15TH ANNIVERSARY HEROCLIX

PODERES Y HABILIDADES

MOVIMIENTO (ESTÁNDAR)

RÁFAGA DE GOLPES CaC: Realiza hasta dos ataques cuerpo a cuerpo.

SALTAR/TREPAR La elevación no afecta a la adyacencia al elegir objetivos para un ataque cuerpo a cuerpo. MOVIMIENTO: , DESTRABAR +2. Mueve (un número de casillas igual a tu valor de movimiento).

FASE/TELETRANSPORTE MOVIMIENTO: . Mueve (un número de casillas igual a tu valor de movimiento).

TERRESTRE / NEUTRALIZADO Este personaje no puede usar habilidades de o o Fuerza de voluntad.

CARGA No puede sufrir retroceso. PODER: Divide el movimiento a la mitad. Mueve y después CaC: sin coste.

CONTROL MENTAL CaC/DISTANCIA: Valor de alcance mínimo: 4. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. En vez de sufrir daño normal, un personaje impactado divide su movimiento a la mitad, 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.

PLASTICIDAD DESTRABAR +2. Los personajes enemigos adyacentes tienen DESTRABAR -2. Los personajes enemigos adyacentes del mismo tamaño o más pequeños no pueden usar o destrabarse automáticamente.

ESTALLIDO DE FUERZA RETROCESO. PODER: Tira un d6. Un personaje enemigo adyacente objetivo sufre retroceso igual al resultado.

PASO LATERAL GRATUITA: Mueve hasta 2 casillas.

VELOCIDAD HIPERSÓNICA DESTRABAR +2. PODER: Divide el alcance a la mitad, , :0. 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.

SIGILO Cuando no es tu turno, las líneas de visión obstaculizadas trazadas hacia este personaje están bloqueadas.

DISPARO EN CARRERA PODER: Divide el movimiento a la mitad. Mueve y después DISTANCIA: sin coste.

ATAQUE (ESTÁNDAR)

CUCHILLAS/GARRAS/COLMILLOS Cuando este personaje impacte y vaya a infligir daño de manera normal durante una acción CaC, 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.

EXPLOSIÓN DE ENERGÍA DISTANCIA: 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.

ONDA DE PULSOS DISTANCIA: Divide el alcance a la mitad, . Otros personajes dentro de 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. Si hay más de un personaje objetivo, cada personaje impactado sufre 1 daño en vez de daño normal.

TERREMOTO CaC: RETROCESO. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo apuntando a todos los personajes enemigos adyacentes. Si hay más de un personaje objetivo, cada personaje impactado sufre 2 daños en vez de daño normal.

SÚPER FUERZA RETROCESO cuando realiza ataques cuerpo a cuerpo. Este personaje puede agarrar (y sujetar) objetos pesados.

INCAPACITAR CaC/Distancia: Realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Los objetivos impactados reciben un marcador de acción en vez de daño normal. Tras resolver las acciones, si el objetivo impactado ya tenía 2 marcadores de acción, inflígele 1 daño penetrante.

RAYO PENETRANTE/PSÍQUICO DISTANCIA: Realiza un ataque a distancia. El daño infligido por este ataque es penetrante.

NUBE DE HUMO PODER: Valor de alcance mínimo: 4. Genera hasta 6 marcadores de terreno obstaculizado 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.

GOLPE PRECISO Cuando este personaje ataca a un único personaje, el daño sufrido por el ataque no puede reducirse por debajo de 1 y el objetivo reduce su tirada de d6 para Súper sentidos en -1.

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

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

TELEQUINESIS PODER: Valor de alcance mínimo: 6, . Agarra un objeto (ligero o pesado) dentro de alcance y línea de visión, después da una Acción con objeto a DISTANCIA sin coste o colócalo en una casilla dentro de alcance y línea de visión. //
PODER: Valor de alcance mínimo: 6. Coloca un personaje de base simple dentro de alcance y línea de visión en otra casilla dentro de alcance y línea de visión. Esa casilla debe estar a 6 o menos casillas y dentro de línea de visión de la casilla actual del objetivo. Si el objetivo es un personaje enemigo, primero realiza un ataque a distancia y el personaje impactado es colocado en vez de sufrir daño normal. Los personajes colocados mediante este poder no pueden usar Telequinesis este turno.

