

DC HEROCLIX ICONS

Reglas de inicio rápido y completas

Traducidas por Iván B. Rodríguez

DC HEROCLIX ICONS

Reglas de inicio rápido

¡Lee esto antes si nunca has jugado a HeroClix!

¡Bienvenido a HeroClix!

HeroClix es un juego de batallas de superhéroes en el que tus personajes favoritos luchan contra tus villanos favoritos o entre ellos. A medida que juegues a HeroClix y aumentes tu colección de figuras descubrirás que en el juego existen tantas estrategias como jugadores, aunque lo fundamental es sencillo de aprender.

Estas reglas de inicio rápido te guiarán por los fundamentos de HeroClix.

Cómo empezar

Una caja de inicio de HeroClix es un conjunto completo de figuras y reglas, pero para empezar sólo necesitas una parte. Déjalo todo a un lado menos esto:

- La figura de Batman.
- La figura del Joker.
- El mapa.
- Los dados de seis caras.
- El anillo para los diales.

Coge una de las figuras y mira la peana de plástico sobre la que se asienta. A través de la ranura verás un dial con números impresos. Gira el dial un par de clics (escucha el sonido del dial al girar). Si te resultara difícil presiona el anillo especial contra el dial y úsalo para girarlo y así verás cómo los números visibles a través de la ranura van cambiando. Gira los de ambas figuras hasta que veas una línea verde a la izquierda de los números en la ranura. Esa posición es la posición inicial.

Ahora despliega el mapa sobre la mesa para poder ver la planta de la fábrica química Axis. El mapa está dividido en muchas casillas. Coloca a Batman y al Joker sobre el mapa de modo que estén en casillas adyacentes.

¡Que comience la batalla!

Batman va a intentar dar un puñetazo al Joker. Cuando una figura ataca a otra desde una casilla adyacente recibe el nombre de ataque cuerpo a cuerpo.

A través de la ranura en la base de la figura de Batman verás cuatro números en el dial. El número junto al símbolo ****impacto** de la base es el valor de ataque de Batman. En el dial del Joker, el número impreso junto al símbolo ****escudo** de la base es su valor de defensa (también verás cuadros coloreados rodeando algunos de los números, pero ignóralos de momento).

Para atacar al Joker Batman tira dos dados de seis caras, suma los resultados y los añade a su valor de ataque. Si el total es igual o mayor que el valor de defensa del Joker le golpea.

Ejemplo: Batman saca un 2 y un 3. $2 + 3 = 5$. Ese 5 sumado al valor de ataque de Batman de 10 = 15, que es menos que el valor de defensa de 16 del Joker. Batman falla.

Ejemplo: Batman saca un 5 y un 4. Dicha tirada da un resultado de 9 más el valor de ataque de Batman de 10 da un total de 19, superior al valor de defensa del Joker de 16.

¡Batman impacta!

Prueba un par de veces. Tira los dados, suma los resultados y añádelo al valor de ataque de Batman hasta que acierte al Joker.

****Dibujo**

Valor en puntos

Valor de velocidad Valor de alcance

Valor de ataque Valor de daño

Valor de defensa

Impartiendo justicia

Cuando Batman acierta al Joker le inflige daño. La cantidad de éste es igual al valor de daño de Batman (el número en su dial junto al símbolo ****impacto** impreso en el dial).

En este caso Batman hace 2 de daño al Joker. Cuando tu figura sufre daño giras su dial en el sentido de las agujas del reloj una vez por cada punto de daño infligido, lo que provocará que aparezcan una nueva serie de números en la ranura de la figura con cada giro (o clic). Coge la figura del Joker y gira su dial dos veces en el sentido de las agujas del reloj (si ves que aparece el símbolo de **KO** estás girando el dial en la dirección equivocada).

Verás que los números en el dial del Joker han cambiado. A medida que un héroe o villano sufre daño durante una batalla su capacidad de combate cambia y los números de su dial suelen bajar. ¡Cuando sufren el daño suficiente como para que aparezcan los símbolos de **KO** en vez de números habrán sido noqueados y quedarán fuera de la pelea!

Cómo moverse hacia el enemigo

Vuelve a girar el dial del Joker hasta su posición inicial (hasta que aparezca la línea verde). Ahora coloca a Batman y al Joker en bordes opuestos del mapa en la zona de comienzo (cualquier casilla dentro de la línea púrpura a lo largo de ese borde).

Una partida de HeroClix empieza con figuras enemigas en lados opuestos del mapa, y normalmente necesitan moverse unas hacia otras antes de poder combatir. Junto al símbolo de ****bota** en el dial de Batman está su valor de velocidad, que indica el número máximo de casillas que puede mover en un solo turno.

El valor de velocidad de Batman es de 8. Prueba las diversas formas en que puede recorrer 8 casillas desde la casilla en que lo colocaste (directo hacia el Joker por la planta de la fábrica, por lo laterales o en cualquier combinación de direcciones, incluso diagonalmente). El valor de velocidad del Joker es de 7, así que sólo es un poco más lento que Batman. Mueve a éste último 8 casillas y luego al otro 7 casillas. Sigue moviendo las figuras, alternando entre uno y otro hasta que acaben en casillas adyacentes.

Turnos y acciones

Vuelve a colocar a Batman y al Joker en sus zonas de comienzo en lados opuestos del mapa.

Los jugadores oponentes en una partida de HeroClix alternan turnos. Durante cada uno, un jugador puede asignar acciones a sus figuras. Tú ya has practicado las dos acciones básicas: atacar y mover.

Después de darle una acción a una figura en un turno se señala con un contador, como una moneda o una cuenta de cristal.

Prueba los turnos. Batman tendrá el primero y su acción será moverse hacia el Joker. Mueve a Batman una cantidad de casillas igual a su valor de velocidad (8 casillas) y señalalo con un contador, colocándolo junto a él en el mapa. Ahora es el turno del Joker, que también se moverá hacia su enemigo. Mueve al Joker un número de casillas igual a su valor de velocidad (7 casillas) y márcalo con un contador.

Cuando una figura ya tiene un contador al comienzo de su turno no se le suele asignar una acción para que pueda descansar ese turno. Si esto ocurre, el contador se retira al final del mismo, y estará listo para que le des otra acción en tu siguiente turno.

Sin embargo, es posible asignar una acción a una figura que ya tenga un contador. Esto se llama presionar, porque estás presionando a la figura al límite de su resistencia.

Presionar a una figura le inflige 1 daño. Cuando una figura es presionada por una acción márcala con un segundo contador al final de su acción y luego gira su dial una vez en el sentido de las agujas del reloj. Una figura con dos contadores no puede recibir acción hasta que descanse un turno. Descansar retira ambos contadores de la figura.

En este segundo turno Batman descansará. No lo muevas pero retira su contador. El Joker se presionará (recibirá otra acción durante el segundo turno), así que podrá acercarse a Batman. Mueve al Joker 7 casillas, señálalo con un segundo contador y luego hazle un clic a su dial. El Joker ha recorrido más terreno entre él y Batman, ¡pero Batman está reservando sus fuerzas para cuando la batalla comience de verdad!

Ataques a distancia

Si una figura quiere golpear a otra tiene que estar en una casilla adyacente a dicha figura.

No obstante, algunas tienen armas que les permiten atacar desde lejos. Junto a la ranura del dial de una figura hay un símbolo de **rayo. El número impreso junto a él es su valor de alcance. Una figura que reciba una acción de ataque puede atacar a otra que esté a un número de casillas igual o inferior a dicho valor. Esto se llama ataque a distancia. Una figura con un valor de ataque a distancia de 0 no puede hacer este tipo de ataque.

Batman, con un cinturón multiusos lleno de batarangs, tiene un valor de alcance de 6. Si el Joker está a 6 o a menos casillas de distancia Batman podrá recibir una acción para atacarle con un ataque a distancia. Vuelve a girar el dial del Joker hasta su posición inicial y sitúalo en alguna casilla del mapa dentro del valor de alcance de Batman. Cuenta las casillas para el alcance como si lo hicieras para el movimiento, desde la que ocupa Batman hasta en la que está el Joker. Observa que cuando cuentas el alcance tienes que hacerlo en línea recta. ¡No puedes torcer el rumbo de un ataque a distancia para doblar esquinas!

Para hacer un ataque a distancia tienes que poder trazar una línea imaginaria que no pase por una pared (representada por las líneas negras gruesas que separan algunas casillas del mapa) entre Batman y el Joker. Busca una casilla donde poner al Joker de modo que esté dentro del alcance de Batman pero protegido por una pared.

Ahora coloca a Batman y al Joker de forma que puedan hacerse ataques a distancia uno contra el otro. Haz que el Joker haga un ataque a distancia a Batman. Para hacer un ataque de combate a distancia lanza dos dados de seis caras y añade el resultado al valor de ataque del Joker. Si el total es igual o mayor que el valor de defensa de Batman, éste sufrirá daño igual al valor de daño del Joker. Haz que Batman haga un ataque de combate a distancia contra el Joker. Observa que a medida que sufren daño los números de sus diales cambian y cómo esos cambios afectan a sus ataques.

Salgamos fuera

Despeja el mapa y dale la vuelta para que muestre el Zoo del Centenario. Si lo comparas con el mapa de la fábrica verás que ahora hay muchas más casillas rodeadas por líneas de colores. Éstas muestran diferentes tipos de terreno. Al igual que las paredes, el terreno puede interferir en el movimiento o los ataques de los personajes. Observa que la esquina del mapa lo señala como un campo de batalla “outdoor” o de exteriores. En los campos de batalla de exteriores los personajes pueden evitar los estorbos del terreno si pueden volar.

Volar alto

Pon a Batman y al Joker a un lado y busca las figuras de Hawkgirl y Man-Bat que vienen en la caja de inicio. Observa que estas dos figuras tienen el símbolo de **ala impreso en sus diales junto a sus valores de movimiento (el número superior que se ve a través de la ranura). Esto significa que pueden volar. Una figura capaz de volar puede ignorar los objetos y el terreno en tierra que podría ralentizarlos o detener sus movimientos.

Hora de juntarlo todo

Toda figura de HeroClix tiene un valor en puntos impreso en su dial. Por ejemplo, el Batman de la caja de inicio vale 47 puntos, y el Robin 22. En general, cuantos más puntos cueste una figura más poderosa será. Un grupo de figuras en el mismo bando en una partida de HeroClix se llama “fuerza”. Cuando sumes los valores en puntos de todas las figuras de una fuerza el valor en puntos total debería ser aproximadamente igual al de la fuerza contraria.

La caja de inicio contiene dos fuerzas de tres figuras cuyo valor en puntos es de exactamente 100 puntos. Una la componen Batman, Robin y Hawkgirl, y la otra está formada por el Joker, Harley Quinn y Man-Bat.

¡Juega una partida!

¡Es hora de jugar tu primera partida completa de HeroClix! Coloca las dos fuerzas en lados opuestos del mapa. Tira dos dados por cada una. La que obtenga el resultado mayor irá primero.

Alterna turnos dando una acción a la primera fuerza y luego a la contraria. Recuerda que puedes usar una acción para mover a una figura o para atacar a una de la otra fuerza. Cuando una figura reciba daño gira su dial tantas veces o clics como daño haya sufrido.

El fin de la partida

Una partida de HeroClix termina cuando has jugado 50 minutos o cuando todas las figuras de una fuerza han sido noqueadas, lo que suceda antes. Cuando la partida acaba cada jugador suma los valores en puntos de las figuras que su fuerza haya sacado del campo de batalla al valor en puntos de las figuras de su fuerza que siguen en él. El resultado son los puntos de victoria totales de esa fuerza. ¡Gana la fuerza con mayor número de puntos de victoria!

¿Qué viene ahora?

Juega algunas partidas más. No tardarás en aprender las estrategias básicas de HeroClix. Si no, dale la vuelta al mapa y juega algunas partidas en el otro lado para ver cómo campos de batalla distintos alteran una partida.

Prueba a mezclar las figuras. Por ejemplo, juega una partida con Batman y el Joker en una fuerza contra otra formada por Robin, Hawkgirl y Harley Quinn. Aunque sus valores en puntos no son iguales se acercan mucho. Para equilibrar las fuerzas o jugar con figuras distintas busca las cajas de refuerzo de DC HeroClix en alguna tienda cercana. Cada caja de refuerzo contiene figuras aleatorias y ya pintadas listas para añadirse a tu colección y entrar en combate.

Pronto estarás jugando batallas con tus héroes y villanos favoritos, de Superman y los Nuevos Titanes a Lex Luthor y la Liga de la Injusticia.

¡Pero esto es sólo el comienzo!

¿Quieres estampar a tus enemigos contra una pared o arrojarles una motocicleta desde lejos? Quizá te gustaría controlar las mentes de tus oponentes, provocar terremotos o curar las heridas que sufras en batalla. Si es así ya estás listo para leer las reglas completas y usar la tarjeta de poderes y habilidades incluida en la caja de inicio. ¡Es hora de ver el verdadero poder que esgrimen tus figuras!

