | | |
| | | |

Poderes

Interacción de superpoderes

Esta sección se refiere a la habilidad de manipular o interactuar con superpoderes en sí mismos; no es el "poder" como la energía eléctrica o la energía gravitacional.

| Tipo | Ejemplo |
|---|--|
| Amplificación de poderes | <u>Fabián Cortez</u> ; <u>Ando Masahashi</u> ; <u>Apocalipsis</u> |
| Habilidad de mejorar o debilitar los poderes de los demás. | |
| Otorgamiento de poderes | <u>Sage</u> ; ²¹ <u>Synergy</u> ²² |
| Capacidad para otorgar poderes o activar sus poderes latentes. | |
| Imitación de poderes o absorción de poderes | <u>Rogue</u> ; ²³ <u>Kevin Levin</u> ; <u>Kakashi Hatake</u> ; <u>Otosaka Yuu</u> ; ²⁴ <u>Peter Petrelli</u> ; <u>Alice Negra</u> ; <u>Neito Monoma</u> ; <u>All for One</u> . |
| Posibilidad de copiar o absorber poderes o habilidades de otro también el arte de pensarlo. | |
| Anulación de poderes | <u>Leech</u> ; <u>el Haitiano</u> ; ²⁵ <u>Marshall D. Teach</u> ; <u>Scrambler</u> ; ²⁶ <u>Setrákus Ra</u> ; <u>Eraserhead</u> |
| Habilidad de cancelar los superpoderes de los demás. | |
| Detección de poderes | <u>Caliban</u> ; ²⁷ <u>Némesis Kid</u> |
| Habilidad de detectar o reconocer poderes superhumanos. | |
| Afinidad | <u>Hulk</u> (ira), <u>tribu del fuego</u> (paso del cometa de sozin), <u>Flora</u> (la naturaleza) |
| Las habilidades fisicos y/o superpoderes del usuario aumentan ante determinado estimulo (una emoción, un elemento ETC). | |
| | |

Poderes físicos

Poderes que afectan al cuerpo de un individuo.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|--|---|
| Factor de curación | <u>Wolverine</u> ; ²⁸ <u>Lobo</u> ; ²⁹ <u>Alexander Anderson</u> ; <u>Claire Bennet</u> ; <u>Deadpool</u> ; <u>Deathstroke</u> | Factor de curación <u>Regeneración</u> |
| Capacidad de sanarse rápidamente y con mayor firmeza de cualquier lesión; la tasa de recuperación varía de un personaje a otro. A veces puede resultar en la desaceleración del envejecimiento y la inmunidad a las enfermedades y otros defectos. | | |
| Generación de ácido | <u>Hombre Cosa</u> ; ³⁰ <u>Reptile</u> ; <u>Anarquista</u> ³¹ | |
| Habilidad de generar ácido, que se puede manifestar a través del tacto o de un aerosol (por ejemplo, escupir ácido, ácido en la sangre, etc). | | |
| Mimetismo animal | <u>Animal Man</u> ; ³² <u>Vixen</u> ; ³³ ³⁴ <u>Chico Bestia</u> ; ³⁵ | |
| Habilidad de asumir la capacidad y la forma de ciertos animales. | | |
| Mimetismo animal específico | <u>Spider-Man</u> (araña) <u>Felicia</u> (gato) <u>Man-Bat</u> (murciélago) | |
| Poseer la habilidad de un animal concreto. | | |
| Manipulación biológica | <u>Elixir</u> ; ³⁶ <u>Shawn Farrell</u> ; <u>Lucy</u> | |
| Habilidad de controlar todos los aspectos de la diversidad biológica de la composición de un ser vivo. Esto incluye, pero no se limita, a las alteraciones genéticas, la distorsión física/aumentativa, la curación, la enfermedad y las funciones biológicas. | | |
| Sustitución de partes del cuerpo | <u>Terror</u> ; ³⁷ <u>The Creeper</u> ³⁸ | |
| La posibilidad de sustituir los miembros de uno o de otras partes del cuerpo con los de otro. | | |
| Manipulación de los huesos | <u>Kimimaro</u> ; <u>Médula</u> ; ³⁹ <u>Spike</u> , ⁴⁰ <u>Marrow</u> | |
| Habilidad de manipular los huesos de su propio cuerpo. Esto incluye, entre otros, a la generación de nueva masa ósea, huesos salientes de la piel o reordenación de los huesos de uno mismo. | | |
| Duplicación (física) | <u>Hombre Múltiple</u> ; ⁴¹ <u>Multiplex</u> ; <u>Naruto Uzumaki</u> ⁴² | <u>Autorreplicación</u> <u>Clonación</u> |
| Capacidad de crear duplicados físicos de uno mismo. | | |
| Duplicación (temporal) | <u>Flashback</u> ; ⁴³ <u>Damian Tryp</u> ⁴⁴ | |
| Capacidad para llevar las versiones pasadas y futuras de uno mismo hacia el presente. | | |
| Ecolocación | <u>Daredevil</u> ; ⁴⁵ <u>Man-Bat</u> ⁴⁶ | <u>Ecolocación</u> |
| Capacidad para determinar la ubicación de los objetos en el medio ambiente por el uso de ondas sonoras, ya sea generada por el carácter o el sonido ambiente. También conocido como sonar o sentido-radar. | | |
| Invisibilidad | <u>Mujer Invisible</u> ; ⁴⁷ <u>Mew</u> ; ⁴⁸ <u>Chico Invisible</u> ; ⁴⁹ <u>Seis</u> . | <u>Invisibilidad</u> |
| Habilidad de hacer que el usuario sea invisible a simple vista. | | |