DEFENSA (ESTÁNDAR)

SÚPER SENTIDOS Cuando este personaje vaya a ser impactado, tira un d6. ⚁ - ⚅: Evade.

DUREZA Reduce el daño sufrido en 1.

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

REFLEJOS DE COMBATE No puede sufrir retroceso. Modifica la defensa en +2 contra ataques cuerpo a cuerpo.

ESCUDO DE ENERGÍA/DEFLECTAR Modifica la defensa en +2 contra ataques a distancia.

BARRERA PODER: Valor de alcance mínimo: 4. Genera hasta 4 marcadores de terreno bloqueado en casillas despejadas 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.

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.

FUERZA DE VOLUNTAD Cuando este personaje vaya a recibir daño por forzar, puedes elegir reducir el daño sufrido a 0.

INVENCIBLE Reduce el daño sufrido en 2. Puede reducir el daño penetrante. Sufre un máximo de 3 daños (a la vez).

IMPERTURBABLE Reduce el daño sufrido en 2. Cuando este personaje vaya a sufrir daño por un ataque, tira un d6. ⚁ - ⚅: El daño sufrido se reduce a 0.

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

INVULNERABILIDAD Reduce el daño sufrido en 2.

REGLAS BÁSICAS

- Cuando recibes un segundo marcador de acción, te fuerzas; inmediatamente después de resolver las acciones, sufres 1 daño por forzar.
- Una tirada de ataque final de ⚅ ⚅ es un impacto crítico. Todos los objetivos son impactados y aumentas el daño infligido a cada objetivo impactado en 1.
- Una tirada de ataque final de ⚀ ⚀ es un fallo crítico. El ataque no impacta a ningún objetivo; inmediatamente después de resolver las acciones, sufres 1 daño inevitable.
- Para calcular un valor, primero se usa cualquier número que lo esté reemplazando, después se divide a la mitad (si se aplica), y después se aumenta o reduce (normalmente, por modificadores). Por último, aplica mínimos o máximos para determinar el número final.

MOVER

- Puedes mover a través de personajes aliados, pero no puedes trazar líneas de visión a través de ellos.
- Antes de moverte, deberás destrabarte si estás adyacente a un personaje enemigo obteniendo un resultado de ⚃ - ⚅.

DAÑO (ESTÁNDAR)

EXPERTO EN COMBATE A DISTANCIA PODER: Elige una opción: Modifica ataque en +2, daño en +2, o ambos en +1. Realiza un ataque a distancia apuntando a un único personaje.

FURIA DE COMBATE Este personaje no puede realizar ataques a distancia ni recibir acciones de DISTANCIA, no puede ser transportado y tiene PROTECCIÓN: Incapacitar, Control mental. Cuando este personaje ataca, los personajes enemigos no pueden usar Cambio de forma.

APOYO PODER: Elige un personaje aliado adyacente como objetivo. Si este personaje y el objetivo no están adyacentes a ningún personaje enemigo, tira 2d6. Suma el resultado al valor de ataque de este personaje, y si el total es igual o superior al valor de defensa del objetivo, tira un d6. Cura al objetivo una cantidad igual al resultado -2, mínimo 2. (Esto no es un ataque.)

EXPLOTAR DEBILIDAD CaC: Realiza un ataque cuerpo a cuerpo. El daño infligido por este ataque es penetrante.

MEJORA Los personajes aliados adyacentes modifican su valor de daño en +1 cuando realizan un ataque a distancia.

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: 6.

CAMBIO DE FORMA Cuando este personaje vaya a ser elegido como objetivo de un ataque, tira un d6. ⚀ - ⚅: Este personaje no puede ser elegido como objetivo por el atacante durante este turno y el atacante puede elegir otro objetivo en su lugar.