REGLAS COMPLETAS

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido al juego de DC HeroClix! DC HeroClix es un rápido juego de combate sobre tablero con miniaturas coleccionables de los personajes de DC Comics. Cada miniatura se llama figura, que se asienta sobre una peana y un dial de combate. La figura, la peana y el dial de combate conforman lo que se llama el personaje. Cuando juegas una partida de HeroClix construyes una fuerza a partir de tu colección de personajes. Puedes hacerlo de muchas maneras, ya sea empleando personajes de un cómic o de todo el universo DC. Cualquier número de jugadores pueden jugar una partida de HeroClix, pero se juega mejor con un número de dos a cuatro.

COMPRUEBA TU EQUIPO

La caja de inicio de DC HeroClix incluye todo lo que dos personas necesitan para jugar. Además de una selección de personajes y este libro de reglas, deberías tener un mapa de dos caras, una tarjeta de poderes y habilidades, dos dados de seis caras, un anillo para girar peanas, 6 marcadores de objeto y 10 marcadores de terreno de dos caras (2 marcadores de especial/escombros, 4 de barrera/escombros y 4 de nube de humo/escombros). Puedes servirte de algunas monedas u otros objetos pequeños para usar como contadores de acción y de un trozo de cuerda o similar para usar como recta; te ayudarán a jugar una partida.

PERSONAJES DE HEROCLIX

Aparte de la propia figura, un personaje de DC HeroClix se compone de dos partes: la peana y el dial de combate.

LA PEANA

Cada peana de personaje contiene información importante, como se muestra en el Dibujo 1.

Algunos personajes parecen iguales, pero tienen rangos, equipos o diales de combate distintos. Cada peana de personaje tiene impreso un símbolo de ampliación que lo señala como parte de una expansión de HeroClix determinada y un número de colección para diferenciarlo de otras versiones del mismo personaje.

EL DIAL DE COMBATE

El dial de combate es el disco giratorio debajo de la base del personaje. El dial de combate de un personaje muestra una serie de números a través de la ranura de estadísticas con forma de L en la peana del personaje, que indica cómo de bien puede desempeñar ciertas tareas.

**Dibujo 1

Valor en puntos **Símbolo de equipo** (el equipo o grupo al que pertenece el personaje)

Símbolo de ampliación **Nombre**

Número de colección **Anillo de experiencia***

Valor de movimiento **Valor de alcance**

Valor de ataque **Valor de daño**

Valor de defensa **Ranura de estadísticas**

*Amarillo: novato; Azul: experimentado; Rojo: veterano; Plateado: único; Dorado: Súper-raro; Broncíneo: Edición Limitada; Púrpura: promocional

Cada vez que uno de tus personajes sufre daño durante la partida haces un clic (o giras) su dial de combate en el sentido de las agujas del reloj una vez por cada 1 de daño sufrido. Cada vez que tu personaje es curado durante la partida giras su dial de combate al contrario de las agujas del reloj una vez por cada daño sanado.

VALORES DE COMBATE

Cada personaje tiene cinco valores de combate, como muestra el Dibujo 2. Cuatro de ellos están el dial de combate y son visibles a través de la ranura de estadísticas: movimiento, ataque, defensa y daño. Normalmente estos valores cambian cuando giras el dial de combate del personaje. El quinto valor es el alcance del personaje para los ataques de combate a distancia; este valor está impreso en la peana. El alcance no cambia cuando giras el dial de combate. Cada valor aparece junto a su respectivo símbolo.

CÓMO PREPARARSE PARA JUGAR

Antes de jugar una partida de DC HeroClix cada jugador debe construir una fuerza, hay que preparar el campo de batalla y hay que situar sus fuerzas en las zonas de comienzo.

**Dibujo 2

Valor de alcance (el número de rayos junto al valor de alcance es el número de objetivos distintos que el personaje puede atacar cuando se le da una acción de ataque de combate a distancia)

Valor de movimiento **Valor de daño**

Valor de ataque **Posición inicial** (señalada por la línea verde)

Valor de defensa

PASO 1: CONSTRUYE TU FUERZA

Generalmente los personajes componen el grueso de la fuerza de un jugador. Cada personaje tiene un valor en puntos impreso en su peana. Ése es el número de puntos que cuesta añadir al personaje a una fuerza.

Total de construcción. Todos los jugadores deberían ponerse de acuerdo en el total de construcción que usarán cuando conformen sus fuerzas. El total de construcción es el máximo valor permitido que pueden sumar los valores en puntos de todos los personajes y otros elementos de tu fuerza. Cuando elijas a los personajes para tu fuerza puedes elegir a aquellos cuyos valores en puntos sumen menos o igualen el total de construcción (incluyendo otros elementos), pero no más.

Para tu primera partida recomendamos que todos los jugadores usen un total de construcción de 100 puntos. Cuando creas que has entendido las reglas empieza a usar totales de construcción de 200, 300 o más puntos; los totales de construcción van siempre en incrementos de 100 puntos. Aumentarlo te permite emplear personajes más poderosos y desarrollar estrategias más complejas. Toda fuerza debe incluir al menos un personaje.

Personajes únicos. Una fuerza puede incluir más de un mismo personaje. No obstante, si el rango de un personaje es Único sólo puede haber uno en tu fuerza. Los personajes Únicos tienen anillos de experiencia plateados, bronceos o dorados. Dos personajes Únicos con el mismo nombre, símbolo de ampliación y número de colección no pueden estar en la misma fuerza; sin embargo, un personaje Único puede ser parte de una fuerza con personajes no Únicos que compartan el mismo nombre, así como con Únicas que tengan el mismo nombre pero diferente número de colección o símbolo de ampliación.

Contadores de transeúntes. Los contadores de transeúntes emplean elementos gráficos impresos en vez de figuras en 3-D para representar personajes. Aunque un contador de transeúnte tiene valores de combate y sigue todas las reglas para personajes de HeroClix, no tiene dial de combate. Si un contador de transeúnte sufre daño es eliminado del campo de batalla (noqueado).

Proezas. Las proezas otorgan a los personajes capacidades adicionales. El valor en puntos de una proeza cuenta para el total de construcción de una fuerza. Para obtener más información lee “Proezas” en la **página 12.

Condiciones de batalla. Una fuerza también puede incluir una condición de batalla que altera el entorno del campo de batalla. Puede que los jugadores quieran incluir una carta de Condición de batalla como parte de su fuerza. Aunque no tiene un coste en puntos y no cuenta para el total de puntos de una fuerza, si un jugador quiere usar una Condición de batalla cuando juegue una partida de HeroClix debe elegirla cuando construya su fuerza. Para obtener más información ve a “Condiciones de batalla” en la **página 13.

**Recuadro

¡Consejo!

Una forma de construir una fuerza es empezar con un tema. Por ejemplo, puedes crear una fuerza especializada en los ataques a distancia o el control mental, o que inflija mucho daño mediante los objetos. Pero que no sea demasiado especializada; para cada estrategia hay una contra-estrategia, así que es importante que tu fuerza sea lo bastante variada como para manejar amenazas diversas.

**Fin recuadro

Fuerza de ejemplo 1: Nuria está creando una fuerza con un total de construcción de 100 puntos. Empieza cogiendo el Batman experimentado (47 puntos) para tener un personaje fuerte tanto en el combate cuerpo a cuerpo como a distancia, así como por sus poderes de Ingenio Superior y Fuerza de Voluntad. Luego escoge la Hawkgirl experimentada (31 puntos) por su poder de Mejora y su capacidad de vuelo. Finalmente redondea el equipo con la Harley Quinn experimentada (21 puntos) por sus poderes de Infiltración y Explosión de Energía.

Nuria suma los valores en puntos de sus personajes: 99 puntos (47+31+21). El total de construcción de su fuerza es inferior al total de 100 puntos para esta batalla, así que está en el límite. No hubiera podido elegir personajes cuyo valor total en puntos hubiera excedido de 100.

Ejemplo de fuerza 2: Carlos quiere construir una fuerza de 200 puntos. Tiene múltiples personajes de Robin y quiere crear un equipo. Empieza con el Robin novato de 32 puntos y añade el experimentado de 22 puntos. Luego añade la Terra única de 60 puntos a su fuerza. Carlos aún tiene puntos disponibles y otra Terra única, pero no puede añadir la misma figura Única dos veces a su fuerza. Podría jugar con su Flash Único, pero en vez de eso decide redondear su fuerza con una Cheetah novata (37 puntos) y una Hawkgirl experimentada (31 puntos). Los personajes que Carlos ha escogido suman un total de 182 puntos. Asigna a su Robin novato la proeza de Resbaladizo de 15 puntos, lo que da un coste total en puntos para su fuerza de 197 (32+22+60+37+31+15). ¡Carlos añade la Condición de batalla de Un día corriente a su fuerza y ya está listo para jugar!

PASO 2: PREPARA EL CAMPO DE BATALLA

Todos los jugadores revelan sus fuerzas completas. Luego cada uno lanza dos dados de seis caras y suma los resultados. Se repiten los empates. El jugador con el mayor resultado es el primer jugador.

El primer jugador escoge el mapa donde tendrá lugar la batalla. El mapa de batalla de dos caras incluido en la caja de inicio te da dos opciones: un mapa de interiores emplazado en una planta química y un mapa de exteriores en un zoo.

Una vez escoge mapa el primer jugador, el jugador a su izquierda escoge el borde del mapa donde colocará su fuerza. Si hay más de dos jugadores sigue en el sentido de las agujas del reloj por la mesa hasta que todos hayan escogido un borde distinto y señalado

una zona de comienzo (la zona de casillas dentro de la línea púrpura) a lo largo de ese borde. En las partidas de dos jugadores las zonas de comienzo siempre deben estar en lados opuestos del mapa.

PASO 3: REVELA LAS CONDICIONES DE BATALLA

Los jugadores que hayan elegido incluir una carta de condición de batalla en sus fuerzas revelan las cartas simultáneamente.

PASO 4: COLOCA LOS OBJETOS

Una caja de inicio de HeroClix incluye seis marcadores de objeto (marcadores redondos de cartón que representan objetos que los personajes pueden encontrarse en el campo de batalla y que pueden usar en la lucha). Los marcadores con borde amarillo representan objetos ligeros, y los que tienen borde rojo representan objetos pesados. Algunos objetos 3-D, esculturas tridimensionales que también pueden representar objetos en el campo de batalla, están disponibles de forma separada. Todos los objetos 3-D están clasificados en ligeros o pesados, y algunos tienen reglas especiales asociadas. Después de que todos los personajes hayan identificado sus zonas de comienzo, cada uno coloca tres marcadores de objeto boca abajo en una pila común. Cuando todos los jugadores hayan añadido tres marcadores de objeto a la pila, mézclala. De uno en uno, empezando por el primer jugador y en sentido de las agujas del reloj, cada jugador coge un marcador de la pila, lo mira y lo coloca boca arriba en el mapa. Tras elegir y mirar un marcador, pero antes de colocarlo en el campo de batalla, un jugador que tenga objetos 3-D en su colección quita el marcador de objeto de la partida y coloca el objeto 3-D en el mapa. Los objetos deben colocarse en terreno despejado (mira “Terreno despejado” en la **p. 23) y no puede colocarse en la zona de comienzo de ningún jugador. Sigue en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los marcadores estén colocados en el mapa (con la excepción de los sustituidos por objetos 3-D).

PASO 5: COLOCA LOS PERSONAJES

Una vez hayan sido situados los objetos cada jugador gira el dial de combate de todos sus personajes hasta que aparezca una línea verde vertical a la izquierda de los números visibles a través de la ranura de estadísticas. Esa línea verde señala la posición inicial del personaje. Cuando el dial de combate de un personaje haya sido girado hasta su posición inicial, los jugadores sólo podrán hacerle un clic cuando deban hacerlo por un efecto del juego, como sufrir daño o curarse. No puedes girar el dial de combate para mirar hacia delante o hacia atrás del dial durante una partida.

Después el primer jugador sitúa su fuerza en su zona de comienzo en el mapa. Cuando un jugador coloque a un personaje volador deberá mover el indicador de vuelo del poste transparente de la base arriba o abajo para especificar claramente si el personaje está suspendido en el aire o volando alto (ver “Símbolo de movimiento de ala” en la **p. 16). Luego el jugador a la izquierda del primer jugador coloca todos sus personajes. Si hay más de dos jugadores sigue por la mesa en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos hayan situado sus fuerzas en sus zonas de comienzo.

PASO 6: ¡EMPIEZA LA PARTIDA!

Cuando se hayan completado los pasos del 1 al 5 la partida comienza con el primer jugador.

CONCEPTOS DE JUEGO IMPORTANTES

Los siguientes conceptos de juego están incluidos en las reglas de HeroClix y los jugadores deberían conocerlos antes de jugar su primera partida. A los jugadores novatos también les resultará útil leer el glosario que empieza en la **página 33 como referencia a los términos que aparecen en estas reglas.

CONTADORES DE ACCIÓN

Si asignas a un personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo, una de combate a distancia, una de movimiento o una de poder señala al personaje con un contador de acción después de que se resuelva. Puedes usar cualquier objeto pequeño, como una moneda o algún tipo de cuenta como contador de acción. Un contador recuerda a todos los jugadores que un personaje ha recibido una acción durante un turno.

CASILLAS ADYACENTES

Las casillas adyacentes son casillas del mapa que tocan una casilla central, incluyendo aquellas en la diagonal. Esto significa que la mayoría de las casillas tienen cuatro casillas adyacentes a los lados y cuatro más en sus diagonales, como se muestra en el Dibujo 3.