| | | |
|--|---|--|
| Invulnerabilidad | <u>Superman</u> ; <u>Supergirl</u> ; ⁵⁰ <u>Brit</u> ; ⁵¹ <u>Emery Schaub</u> ; ⁵² <u>Doc Strange</u> ⁵³ | |
| Capacidad de ser inmune a una o más formas de daño físico, mental y espiritual y su influencia. | | |
| | | |
| Absorción cinética | <u>Strong Guy</u> ; ⁵⁴ <u>Sebastian Shaw</u> ⁵⁵ <u>Accelerator</u> ⁵⁶ | |
| Habilidad de absorción de las formas de la energía cinética en uno mismo y utilizarlo, de alguna manera, como mediante su conversión en fuerza física o el uso que las explosiones de energía de potencia. | | |
| | | |
| Ingestión de materia | <u>Kirby</u> ; <u>Matter-Eater Lad</u> ⁵⁷ <u>Yoshi</u> | |
| Capacidad de consumir cualquier tipo de materia sin que tenga ningún efecto negativo sobre la persona. | | |
| Fusión | <u>Kleinstocks</u> ; ⁵⁸ <u>B'wana Beast</u> ⁵⁹ ; <u>Trunks</u> ; ⁶⁰ <u>61</u> <u>Goten</u> | |
| Posibilidad de fusionar temporalmente dos o más seres en un solo ser, lo que resulta en un ser completamente nuevo y más fuerte. | | |
| | | |
| Manipulación de <u>feromonas</u> | <u>Wallflower</u> ; ⁶² <u>Crimson Fox</u> ⁶³ | |
| Capacidad para generar y controlar <u>feromonas</u> que pueden tener efectos diferentes. | | |
| | | |
| Generador de toxinas | <u>Hiedra Venenosa</u> ; ⁶⁴ <u>Maya Herrera</u> ; <u>Cobra</u> ; ⁶⁵ | |
| Habilidad de asaltar a otros con una o más variedades de toxinas, con efectos muy dispares. | | |
| Control del pelo | <u>Medusa</u> ; <u>Yukako yamagishi</u> <u>66</u> | |
| Habilidad para animar o alargar el cabello. | | |
| | | |
| Adaptación reactiva/Evolución | <u>Ultron</u> ; <u>Doomsday</u> ; <u>Salvavidas</u> ⁶⁷ | |
| Capacidad para desarrollar una resistencia o inmunidad a cualquier cosa que resultara herida o este expuesto a herirse. Este efecto puede ser permanente o temporal. | | |
| | | |
| Autodetonación o explosión y reformación | <u>Nitro</u> ; ⁶⁸ <u>Damage</u> ⁶⁹ | |
| Capacidad para hacer explotar una masa corporal y reformarla. | | |
| | | |
| Grito sónico | <u>Banshee</u> ; ⁷⁰ <u>Black Canary</u> ⁷¹ ; <u>Present Mic</u> | |
| Capacidad para generar sonidos vocales de una amplitud mayor a la de un humano normal. | | |
| Aliento Vortex | <u>Superman</u> ; ⁷² <u>Kirby</u> ; <u>Awesome Android</u> ; ⁷³ | |
| Capacidad de inalar / exhalar con fuerza sobrehumana de gran alcance. Esto puede ir desde la exhalación a la par con los vientos fuertes a la inhalación a la par con el poder de un vórtice gravitacional. En algunos casos, también se puede lograr las temperaturas de congelación. | | |
| | | |
| Resistencia sobrehumana | <u>Luke Cage</u> ; ⁷⁴ <u>Solomon Grundy</u> ; ⁷⁵ <u>Tick</u> ; ⁷⁶ | |
| Capacidad para tener una mayor resistencia a una o más formas de daño antes de ser herido, así como la capacidad de ejercer en una actividad indefinidamente sin cansarse y/o sobrevivir durante largos períodos de tiempo sin alimentarse o sin beber agua. | | |
| | | |
| | | |

| | | |
|---|---|--|
| Agilidad sobrehumana | Son Gokū; Blade; Midnighter; Son Gohan; ⁷⁷ Kenshin Himura | |
| Capacidad para reaccionar más rápido que un humano normal o poseer una mayor flexibilidad o tener la habilidad de saltar más alto. | | |
| Sentidos sobrehumanos | Teen Wolf;Bestia; ⁷⁸ Icon; Wolverine | |
| Habilidad de tener uno o mas sentidos superiores a los de un humano normal. | | |
| Superfuerza | Superman, ⁷⁹ Hulk; ⁸⁰ Tsunade; ⁸¹ Niki Sanders; Blok; ⁸² Mister Majestic; ⁸³ | Fuerza sobrehumana Nivel de fuerza |
| Habilidad de tener un nivel de fuerza física mucho más alto que lo normalmente posible dada su calidad y cantidad muscular. En ocasiones va acompañado por agilidad sobrehumana, o por lo menos una capacidad de salto sobrehumana. | | |
| | | |
| Poderes basados en la visión | Superman; Doctor Némesis ⁸⁴ | |
| Habilidades que se basan en los ojos o la capacidad para ver. | | |
| | | |
| 1. Visión nocturna | Owl; ⁸⁵ Doctor Mid-Nite ⁸⁶ | Visión nocturna |
| Capacidad de ver claramente en la oscuridad. | | |
| | | |
| 2. Visión de rayos X | Peepers; Ariella Kent | |
| Capacidad de ver a través de materia sólida. | | |
| | | |
| 3. Visión caliente | Superman; Superboy-Prime, | Visión caliente |
| Capacidad de quemar objetos con la mirada. | | |
| | | |
| 4. Visión telescópica | Hiperión; Lar Gand ⁸⁷ ; Mei Hatsume | |
| Habilidad de ampliar y extender la visión de uno a varios niveles. | | |
| | | |
| 5. Visión congelante | Bizarro ⁸⁸ Hombre de Hielo, | |
| Capacidad para congelar objetos con la mirada. | | |
| | | |
| Adherencia | Spider-Man; Knuckles the Echidna ⁸⁹ | |
| Capacidad de adherirse a superficies sólidas, como paredes y techos. | | |
| | | |
| Respiración subacuática | Percy Jackson; Namor; Aquaman ⁹⁰ | Respiración subacuática Respiración líquida |
| Capacidad de respirar debajo del agua en lugar de hacerlo en un medio gaseoso. No se debe confundir con una capacidad de contener la respiración bajo el agua o el ser capaz de respirar con un suministro de aire alternativo. | | |
| | | |
| Inmortalidad | Mephisto; Vandal Savage; ⁹¹ Adam Monroe; ⁹² ⁹³ Alucard; ⁹⁴ Mutenroshi | Inmortalidad |
| La capacidad de vivir para siempre. Esto puede ir desde la inmortalidad completa, que abarca desde la invulnerabilidad, que puede ser invulnerabilidad parcial a total. Sin embargo, en | | |

| | | |
|---|--|--|
| algunas ocasiones, puede estar limitada por algunos eventos, como por ejemplo la decapitación. Puede estar ocasionado por otro poder, como la <u>regeneración</u> . | | |
| Vidas múltiples | <u>El Doctor</u> , <u>Wildcat</u> (dc comics), <u>Rayna Cruz</u> (The Vampire Diaries) | |
| Capacidad de resucitar un limitado numero de veces. | | |

Habilidades mentales

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|---|---|---------------------|
| Empatía ecológica | <u>Tormenta</u> ; <u>Swamp Thing</u> ⁹⁵ | |
| Habilidad de sentir el bienestar general y las condiciones de su entorno inmediato y entorno natural derivada de una sensibilidad psíquica hasta la natural. | | |
| Capacidad innata | <u>Forge</u> ; <u>Sylar</u> ; <u>Jackie Estacado</u> | <u>Instinto</u> |
| Habilidad de tener, naturalmente, las habilidades y/o los conocimientos obtenidos a través del aprendizaje normal. | | |
| Omnilingüismo | <u>Cypher</u> ; <u>Mujer Maravilla</u> ; <u>Starfire</u> ; <u>Glorificus</u> | |
| Habilidad para entender cualquier forma de lenguaje, un <u>políglota</u> natural. Esto se puede lograr de varias maneras. | | |
| Omnisciencia | <u>Mageddon</u> ; ⁹⁶ <u>El Tribunal Viviente</u> ; <u>Infinity</u> | <u>Omnisciencia</u> |
| Habilidad de saberlo todo. | | |
| Inteligencia superhumana | <u>Brainiac</u> ; ⁹⁷ <u>Líder</u> | |
| Capacidad de tener un cociente de inteligencia muy por encima de un nivel de genio. Esta capacidad puede involucrar tanto que su usuario pueda adquirir habilidades psíquicas (psicoquinesis, telepatía, etc.) y resistir el control de la mente y otros ataques psiónicos. | | |
| Seguimiento superhumano | <u>Dawnstar</u> ; ⁹⁸ <u>Molly Walker</u> ⁹⁹ | |
| Habilidad de seguimiento de un individuo u objeto a través de medios sobrenaturales, a veces se denomina "búsqueda de caminos". | | |