EXPERTO EN COMBATE CUERPO A CUERPO PODER: Elige una opción: Modifica ataque en +2, daño en +2, o ambos en +1. Realiza un ataque cuerpo a cuerpo.

FORTALECER Los personajes aliados adyacentes modifican su valor de daño en +1 cuando realizan un ataque cuerpo a cuerpo.

ALTERAR GRATUITA: Valor de alcance mínimo: 6. Elige un personaje objetivo dentro de alcance y línea de visión. Modifica uno de los valores de combate de ese personaje en +1 o -1 hasta tu siguiente turno.

ANULAR GRATUITA: Valor de alcance mínimo: 6. Apunta a 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.

LIDERAZGO Para todos los personajes aliados que puedan usar Liderazgo, Total de acciones +1. // Al inicio de tu turno, puedes tirar un d6. ⚀ - ⚅: retira un marcador de acción de un personaje aliado adyacente de menos puntos o que comparta una palabra clave.

- Si te mueves junto a un personaje enemigo del que no te hayas destrabado o a una casilla de terreno obstaculizado, debes dejar de moverte.
- Si inicias tu movimiento en terreno obstaculizado, divides tu valor de movimiento a la mitad antes de empezar a mover.

ATAQUES A DISTANCIA

- No puedes realizar ataques a distancia mientras estás adyacente a un personaje enemigo.
- Si una línea de visión atraviesa terreno obstaculizado, queda obstaculizada y el objetivo de un ataque a distancia modifica su defensa en +1.
- Si una línea de visión despejada atraviesa una casilla que contiene un objeto pesado, queda obstaculizada.

HABILIDADES INHERENTES	
Acción de MOVIMIENTO básica	MOVIMIENTO: Mueve (un número de casillas igual a tu valor de movimiento).
Acción CaC básica	CaC: Realiza un ataque cuerpo a cuerpo.
Acción a DISTANCIA básica	DISTANCIA: Realiza un ataque a distancia.
Transportar	Antes de iniciar el movimiento, puedes elegir un personaje aliado adyacente de menor tamaño que no sea un Vehículo. Si lo haces, (para este movimiento) modifica el movimiento en -1 por cada personaje elegido. Cuando el movimiento termine, coloca al personaje aliado adyacente, si es posible. Si lo haces, el personaje elegido no puede recibir acciones con coste este turno. Para transportar, ninguno de los dos personajes puede estar sujetando un objeto ni agarrarlo.
Acción de destrucción CaC	CaC: Si el valor de daño de este personaje es 3 o más, destruye un elemento de terreno bloqueado adyacente o derrota un objeto en esta casilla o una casilla adyacente. (Esto no es un ataque.)
Acción de destrucción a DISTANCIA	DISTANCIA: Si el valor de daño de este personaje es 3 o más, destruye un elemento de terreno bloqueado o derrota un objeto dentro de alcance y línea de visión. (Esto no es un ataque.)
Agarrar objetos	Una vez por movimiento, este personaje puede agarrar un objeto ligero o soltar un objeto que tenga agarrado en una casilla por la que se mueva o adyacente a ella.
Acción con objeto CaC	CaC: Si este personaje tiene agarrado un objeto, realiza un ataque cuerpo a cuerpo y modifica su daño en +1 si es un objeto ligero o en +2 si el objeto es pesado. Inmediatamente después de resolver el ataque, derrota el objeto.
Acción con objeto a DISTANCIA	DISTANCIA: Valor de alcance mínimo: 6. Si este personaje está sujetando un objeto, realiza un ataque a distancia apuntando a un único personaje que, en vez de infligir daño normal, inflige 2 daños si el objeto es ligero o 3 daños si el objeto es pesado. Inmediatamente después de resolver el ataque, derrota el objeto.