****Dibujo 3**

Cada X señala una casilla adyacente.

Cada A señala una casilla diagonal a la casilla central.

Los personajes que ocupen casillas adyacentes están adyacentes el uno al otro, tal y como se ve en el Dibujo 4. Los personajes y las casillas en lados opuestos de muros o en elevaciones diferentes (ver “Terreno” en la **p. 23) no están adyacentes. Los personajes que vuelan alto sólo están adyacentes a otros personajes que vuelan alto, a personajes gigantes y a personajes grandes (lee “Símbolo de movimiento de ala” en la **p. 16).

****Dibujo 4**

Las casillas adyacentes a Blackfire están señaladas por una línea discontinua. Está adyacente a Raven. Las casillas adyacentes a Terra están marcadas por una línea continua. No está adyacente a ninguno de los otros personajes.

ARCHIENEMIGOS

Algunos personajes tienen peanas de colores (no de negro). Dos personajes con el mismo color de dial (que no sea negro) y el mismo símbolo de expansión pero nombres distintos son archienemigos. Un personaje puede tener más de un archienemigo. Las siguientes reglas se aplican a los archienemigos:

-No puedes construir una fuerza que contenga personajes que sean archienemigo uno del otro.

-Si un personaje inflige daño a su archienemigo y como consecuencia es derrotado, el jugador que controla a aquél recibirá puntos de victoria adicionales tal y como se describe en el apartado de “¡Victoria!” en la **p. 31.

CONDICIONES DE BATALLA

Una Condición de batalla altera las reglas de juego como se detalla en su texto. Cada jugador puede incluir sólo una carta de Condición de batalla en su fuerza por partida. Las Condiciones de batalla afectan sólo a los personajes en el campo de batalla. Si hay en juego copias de una misma carta de Condición de batalla que provoque la tirada de uno o más dados, lánzalo(s) por cada copia en juego. Si la fuerza de un jugador es eliminada de la partida su carta de Condición de batalla sigue en efecto hasta el final de la misma.

PROEZAS

Las Proezas representan el entrenamiento especial u otras capacidades de un personaje. Las Proezas están impresas en cartas que indican su valor en puntos, los requisitos necesarios para asignarla a un personaje (y así usarla), sus modificadores a los valores de combate del personaje y una descripción de cómo usarla. El valor en puntos de una

Proeza se incluye en el total de puntos de tu fuerza (mira “Construye tu fuerza” en la **p. 9).

PERSONAJES ALIADOS Y CONTRARIOS

Los personajes aliados son los personajes controlados por ti o por un compañero de equipo aliado. Los personajes contrarios son los controlados por un oponente. La condición de aliado o contrario puede cambiar en el transcurso de la partida.

PODERES

Los cuadros coloreados que aparecen debajo de los valores de combate de un personaje representan sus poderes. Los poderes de un personaje pueden cambiar a medida que sufre daño o es curado. Sus descripciones y efectos aparecen en la tarjeta de poderes y habilidades.

Los poderes tienen efecto cuando aparecen en la ranura de estadísticas. Si un poder es opcional se supone que tiene efecto durante una acción a no ser que sea cancelado al comienzo de la misma. Cuando un poder es cancelado permanece así hasta el final de ese turno, y vuelve a estar activo al comienzo del turno del siguiente jugador.

Algunos poderes requieren que un personaje realice una acción para activarlos o se activan cuando asignas a un personaje un tipo concreto de acción. Para usar alguno de ellos el jugador debe declarar que está dando una acción al personaje para activar el poder o que será activado por dicha acción.

PRESIONAR

Si das una acción (que no sea gratuita) al mismo personaje en dos turnos consecutivos coloca un segundo contador de acción en ese personaje y gira su dial de combate una vez en el sentido de las agujas del reloj (en la misma dirección en que haces clic a un personaje cuando sufre daño) después de que se resuelva la acción. Esto se llama presionar a un personaje, e implica daño por presión. El clic realizado representa el cansancio provocado por realizar acciones seguidas. No puedes dar a un personaje ninguna acción (aparte de gratuitas) en tres turnos consecutivos. El daño por presión puede producirse si un personaje hace uso o es objetivo de algunos poderes, habilidades de equipo o Proezas. Siempre que se ponga un segundo contador de acción a un personaje por cualquier razón sufrirá daño por presión (a no ser que goce de algún poder o habilidad que lo impida). Si el uso de una Proeza requiere que un personaje sufra daño por presión, este daño se le aplicará antes que el daño por presión por llevar a cabo una segunda acción consecutiva.

Cuando pongas un segundo contador de acción en un personaje (como se muestra en el Dibujo 5) deja ambos contadores junto a él hasta el final de tu siguiente turno como recordatorio de que no se le pueden asignarse acciones no gratuitas.

****Dibujo 5**

En su último turno y en este turno se dio una acción a Lex Luthor. Ha sido presionado y está marcado con un segundo contador. Después de resolver la segunda acción sufrirá 1 daño por presión.

VALORES DE SUSTITUCIÓN Y MODIFICADORES

Algunos efectos del juego, incluyendo algunos poderes, Proezas y habilidades de equipo permiten la sustitución de un valor de combate por otro. Estos valores sustitutos se llaman valores de sustitución. Por ejemplo, cuando un valor se convierte o es usado en vez de otro valor es un valor de sustitución. Cuando un valor de combate de un personaje es reducido a la mitad también es un valor de sustitución.

Los modificadores aumentan o reducen un valor de combate en una cantidad concreta. Un modificador nunca puede reducir un valor de combate a menos de 0. Los valores de sustitución no son modificadores.

Los modificadores y los valores de sustitución que tienen efecto durante una acción siguen activos sólo mientras dure esa acción a no ser que se especifique lo contrario.

Los modificadores y los valores de sustitución que tienen efecto durante un ataque están activos sólo durante la duración de ese ataque a no ser que se especifique lo contrario.

REDONDEAR

A veces un efecto del juego te dirá que reduzcas un valor de combate de un personaje a la mitad. Si el resultado fuera una fracción redondea siempre hacia arriba.

LA REGLA DEL 3

Los valores de combate pueden verse afectados por muchos modificadores durante una partida. Como todos los modificadores son acumulativos, la regla especial llamada “Regla del 3” limita en qué medida puede modificarse un valor de combate. La regla del 3 establece que ningún valor de combate puede modificarse en más de 3. Por ejemplo, si el valor de combate es 3, no puede aumentarse a más de 6 o a menos de 0.

Aunque los efectos de los poderes, habilidades de equipo, condiciones de batalla y Proezas se superponen a las reglas estándar de HeroClix, la Regla del 3 tiene prioridad sobre todos esos efectos. Los valores de sustitución no están sujetos a la Regla del 3.

HABILIDADES DE EQUIPO

Un símbolo de equipo en el dial de un personaje señala la afiliación de ese personaje a un equipo y lo identifica como miembro del mismo. Los equipos tienen habilidades especiales que pueden ser usadas por sus miembros. Las habilidades de equipo se describen en la tarjeta de poderes y habilidades. Una habilidad de equipo tiene efecto mientras un miembro de ese equipo de tu fuerza permanezca en el mapa, aunque el uso de algunas habilidades de equipo requiere que haya más de un miembro de ese equipo en tu fuerza. Algunos personajes no tienen equipo. Estas habilidades no pueden perderse o contrarrestarse.

Todas las habilidades de equipo son opcionales y pueden cancelarse. Si una habilidad de equipo no es cancelada al comienzo de una acción permanece activa durante dicha acción. Cuando es cancelada sigue así hasta el final del turno, y se reactiva al comienzo del turno del siguiente jugador.

Algunas habilidades de equipo requieren que el personaje realice una acción para activarlas o se activan cuando das a un personaje un tipo de acción específico. Para usar una de esas habilidades de equipo el jugador debe declarar que el personaje está realizando una acción para activarla o que la acción asignada al personaje activará dicha habilidad.

Comodines. Las habilidades de equipo de comodín son habilidades de equipo especiales que permiten a un personaje usar cualquier habilidad de equipo que posea un personaje aliado en el campo de batalla. Un personaje con habilidad de equipo de comodín se denomina comodín. Cuando un comodín usa una habilidad de equipo que no posee no obtiene el símbolo de equipo de dicha habilidad. Los comodines sólo pueden usar una habilidad de equipo por acción. Durante tu turno debes declarar cualquier cambio en las habilidades de equipo del comodín cuando declares una acción. Durante el turno del oponente debes declarar cualquier cambio en las habilidades de equipo del comodín después de que tu oponente declare una acción y antes de que dicha acción comience. Por ejemplo, después de que se declare una acción pero antes de que el personaje contrario mueva o ataque. Las habilidades de equipo de comodín también pueden cambiarse entre acciones o al comienzo o final de un turno. Los comodines conservan la última habilidad de equipo que usaron hasta que usen otra. Si la

declaración de una habilidad de equipo de comodín hace que sea imposible realizar la acción declarada (por ejemplo si ya no puede trazarse una línea de fuego hasta el comodín para que el oponente haga una acción de ataque de combate a distancia) considera que la acción no se ha asignado y elige una distinta. Sin embargo, el comodín debe seguir usando la habilidad declarada incluso cuando se declara una acción nueva.

CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

En HeroClix los jugadores alternan turnos moviendo a sus personajes y atacando a los contrarios para ganar una batalla.

TURNOS Y ACCIONES

HeroClix se juega en una serie de turnos. El primer jugador tiene el primer turno. Cuando su turno termina el jugador a su izquierda empieza el suyo y se sigue así en el sentido de las agujas del reloj. Si la fuerza de un jugador es eliminada de la partida los restantes jugadores siguen alternando turnos en el mismo orden.

Comienzas cada turno con una cantidad determinada de acciones disponibles. Esa cantidad es la misma durante toda la partida. El número de acciones con que empiezas depende del total de construcción de la partida: obtienes una por cada 100 puntos del total de construcción de la partida. Por ejemplo, en una partida con un total de construcción de 100 puntos tienes una acción cada turno. Un total de construcción de 200 puntos te otorga dos acciones por turno; 300 puntos te dan tres acciones, etc. Tu total de acciones es el mismo incluso si uno o más de tus personajes es noqueado y eliminado de la partida.

Al comienzo del turno de un jugador pueden producirse varios efectos de juego. Esos efectos se reseñan en la tarjeta de poderes y habilidades o en el texto de las reglas relativas a ese efecto que se encuentran en cartas de Proeza, de Condiciones de batalla, como parte de escenarios y demás. Antes de iniciar esos efectos se resuelve cualquier efecto que dure “hasta el comienzo del siguiente turno”. Luego pueden realizarse en el orden elegido por el jugador en cuyo turno se está los efectos que se produzcan “al comienzo de tu turno”.

Durante tu turno asignas acciones a tus personajes. Cuando se da una acción a un personaje ésta puede usarse para activar sólo un efecto. Si tienes más de una acción disponible tienes que resolver una antes de iniciar la otra. Resolver una acción incluye completar cualquier acción gratuita que permita la acción a completar. Nunca puedes dar a un personaje de tu fuerza más de una acción por turno (aparte de las gratuitas). Un personaje con 2 contadores de acción sólo puede recibir acciones gratuitas. Si tienes más acciones que personajes no podrás usar las acciones de más. No tienes que usar todas tus acciones en un turno, pero no puedes ahorrar o acumular acciones de un turno anterior para usarlas en alguno posterior. Recuerda poner un contador de acción en un personaje tras resolver cualquier acción que no sea una gratuita.

Puedes asignar a un personaje cuatro tipos de acciones:

- Acciones de poder
- Acciones gratuitas
- Acciones de movimiento

Acciones de combate (de combate cuerpo a cuerpo a o de combate a distancia)

Una vez hayas resuelto todas tus acciones del turno y colocado los correspondientes contadores, quita los contadores de los personajes que no realizaron acciones (aparte de gratuitas) en ese turno. A continuación será el turno del siguiente jugador.

Ejemplo: Gabriel tiene cinco personajes en una partida de 200 puntos. Obtiene dos acciones al comienzo de cada uno de sus turnos. En uno de ellos quiere disparar a un personaje enemigo y acercarse a otro. Gabriel da una acción de combate a distancia a Starfire, y tras resolver el ataque, da una acción de movimiento a Cyborg. Gabriel ha

asignado ya sus dos acciones a dos personajes distintos; pone contadores de acción en Starfire y Cyborg y quita los que tuvieran sus otros tres personajes. Su turno ha terminado. Observa que podría haber dado acciones de movimiento, de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo a dos personajes. No hay ninguna restricción a la combinación de acciones que puedes asignar a tu equipo en cualquiera de tus turnos.

ACCIONES DE PODER

Una acción de poder es una acción que se asigna a un personaje y le permite usar un poder, habilidad de equipo o Proeza. Si un personaje puede moverse durante una acción de poder se aplicarán normalmente las reglas de zafarse si no se especifica lo contrario.

ACCIONES GRATUITAS

Algunos efectos del juego, como los poderes, las habilidades de equipo y las Proezas requieren una acción gratuita para activarse o permiten que un personaje haga algo como acción gratuita tras asignarle otro tipo de acción, como una acción de poder o de movimiento. Los personajes no reciben contadores de acción por las acciones gratuitas, y éstas no cuentan para el total de acciones disponibles del turno.