Percepción extrasensorial

Las capacidades de percepción extra-sensorial (ESP) y de la comunicación.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|--|---|
| Proyección astral | <u>Emma Frost</u> ; <u>Jean Grey</u> ; <u>Prue Halliwell</u> ; <u>Rachel Summers</u> ; <u>Rose Wilson</u> ; <u>Legión</u> | <u>Proyección astral</u> |
| También conocido como <u>viaje astral</u> , es la capacidad para separar el <u>cuerpo astral</u> del cuerpo burdo, y controlarlo. | | |
| Proyección mental | <u>Ichigo Kurosaki</u> ; <u>Morpheus</u> ; <u>The Sentry</u> | <u>Proyección mental</u> |
| Capacidad para proyectar la conciencia de uno o las emociones en el plano astral (sirve para ver cosas en lugares lejanos). | | |
| Transporte de conciencia en otras dimensiones. | <u>Deadpool</u> ; <u>Ambush Bug</u> | |
| Capacidad para detectar las acciones y eventos en otras dimensiones. | | |
| Empatía | <u>Belldandy</u> , ^{100} <u>Jasper Hale</u> ; <u>Phoebe Halliwell</u> , ^{101} <u>Raven</u> ; <u>Will Vandom</u> ; <u>Empath</u> | <u>Empatía</u> |
| Capacidad para leer y sentir las emociones o controlar las emociones o los sentimientos de los demás. | | |
| Mediumnidad | <u>Wicked</u> ; <u>Melinda Gordon</u> ; <u>Miles Straume</u> | |
| Capacidad para ver y comunicarse con los muertos (es decir, los fantasmas). | | |
| Precognición | <u>Destiny</u> , ^{102} <u>Nura Nal</u> ; <u>Phoebe Halliwell</u> , ^{103} <u>Angela Petrelli</u> ; <u>Alice Cullen</u> ; <u>Zed Benedict</u> | <u>Precognición</u> <u>Premonición</u> <u>Clarividencia</u> |
| Capacidad de percibir el futuro. Puede ser expresado en sueños premonitorios vagos mientras duerme, otras veces puede ser claro y se puede producir a voluntad. También puede ser utilizado como una forma de "sentido de peligro" para mostrar al usuario de que están siendo amenazados y de qué dirección proviene. | | |
| Psicometría | <u>Adrienne Frost</u> ; <u>Jack Hawksmoor</u> ; <u>Tuxedo Mask</u> ^{104} | <u>Psicometría</u> (adivinación) |
| Capacidad para relacionar los detalles sobre la condición pasada o futura de un objeto o localización, por lo general por estar en estrecho contacto con ella. | | |
| Telepatía | <u>Éxodo</u> , ^{105} <u>Saturn Girl</u> ; <u>Abraham Sapien</u> ; <u>Piccolo</u> ^{106} ^{107} ^{108} <u>Jean Grey</u> ; <u>Professor X</u> ; <u>Legión</u> | <u>Telepatía</u> |
| Capacidad para leer los pensamientos de los demás, o para comunicarse mentalmente con los demás. | | |
| Ojos Místicos | <u>Shiki Ryougi</u> , <u>Fujino Asagami</u> y <u>Mitsuru Kamekura</u> ^{109} . <u>Alice Kuonji</u> y <u>Touko Aozaki</u> ^{110} . <u>Shiki Nanaya</u> , <u>Arcueid Brunestud</u> , <u>Ciel</u> , <u>Nrvnqsr Chaos</u> y <u>Michael Roa Valdamjong</u> / <u>SHIKI Tohno</u> ^{111} . <u>Illyasviel von Einzbern</u> y <u>Rider</u> ^{112} | <u>Type-Moon</u> |
| Capacidad del usuario para interactuar con el entorno a través de los ojos. | | |

Dominación física o mental

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|---|----------------------------|
| Captura astral | <u>Shadow King</u> ; <u>Prue Halliwell</u> | |
| Capacidad de producir una proyección astral para quedarse en el <u>plano astral</u> , por lo general en un lugar específico. | | |
| Manipulación de memoria | <u>Professor X</u> ; <u>Zatanna</u> ; <u>Haitian</u> | |
| Capacidad de alterar, modificar o cambiar por completo los recuerdos y memorias de las otras personas. | | |
| | | |
| Capacidad para alterar, recuperar, borrar, absorber o implantar los recuerdos propios o ajenos, ya sea información o una parte de su vida. | | |
| Control mental | <u>Karma</u> ; <u>Universo</u> ; ^{¹¹³} <u>Lelouch Lamperouge</u> ; ^{¹¹⁴} <u>Matt Parkman</u> | |
| La habilidad de alterar las percepciones de los demás, y habilidad general para controlar las acciones de otros con la mente. | | |
| Posesión | <u>Nocturno</u> ; <u>Jericho</u> ; ^{¹¹⁵} <u>Orochimaru</u> ; ^{¹¹⁶} ^{¹¹⁷} ^{¹¹⁸} ^{¹¹⁹} <u>Ino Yamanaka</u> <u>Danny Phantom</u> | <u>Posesión espiritual</u> |
| Capacidad para tomar el control y habitar el cuerpo de un individuo. | | |
| | | |
| Explosión positrónica | <u>Psylocke</u> ; <u>Psimon</u> ^{¹²⁰} | |
| Capacidad de sobrecargar la mente del otro causando dolor, pérdida de memoria, falta de conciencia, <u>estado vegetativo</u> o muerte después de haberle creado un vínculo <u>psiónico</u> en la mente de esa persona. | | |
| | | |
| Armas psíquicas | <u>Danielle Moonstar</u> ; <u>Wild Thing</u> | |
| Capacidad para crear un arma de energía psíquica que no puede hacer daño físicamente pero si mentalmente. | | |
| | | |
| Hipnoquinesis | <u>Freddy Krueger</u> ; <u>Sueño</u> ; <u>Princesa Luna</u> ; <u>Darkrai</u> | |
| Control sobre los sueños. Esto puede incluir meterse dentro de los sueños de los demás. No confundir con <u>Sueño lúcido</u> . | | |

