

INDY HEROCLIX™

PODERES DE

VELOCIDAD

- x** **LLUVIA DE GOLPES** (Opcional). Da a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo. Este personaje puede efectuar dos (2) ataques de combate cuerpo a cuerpo (haciendo dos tiradas de ataque distintas) designando como objetivo a una única miniatura o a dos miniaturas adyacentes.
- x** **SALTAR/TREPAR** (Opcional). Cuando das a este personaje una acción de movimiento, se separa automáticamente e ignora los efectos de otros personajes o del terreno obstaculizado sobre el movimiento. Este personaje puede terminar su movimiento sobre terreno elevado o bloqueado de exteriores. Este personaje puede efectuar un ataque contra un personaje en tierra o volando alto con una acción de combate cuerpo a cuerpo, sin importar la elevación de la miniatura objetivo.
- x** **FASE/TELETRANSPORTE** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Muévelo en cualquier dirección un número de casillas igual a su valor de velocidad. Ignora los efectos de todos los personajes y elementos de terreno sobre el movimiento, incluyendo la elevación y las características del terreno. No puede finalizar su movimiento en terreno bloqueado.
- x** **CARGA** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Muévelo hasta la mitad de su valor de velocidad y efectúa luego un ataque de combate cuerpo a cuerpo como acción libre. Mientras este personaje muestre este poder en su dial de combate, ignora los efectos de Descarga de Fuerza y no puede ser catapultado.
- x** **CONTROL MENTAL** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Puede efectuar un ataque de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo. Si el ataque tiene éxito, no hace daño; en lugar de ello el objetivo u objetivos se convierten en miniaturas amigas de tu fuerza y enemigas de la de tu oponente. Asigna a cada objetivo una acción libre. Inmediatamente después de ejecutar esa acción, cada objetivo vuelve a ser enemiga tuya y amiga de la fuerza de su propietario. Este personaje recibe uno (1) de daño por cada 100 puntos del valor de puntos del objetivo o del valor total de los objetivos. Si este personaje tiene un alcance de cero (0), supón que el alcance de este poder es de cuatro (4). Este alcance no puede ser modificado.
- x** **PLASTICIDAD** (Opcional) Este personaje tiene éxito en sus intentos de separarse con un resultado en el dado de 2-6. Los enemigos que intentan separarse de un personaje con Plasticidad deben obtener un 6 en el dado para separarse con éxito. Si dos enemigos con Plasticidad son adyacentes utilizan las reglas estándar para separarse el uno del otro.
- x** **DESCARGA DE FUERZA** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Designa a un personaje enemigo adyacente y aléjale de este personaje un número de casillas igual al valor de Daño de este personaje. El personaje objetivo, mientras se le mueve de esta manera, se separa automáticamente, puede mover a través de casillas adyacentes a personajes enemigos e ignora los efectos del terreno obstaculizado. Este ataque inflige daño 0, pero el personaje enemigo puede sufrir daño por ser catapultado según las reglas.
- x** **VELOCIDAD HIPERSÓNICA** (Opcional). Escoge uno de los siguientes: **(1)** Cuando das a este personaje una acción de movimiento, puede moverse a través de casillas adyacentes a personajes enemigos y se separa automáticamente. Este personaje recibe una acción libre durante su movimiento que puede utilizar para efectuar una acción de combate a distancia o de cuerpo a cuerpo. Puede seguir efectuando el resto de su movimiento después de efectuar el ataque. **(2)** Da a este personaje una acción de poder. Puede efectuar un ataque de combate cuerpo a cuerpo como acción libre. Si el ataque tiene éxito este personaje puede seguir

efectuando ataques de combate cuerpo a cuerpo como acciones libres contra el mismo objetivo. Incrementa en uno (1) el valor de defensa que aparece del objetivo por cada ataque efectuado con éxito después del primero hasta que finalicen los ataques; compara el valor total del ataque con el valor incrementado de defensa para cada ataque. El ataque finaliza cuando el personaje atacante declara que finaliza la acción, falla uno de los ataques o el defensor es catapultado. Cuando el ataque finaliza, el daño inflingido es igual al número de ataques efectuados con éxito con esta acción de poder.

x **INFILTRACIÓN** (Opcional). Se considera que cualquier línea de fuego trazada hacia este personaje que cruce terreno obstaculizado, incluyendo la casilla que ocupa este personaje, cruza terreno bloqueado.

x **DISPARO A LA CARRERA** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Puede mover la mitad de su valor de velocidad y efectuar un ataque de combate a distancia como acción libre.