Un personaje de una fuerza puede realizar cualquier cantidad de acciones gratuitas en un turno, pero sólo en función de lo que dicten sus poderes y habilidades de equipo.

Una acción gratuita puede usarse para realizar una acción de combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia, movimiento o de poder; en cada caso la descripción de la acción gratuita indicará qué otro tipo de acción puede emplearse.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Cada personaje tiene un símbolo impreso en su peana junto a su valor de movimiento para designar cómo se mueve: una bota, un ala o un delfín. Un símbolo de bota señala que el personaje se ve afectado por el terreno (como el agua u otros obstáculos) en cuanto a las reglas de terreno. Los símbolos del ala y el delfín indican que el personaje interactúa con el campo de batalla de forma especial.

SÍMBOLO DE MOVIMIENTO DE ALA

Un personaje con el símbolo de un ala junto a su valor de movimiento puede volar. Los personajes voladores emplean todas las reglas estándar para personajes de HeroClix, excepto si se especifica otra cosa. Los personajes voladores tienen dos modos de vuelo distintos: suspendido en el aire y volar alto, que se señalan moviendo el indicador de vuelo del poste transparente del personaje abajo para suspenderse en el aire y arriba para volar alto (como se muestra en el Dibujo 6).

****Dibujo 6**

Volando alto Man-Bat Suspendido en el aire

Un personaje volador ocupa su casilla independientemente del modo de vuelo. Ningún otro personaje puede ocupar la misma casilla que un personaje volador. Los personajes voladores pueden moverse a través de casillas adyacentes u ocupadas por personaje contrarios.

Un personaje volador puede cambiar de modo de vuelo mientras se mueve. Reduce el valor de movimiento de un personaje volador en 1 cada vez que ascienda a nivel de volando alto o descienda al de suspendido en el aire; ése es el modificador por cambio de elevación.

¡Consejo!

Recuerda decidir si cambiarás el modo de vuelo de un personaje durante un movimiento antes de iniciarlo y ajustar de forma correspondiente su valor de movimiento por dicha acción

Suspendido en el aire. Un personaje suspendido en el aire flota cerca del suelo. Para mostrar que un personaje está suspendido en el aire mueve el indicador de vuelo del poste transparente a su posición inferior como se muestra en el Dibujo 6. Un personaje suspendido en el aire ignora los efectos del terreno obstaculizado en el movimiento. Los personajes suspendidos en el aire pueden subirse y bajarse de terreno elevado y moverse por terreno elevado bloqueado sin cambiar de modo de vuelo. Un personaje suspendido en el aire está a la misma elevación que la casilla que ocupa su peana a efectos de zafarse y combate cuerpo a cuerpo. Suspendido en el aire es el único modo de vuelo que un personaje volador puede usar en interiores.

Volando alto. Un personaje volando alto está volando muy por encima del campo de batalla. Para mostrar que un personaje está volando alto mueve el indicador de vuelo del poste transparente a su posición superior tal y como muestra el Dibujo 6. Los personajes que vuelan alto ignoran los efectos de todos los tipos de terreno y objetos en el movimiento. Los personajes que vuelan alto sólo pueden afectar a otros personajes que vuelan alto, a personajes gigantes y a personajes grandes.

SÍMBOLO DE MOVIMIENTO DEL DELFÍN

Un personaje con el símbolo de un delfín junto a su valor de movimiento puede nadar. Los personajes nadadores emplean las reglas estándar para personajes de HeroClix, excepto como se señala en “Terreno acuático”, en la **p. 24.

CÓMO MOVER A TU PERSONAJE

Un personaje al que se asigna una acción de movimiento puede desplazarse todo su valor de movimiento en casillas por el campo de batalla o intentar zafarse. Puede que los personajes también puedan desplazarse con modos de movimiento especiales (como volando, lo cual viene indicado por el símbolo impreso junto al valor de movimiento del personaje) que afecten a su movimiento.

El valor de movimiento actual de un personaje se ve a través de la ranura de estadísticas y está impreso en su dial de combate. Este valor es el número máximo de casillas que puedes mover ese personaje. Un personaje puede desplazarse diagonalmente tal y como se muestra en el Dibujo 7. Un personaje no tiene que desplazarse todo su valor de movimiento, y puede moverse 0 casillas.

Un personaje puede atravesar una casilla ocupada por un personaje aliado, pero no puede hacerlo por una casilla ocupada por un personaje contrario. Un personaje debe finalizar su movimiento si entra en una casilla adyacente a un personaje contrario. Si un personaje se desplaza o es desplazado de modo que acabe su movimiento en la misma casilla de otro personaje, tendrá que terminar su movimiento antes de entrar en la casilla ocupada.

Zafarse. Si un personaje que ocupa una casilla adyacente a una o más figuras contrarias moviera como resultado de darle una acción de movimiento, de poder o gratuita que implique un movimiento, ese personaje tiene que intentar zafarse, como se muestra en el Dibujo 8. Tira un dado de seis caras. Con un resultado de 1 a 3 el personaje no logra zafarse y no puede moverse. La acción del personaje ha terminado, y el jugador le pone un contador de acción. Con un resultado de 4 a 6 el personaje ha conseguido zafarse de todos los personajes contrarios adyacentes a él y puede moverse. Los personajes gigantes fallan al zafarse sólo con una tirada de 1 a 2. Sólo hace falta una tirada de zafarse para alejarse de todos los personajes contrarios adyacentes. Una vez un personaje se zafa con éxito puedes moverlo por las casillas adyacentes a cada personaje contrario del que se zafara; sin embargo, si el personaje entrara en una casilla adyacente a cualquier personaje contrario al que no estuviera adyacente cuando hizo el intento de zafarse tendrá que finalizar su movimiento.

Llevar a otros personajes. Durante el movimiento los personajes voladores, aquellos con la capacidad de transportar (transportadores) y los que usen ciertas Proezas, poderes o habilidades de equipo pueden llevar a otros personajes aliados que tengan el modo de movimiento de delfín o de bota. Los personajes voladores, lo de base doble, los transportadores, los gigantes y los grandes no pueden ser llevados. Un personaje sólo puede llevar a un personaje por turno. Un personaje que lleve a un personaje aliado no puede coger o llevar a un personaje que esté llevando un objeto, pero, si sus habilidades lo permiten, sí podría llevar él mismo un objeto.

Un personaje volador debe empezar y finalizar su acción en modo suspendido en el aire para llevar a un personaje. Un personaje volador no necesita cambiar de modo de vuelo cuando lleva a un personaje.

Para ser llevado el personaje aliado debe estar adyacente al personaje que va a llevarlo al principio de la acción de este último. Cuando un personaje que lleva a otro finaliza su movimiento el personaje llevado debe colocarse en una casilla adyacente (que pueda ocupar) al personaje que lo llevó. Un personaje que llevó a otro debe acabar su movimiento de forma que el personaje llevado pueda ocupar una casilla legalmente. Mientras es llevado, el personaje no está adyacente a ningún otro personaje ni puede trazar una línea de fuego hasta que es depositado en el mapa al final del movimiento de quien le llevó. La habilidad de equipo de comodín puede copiar la habilidad de equipo de un personaje llevado.

Un personaje llevado no recibe contador de acción por ello (a no ser que lo especifique una proeza o habilidad de equipo) y no puede recibir una acción (aparte de gratuitas) hasta el comienzo del siguiente turno.

ACCIONES DE COMBATE

Puedes asignar a un personaje dos tipos de acciones de combate: cuerpo a cuerpo y a distancia. Ambos tipos se describen a continuación. El personaje que recibe la acción y efectúa el ataque se llama atacante. El personaje al que se hace el ataque se llama objetivo.

REGLAS DE ACCIONES DE COMBATE

Las siguientes reglas generales se aplican tanto a los ataques de combate cuerpo a cuerpo como a los de a distancia.

La tirada de ataque

Para determinar el éxito o el fracaso de un ataque el jugador atacante hace una tirada de ataque. Lanza dos dados de seis caras y suma el resultado al valor de ataque actual del atacante. Si el resultado es igual o mayor que el valor de defensa del objetivo el ataque tiene éxito.

Ciertos poderes hacen que un objetivo pueda evitar un ataque con éxito.

Daño

Cuando tu personaje efectúa un ataque con éxito el daño infligido es igual a su valor de daño, modificado por cualquier poder, habilidad de equipo o proeza correspondiente. El objetivo sufre ese daño, modificado por sus propios poderes, habilidades de equipo y proezas. Tu oponente debe girar el dial del combate del objetivo en el sentido de las agujas del reloj tantos clics como puntos de daño haya sufrido.

Sin daño. Un ataque que no hace daño no puede ver el daño modificado posteriormente por poderes o habilidades de equipo. Los ataques que no hacen daño, ni infligen daño crítico al objetivo ni daño por fallo crítico al atacante.

Daño 0. Un poder que haga daño 0 puede ver modificado ese daño. También puede causar daño al objetivo como resultado de un impacto crítico o al atacante como consecuencia de un fallo crítico. Si no se modifica el daño no se inflige ninguno.

Curación. Los personajes pueden curar daño usando poderes como Apoyo, Regeneración y Robar energía. Cuando cures, gira el dial de combate en el sentido contrario a las agujas del reloj. Un personaje no puede curarse más allá de la posición inicial.

Tomando como objetivos a personajes aliados

No puedes hacer objetivo de un ataque a un personaje aliado. Un personaje nunca puede designarse a sí mismo como objetivo de un ataque o poder (de daño o curación) a no ser que un poder, Proeza u otro efecto del juego establezca específicamente otra cosa.

Cómo derrotar a personajes

En cuanto aparezcan los tres símbolos de **KO** en la ranura de estadísticas de un personaje éste habrá sido derrotado. Aparta al personaje del mapa. Ha sido noqueado (KO) y ya no es parte de la partida.

Sacar un 2 y un 12: fallos críticos e impactos críticos

Si sacas dos unos en una tirada de ataque fallas automáticamente, incluso si el resultado es lo bastante alto como para acertar al objetivo. Esto se llama fallo crítico. Gira inmediatamente el dial de combate del personaje una vez en el sentido de las agujas del reloj; eso representa un fallo del arma o que tu personaje se ha agotado o herido a sí mismo durante la acción.

Si sacas dos seises en la tirada de ataque aciertas al objetivo automáticamente (aunque hay poderes que pueden evitarlo), independientemente de lo que necesitaras para impactar. Esto se llama impacto crítico. Si estabas intentando dañar al objetivo el impacto crítico aumenta el daño infligido en 1 para ese ataque. Si tu ataque era contra objetivos múltiples por un ataque a distancia el daño adicional infligido afecta a todos los objetivos impactados con éxito.

Poder de Apoyo. Si sacas un 2 mientras usas el poder de Apoyo de un personaje, el intento de curar falla automáticamente. Gira el dial de combate del personaje objetivo un clic en el sentido de las agujas del reloj; el fallo crítico no afecta al personaje que usa Apoyo. Si sacas un 12 mientras usas este poder, tu intento de curar tiene éxito automáticamente. Añade 1 a la cantidad curada.

Catapultar

Si un personaje saca dobles con los dados en una tirada de ataque con éxito (excepto con dos unos, que nunca tiene éxito), el objetivo es catapultado durante el ataque, después de que se aplique el daño sufrido por el mismo. Ser catapultado representa que el personaje es empujado hacia atrás por la fuerza del ataque. Ciertos poderes y habilidades de equipo pueden requerir que un personaje sea catapultado (o impedirselo). Comprueba esos poderes y habilidades antes de aplicar el daño del ataque.

El objetivo es catapultado hacia atrás 1 casilla por cada punto de daño sufrido. El atacante aleja al personaje objetivo de sí mismo en una línea recta, llamada trayectoria de catapulta, que sale del personaje atacante, incluso si la trayectoria es una diagonal. Si varios personajes sufren daño por un ataque que causa catapulta empieza sus efectos con el personaje más alejado del atacante. Si un ataque que catapulta a un objetivo no sigue una línea recta desde el atacante, el objetivo es catapultado del atacante a lo largo de una línea recta vertical, horizontal o diagonal elegida por el atacante.

****Dibujo 9**

Santi saca dos cuatros en una tirada de ataque con éxito hecha por Bizarro contra Robin. Robin es impactado y sufre 4 clics de daño, lo que le catapulta hacia atrás 4 casillas. Pero sólo puede ir hacia atrás una casilla antes de golpear una pared (la línea negra gruesa). Robin sufre 1 daño por catapulta al estamparse contra ella.

Daño de catapulta. La trayectoria de catapulta de un personaje en tierra no puede prolongarse más allá de un muro, el borde del mapa, el límite de terreno elevado o el límite de terreno bloqueado. Si así ocurriera, la trayectoria de catapulta del personaje se detendrá 1 casilla antes de que cruce cualquiera de esas zonas y el personaje sufrirá 1 punto de daño por catapulta, como se muestra en el Dibujo 9. Ser catapultado contra una pared o trozo de terreno no lo destruye ni le causa daño alguno. El terreno obstaculizado no tiene efecto en la catapulta y no detendrá la trayectoria de la misma.

Los poderes que reducen el daño sufrido también reducen el daño por catapulta. El daño por catapulta se inflige (y reduce) separadamente al infligido por el atacante.