Manipulación física o real

Estos poderes pueden manifestarse por diversos métodos, entre ellos: por algún método de control molecular, por el acceso, total o parcial, al cambio a otra dimensión, mediante la manipulación de las dimensiones geométricas del espacio o del tiempo, o por algún método no identificado por los otros.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|---|---|-----------------------------------|
| Animación | <u>Selene</u> ; <u>Ozymandias</u> ; <u>Giorno Giovana</u> | |
| Capacidad traer los objetos inanimados a la vida o liberar a un individuo de la petrificación. | | |
| Control del Neón | <u>Abigail Walker</u> ; <u>Delsin Rowe</u> | <u>Infamous: Second Son</u> |
| Capacidad de absorber, controlar y cambiar la propia estructura por luz de neón. | | |
| Control del Video | <u>Eugene Sims</u> ; <u>Delsin Rowe</u> | <u>Infamous: Second Son</u> |
| Capacidad de Absorber (a través de antenas o televisores), controlar e ingresar a aparatos de vídeo además de transformar la propia estructura en pixeles. | | |
| Control del Humo | <u>Hank Daughtry</u> ; <u>Delsin Rowe</u> | <u>Infamous: Second Son</u> |
| Capacidad de absorber, controlar, cambiar la propia estructura por humo. | | |
| Umbraquinesis | <u>Black Death</u> ; <u>Shade</u> ; ^{¹²¹} <u>Wraith</u> ; <u>Jackie Estacado</u> ; <u>Shikamaru Nara</u> ^{¹²²} | |
| Capacidad de crear o manipular la oscuridad, generalmente accediendo mentalmente a una dimensión de la energía oscura (la <u>dimensión Darkforce</u> de <u>Marvel Comics</u> , y las Tierras Sombrias en <u>DC Comics</u>) y manipular la misma. | | |
| Control de densidad | <u>Visión</u> ; <u>Martian Manhunter</u> | |
| Capacidad de incrementar o disminuir la densidad natural de un objeto o de sí mismo. | | |
| Desintegración | <u>Wither</u> ; <u>Plasmus</u> ^{¹²³} | <u>Desintegración</u> |
| Capacidad de desintegrar la materia a través del tacto o por medio de rayos. | | |
| Transmutación de elementos | <u>Alquimia</u> ; ^{¹²⁴} <u>Metamorpho</u> ; ^{¹²⁵} <u>Edward Elric</u> ^{¹²⁶} | <u>Transmutación</u> |
| Capacidad de alterar <u>elementos químicos</u> , cambiándolos de una sustancia a otra, reordenando su estructura atómica, o bien alterando su <u>Número atómico</u> . Puede ser limitada por autotransmutación. | | |
| Manipulación de la gravedad | <u>Alex Power</u> ; ^{¹²⁷} <u>Geo-Force</u> ; ^{¹²⁸} <u>Gravitón</u> | <u>Gravedad</u> , <u>Gravitón</u> |
| Capacidad de manipular o generar <u>gravedad</u> , u otros tipos de interacciones gravitacionales para aumentar o disminuir la gravedad. | | |
| Intangibilidad o eliminación | <u>Kitty Pryde</u> ; <u>Phantom Girl</u> ; ^{¹²⁹} <u>D. L. Hawkins</u> | |
| Capacidad de traspasar la materia sólida sin sufrir daño alguno. | | |
| Fotoquinesis | <u>Northstar</u> ; <u>Doctor Light</u> ; ^{⁸⁶} <u>Ángelus</u> | |
| Capacidad de controlar, generar o absorber <u>partículas de luz</u> . | | |
| Magnetoquinesis | <u>Magneto</u> ; <u>Polaris</u> <u>Doctor Polaris</u> ^{¹³⁰} | |
| Capacidad de controlar o generar <u>campos magnéticos</u> . | | |
| | | |

| | | |
|---|--|---------------------------|
| Manipulación de masa | Harry Leland; Thom Kallor ¹³¹ | |
| Capacidad de aumentar o disminuir la masa en un objeto o de uno mismo. | | |
| | | |
| Manipulación de microondas | Estrella de Fuego | Microondas |
| Capacidad de convertir la energía electromagnética del ambiente en microondas y manipularlas en diversos efectos tales como calor, luz y radiación. | | |
| | | |
| Manipulación molecular | Apocalypse; ¹³² Firestorm, ¹³³ Solar; Piper Halliwell; Hombre Molécula | |
| Capacidad de manipular mentalmente las moléculas de los objetos y / o uno mismo en un nivel molecular. | | |
| | | |
| Manipulación de la probabilidad | Scarlet Witch; Longshot; Calamity King; Domino | Probabilidad |
| Habilidad de alterar la probabilidad, causar que pasen cosas inesperadas o que no pasen cosas esperadas. | | |
| | | |
| Radioquinesis | X-Ray; Captain Atom; Ted Sprague | |
| Capacidad de generar, manipular o tenerle inmunidad a <u>radiación</u> tóxica. | | |
| | | |
| Distorsión de la realidad | Franklin Richards; La Máscara; Mister Mxyzptlk; Discord | Distorsión de la realidad |
| Capacidad de cambiar o manipular la realidad misma. | | |
| | | |
| Resurrección | Immortal Man; Hombre Resurrección; ¹³⁴ El Doctor | Resurrección |
| Capacidad de volver a la vida después de morir, así como para traer a otros a la vida. | | |
| | | |
| Sonoquinesis, audioquinesis o ecoquinesis | Klaw; Fiddler | |
| Capacidad de manipular el sonido. | | |
| | | |
| Cronoquinesis | Tempo; Zoom; Hiro Nakamura; Dio Brando; Piper Halliwell; Cronos; Legión | |
| Capacidad de afectar el flujo del tiempo al frenarlo, acelerarlo, revertirlo o detenerlo. | | |