RAREZA		
	Tarjeta (fondo del retrato)	Base de personaje (Símbolo de colección)
Común		
Infrecuente		
Raro		
Súper Raro		
Mega Raro/Edición Limitada		
Ultra Raro		

HABILIDADES MEJORADAS

SÍMBOLO	(MOVIMIENTO)	(PUNTERÍA)
	Este personaje puede subir o bajar a través de terreno elevado (sin usar casillas de cambio de elevación).	Las líneas de visión trazadas por este personaje no son bloqueadas por terreno elevado.
	Este personaje no detiene su movimiento cuando entra en terreno que es obstaculizado para efectos de movimiento y no divide a la mitad su movimiento cuando empieza a moverse en terreno obstaculizado para efectos de movimiento.	Las líneas de visión trazadas por este personaje no pueden quedar obstaculizadas.
	Este personaje no detiene su movimiento cuando entra en terreno acuático y no divide a la mitad su movimiento cuando empieza a moverse en terreno acuático.	—
	Este personaje puede moverse a través de terreno bloqueado.	Las líneas de visión trazadas por este personaje no son bloqueadas por terreno bloqueado.
	Este personaje puede moverse a través de terreno bloqueado exterior.	—
	Este personaje puede moverse a través de terreno bloqueado. Inmediatamente después de resolver el movimiento, destruye todas las casillas de terreno bloqueado por las que se haya movido.	Una vez por ataque a distancia, este personaje puede trazar línea de visión a través de un elemento de terreno bloqueado. Inmediatamente después de resolver el ataque, destruye ese elemento de terreno bloqueado.
	Este personaje puede moverse a través de casillas adyacentes u ocupadas por personajes enemigos sin detenerse, y destraba automáticamente, incluso si está adyacente a un personaje que puede usar Plasticidad.	Las líneas de visión trazadas por este personaje no son bloqueadas por personajes.
	Este personaje puede moverse a través de casillas adyacentes u ocupadas por personajes enemigos sin detenerse. (Sigue necesitando destrabar.)	Este personaje puede realizar ataques a distancia mientras está adyacente a personajes enemigos. (Puede apuntar a personajes enemigos adyacentes o no adyacentes.)

TERRENO DEL MAPA

- Terreno obstaculizado
- Terreno bloqueado
- Terreno elevado
- Terreno acuático
- Ventana
- Área de inicio
- Muro
- Área interior
- Oscurecido
- Puerta
- Reglas especiales (Ver mapa)

HABILIDADES DE FRASE CLAVE

FRASE CLAVE	SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN
Total de acciones +/- X		Aumenta (+) o reduce (-) el total de acciones especificado en X.
DESTRABAR +/- X		Aumenta (+) o reduce (-) el resultado de la tirada para destrabar del personaje especificado en X.
Autónomo		Las acciones con coste de este personaje no cuentan para tu total de acciones.
Evadir		El ataque falla en vez de impactar a este personaje.
Volar		, :1.
Indómito		Este personaje puede usar Fuerza de voluntad.
Resistencia colosal		Este personaje puede recibir una acción con coste aunque tenga dos marcadores de acción, y no recibe un marcador de acción por esa acción. Tras resolver las acciones, sufre 1 daño inevitable y este turno no retira sus marcadores de acción.
Alcance gigante: X	X=2 X=3	Cuando este personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo, en vez de elegir un personaje adyacente (o personajes, si se aplica) como objetivo(s), puedes usar y apuntar a un personaje(s) dentro de un alcance de X casillas y línea de visión.
Gran tamaño		. Las líneas de visión trazadas hacia o desde este personaje no están bloqueadas por terreno elevado o por terreno obstaculizado exterior, y solo están obstaculizadas si la línea de visión se traza hacia una casilla de terreno obstaculizado que incluya al objetivo. Protección: Onda de pulsos.
Inamovible		Este personaje u objeto no puede moverse o ser colocado. Si es un objeto, no puede ser agarrado (o sujetado).
Inmune		Este personaje no pueden ser movido, colocado, dañado o seleccionado como objetivo de efectos de elementos de juego enemigos.
RETROCESO		Cuando uno o más personajes enemigos sufren daño por el ataque de este personaje, puedes elegir que todos los personajes impactados sufran retroceso de una cantidad igual al daño que han sufrido.
[MÁX X]		No puede haber más de X de este elemento de juego generado en el mapa al mismo tiempo. (Sólo cuenta para los generados por el mismo personaje.)
Pasajero: X	:X	Este personaje puede usar la habilidad Transportar para transportar hasta a X personajes, incluidos personajes que sean del mismo tamaño que no tengan .
PROTECCIÓN: (Efecto)		Este personaje no puede ser apuntado o dañado por los efectos especificados. Si este personaje había sido apuntado por el efecto, la duración del efecto (de haberla) termina inmediatamente. Si el efecto especificado es Anular u Onda de pulsos, la parte sobre "no poder usar" no se aplica a esta Frase clave.