Si la trayectoria de catapulta cruzara una casilla ocupada por otro personaje, incluyendo un personaje que vuela alto, coloca al personaje catapultado en la última casilla sin ocupar antes de atravesar la casilla ocupada por el personaje. Parar de esta forma no causa daño a ninguno de los personajes implicados.

Los personajes de doble base, los transportes, los personajes gigantes y los grandes no son catapultados.

Ser catapultado desde terreno elevado. Si un personaje que no vuela es catapultado desde terreno elevado la trayectoria de catapulta se detiene en la primera casilla detrás del límite de terreno elevado y el personaje sufre 2 clics de daño por catapulta. Si un personaje ya ocupa la primera casilla detrás del límite de terreno elevado, la trayectoria de catapulta se detiene en la primera casilla no ocupada (dejando al personaje en terreno elevado) y el personaje sufre 1 clic de daño por catapulta.

Volar y catapulta. Un personaje suspendido en el aire sufre daño por catapulta igual que un personaje que no vuela, con la excepción de que si el primero está en terreno elevado no sufrirá daño por catapulta si su trayectoria atraviesa el límite de terreno elevado. Un personaje que vuela alto sufre daño por catapulta normalmente si su trayectoria de catapulta cruza el borde del mapa, pero nada más.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo representa los ataques con el cuerpo y armas de cuerpo a cuerpo.

Tu personaje debe estar adyacente al objetivo para hacer un ataque de este tipo.

Los personajes que vuelen alto sólo pueden efectuar ataques de combate cuerpo a cuerpo contra personajes contrarios que vuelen alto, sean gigantes o sean grandes.

COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia representa ataques desde lejos, como lanzar bombas, anillos de poder, ametralladoras, rayos de energía y ataques mentales.

Todo personaje tiene un valor de alcance impreso en su dial que representa el número máximo de casillas adonde puede alcanzar con un ataque a distancia. Si ese valor es mayor que 0 y tu personaje no está adyacente a un personaje contrario, entonces puede hacer un ataque de combate a distancia. Un personaje puede atacar en cualquier dirección, independientemente de a hacia donde esté encarado.

Antes de hacer un ataque de combate a distancia tienes que determinar si el atacante tiene una línea de fuego despejada hacia el objetivo y si éste está dentro del alcance.

Antes de declarar la acción de tu personaje en ese turno puedes comprobar el mapa para ver qué objetivos son válidos. Para decidir si hay una línea de fuego despejada usa una regla o cuerda o traza una línea imaginaria desde el centro de la casilla del atacante hasta el centro de la casilla del objetivo. Si dicha línea pasa por una casilla ocupada por un personaje que no es ni el atacante ni el objetivo o cruza terreno bloqueado, la línea de fuego está bloqueada y no puedes hacer el ataque. Una línea de fuego que pase entre dos personajes adyacentes, incluso en una diagonal exacta, queda bloqueada. Un personaje puede trazar una línea de fuego hacia sí mismo o hacia la casilla que ocupa. Los

personajes que vuelan alto bloquean una línea de fuego sólo si dicha línea se traza desde o hacia otro personaje que vuela alto. Los personajes en tierra bloquean la línea de fuego sólo hacia otros personajes en tierra.

Si el atacante tiene una línea de fuego despejada cuenta la ruta más corta en casillas hasta el objetivo usando la línea imaginaria como guía. No cuentes la casilla que ocupa el atacante cuando determines el alcance.

Puedes usar un ataque de combate a distancia para atacar a un personaje contrario que esté adyacente a un personaje aliado como se muestra en el Dibujo 10.

****Dibujo 10**

El Joker puede atacar a Batman a pesar de que el Espantapájaros (figura aliada del Joker) está adyacente a Batman.

Suspendido en el aire

Un personaje suspendido en el aire puede hacer ataques de combate a distancia contra personajes contrarios adyacentes; sin embargo, si está adyacente a un personaje contrario no podrá efectuar tales ataques contra personajes contrarios no adyacentes. Un personaje suspendido en el aire puede ser el objetivo de un ataque a distancia de un personaje contrario no volador adyacente.

Volando alto

Los personajes que vuelen alto pueden trazar líneas de fuego solamente hacia personajes que vuelen alto, hacia personajes gigantes y hacia personajes grandes. Sin embargo, un personaje que no vuele o uno suspendido en el aire pueden hacer un ataque de combate a distancia contra uno que vuele alto tal y como se ve en el Dibujo 11. Los personajes que vuelen alto pueden hacer ataques de combate a distancia tanto contra personajes que vuelan alto, como contra personajes gigantes y personajes grandes, adyacentes o no, hacia los que tengan una línea de fuego despejada, incluso cuando el personaje que vuela alto está adyacente a personajes contrarios.

****Dibujo 11**

Aunque Hawkgirl está volando alto, Harley Quinn está lo bastante cerca como para hacer un ataque de combate a distancia. También podría atacar a Flash.

A no ser que el personaje sea un personaje gigante o grande, reduce a la mitad el alcance de un personaje no volador o suspendido en el aire cuando trace la línea de fuego hacia un personaje que vuela alto. Las líneas de fuego trazadas hacia personajes que vuelan alto desde personajes que no vuelan o suspendidos en el aire ignoran el terreno obstaculizado y son bloqueadas por personajes gigantes, grandes y terreno bloqueado elevado. Una línea de fuego trazada entres dos personajes que vuelan alto, uno que vuela alto y uno gigante o uno que vuela alto y uno grande no resulta afectada por el terreno, por personajes suspendidos en el aire o por personajes que no vuelen.

Múltiples objetivos en combate a distancia

Todos los personajes tienen uno, dos o tres símbolos de rayo impresos junto a sus valores de alcance. El número de rayos es el número de objetivos diferentes a los que el personaje puede atacar con un solo ataque de combate a distancia. Un personaje no puede ser objetivo de un mismo ataque de combate a distancia más de una vez.

Si uno de tus personajes ataca a más de un objetivo, ese personaje debe poder trazar una línea de fuego despejada hacia cada uno. Un personaje puede usar todo su alcance contra cada objetivo. No es necesario que un personaje tenga tantos personajes objetivos como rayos.

Cuando tu personaje intente afectar a más de un personaje con un ataque de combate a distancia haz sólo una tirada de ataque; compara la suma del resultado con su valor de ataque con los valores de defensa de cada objetivo. Algunos objetivos con valores de defensa bajos podrían ser afectados mientras que otros con valores mayores no lo serán. Cuando varios personajes contrarios sean objetivo de un único ataque de combate a distancia divide el valor de daño del atacante como prefieras entre los objetivos impactados con éxito. Un objetivo impactado con éxito puede recibir 0 puntos de daño o cualquier cantidad no fraccionada de daño siempre que todo el daño infligido se divida entre los objetivos impactados.

Ejemplo: Víctor da una acción de combate a distancia a la versión veterana de Batman. Batman tiene dos símbolos de rayo junto a su valor de alcance. Víctor elige dos personajes contrarios dentro del alcance de Batman. Víctor puede trazar una línea de fuego despejada hacia cada uno de los dos objetivos.

Batman tiene un valor de ataque de 11. Víctor lanza dos dados de seis caras y saca un 7. La tirada de ataque es de 18 ($11 + 7 = 18$). Víctor compara su 18 con los valores de defensa de los dos objetivos: uno es el Flash único con una defensa de 19, y el otro es la Wonder Woman experimentada, con una defensa de 16. Batman no acierta a Flash, pero impacta a Wonder Woman para 3 daños.

TERRENO

El terreno puede ser el paisaje natural del campo de batalla, los muros y otros objetos representados en el mapa, marcadores de objeto y objetos 3-D colocados en el mapa al comienzo de la partida, o pueden ser efectos creados por el uso de poderes.

HeroClix tiene cuatro tipos de terreno: despejado, obstaculizado, bloqueado y elevado.

El terreno elevado es un tipo especial que modifica otros tipos de terreno. Todas las clases de terreno vienen señaladas en el mapa por líneas delimitadoras:

- Las casillas dentro de los límites de una línea verde son terreno obstaculizado.
- Las casillas dentro de los límites de una línea azul son terreno acuático.
- Las casillas dentro de los límites de una línea marrón son terreno bloqueado.
- Las casillas dentro de los límites de una línea roja son terreno elevado.

Las casillas dentro de los límites de una línea púrpura son zonas de comienzo (lee "Prepara el campo de batalla en la **p. 10), y las casillas dentro de los límites de una línea amarilla son espacios interiores en un mapa de interiores/exteriores; estas casillas son terreno despejado a no ser que se indique lo contrario. Las líneas negras gruesas a lo largo de las líneas de cuadrícula del mapa son muros. Las líneas que señalan los límites de un tipo de terreno están dibujadas justo dentro de la cuadrícula señalada en el mapa. Si una casilla tiene una línea delimitadora coloreada dentro la casilla será del tipo de terreno indicado por la línea. Si puede trazarse una línea desde el centro de una casilla hasta una segunda casilla sin cruzar una línea delimitadora la segunda será del mismo tipo de terreno que la primera.

Si una casilla no está dentro de los límites de una línea coloreada será terreno despejado. Todo el terreno no despejado está rodeado por un límite continuo. Si un efecto del juego provoca la alteración del terreno, se supondrá que las líneas delimitadoras cambian de modo que siempre formen un límite ininterrumpido.

En el nivel de volando alto no hay terreno.

TERRENO DESPEJADO

El terreno despejado es espacio abierto sin obstrucciones, como un tejado, el parque o una calle vacía. Los personajes pueden moverse y disparar a través de estas casillas sin penalizaciones a los valores de ataque o movimiento.

Las escaleras y las escaleras de mano permiten a los personajes cambiar su elevación.

Un personaje tiene que pasar por todas las casillas de escalera, empezando desde el

“fondo” para llegar a la parte “superior” de la misma; las casillas de una escalera siempre están adyacentes una a la otra, incluso cuando el límite de terreno elevado aparece entre ellas. Cuando un personaje use una escalera de mano tendrá que pasar por las dos casillas (una en tierra y otra elevada) que contienen la escalera. Las escaleras y las escaleras de mano no son terreno obstaculizado.

TERRENO OBSTACULIZADO

El terreno obstaculizado es cualquier zona que contenga árboles, mobiliario, escombros, objetos y cosas parecidas que podrían dificultar las acciones de un personaje.

MOVIMIENTO

Un personaje que se adentre en una línea delimitadora de terreno obstaculizado desde cualquier otro tipo de terreno debe cesar su movimiento. Las casillas adyacentes diagonalmente que contengan terreno obstaculizado se consideran terreno obstaculizado continuo. Cuando un personaje se mueve desde terreno no obstaculizado a través de la esquina conformada por dos casillas de terreno obstaculizado adyacentes diagonalmente, el terreno obstaculizado continuo finaliza el movimiento del personaje en la casilla posterior a esa esquina. Cualquier personaje que comience su movimiento en terreno obstaculizado reduce su valor de movimiento a la mitad antes de desplazarse.

ATAQUES A DISTANCIA

Si una línea de fuego entre dos personajes a la misma elevación cruza una línea delimitadora de terreno obstaculizado aumenta el valor de defensa del objetivo en 1 para ese ataque después de aplicar cualquier valor de sustitución. A esto se le llama modificador por terreno obstaculizado. Añade este modificador sólo una vez, independientemente del número de casillas de terreno obstaculizado que cruce la línea de fuego.

Si el atacante ocupa una casilla de terreno obstaculizado y la línea de fuego cruza su línea delimitadora de terreno obstaculizado sin pasar por ninguna otra casilla de terreno obstaculizado, el modificador por terreno obstaculizado no se aplica. Esto representa la capacidad del atacante de disparar desde el borde del terreno obstaculizado (que le protege pero no le perjudica).

Se considera que una línea de fuego atraviesa terreno obstaculizado si pasa a través de la diagonal de dos casillas adyacentes diagonalmente que contienen terreno obstaculizado y cualquiera de los siguientes: terreno bloqueado, un personaje u otra pieza de terreno obstaculizado. Mira el Dibujo 12.

****Dibujo 12**

Se considera que todas las líneas de fuego de las diagonales señaladas en el diagrama atraviesan terreno obstaculizado.

ATAQUES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Los ataques de combate cuerpo a cuerpo no se ven afectados por el terreno obstaculizado.

TERRENO ACUÁTICO

Las casillas dentro de los límites de una línea azul son terreno acuático, como arroyos, estanques y otros líquidos. El terreno acuático es terreno obstaculizado respecto al movimiento y terreno despejado en cuanto a líneas de fuego. Los personajes con el ** delfín en sus diales tratan el terreno acuático como terreno despejado a efectos de movimiento.

TERRENO BLOQUEADO

El terreno bloqueado consiste en zonas y objetos del campo de batalla con el potencial de impedir completamente las acciones de un personaje.

Los personajes no pueden entrar o atravesar terreno bloqueado. Ningún personaje puede ocupar una casilla de terreno bloqueado. El terreno bloqueado bloquea cualquier línea de fuego que atravesase la línea delimitadora que lo rodea. Las casillas de terreno bloqueado adyacentes diagonalmente se consideran terreno bloqueado continuo y bloquean cualquier movimiento a través de la diagonal entre ellas. Una línea de fuego que atravesase la diagonal de dos casillas de terreno bloqueado adyacentes diagonalmente queda bloqueada por este tipo de terreno. Una línea de fuego que atravesase la diagonal entre una casilla de terreno bloqueado y otra que contenga a un personaje también queda bloqueada.