ATAQUE

x **Cuchillas/Garras/Colmillos** (Opcional). Cuando das a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo, si el ataque tiene éxito tira un dado de seis caras. El resultado es el daño que recibe el objetivo.

x **EXPLOSIÓN DE ENERGÍA** (Opcional). Da a este personaje una acción de combate a distancia y reduce su valor de daño a uno (1). Si el ataque tiene éxito compara la tirada de ataque con el valor de defensa de cualquier personaje adyacente al objetivo para determinar si también son impactados. Todos los personajes impactados con éxito sufren el daño del ataque.

x **ONDA DE PULSOS** (Opcional). Da a este personaje una acción de combate a distancia. Reduce su valor de alcance a la mitad. Traza líneas de fuego a cualquier miniatura (amiga o enemiga) dentro del alcance en cualquier dirección. Estas líneas de fuego nunca quedan bloqueadas por las bases de las miniaturas, pero sí son afectadas normalmente por el terreno. Si puede trazarse una línea de fuego a dos o más personajes el valor de daño de este personaje es de uno (1) para este ataque; de otro modo, utiliza el valor de daño normal de este personaje. Compara la tirada de ataque con el valor de defensa de cada objetivo dentro del alcance; cada personaje impactado recibe daño.

x **SUPERFUERZA** (Opcional). Cuando das a este personaje una acción de poder o de movimiento, durante esa acción, si este personaje se mueve, puede coger y transportar un objeto que esté en una casilla adyacente. Este personaje puede utilizar un objeto como arma. Si este poder se pierde o es contrarrestado mientras este personaje sujeta un objeto, coloca inmediatamente el objeto en la casilla que ocupa este personaje. Este personaje no puede cancelar este poder mientras transporta un objeto.

x **INCAPACITAR** (Opcional). Da a este personaje una acción de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia. El valor de daño de este personaje se reduce a daño 0 para este ataque. Si este personaje impacta con éxito a un objetivo que tenga un o ningún marcador de acción, coloca un marcador de acción sobre el objetivo. Incapacitar inflige uno (1) de daño de presión a un objetivo que reciba su segundo marcador de acción de este modo. Este poder no tiene efecto sobre personajes que ya tengan dos marcadores de acción.

x **DESCARGA PSÍQUICA** (Opcional). Da a este personaje una acción de ataque a distancia. El daño inflingido por este ataque no puede ser reducido por ningún poder que reduzca el daño.

x **NUBE DE HUMO** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Este personaje puede crear

hasta cuatro (4) casillas de terreno obstaculizado en cualquier punto dentro de su valor de alcance. Un personaje que tenga un valor de alcance de cero (0) puede colocar los marcadores en su casilla y en casillas adyacentes. Coloca hasta cuatro marcadores de humo en el campo de batalla. Cada marcador de humo debe estar en una casilla adyacente a otro marcador de humo creado por este personaje. Estos marcadores de terreno permanecen en su lugar hasta el comienzo de tu siguiente turno o hasta que el poder se pierda o sea contrarrestado.

x PONZOÑA (Opcional). Al comienzo de tu turno causa uno (1) de daño a cada personaje enemigo que se encuentre en una casilla adyacente a este personaje.

x ROBO DE ENERGÍA Da a este personaje un (1) click de curación cuando un personaje impactado por este personaje reciba daño en un ataque de combate cuerpo a cuerpo.

x TELEKINESIS (Opcional). Da a este personaje una acción de poder y escoge una de las siguientes opciones: **(1)** Puede efectuar un ataque de combate cuerpo a cuerpo. Este ataque no causa daño. Si el ataque tiene éxito puedes mover al personaje objetivo hasta diez (10) casillas en cualquier dirección. Los personajes se separan automáticamente e ignoran los efectos del terreno obstaculizado y otros personajes sobre el movimiento. El personaje objetivo puede ser colocado sobre terreno elevado, pero no sobre terreno bloqueado. Este personaje debe tener una línea de fuego despejada hasta la casilla destino. **(2)** Puede mover también objetos adyacentes que no estén siendo sujetos o a un personaje amigo hasta a diez (10) casillas. Los personajes se separan automáticamente e ignoran los efectos del terreno obstaculizado y otros personajes sobre el movimiento. El personaje objetivo puede ser colocado sobre terreno elevado, pero no sobre terreno bloqueado. Este personaje debe tener una línea de fuego despejada hasta la casilla destino. **(3)** Puede efectuar un ataque de combate a distancia utilizando un objeto adyacente que no tenga cogido un personaje. (ver la sección de Objetos en el reglamento). Este personaje debe tener una línea de fuego despejada hasta la casilla destino.