Protección: Anular		Este poder o habilidad y cualquier poder estándar que otorgue no pueden ser elegidos con Anular. Si lo habían sido, la duración de Anular termina inmediatamente. La parte sobre "no poder usar" de Anular no se aplica a esta Frase clave.
Protección: Control de la probabilidad		Mientras se usa este poder o habilidad, las tiradas de destrabar o ataque realizadas por este personaje no pueden repetirse con Control de la probabilidad.
Protección: Onda de pulsos		Este poder o habilidad puede usarse durante la resolución de Onda de pulsos. La parte sobre "no poder usar" de Onda de pulsos no se aplica a esta Frase clave.
Embestida		MOVIMIENTO: . Mueve en línea recta. Tras resolver las acciones, realiza un ataque cuerpo a cuerpo apuntando a todos los personajes enemigos que hayas atravesado, sin importar la adyacencia. Los personajes impactados sufren el valor de daño impreso de este personaje en vez de daño normal. Inflige a este personaje 1 daño inevitable por cada personaje impactado.
BANQUILLO ACTIVO-(Efecto)		Este efecto puede usarse cuando este personaje está en el Banquillo.
PARA		Cuando se revela este clic como consecuencia de daño sufrido por el ataque de un enemigo, deja de girar el dial. Cuando este personaje vaya a ser curado por Regeneración o Apoyo, se cura 1 clic menos. Protección: Anular, Onda de pulsos.
Nadar		. Modifica la defensa en +1 contra ataques a distancia si este personaje ocupa terreno acuático.
Tamaño pequeño		Modifica la defensa en +1 contra ataques a distancia.
MODIFICADOR ÚNICO-(Efecto)		Este efecto no puede modificar los valores de combate especificados si ya están siendo modificados por este mismo efecto.
Comodín	(Algunos símbolos de equipo)	GRATUITA: Elige una habilidad de equipo que un personaje aliado pueda usar (a menos que se especifique que no puede ser copiada). Este personaje puede usar la habilidad de equipo elegida hasta que vuelvas a elegir.

TAMAÑO

Los personajes pueden ser de uno de cuatro tamaños distintos (ordenados de menor a mayor):

(Pequeño) - Otorga la Frase clave Tamaño pequeño

(Estándar) - No otorga ninguna Frase clave

(Gigante) - Otorga las Frases clave Gran tamaño y Alcance gigante: 2

(Colosal) - Otorga las Frases clave Resistencia colosal, Gran tamaño y Alcance gigante: 3

Efectos generales del tamaño:

Línea de visión: Los personajes más pequeños no bloquean la línea de visión.

Destrabar: DESTRABAR +1 al destrabar sólo de personajes más pequeños. Destraba automáticamente de personajes que sean dos tamaños más pequeños.

Retroceso No puede sufrir retroceso provocado por personajes de menor tamaño.

© 2018 WizKids/NECA LLC. WizKids, HeroClix, el Dial de combate y todas las marcas y logotipos asociados son marcas registradas de WizKids. Todos los derechos reservados.