Destrucción de terreno bloqueado. Una casilla de terreno bloqueado puede ser destruida por un solo ataque que cause al menos 3 de daño. Cuando un personaje ataca terreno bloqueado el ataque tiene éxito automáticamente. Un atacante no puede tener como objetivos a un personaje y terreno bloqueado. Puede usarse un ataque de combate cuerpo a cuerpo para atacar y destruir una casilla de terreno bloqueado adyacente a la casilla que ocupa el personaje. Puede usarse un ataque de combate a distancia para destruir una casilla de terreno bloqueado trazando una línea de fuego hasta el centro de la casilla de terreno bloqueado; la línea de fuego no resulta bloqueada por el terreno bloqueado de la casilla objetivo.

Cuando una casilla de terreno bloqueado es destruida coloca un marcador de terreno de escombros en ella. Este marcador representa los restos que ha dejado la destrucción del terreno bloqueado y convierte la casilla en terreno obstaculizado. Si una casilla de terreno bloqueado que contenga una línea delimitadora es destruida y está adyacente a una casilla o casillas de terreno bloqueado, se asume que la línea delimitadora se mueve hasta la casilla o casillas más cercanas de terreno bloqueado, de forma que todas las casillas de terreno bloqueado queden contenidas dentro de un límite continuo. En algunos casos esto puede implicar dos zonas diferenciadas de terreno bloqueado.

MUROS

Los muros son un tipo especial de terreno señalado con gruesas líneas negras que recorren las líneas de cuadrícula señaladas en el mapa. Los muros no tienen líneas delimitadoras, pero sí todos los efectos del terreno bloqueado. Los personajes en lados opuestos de un muro no están adyacentes, no pueden ser objetivo entre ellos de ataques de combate cuerpo a cuerpo o a distancia y no necesitan tirar para zafarse uno del otro.

Destrucción de muros. Puede usarse un ataque de combate cuerpo a cuerpo para intentar destruir un muro lo largo del borde de la casilla que ocupa el personaje. Puede usarse un ataque de combate a distancia para destruir un muro trazando una línea de fuego hasta el centro de una casilla adyacente al muro y en el lado opuesto del muro desde el personaje atacante; la línea de fuego no resulta bloqueada por el muro. Los demás requisitos para destruir un muro son los mismos que para destruir terreno bloqueado.

**Dibujo 13

Superman acaba de destruir el muro de la casilla que ocupa. Se han colocado marcadores de muro destruido en las dos casillas adyacentes a la pared bajo Superman y Brainiac, que ocupaba la casilla al otro lado.

Cuando se destruye un muro coloca marcadores de terreno de escombros en las casillas adyacentes a ambos lados del mismo como se muestra en el Dibujo 13. Estos marcadores actúan como terreno obstaculizado y representan los cascotes que han quedado tras la destrucción de la pared.

****Dibujo**

Marcador de muro destruido

TERRENO ELEVADO

El terreno elevado es terreno despejado, obstaculizado o bloqueado en un nivel que está por encima del campo de batalla pero por debajo del de los personajes que vuelan alto. Los personajes pueden alcanzar terreno elevado de muchos modos, incluyendo subir por escaleras o escaleras de mano, escalar o saltar muros con el poder de Saltar/Trepar, o con un personaje volador, ya sea en modo suspendido en el aire o volando alto. Un personaje no puede “saltar” desde terreno elevado a no ser que tenga un poder, habilidad de equipo o carta de proeza que le permita ignorar los efectos del terreno elevado en el movimiento. El modificador por cambio de elevación se aplica cuando un personaje que vuela alto desciende al nivel de suspendido en el aire en terreno elevado. Los personajes, objetos y aspectos de terreno en terreno elevado se califican como elevados. Los personajes, objetos y terreno que no están en terreno elevado están en tierra. Un personaje en tierra puede ser uno suspendido en el aire o uno que no tenga el modo de movimiento de volar.

****Dibujo 14**

Starfire está al borde de una zona de terreno elevado. Terra no. A pesar de que están adyacentes, Cheetah no puede hacer un ataque de combate cuerpo a cuerpo a Starfire porque ésta se encuentra en terreno elevado. Starfire puede atacar a Cheetah usando un ataque de combate a distancia.

El terreno elevado no puede destruirse. Si una línea de fuego entre dos personajes en tierra atraviesa una línea delimitadora de terreno elevado resultará bloqueada. Si la línea de fuego entre un atacante en terreno elevado y un objetivo en terreno elevado cruza un número par de líneas delimitadoras de terreno elevado no resulta bloqueada; sin embargo, los personajes grandes, los personajes elevados y las líneas delimitadoras de otros tipos de terreno elevado seguirán afectando y bloqueando la línea de fuego normalmente.

Una casilla con una línea roja recorriéndola, señalando el límite de una zona de terreno elevado, está en el saliente del terreno elevado. Si un personaje elevado está en el saliente de dicho terreno puede hacer ataques a distancia cuyo objetivo sean personajes en tierra, y ser objetivo a su vez de ataques a distancia de personajes en tierra. Si la línea de fuego entre un personaje en tierra y uno elevado atraviesa cualquier casilla elevada que no esté en el saliente del terreno elevado, la línea de fuego estará bloqueada.

Una línea de fuego que estuviera despejada entre un personaje elevado y otro en tierra resultaría bloqueada por personajes gigantes y grandes. El terreno obstaculizado no afecta a una línea de fuego entre un personaje elevado y otro en tierra, a no ser que el objetivo ocupe una casilla de terreno obstaculizado.

Los personajes que estén en casillas adyacentes pero a distinta elevación no pueden hacer ataques de combate cuerpo a cuerpo uno contra otro, pero pueden designarse objetivos de ataques de combate a distancia, tal y como se muestra en el Dibujo 14.

MAPAS

HeroClix tiene tres tipos de mapas: de exteriores, de interiores y los que combinan ambos tipos de terreno.

MAPAS DE EXTERIORES

Los mapas de exteriores no tienen espacios interiores. Un mapa marcado como “outdoor” u “outdoors” (de exteriores) es un mapa de exteriores. El terreno de un mapa de este tipo se denomina “terreno de exteriores”. Todas las reglas estándar se aplican a una batalla en un mapa de este tipo.

****Dibujo 15**

Bizarro usa Superfuerza para coger una roca. En el siguiente turno podrá usarla para atacar a Lex Luthor.

MAPA DE INTERIORES

Los mapas de interiores representan campos de batalla emplazados completamente dentro de un edificio o estructura. Un mapa marcado como “indoor” o “indoors” (de interiores) es un mapa de interiores. El terreno de un mapa de este tipo se denomina “terreno de interiores”. Las batallas en un mapa de interiores usan todas las reglas estándar con las siguientes excepciones:

- Los personajes capaces de volar no pueden usar el modo de vuelo de volando alto.
- Los personajes suspendidos en el aire y los que tienen el poder de Saltar/Trepar no pueden atravesar paredes o subirse a terreno bloqueado de interiores.
- Los personajes con el poder de Fase pueden moverse a través de paredes o terreno bloqueado de interiores.

****Dibujo 16**

Wonder Woman puede hacer un ataque de combate a distancia contra el Joker usando el generador.

MAPAS DE INTERIORES/EXTERIORES

Los mapas marcados como “indoor/outdoor” (interior/exterior) tienen partes que siguen las reglas tanto de los mapas de interiores como de los de exteriores. Los mapas de interiores/extteriores siguen todas las reglas de los de exteriores, excepto que las casillas dentro de los límites de una línea amarilla siguen todas las reglas de los mapas de interiores.

OBJETOS

Los marcadores de objetos y los objetos 3-D pueden ser movidos, cogidos y usados por personajes con determinados poderes. Los objetos son ligeros (los marcadores de objeto con reborde amarillo) o pesados (los marcadores de objeto con reborde rojo). Los ligeros infligen menos daño que los pesados.

Independientemente del valor de daño del atacante, un ataque de combate a distancia con éxito con un objeto ligero causa 2 de daño, y uno con un objeto pesado hace 3. Los objetos pueden destruirse usando las reglas de destrucción de casillas de terreno bloqueado (ver “Destrucción de terreno bloqueado” en la **p. 25). Un objeto en la misma casilla que un personaje puede ser objetivo de un ataque de combate a distancia o de cuerpo a cuerpo. Un personaje en la misma casilla que un objeto no sufre daño cuando el objeto es destruido. Un atacante no puede designar como objetivos a un personaje y a un objeto en la misma acción.

Un objeto se considera terreno obstaculizado a no ser que un personaje lo lleve. Un objeto cogido no se considera terreno, y no puede designarse objetivo, destruirse o quitarse al personaje que lo tiene cogido.

****Dibujo**

Marcadores de objetos pesados

Marcadores de objetos ligeros

SUPERFUERZA

Los personajes con Superfuerza pueden coger un objeto y usarlo como arma. Un personaje sólo puede llevar un objeto a la vez. Un personaje no puede elegir soltar un objeto cuando ya lo ha cogido; para deshacerse de él el personaje tiene que usarlo en un ataque. No obstante, si un personaje que lleva un objeto es noqueado o pierde el poder de Superfuerza, soltará el objeto automáticamente, que caerá en la casilla que el personaje ocupaba cuando se perdió el poder o fue noqueado.

Cuando un personaje con Superfuerza se mueva como consecuencia de una acción de movimiento, de poder o gratuita podrá coger un objeto, que deberá estar bien en la casilla que ocupa el personaje o en una adyacente. Un personaje puede mover, coger un objeto y seguir su movimiento. También puede coger un objeto incluso si otro personaje ocupa la misma casilla del objeto (hacerlo no afecta al personaje que ocupa esa casilla). Coloca el marcador de objeto bajo la base del personaje con Superfuerza para indicar que está agarrándolo.

Un objeto es destruido cuando se usa en un ataque, incluso si el ataque falla (no se dejará marcador de escombros por terreno destruido). Elimina el objeto de la partida.

Combate cuerpo a cuerpo. Un personaje con un objeto que haga un ataque de combate cuerpo a cuerpo tiene que usar el objeto en el ataque, como se muestra en el Dibujo 15. En un ataque con éxito, un objeto ligero aumenta el daño infligido por el personaje en 1, y un objeto pesado aumenta el daño infligido por el personaje en 2.

Combate a distancia. Un personaje con Superfuerza puede arrojar un objeto a un único personaje contrario, tal y como se muestra en el Dibujo 16. Para lanzar un objeto asigna al personaje una acción de combate a distancia, incluso si su valor de alcance es de 0. Independientemente del valor de alcance del atacante, los objetos ligeros pueden lanzarse a 6 casillas y los pesados a 4. Un personaje que lleve un objeto no tiene que atacar con él cuando se le asigna una acción de combate a distancia.

****Dibujo 17**

Linterna Verde puede mover la motocicleta hasta 10 casillas en cualquier dirección.

TELEQUINESIA

Los personajes con Telequinesia pueden mover objetos o usarlos como armas. El personaje con Telequinesia debe estar adyacente o en la misma casilla del objeto para usar el poder en él. Cuando lo haga, la distancia se mide desde el objeto sobre el que se va a usar el poder.

Los personajes con Telequinesia también pueden mover personajes. Los personajes con dicho poder deben estar adyacentes al personaje sobre el que usarán el poder.

****Dibujo 18**

Linterna Verde emplea Telequinesia para atacar a Ra's al-Ghul con una roca.

Cómo mover objetos o personajes. Para mover un objeto mediante Telequinesia, el personaje debe estar adyacente u ocupar la misma casilla del objeto. Da al personaje una acción de poder. Mueve el objeto hasta 10 casillas en cualquier dirección y colócalo en una casilla que contenga terreno despejado u obstaculizado, tal y como se muestra en el Dibujo 17. El personaje que mueve el objeto debe tener una línea de fuego despejada hacia la casilla objetivo. El objeto movido no afecta a dicha línea.

Cómo atacar con un objeto. Para atacar con un objeto usando Telequinesia (como se ve en el Dibujo 18), asigna al personaje una acción de poder. El personaje debe hacer objetivo con un solo objeto a un solo personaje contrario adyacente, a un único personaje contrario hasta a 10 casillas de distancia o a un solo personaje contrario volando alto hasta a 5 casillas de distancia. Si el personaje no está volando y está adyacente a uno o más personajes contrarios, deberá usar el objeto contra un personaje contrario adyacente. El atacante debe tener una línea de fuego despejada hacia el objetivo. El objeto empleado como arma no afecta a dicha línea.

El alcance se cuenta desde el objeto, no desde el atacante.