Poderes elementales y ambientales

Véase también: Elementos de la antigüedad

Capacidad de controlar o manipular los elementos de la naturaleza.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|---|---------------------------|
| Eoloquinesis o Aeroquinesis | <u>Aang</u> ; <u>Red Tornado</u> ; ^{135} <u>Temari</u> ; <u>John Egbert</u> ; <u>Tormenta</u> ; <u>Wind Dancer</u> | <u>Viento</u> |
| Capacidad para controlar, generar o absorber aire o viento. | | |
| Crioquinesis | <u>Hombre de Hielo</u> ; <u>Reina Elsa</u> ; <u>Sub-Zero</u> ; <u>Tōshirō Hitsugaya</u> ; ^{136} <u>Lucas (EarthBound)</u> ; <u>Gray Fullbuster</u> ; <u>Frozon</u> ; <u>Sr. Frío</u> ; <u>Haku</u> ; <u>Killer Frost</u> ; <u>HoroHoro</u> ; <u>Aokiji</u> | <u>Hielo</u> |
| Capacidad para reducir la energía cinética de los átomos, y así su temperatura, pudiendo controlar, generar o absorber hielo. | | |
| Geoquinesis o terraquinesis | <u>Petra</u> ; <u>Sandy Hawkins</u> ; <u>Gaara</u> ; ^{137} ^{138} <u>Toph Bei Fong</u> ; <u>Geo Force</u> ; <u>Tercer Hokage</u> ; <u>Terra</u> ; <u>Akainu</u> | <u>Tierra</u> |
| Capacidad para controlar la tierra, la arena, la roca, la lava, el lodo u otros minerales no <u>metálicos</u> . | | |
| Electroquinesis | <u>Electro</u> ; ^{139} <u>Ness</u> ; <u>Pikachu</u> ; <u>Sandra (personaje de Los Protegidos)</u> ; <u>Cole Macgrath</u> ; <u>Sailor Jupiter</u> ; <u>Benimaru Nikaido</u> ; ^{140} <u>Elle Bishop</u> ; <u>Kakashi Hatake</u> ; <u>Azula</u> ; <u>Raiden</u> ; <u>Enel (One Piece)</u> ; <u>Lexus(Fairy Tail)</u> , <u>Jason Grace</u> | <u>Electricidad</u> |
| Capacidad para crear, controlar o absorber electricidad y descargas eléctricas. | | |
| Piroquinesis | <u>Pyro</u> ; <u>Natsu Dragneel</u> ; <u>Sabo (personaje de One Piece)</u> ; <u>Portgas D. Ace</u> ; <u>Fuego</u> ; ^{141} <u>Sailor Mars</u> ; ^{142} <u>Antorcha Humana</u> ; <u>Meredith Gordon</u> <u>Leo Valdez</u> | <u>Fuego</u> |
| Capacidad de controlar la energía cinética de los átomos y, de esa forma crear, manipular o absorber fuego. | | |
| Cloroquinesis o herboquinesis | <u>Klara Prast</u> ; ^{143} ^{144} <u>Floronic Man</u> ; ^{145} <u>Briar Moss</u> ; <u>Hiedra Venenosa</u> | <u>plantas</u> |
| Capacidad de controlar, crear o animar la vida vegetal. | | |
| Hidroquinesis | <u>Garth</u> ; ^{146} <u>Sailor Mercury</u> ; ^{147} <u>Katara</u> ; ^{148} <u>Percy Jackson</u> ; <u>Juvia (Fairy Tail)</u> | <u>Agua</u> |
| Capacidad para controlar, crear o absorber <u>agua</u> . | | |
| Atmoquinesis | <u>Thor</u> ; <u>Weather Wizard</u> ; ^{149} <u>Sarah Rainmaker</u> ; <u>Trisana Chandler</u> ; <u>Rain (Mortal Kombat)</u> ; <u>Tormenta</u> ; <u>Nami</u> | <u>Tiempo atmosférico</u> |
| Capacidad de controlar el <u>tiempo meteorológico</u> . Esto incluye la capacidad de generar diversos fenómenos naturales (<u>lluvia</u> , <u>tornados</u> , <u>rayos</u> , <u>corrientes oceánicas</u> , etc.) o controlar la intensidad del tiempo. | | |

Manipulación de energía

Estos poderes tratan con la generación de energía, su conversión y su manipulación. Además de la energía genérica, existen versiones de estos poderes y tienen que ver con cosas tales como luz, sonido, electricidad, energía nuclear, etc..

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|---|------------------------|
| Rayos de conmoción cerebral | <u>Cíclope</u> ; <u>Gunfire</u> ¹⁵⁰ | |
| Capacidad de generar o transformar diversas formas de energía en un "sólido" o conmocionante rayo de energía. | | |
| Explosiones de energía | <u>Havok</u> ; <u>Starfire</u> ; ¹⁵¹ <u>Vegeta</u> | |
| Capacidad de expulsar violentamente diversas formas de energía del cuerpo en forma de estallidos. | | |
| Construcciones de energía | <u>Cerise</u> ; <u>Linterna verde</u> ; <u>Jade</u> ; <u>Uryū Ishida</u> ; <u>Neji Hyūga</u> | |
| Capacidad para crear formas complejas (tales como escudos de energía, arco y flechas de energía, jaulas, guantes de boxeo, etc) o incluso maquinaria funcional (como extintores de fuego o rifles láser) a partir de energía solidificada. | | |
| Conversión de energía | <u>Dazzler</u> ; <u>Wildfire</u> | |
| Capacidad de absorber una forma de energía y convertirla en otra forma de energía. | | |
| Generación de campos de fuerza | <u>Unus the Untouchable</u> ; <u>Argent</u> ; ¹⁵² <u>Orihime Inoue</u> ; ¹⁵³ <u>Wyatt Halliwell</u> ; <u>Violet Parr</u> ; <u>Sailor Saturn</u> | <u>Campo de fuerza</u> |
| Capacidad de proyectar poderosos campos manipulando energía, los cuales suelen ser prácticamente indestructibles. | | |

Transporte y viajes

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|---|---|--|
| Transportación eléctrica | <u>Electro</u> ; <u>Atom</u> ; ^{154} <u>Livewire</u> ^{155} | |
| Capacidad para viajar a través de conductes eléctricos (tales como líneas eléctricas o líneas telefónicas). Puede entrar a través de dispositivos tales como televisores, postes eléctricos o computadoras. | | |
| Omnipresencia | <u>Eternidad</u> ; <u>Tribunal Viviente</u> | <u>Omnipresencia</u> |
| Capacidad de estar presente en cualquier lugar y simultáneamente al mismo tiempo. | | |
| Viaje dimensional | <u>Ghost Rider</u> , <u>Orión</u> , profesor paradox | <u>Multiverso</u> , <u>Universos paralelos</u> , <u>Brana</u> |
| Capacidad para viajar entre dos o más dimesiones, realidades, reinos, etc. | | |
| Creación de portales | <u>El Punto</u> ; <u>The Darkness</u> ; <u>Gates</u> ^{156} | <u>Portal</u> , <u>Agujero de gusano</u> |
| Capacidad de crear <u>agujeros de gusano</u> o similar, "discos" de portación u otros portales espaciales para el transporte entre dos puntos a traves del <u>tiempo</u> , el <u>espacio</u> y/o <u>las dimensiones</u> . | | |
| Invocación | <u>Magik</u> ; <u>Johnny Thunder</u> ; <u>Kid Eternity</u> ^{157} | <u>Conjuración</u> <u>Evocación</u> <u>Mochila mágica</u> |
| Capacidad de invocar a seres u objetos para pedir ayuda. Esto puede variar desde la invocación de implementos sencillos hasta <u>espíritus familiares</u> poderosos. | | |
| Velocidad sobrehumana | <u>Quicksilver</u> ; ^{158} <u>Flash</u> , ^{159} <u>Seta Sōjirō</u> ; ^{160} <u>Sonic the Hedgehog</u> ; ^{161} ^{162} ^{163} <u>Cyborg 009</u> (Joe Shimamura). | <u>Velocidad supersónica (ficción)</u> <u>Velocidad supersónica</u> |
| Capacidad para moverse, correr, volar, reaccionar, pensar, y sentir a una velocidad mucho más rápido que un humano normal. | | |
| Teleportación | <u>Nightcrawler</u> ; <u>Misfit</u> ; ^{164} <u>Son Gokū</u> ; ^{165} <u>Void</u> ; <u>Minato Namikaze</u> ; ^{166} | <u>Teleportación</u> |
| La capacidad de moverse de un lugar a otro de forma inmediata y sin ocupar el espacio en el medio. | | |
| Viaje a través del tiempo | <u>Trevor Fitzroy</u> ; <u>Señor del Tiempo</u> ; ^{167} <u>Hiro Nakamura</u> ; <u>Celebi</u> (pokémon) | <u>Viaje a través del tiempo</u> |
| Capacidad para viajar adelante o atrás en el tiempo. En ocasiones puede permitir el viaje a <u>realidades alternativas</u> . | | |

Misceláneo

Las siguientes facultades puede manifestarse en cualquier número de formas.