PROEZAS

Las Proezas representan el entrenamiento especial u otras habilidades de un personaje. Algunas Proezas requieren que el jugador escoja un personaje o personajes que cumplan unos requisitos para esa proeza y que se asigne a los personajes elegidos. Esta elección debe hacerse cuando construyes tu fuerza; sólo el personaje o personajes asignados podrán usarla. Para asignarle una proeza, el dial de combate de un personaje debe poder girarse de modo que todos los requisitos de la misma sean visibles por la ranura de estadísticas al mismo tiempo, aunque un poder o valor de combate requerido no necesita ser visible en el clic inicial de un personaje para que se le asigne la proeza. Si un personaje tiene que ser miembro de un equipo concreto o debe poseer una habilidad de equipo determinada como requisito de la proeza, el símbolo de equipo de ese equipo debe estar impreso en su dial. Si una proeza no requiere que elijas a un personaje o personajes de tu fuerza, al menos uno de ellos debe reunir sus requisitos.

Las proezas incluidas en tu fuerza pueden asignarse sólo a personajes que sean parte de ella, y no pueden ser usadas por un jugador oponente, ni siquiera si el personaje con la proeza se hace aliado de la fuerza de un jugador oponente durante la partida. Puede asignarse más de una proeza a un personaje; sin embargo, no pueden asignarse múltiples copias de la misma a un personaje.

Para que un personaje use una proeza asignada tienen que estar impresos en su dial (o ser visibles en su dial de combate por la ranura de estadísticas) todos los requisitos de la misma. Si usar una proeza requiere dar una acción al personaje, los requisitos deben estar presentes en el dial de combate en el momento en que el jugador da la acción al personaje. No pueden modificarse los valores de combate para cumplir los requisitos exigidos por la proeza. Un personaje que ya reúna los requisitos para usar una proeza puede ver sus valores de combate modificados mientras las modificaciones le sigan permitiendo cumplir los requisitos. Una proeza asignada a un personaje tiene efecto durante una acción a no ser que el jugador que controla al personaje indique al comienzo de la misma que no la está usando. La proeza vuelve a estar activa inmediatamente después de terminar la acción en que no se usó.

Las proezas que modifican los valores de combate de un personaje lo hacen sólo cuando se usa. Si una proeza modifica el valor de movimiento o de alcance de un personaje, aplícalo inmediatamente antes de dar la acción para usar la proeza. Si una proeza modifica el valor de ataque, defensa o daño de un personaje, aplícalo durante el ataque antes de la tirada de ataque, pero después de aplicar cualquier valor de sustitución.

PERSONAJES ESPECIALES

Hay cuatro tipos de personajes especiales, cada uno con reglas adicionales referidas a ellos: los personajes de base doble, los transportadores, los personajes gigantes y los personajes grandes.

PERSONAJES DE BASE DOBLE

Un personaje de base doble está montado en una base que ocupa dos casillas. Un personaje de base doble tiene 10 casillas adyacentes cuando no está en diagonal.

Cuando ocupa dos casillas adyacentes diagonalmente tiene 12 casillas adyacentes, tal y como se aprecia en el Dibujo 19. Cuando un personaje de base doble ocupa casillas adyacentes diagonalmente bloquea las líneas de fuego a través de su diagonal, y los personajes en los lados opuestos de la misma no están adyacentes.

****Dibujo 19**

Los personajes de base doble tienen más casillas adyacentes que los normales. Las casillas marcadas con una “X” están adyacentes a la Figura A, mientras que las marcadas con una “Y” están adyacentes a la Figura B.

Movimiento. El jugador que mueve a un personaje de base doble escoge cualquier casilla adyacente a ese personaje para empezar a contar el movimiento. Un personaje de este tipo debe finalizar su movimiento de modo que su base descansa en una de las casillas dentro de su valor de movimiento, y de forma que ambas partes de la base estén en terreno a la misma elevación, incluso cuando vuela alto. Cuando un personaje de base doble finaliza su movimiento en una diagonal ocupa sólo las dos casillas ocupadas por los puntos centrales impresos en su base. Un personaje de base doble no puede terminar su movimiento con un muro entre los dos puntos centrales impresos en su base.

Ataque. Cuando trazes una línea de fuego hacia o desde un personaje de base doble puedes elegir hacerlo hacia o desde cualquiera de las casillas ocupadas por ese personaje. Cuando ataques a un personaje en la misma elevación, la línea de fuego quedará bloqueada si atraviesa cualquier casilla ocupada por un personaje de base doble.

Los personajes de base doble no pueden ser movidos mediante Telequinesia y no resultan afectados por Descarga de Fuerza o catapulta.

TRANSPORTADORES

Un personaje transportador tiene opciones de movimiento y combate especiales. El símbolo de movimiento de un transportador está impreso en negativo en su dial (**símbolos inversos de delfín, bota y ala). Un transportador sigue todas las reglas normales de movimiento y combate de un personaje con su modo de movimiento. Los transportadores pueden llevar a otros personajes (lee “Cómo llevar a otros personajes” en la **p. 18).

Moverse y atacar. Los transportadores tienen una capacidad especial que les permite moverse y atacar en un solo turno. Para usar la capacidad del transportador asígnale una acción de movimiento cuando no esté adyacente a un personaje oponente. El transportador puede atravesar casillas adyacentes a personajes contrarios. Durante su movimiento puede hacer un ataque de combate cuerpo a cuerpo o de ataque a distancia como acción gratuita. Debe estar en una casilla en que pueda terminar su movimiento legalmente para poder hacer el ataque; reduce su valor de ataque en 2. El transportador puede usar el resto de su movimiento tras hacer el ataque.

PERSONAJES GIGANTES

Un personaje con el símbolo de daño de **gigante es un personaje gigante. Estos personajes se ciernen sobre el campo de batalla y llegan mucho más lejos que los demás.

Un personaje gigante está adyacente (a efectos de movimiento y ataques cuerpo a cuerpo) a personajes de tamaño normal (los que tienen el símbolo de daño de **impacto), a personajes grandes y otros personajes gigantes cuando están hasta a 2 casillas de distancia, independientemente de la elevación o modo de vuelo de los demás personajes, aunque un personaje gigante elevado no está adyacente a un personaje de tamaño normal en tierra. Los personajes de tamaño normal y grande están adyacentes a

personajes gigantes hasta a dos casillas de distancia a efectos de movimiento, pero no de ataques de combate cuerpo a cuerpo. Un personaje de tamaño normal o grande debe estar a una casilla del gigante para hacerle un ataque de combate cuerpo a cuerpo. Se considera que los personajes a dos casillas de un personaje gigante no están adyacentes a efectos de combate a distancia.

Para determinar si un personaje a dos casillas de distancia está adyacente a un personaje gigante usa una regla o traza una línea imaginaria desde el centro de la casilla del gigante hasta el centro de la que ocupa el objetivo. Si la línea cruza terreno bloqueado y el objetivo está en tierra o elevado los personajes no están adyacentes, o si la línea atraviesa terreno elevado y ambos personajes están en tierra tampoco estarán adyacentes. En los demás casos sí.

Los personajes gigantes ignoran los efectos del terreno obstaculizado, elevado o bloqueado de exteriores en el movimiento. Estos personajes no pueden ser movidos mediante Telequinesia, e ignoran las Descargas de Fuerza y Plasticidad de otros personajes.

Los personajes de tamaño normal no bloquean la línea de fuego hacia o desde un personaje gigante. Los personajes gigantes y grandes bloquean la línea de fuego hacia o desde un personaje gigante. El terreno obstaculizado, el bloqueado y el elevado afectan normalmente la línea de fuego hacia un personaje gigante. Un personaje gigante en tierra y uno de tamaño normal en tierra trazan líneas de fuego y hacen ataques de combate a distancia uno contra otro como si ambos estuvieran en tierra. Un personaje gigante y un personaje en terreno elevado trazan líneas de fuego y se hacen ataques de combate a distancia uno a otro como si ambos estuvieran elevados. Un personaje gigante y un personaje que vuela alto trazan líneas de fuego y se atacan uno a otro como si ambos estuvieran volando alto y usando sus valores de alcance completos.

PERSONAJES GRANDES

Un personaje con el símbolo de daño de **puño impreso en su dial es un personaje grande. Los personajes grandes son colosales, y tienen reglas especiales que se proporcionan con la figura. Los personajes grandes no reducen sus valores de alcance a la mitad cuando atacan a personajes que vuelan alto. Todos los personajes grandes bloquean las líneas de fuego hacia otros personajes. Los personajes grandes ignoran los efectos del terreno obstaculizado, elevado y bloqueado de exteriores en el movimiento.

Los personajes grandes no pueden ser movidos mediante Telequinesia.

¿ES ÉSTE EL FINAL DE NUESTRO HÉROE?

La partida termina cuando se da una de las siguientes situaciones:

1. Uno de los jugadores ya no tiene personajes en el campo de batalla, **O**
2. transcurre el tiempo predeterminado para la partida, **O**
3. todos los jugadores acuerdan terminar la partida **O**
4. pasan un número predeterminado de asaltos.

Un personaje no puede dejar el campo de batalla antes de que termine la partida a menos que sea noqueado, lo indique una Proeza o el escenario permita específicamente esa acción.

Las reglas para finalizar un escenario se superponen a las reglas estándar de fin de partida o condiciones de victoria si resulta pertinente.

¡VICTORIA!

Al final de la partida todos los jugadores cuentan sus puntos de victoria. Quien tenga más puntos de victoria gana la partida. Si dos jugadores jugaron como aliados se suman sus puntos.

Si hay un empate en los totales de puntos de victoria de dos o más jugadores o si no se derrotó a ningún personaje, gana el jugador que tuviera menos puntos en su total de

construcción. Si se juega un escenario usa las condiciones de victoria del mismo para decidir el ganador. Después de la partida los jugadores recuperan sus personajes y cartas.

Los puntos de victoria se cuentan de la siguiente forma:

-Cada personaje contrario que hayas derrotado durante la partida te proporciona una cantidad de puntos de victoria igual a su valor en puntos. Esos puntos se suman durante la partida a medida que se derrotan personajes.

-Si un personaje derrota a su archienemigo, el jugador con ese personaje recibe el doble de puntos de victoria por dicho archienemigo.

-Cada personaje aliado que empezara la partida en tu fuerza y no fuera derrotado al terminar la partida te proporciona una cantidad de puntos de victoria igual a su valor en puntos.

-Los puntos por personajes que fueron derrotados pero no por un personaje contrario (como aquellos personajes cuyas acciones les causaron daño por presión provocando la aparición de los tres símbolos de KO en sus ranuras de estadísticas) van a parar al jugador oponente cuyo personaje dañara a ese personaje más recientemente. Si ningún jugador oponente dañó al personaje divide los puntos de victoria a partes iguales entre todos los oponentes.

-Los puntos de victoria por las Proezas que no fueron eliminadas de la partida van al jugador que construyó su fuerza con esa Proeza. Si una de ellas requiere que escojas a un personaje, elimínala de la partida cuando el personaje asignado sea derrotado y da los puntos de victoria por ella del mismo modo que cuando se derrota a un personaje. Si una Proeza requiere que escojas a dos o más personajes, elimínala de la partida cuando el último personaje a la que estaba asignada sea derrotado y da los puntos de victoria por ella del mismo modo que se dan por el último personaje asignado derrotado. Si el coste total de una Proeza aumenta gradualmente con cada personaje que la tiene asignada, cada vez que uno de esos personajes sea derrotado asigna puntos de victoria iguales a ese grado de coste en puntos del mismo modo que se dan los puntos de victoria por ese personaje. Si una Proeza no requiere que escojas a un personaje o personajes, elimínala de la partida cuando todos los personajes de tu fuerza sean derrotados y da los puntos de victoria por ella del mismo modo que se dan por el último personaje derrotado. Si una Proeza es eliminada de la partida y todos los personajes asignados están en el campo de batalla, da los puntos de victoria por ella al jugador cuyo personaje dañó más recientemente al personaje que la tenía asignada. Si ningún oponente dañó a ese personaje, reparte los puntos de victoria por la proeza entre todos los oponentes a partes iguales.

LA ETIQUETA EN HEROCLIX

Para evitar o resolver discusiones te sugerimos las siguientes normas de etiqueta:

-Constantemente cogerás tus personajes durante una partida para mirar o girar sus diales. Señala la casilla en que estaban con un contador para luego devolverlas correctamente.

-Pueden producirse situaciones no contempladas por las reglas, y puede que los jugadores no coincidan en la forma de resolverlas. En esos casos tira un dado de seis caras. Con un resultado de 1 a 3 no se permite la acción discutida; con un resultado de 4 a 6 sí se permite.

ESCENARIOS

Los escenarios añaden reglas o limitaciones especiales a una partida de HeroClix para crear un conjunto particular de circunstancias o para contar una historia determinada. Si va a usarse un escenario para una partida, todos los jugadores deben estar de acuerdo antes de construir sus fuerzas.

ESCENARIO DE EJEMPLO: LA CONFRONTACIÓN

Los personajes se han desafiado a un combate para demostrar de una vez por todas quién debería proteger (o gobernar) la ciudad. Se trata de una batalla campal, y la ciudad depende de ti. ¡Así que actúa rápido!

CONDICIONES DE VICTORIA

Cuenta el número de turnos de cada jugador mientras jugáis. Cuando todos los jugadores hayan jugado cinco turnos, contad vuestros puntos de victoria. Cada personaje contrario que hayas derrotado durante la partida te proporciona una cantidad de puntos de victoria igual a su valor en puntos. Si un jugador gana un total de puntos de victoria de al menos la mitad del total de construcción para esa partida, gana. Por ejemplo, en una partida de 200 puntos, si un jugador gana al menos 100 puntos de victoria después de los primeros 5 turnos, gana. Si más de un jugador gana al menos la mitad del total de construcción, gana el que tenga más puntos de victoria.

Si no gana ningún jugador sigue la partida y comprueba los puntos de victoria totales cuando cada jugador haya completado otros cinco turnos. Entonces termina la partida y gana el jugador con más puntos de victoria.

Si los puntos de victoria totales de dos o más jugadores son iguales, gana el jugador que construyera su fuerza con menos puntos.

GLOSARIO

Acción: el ataque, movimiento o uso de un poder de un personaje.

Acción de combate a distancia: un ataque que requiere una línea de fuego despejada hacia un objetivo a una distancia máxima igual al valor de alcance del atacante.

Acción de combate cuerpo a cuerpo: una acción que se asigna a un personaje que le permite hacer un ataque de combate cuerpo a cuerpo.

Acción de movimiento: una acción que se da a un personaje que le permite desplazarse su valor de movimiento en casillas o intentar zafarse.

Acción de poder: una acción que se da a un personaje que le permite usar un poder, habilidad de equipo o Proeza.

Acción gratuita: una acción que no coloca contador de acción a un personaje.

Activar: iniciar el uso de un poder. Una acción asignada a un personaje puede activar un poder.

Alcance: la distancia (en casillas) entre un personaje y una casilla específica, contando desde el centro de una casilla a la siguiente e incluyendo la casilla objetivo.

Archienemigos: personajes con el mismo símbolo de expansión, base del mismo color (no de negro) y nombres distintos.

Atacante: el personaje que inicia el ataque.

Ataque: una acción que incluye una tirada de ataque para determinar si un personaje impacta a otro.

Borde: uno de los límites más externos de un mapa.

Campo de batalla: el lugar donde luchan los personajes.

Cancelar: desactivar uno de los poderes opcionales de un personaje.

Casillas adyacentes: todas las casillas del campo de batalla que tocan una casilla central, incluyendo las que están en la diagonal.

Catapulta: alejarse de un atacante a causa de la fuerza de su ataque.

Clic: un giro del dial cuyo “clic” resultante puede sentirse y oírse.

Comodín: una habilidad de equipo que permite a un personaje usar cualquier habilidad de equipo poseída por cualquier figura aliada en el campo de batalla.

Condiciones de victoria: las reglas que perfilan cómo se decide el ganador al final de una partida de HeroClix.

Contador de acción: una moneda, cuenta o cualquier otro objeto usado para señalar si se ha dado o no una acción a un personaje (aparte de una acción gratuita) y cuántas acciones (aparte de gratuitas) se han dado a ese personaje.

Contrarrestar: eliminar un poder del dial de combate de un personaje. El efecto del poder contrarrestado cesa inmediatamente.

Copia: un múltiplo de un elemento de juego. Por ejemplo, una fuerza puede contener más de una copia de una figura que no sea única.

Curar: restaurar salud que ha sido reducida por daño.

Daño: un cambio en el estado de un personaje que lo aproxima a ser noqueado (KO) que causa un clic a su dial de combate en el sentido de las agujas del reloj.

Daño 0: un poder que inflige daño 0 puede ver ese valor modificado.

Daño infligido: el número de clics que un personaje atacante inflige a un personaje objetivo.

Daño por catapulta: el daño infligido a un personaje cuando su ruta de catapulta se cruza con un muro, el borde del mapa, el límite de terreno elevado o el límite de terreno bloqueado.

Daño por presión: clic que se hace a un personaje presionado en el sentido de las agujas del reloj.

Daño sufrido: el número de clics aplicados en el sentido de las agujas del reloj a un personaje objetivo.

Derrotado: un personaje que es noqueado y eliminado de la partida.

Diagonal: una dirección que no es ni paralela ni perpendicular pero que está en ángulo oblicuo a un punto central. Las cuatro casillas que tocan una casilla central en sus esquinas están en la diagonal de esa casilla.

Dial de combate: la pieza de plástico bajo la base de un personaje en la que están impresos los poderes y valores de combate de un personaje.

Elevado: sobre una zona de terreno elevado.

Eliminada: apartada de la partida.

Eliminado del campo de batalla: un personaje, objeto o restante pieza de juego que aún podría volver a la partida.

Eliminado de la partida: un personaje, objeto u otra pieza del juego que no puede volver a usarse en la partida actual.

En tierra: personajes, objetos o terreno que no están elevados o volando alto.

Escenario: reglas especiales para una partida concreta de HeroClix acordadas por todos los jugadores antes de que dicha partida comience.

Este personaje: la frase “este personaje” se refiere siempre al personaje activo o al personaje que usa un poder.

Evadir: evitar ser impactado por un ataque que normalmente tendría éxito.

Experimentado: un rango de personaje representado por un anillo azul alrededor del borde de su peana. Un personaje experimentado representa una versión del personaje que ha estado activo durante un tiempo pero aún no tiene todo su poder.

Exteriores: cualquier sitio de un mapa marcado como “outdoor” o “outdoors” (exterior) o que no esté dentro de una línea delimitadora amarilla en un mapa marcado como “indoor/outdoor” (interiores/exteriores).

Fallo crítico: cualquier tirada de dados cuyo resultado sea dos 1.

Figura: la representación esculpida de un personaje montado en su peana.

Fuerza: el equipo de personajes controlado por un jugador.

Habilidades de equipo: habilidades especiales que posee un personaje debido a su pertenencia a un grupo. Las habilidades de equipo se indican con un símbolo impreso en la base del personaje.

Ignora: no resulta afectado por un efecto o propiedad o considera que no existe o no se ha producido.

Impacto: cuando la suma del resultado de tirar dos dados de seis caras más el valor de ataque del atacante es igual o mayor que el valor de defensa del objetivo.

Impacto crítico: cualquier tirada de dados cuyo resultado sea de dos 6.

Indicador de vuelo: la pequeña pieza de plástico que baja y sube por el poste transparente sobre el que se monta un personaje volador.

Interiores: cualquier sitio en un mapa marcado como “indoor” (interior) o dentro de una línea delimitadora amarilla en un mapa marcado como “outdoor” (exterior).

Línea delimitadora: la línea de color que señala el tipo y casillas más externas de una zona de terreno.

Línea de fuego: el rumbo que traza un ataque de combate a distancia desde el atacante al objetivo.

Mapa: un dibujo que representa la zona en la que tiene lugar una partida de HeroClix.

Marcadores de objeto: trozos redondos de cartón que representan objetos en el campo de batalla.

Marcadores de terreno: trozos cuadrados de cartón usados para representar distintos tipos de terreno, como barreras, nubes de humo, muros u objetos destruidos o especiales requeridos por los escenarios.

Marcador de transeúnte: un disco con una representación gráfica en vez de una figura que puede incluirse como parte de una fuerza.

Modificador: un número que aumenta o reduce el valor de combate, el daño infligido o el daño sufrido.

Modificador por cambio de elevación: la reducción en 1 al valor de movimiento de una figura voladora cada vez que una acción le hace ascender a nivel de vuelo alto o descender a nivel de suspendido en el aire.

Modificador por terreno obstaculizado: la suma de 1 al valor de defensa de un personaje cuando la línea de fuego desde el atacante hasta aquél atraviesa una línea delimitadora de terreno obstaculizado o una casilla con objeto.

Nadadora: un tipo de movimiento que permite a los personajes tratar el terreno acuático como terreno despejado a efectos de movimiento. Viene señalado por el símbolo de **delfín impreso junto al valor de movimiento de un personaje.

No volador: un personaje sin el tipo de movimiento de volar.

Noqueado: un personaje con tres símbolos de KO visibles en su dial de combate. Un personaje noqueado es eliminado de la partida.

Novato: el rango de un personaje representado por un anillo amarillo alrededor del borde de su peana. Un personaje novato representa su versión menos experimentada y normalmente menos poderosa.

Número de colección: un número específico de un personaje concreto en la expansión.

Objetivo: el personaje o personajes contra los cuales se hace un ataque o se dirige un poder.

Objeto 3-D: una escultura tridimensional que puede ocupar el lugar de un marcador de objeto durante la creación del campo de batalla.

Objeto ligero: un marcador de objeto con el borde amarillo.

Objeto pesado: un marcador de objeto con un borde rojo.

Opcional: un efecto del juego, como algunos poderes, proezas o habilidades de equipo que pueden cancelarse voluntariamente.

Peana: la pieza de plástico donde está montada la figura.

Personaje: la pieza de juego que representa a un héroe, villano o alguna otra personalidad en el juego.

- Personajes aliados:** los personajes que controlas y los controlados por un compañero de equipo aliado.
- Personajes contrarios:** personajes controlados por un oponente.
- Personaje gigante:** un personaje con el símbolo de **gigante impreso en su peana.
- Personaje grande:** un personaje con el símbolo de daño de **puño en su peana.
- Personaje normal:** un personaje con el símbolo de **impacto en su peana.
- Poderes:** las capacidades especiales de un personaje. Los poderes se representan mediante cuadros de colores rodeando los valores de combate en su dial de combate.
- Poder perdido:** cuando un poder ya no aparece en el dial de combate de un personaje una vez ha sufrido daño o ha sido curado.
- Posición inicial:** la posición del dial de combate que representa los valores de combate de un personaje al comienzo de la partida. Esta posición viene indicada por una línea verde vertical a la izquierda del conjunto de valores de combate.
- Presionado:** un personaje al que se ha dado un segundo contador de acción.
- Presionar:** dar a un personaje una segunda acción o un contador de acción antes de que se le retire el primer contador de acción.
- Primer jugador:** la persona que tiene el primer turno en una partida.
- Proeza:** entrenamiento o habilidades especiales poseídas por un personaje.
- Punto central:** un punto impreso en el centro del dial de un personaje.
- Rangos:** los distintos niveles de experiencia representados por anillos amarillos, azules, rojos, plateados, dorados, bronceados o púrpuras en los diales de los personajes. Los colores identifican a cada personaje como novato, experimentado, veterano, Único, súper-raro, de edición limitada o promocional respectivamente.
- Resolver:** terminar una acción y determinar sus efectos, incluyendo cualquiera de los siguientes: declaración de acción, completar un movimiento, lanzar un dado o dados, realizar cualesquiera acciones gratuitas permitidas por la acción declarada, infligir daño y sufrir daño.
- Saliente:** las casillas recorridas por una línea delimitadora roja a lo largo del borde de una zona de terreno elevado.
- Símbolo de expansión:** un símbolo en la base de un personaje que lo identifica como parte de una expansión concreta de HeroClix.
- Sin modificar:** el valor de combate de la pena de un personaje, no afectado por ningún modificador como los de poderes, terreno, etc.
- Sin daño:** un ataque que no inflige daño y que no puede verse modificado por poderes o habilidades de equipo.
- Suspendido en el aire:** volar cerca del suelo.
- Ranura de estadísticas:** la “ventana” con forma de L en la base de un personaje a través de la cual se ve su dial de combate.
- Terreno:** rasgos del mapa que representan agua, árboles, rocas, coches, muros, edificios u otros elementos físicos que podrían aparecer en el campo de batalla.
- Terreno bloqueado:** terreno que impide a un atacante trazar una línea de fuego despejada. Los personajes no pueden moverse a través de terreno bloqueado.
- Terreno despejado:** las zonas del campo de batalla donde un personaje puede moverse o hacer un ataque de combate a distancia sin penalización.
- Terreno elevado:** zonas del campo de batalla que se encuentran por encima del nivel del suelo.
- Terreno obstaculizado:** una zona que contenga árboles, mobiliario, escombros, objetos y otras cosas que pueden obstaculizar las acciones de un personaje.
- Tirada de ataque:** el resultado de lanzar dos dados cuando un personaje hace un ataque de combate a distancia o cuerpo a cuerpo.

Total de construcción: el valor máximo permitido conformado por la suma de los valores en puntos de todos los elementos de la fuerza de un jugador para una partida.

Único: un rango de personaje representado por un anillo plateado, bronceo o dorado alrededor del borde de su peana. Sólo puede haber un personaje único concreto en una fuerza en cualquier momento.

Valor de alcance: la distancia máxima (en casillas) a la que un personaje puede atacar a un objetivo.

Valor de ataque: un número que representa la habilidad de un personaje para impactar con éxito a un objetivo en combate.

Valores de combate: los cuatro números visibles a través de la ranura de estadísticas en el dial de un personaje y el número impreso junto al rayo(s) en su base.

Valor de daño: un número que representa el número de clics de daño que puede causar un personaje con un ataque con éxito.

Valor de defensa: un número que representa la habilidad de un personaje para evitar ser impactado.

Valor de movimiento: el número máximo de casillas que puede moverse un personaje en una acción.

Valor de sustitución: un valor que sustituye uno de los valores de combate de un personaje.

Veterano: un rango de personaje representado por un anillo rojo alrededor del borde de su peana. Un personaje veterano representa su versión más experimentada y, normalmente, más poderosa.

Volar: un tipo de movimiento que permite al personaje volar alto y suspenderse en el aire. Viene indicado por un símbolo de ala impreso junto al valor de movimiento.

Volando alto: volar muy por encima del campo de batalla.

Zafarse: alejarse de personajes contrarios adyacentes.

Zona de comienzo: una zona dentro de los límites de una línea púrpura.