Vuelo

Véanse también: Vuelo sin motor y Levitación.

Capacidad de levantarse del suelo, para montar las corrientes de aire o volar autopropulsados a través del aire.

Propulsión de energía

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|--|--|-----------------------------|
| Control de la energía cósmica | <u>Ikaris</u> , <u>Silver Surfer</u> | |
| Capacidad de controlar la energía cósmica subyacente y/o potenciar esta. | | |
| Proyección de aura de energía | <u>Fuego Solar</u> ; <u>Halo</u> | |
| Capacidad de crear un campo de energía para proteger al usuario/objetos circundantes. | | |
| Manipulación gravitacional | <u>Gravedad</u> ; <u>Pain</u> | |
| Capacidad de manipular fuerza de gravedad sobre los objetos o del usuario que lo genera. Puede tanto aumentar y/o disminuir la gravedad | | |
| Levitación magnética | <u>Polaris</u> ; <u>Static</u> ; <u>Magneto</u> | <u>Levitación magnética</u> |
| Capacidad de levitar usando campos magnéticos, manipular objetos magnéticos/metálicos y/o aumentar - disminuir la intensidad de campo magnético. | | |
| Manipulación molecular | <u>Kitty Pryde</u> ; <u>Dead Girl</u> ; <u>Doctor Manhattan</u> ¹⁶⁸ | |
| Capacidad de alterar la composición molecular del usuario/otros objetos | | |
| Campo de repulsión sonoro | <u>Banshee</u> ; <u>Tyroc</u> | |
| Capacidad de crear una barrera de sonido para proteger al usuario u otros objetos/personas | | |
| Poder telequinético | <u>Vance Astrovik</u> ; <u>Jean Grey</u> ; <u>Zafiro</u> | |
| Capacidad de proyectar ondas no sonoras que puedan mover los objetos a distancia. | | |
| Energía termoquímica | <u>Bala de Cañón</u> ; <u>Jetstream</u> | |
| Capacidad de controlar la energía térmica de los objetos, así como también aumentar la temperatura del usuario. | | |
| <u>Magia</u> | <u>Harry Potter</u> , <u>Doctor Extraño</u> <u>Grachi Alonso</u> | |
| Uso de la magia (o algún objeto mágico) para poder volar. | | |

Propulsión física

| | |
|---------------------------------|---|
| Control de corrientes de viento | <u>Ciclón</u> ; ¹⁶⁹ <u>Tornado Rojo</u> ¹⁷⁰ |
| Alas | <u>Warren Worthington III</u> ; ¹⁷¹ <u>Northwind</u> ; ¹⁷² <u>Rouge the Bat</u> |
| objetos | <u>Iron Man</u> , <u>Acero</u> |

Ilusión

Capacidad para alterar o engañar las percepciones del otro. Puede ser sensorial, un efecto basado en luz o en sonido, o una alteración de la percepción mental.

- Ejemplos: Mente Maestra, Manchester Black;¹⁷³ Sasuke Uchiha;¹⁷⁴ Itachi UchihaEmerald

Cambio de forma

Capacidad para cambiar la apariencia o estructura del cuerpo.

| Tipo | Ejemplo | Véase también |
|---|---|---------------|
| Zoomorfismo | <u>Beast Boy</u> ; ¹⁷⁵ <u>Jake Berenson</u> ; <u>Jacob Black</u> ; <u>Ave de la Nieve</u> ; <u>Consumidores de frutas del diablo del tipo zoan (One Piece)</u> | |
| Capacidad de asumir formas animales y formas híbridas . Puede ser capaz de tomar las capacidades de la forma alterada. | | |
| Elasticidad | <u>Reed Richards</u> ; ⁴⁷ <u>Plastic Man</u> ; ¹⁷⁶ <u>Monkey D. Luffy</u> ; ¹⁷⁷ | |
| Capacidad para estirar, deformar, expandir o contraer el propio cuerpo en cualquier forma imaginable. | | |
| Inorgánico | <u>Coloso</u> ; <u>Ferro Lad</u> ¹⁷⁸ | |
| Capacidad para transformar completamente en una sustancia inorgánica, conservando las propiedades orgánicas. | | |
| Licuefacción | <u>Hydro-Man</u> ; <u>T-1000</u> ; <u>Tracy Strauss</u> ; <u>Inque</u> ; <u>Juvia</u> | |
| Capacidad de convertirse parcial o totalmente en un líquido. | | |
| Cambio de tamaño | <u>Henry Pym</u> ; <u>Garganta</u> ; <u>Giganta</u> ; ¹²⁸ <u>Maya Natsume</u> ¹⁷⁹ | |
| Capacidad de aumentar o disminuir el tamaño propio, aunque puede tener efectos secundarios como disminución del equilibrio. | | |
| Sublimación | <u>Conde Drácula</u> ; <u>Amelia Voght</u> ; <u>Smoker (one piece)</u> ; <u>Caesar clown (one piece)</u> | |
| Capacidad de transformarse en un gas, o en forma como de niebla. | | |
| Sustancia mímica | <u>Kevin Levin</u> ; <u>Absorbing Man</u> ; <u>Amazing-Man</u> ¹⁸⁰ | |
| Capacidad de transformarse en cualquier sustancia que uno toque. | | |
| Metamorfosis | <u>Mystique</u> ; <u>Origami Cyclone</u> | |
| Capacidad de transformarse en cualquier otra persona con o sin ropa. A veces puede imitar sus poderes. | | |

Habilidades a través de la ingesta

Un personaje puede ver recuerdos de alguien u obtener una sensación psíquica de un objeto a través de la ingestión de parte del objeto o cuerpo.

Ejemplos:

- Liv Moore

Véase también

- [Anexo:Poderes psíquicos](#)

Referencias

1. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 150. [ISBN 0-7566-0592-X](#).

2. *All-American Comics* #16.

3. «X-Men - Marvel Universe: The definitive online source for super hero bios.» (<http://www.marvel.com/universe/X-Men>). Consultado el 27 de enero de 2009.

4. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 60. [ISBN 0-7566-0592-X](#).

5. *Nexus* #1.

6. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 254. [ISBN 0-7566-0592-X](#).

7. *The Authority* vol. 5 #1.

8. *The Immortal Iron Fist* #1

9. *Dragon Ball* manga, volume 10, chapter?

10. *Strange Tales* #110.

11. *More Fun Comics* #55.

12. *Superman* #30.

13. The Origin of Mister Mxyzptlk (http://dccomics.com/heroes_and_villains/?hv=origin_stories/mr_mxyzptlk)

14. *Cuatro fantásticos* #11.

15. <http://www.quotationspage.com/quote/776.html>

16. *Marvel Spotlight* #28.

17. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 319. [ISBN 0-7566-0592-X](#).

18. *All New X-Men* #6

19. *Action Comics* Vol.1 #651

20. *Stormwatch: Post Human Division* #19

21. *X-Treme X-Men* #14.

22. *Stormwatch* #1.

23. *Marvel Super Heroes (2nd series)* #11.

24. Kishimoto, Masashi (2008). *Naruto Character Official Data Book Hiden Sha no Sho*. Shueisha. p. 133. [ISBN 978-4-08-874247-2](#).

25. *X-Men: The 198* #5.

26. *New X-Men* #46.

27. *Uncanny X-Men* #148.

28. *Wolverine (3rd series)* #43.

29. *Omega Men* #3.

30. *Savage Tales* #1.

31. *X-Statix* #2.

32. *Strange Adventures* #180.

33. *Action Comics* #521.

34. *Animal Man* #48-50.

35. *Teen Titans*

36. *New Mutants*, vol. 2, #39.

37. *Terror Inc.* #1-5.

38. In the [second film](#) the Creeper decapitates a victim and uses that head to replace its own.

39. *X-Men Prime*.

40. *X-Factor* #121.

41. *Giant Size Fantastic Four* #4.

42. Kishimoto, Masashi (2003). «Chapter 1». *Naruto, Volume 1*. Viz Media. [ISBN 1-56931-900-6](#).

43. *Alpha Flight* #12.

44. *X-Factor*, vol. 3, #2.

45. *Daredevil* #1.

46. *Detective Comics* #400.

47. *Los cuatro fantásticos*, vol. 1, #1.

48. Pokédex: Se dice que un MEW posee los genes de todos los Pokémon. Es capaz de hacerse invisible a voluntad, lo que evita completamente su notificación, incluso si se acerca a las personas.[Game Freak](#). *Pokémon Ruby, Sapphire and Emerald*. (En inglés). 17 de marzo de 2003.

49. *Action Comics*, #267.

50. *Action Comics* #252.

51. *Brit* (one-shot).

52. *Avengers: The Initiative* #13.

53. *Thrilling Comics* #1.

54. *X-Factor*, Annual #8.

55. *Uncanny X-Men* #131.

56. [To Aru Majutsu no Index](#)

57. *Adventure Comics* #303.

58. *Uncanny X-Men* #298.

59. *Showcase* #66.

60. «469 A Faint Hope». *Farewell, Pride-filled Warrior*. *Dragon Ball* (en japonés) **39**. [Shueisha](#). 7 de diciembre de 1994. [ISBN 4-08-851498-X](#).

61. «488 Trunks and Goten Enter the Room of Time and Mind». *Do Your Best, Super Gotenks-kun*. *Dragon Ball* (en japonés) **41**. [Shueisha](#). 7 de junio de 1995. [ISBN 4-08-851500-5](#).

62. *New X-Men: Academy X*, #15.

63. *Justice League Europe* #6.

64. *Legends of the Dark Knight* #43.

65. *White Tiger* #6.

66. *Adventure Comics* #310.
67. *X-Treme X-Men* #9
68. *Captain Marvel* #34.
69. *Damage* #1.
70. *X-Men* #28 (Enero de 1967)
71. *Liga de la Justicia de América* #219.
72. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 300. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
73. *Avengers* #286 (mayo de 1988)
74. *Luke Cage, Hero for Hire* #1.
75. *All-American Comics* #61.
76. *Newsletter* #14.
77. *Dragon Ball Z* manga, vol. 20, capítulo 233. [ISBN 1-59116-808-2](#).
78. *Amazing Adventures*, vol. 2, #11.
79. *Superman#Poderes y habilidades*
80. *El Increíble Hulk*, vol. 1, #1.
81. Kishimoto, Masashi (2008). «Chapter 265». *Naruto, Volume 30*. Viz Media. [ISBN 978-4-08-873881-9](#).
82. *Legión de Superhéroes* #272.
83. *WildC.A.T.s*, vol. 1, #11
84. *Uncanny X-Men* #504
85. *OHOTMU: Daredevil 2004*
86. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 94. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
87. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 210. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
88. *Superman* vol.2 #160
89. «Sonic Channel» (<http://web.archive.org/web/20061231041629/http://sonic.sega.jp/chara/knuckles/index.html>). Archivado desde el original (<http://sonic.sega.jp/chara/knuckles/index.html>) el 31 de diciembre de 2006. Consultado el 8 de enero de 2007.
90. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 18. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
91. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 322. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
92. «Exclusive: Tim Kring Explains Heroes' "Generations" Finale» (<http://web.archive.org/web/http://www.tvguide.com/news/heroes-generations-finale/071204-01>). TV Guide. Consultado el 4 de diciembre de 2007.
93. «Kristin Dos Santos» (<http://www.eonline.com/gossip/kristin/detail/index.jsp?uuid=546318ba-0607-49f4-b60c-f6f82a661c98>). *El Online - Watch with Kristin*. 9 de octubre de 2007. Consultado el 24 de octubre de 2007.
94. Hirano, Kohta (2007). *Hellsing, Volume 4*. Dark Horse Books/Digital Manga Publishing. p. 109. [ISBN 978-1-59307-259-9](#).
95. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 297. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
96. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 191. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
97. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 55. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
98. *Superboy [and the Legion of Superheros]* #226 (Abril de 1977)
99. Director: Allan Arkush, Writer: Tim Kring (21 de mayo de 2007). «How to Stop an Exploding Man». *Heroes*. NBC.
100. Perper, Timothy; Cornog, Martha (2002). «Eroticism for the Masses: Japanese Manga Comics and the Assimilation into the U.S.». *Sexuality & Culture* **6**: 66.
101. *DC Comics Presents* #26.
102. *Uncanny X-Men* #141 (Jan 1981)
103. «Love Hurts». *Charmed*. The WB Television Network. 1999-05-19.
104. As in *Sailor Moon* manga, act 14.
105. *X-Men: Legacy* #210.
106. *Dragon Ball* manga, vol. 16, chapter 181, page 9. [ISBN 1-59116-457-5](#).
107. *Dragon Ball Z* manga, vol. 13, chapter 152, página 126. [ISBN 1-56931-986-3](#).
108. *Dragon Ball Z* manga, vol. 25, chapter 295, page 51. [ISBN 1-4215-0404-9](#).
109. *Kara no Kyoukai*
110. *Mahou Tsukai no Yoru*
111. *Tsukihime*
112. *Fate/stay Night*
113. *Legion/Titans: Universe Ablaze* #1-4.
114. «The Day a New Demon was Born». *Code Geass*. Episodio 1. Temporada 1.
115. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 159. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
116. Kishimoto, Masashi (2007). «344». *Naruto, Volume 38*. Shueisha. [ISBN 978-4-08-874364-6](#).
117. Kishimoto, Masashi (2007). «345». *Naruto, Volume 38*. Shueisha. [ISBN 978-4-08-874364-6](#).
118. Kishimoto, Masashi (2007). «121». *Naruto, Volume 14*. Viz Media. [ISBN 1-4215-1088-X](#).
119. Kishimoto, Masashi (2007). «237». *Naruto, Volume 27*. Viz Media. p. 34. [ISBN 1-4215-1863-5](#).
120. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 247. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
121. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 272. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
122. Kishimoto, Masashi (2002). *NARUTO—ナルト— [秘伝・臨の書]*. Shueisha. p. 171. [ISBN 4-08873-288-X](#).
123. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 241. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
124. *X-Factor*, vol. 1, #41 (Junio de 1989).
125. *The Brave and the Bold* #57.
126. Arakawa, Hiromu (2005). «29». *Fullmetal Alchemist, Volume 7*. Viz Media. p. 166. [ISBN 978-1-4215-0458-2](#).
127. *Power Pack* #1.
128. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 125. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
129. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 17. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
130. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 95. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
131. *Adventure Comics* #282 (Marzo de 1961)
132. *X-Factor* #6 (vol. 1, Julio de 1986).
133. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 113. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
134. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 257. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
135. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 256. [ISBN 0-7566-0592-X](#).
136. *Bleach* manga, chapter 234, pages 18-19.
137. Kishimoto, Masashi (2006). «97». *Naruto, Volume 11*. Viz Media. [ISBN 1-4215-0241-0](#).
138. Kishimoto, Masashi (2007). «128». *Naruto, Volume 15*. Viz Media. [ISBN 1-4215-0240-2](#).
139. *Amazing Spider-Man* #9 (Febrero de 1964)
140. Takeuchi, Naoko (22 de septiembre de 2003). «Act 5». *Bishoujo Senshi Sailor Moon Shinsouban Volume 1*. Kodansha. [ISBN 4-06-334776-1](#).

141. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 111. ISBN 0-7566-0592-X.

142. Takeuchi, Naoko (22 de septiembre de 2003). «Act 3». *Bishoujo Senshi Sailor Moon Shinsouban Volume 1*. Kodansha. ISBN 4-06-334776-1.

143. *Runaways*, vol. 2, #28.

144. *Runaways*, vol. 2, #29.

145. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 116. ISBN 0-7566-0592-X.

146. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 305. ISBN 0-7566-0592-X.

147. Takeuchi, Naoko (22 de septiembre de 2003). «Act 2». *Bishoujo Senshi Sailor Moon Shinsouban Volume 1*. Kodansha. ISBN 4-06-334776-1.

148. Pittarese, Frank (2006). «Nation Exploration». *Nickelodeon Magazine* (Winter 2006): 2.

149. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 328. ISBN 0-7566-0592-X.

150. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 137. ISBN 0-7566-0592-X.

151. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 286. ISBN 0-7566-0592-X.

152. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 21. ISBN 0-7566-0592-X.

153. *Bleach* manga, capítulo 43, página 175.

154. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 28. ISBN 0-7566-0592-X.

155. «Livewire». *Superman: The Animated Series*. Episodio 18. Temporada 2.

156. *Legión de Superhéroes* volumen 4 #66.

157. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 169. ISBN 0-7566-0592-X.

158. *X-Factor: The Quick and The Dead* #1 (Julio de 2008).

159. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 114. ISBN 0-7566-0592-X.

160. Watsuki, Nobuhiro (2005). «Capítulo 133». *Rurouni Kenshin, Volumen 16*. Viz Media. ISBN 1-59116-854-6.

161. Conjueros (<http://www.conjueros-magicos.com/>). «Manual de hechicería» (<http://www.conjueros-magicos.com/2012/12/como-ser-hechicero.html>). Consultado el 1 de abril de 2014.

162. *Sega* (1997). *Sonic Jam*, Sega Saturn. Sonic World's Character Profiles (en inglés)

163. Matte, Jared. «Sonic Encyclopaedia: Sonic the Hedgehog» (<http://www.theghz.com/sonic/encyclopedia/s/sonic.html>). The GHZ. Consultado el 17 de febrero de 2006.

164. *Birds of Prey* #1003.

165. *Dragon Ball Z* manga, vol. 12, capítulo 142. ISBN 1-56931-985-5.

166. *Naruto Shippuden* anime, capítulo 248. ISBNBN 1-56931-985-6.

167. *Adventure Comics* #318 (March 1964)

168. *Watchmen* #1 (1986)

169. *JSA All-Stars* #1

170. *Liga de la Justicia* vol.4 #47

171. *Wolverine y los X-Men* #4

172. *JSA* Vol.1 #56

173. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 194. ISBN 0-7566-0592-X.

174. Kishimoto, Masashi (2007). «Chapter 360». *Naruto, Volume 40*. Shueisha. ISBN 978-4-08-874432-2.

175. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 37. ISBN 0-7566-0592-X.

176. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 242. ISBN 0-7566-0592-X.

177. «Anime Review: One Piece Season 1 Part 2» (<http://firefox.org/news/articles/2178/1/Anime-Review-One-Piece-Season-1-Part-2/Page1.html>). Firefox News. Consultado el 10 de noviembre de 2008.

178. *Adventure Comics* #346 (Julio de 1966)

179. *Tenjho Tenge* manga, vol. 1, capítulo 1, página 15. ISBN 1-4012-0560-7.

180. Jimenez, Phil (2004). *The DC Comics Encyclopedia*. DK Pub. p. 12. ISBN 0-7566-0592-X.

Enlaces externos

- ComicVine: Superpoderes (<http://www.comicvine.com/superpowers/12-49870>) en <http://www.comicvine.com> (en inglés)
- Habilidades anomalísticas (http://web.archive.org/web/http://theories.activatingevolution.org/swiki/wiki/index.php/Category:Anomalistic_Abilities) (en inglés)
- Wiki de Superpoderes (<http://powerlisting.wikia.com/>)

Obtenido de «<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Anexo:Superpoderes&oldid=110853942>»

Esta página se editó por última vez el 25 sep 2018 a las 19:20.

El texto está disponible bajo la [Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0](#); pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros [términos de uso](#) y nuestra [política de privacidad](#).

Wikipedia® es una marca registrada de la [Fundación Wikimedia, Inc.](#), una organización sin ánimo de lucro.