DEFENSA

x SUPERSENTIDOS (Opcional). Cuando este personaje es impactado con éxito por un ataque puedes tirar un dado de seis caras. Con un resultado de 5 ó 6 este personaje evade el ataque.

x DUREZA El daño infligido a este personaje se reduce en uno (1).

x DEFENDER (Opcional). Cualquier personaje amigo adyacente a este personaje puede utilizar el valor de defensa de este personaje en lugar del propio.

x ESCUDO DE ENERGÍA/DESVÍO Aumenta el valor de defensa de este personaje en 2 contra ataques de combate a distancia.

x BARRERA (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Este personaje puede crear hasta cuatro (4) casillas de terreno bloqueado en cualquier punto dentro de su valor de alcance. Coloca hasta cuatro (4) marcadores de barrera en el campo de batalla. Cada marcador de terreno de barrera debe estar adyacente a otro marcador de terreno de barrera creado por este personaje. Estos marcadores de terreno permanecen en su lugar hasta el comienzo de tu siguiente turno o hasta que el poder se pierda o sea contrarrestado.

x MENTE MAESTRA (Opcional). Cada vez que este personaje pueda recibir daño, todo el daño que recibiría normalmente puede infligirse en su lugar sobre cualquier personaje amigo adyacente con un valor en puntos menor.

x FUERZA DE VOLUNTAD (Opcional). Este personaje no recibe daño por presión

x IMPERTURBABLE (Opcional). Cuando este personaje recibe daño tira un dado de seis caras. Con un resultado de 5 ó 6 el daño inflingido se reduce a cero (0); con un resultado de 1 a 4 el daño inflingido se reduce en dos (2).

x REGENERACIÓN (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Tira un dado de seis caras y resta dos (2) del resultado. Considera un valor negativo como cero (0). El resultado es el daño que este personaje se cura.

x INVULNERABILIDAD El daño inflingido a este personaje se reduce en dos (2).

DAÑO

x EXPERTO EN COMBATE A DISTANCIA (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Puede efectuar un ataque de combate a distancia contra un único objetivo. Si así lo hace, incrementa su valor de daño en dos (2). El daño inflingido por este personaje no se incrementa al utilizar objetos como armas. No se pueden utilizar otros poderes para incrementar el valor de daño de este personaje, o el daño inflingido cuando este personaje utiliza Experto en Combate a Distancia.

x FURIA DE COMBATE Este personaje no puede recibir una acción de combate a distancia, no puede ser el objetivo de Control Mental y no puede ser transportado.

x APOYO (Opcional). Da a este personaje una acción de poder con personaje amigo como objetivo. Ninguno de los dos personajes puede estar adyacente a un personaje enemigo. Ignora todos los modificadores para el ataque de combate cuerpo a cuerpo. Si el ataque tiene éxito, tira un dado de seis caras. El resultado es el daño que cura al personaje objetivo.

x MEJORA (Opcional). En cualquier momento, como una acción libre, este personaje puede incrementar en uno (1) el daño inflingido por un ataque de combate a distancia efectuado por uno o más personajes amigos adyacentes a este personaje.

x CONTROL DE LA PROBABILIDAD (Opcional). Una vez durante tu turno este personaje te permite repetir una tirada de uno o más dados. Utiliza el nuevo resultado en lugar del original. Este personaje debe estar como máximo hasta a diez (10) casillas del personaje que lleva a cabo la acción y tener una línea de fuego clara hacia ese personaje. También, en cualquier momento durante el turno de un enemigo, este personaje puede obligarle a repetir una tirada. Debe utilizar el nuevo resultado en lugar del original. Este personaje debe estar como máximo hasta a diez (10) casillas del personaje que lleva a cabo la acción y tener una línea de fuego clara hacia ese personaje. En partidas con varios jugadores, solo puedes utilizar Control de la Probabilidad una vez cuando no es tu turno.

x CAMBIO DE FORMA Cuando este personaje es escogido como el objetivo de un ataque tira un dado de seis caras. Con un resultado de 6 el ataque no puede efectuarse. El atacante debe escoger otro objetivo o utilizar al personaje atacante para llevar a cabo otra acción distinta.

x **EXPERTO EN COMBATE CUERPO A CUERPO** (Opcional). Da a este personaje una acción de poder. Puede efectuar un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra un único objetivo. Si así lo hace, incrementa su valor de daño en dos (2). El daño inflingido por este personaje no se incrementa al utilizar objetos como armas. No se pueden utilizar otros poderes para incrementar el valor de daño de este personaje, o el daño inflingido cuando este personaje utiliza Experto en Combate Cuerpo a Cuerpo.

x **DESCONCERTANTE** (Opcional). Una vez, durante turno, este personaje puede añadir o restar uno (1) a cualquier Valor de Combate (incluyendo el Alcance) de cualquier personaje que se encuentre hasta a diez (10) casillas de él, incluyéndose a sí mismo, hasta el final del turno. Este personaje tener una línea de fuego despejada hacia ese personaje. Si el personaje objetivo recibe daño o es curado durante el turno, el efecto finaliza.

x **INGENIO SUPERIOR** (Opcional). Una vez durante tu turno este personaje puede contrarrestar un poder de un personaje enemigo objetivo; considera al objetivo como si no tuviera el poder contrarrestado. Ese poder permanece contrarrestado hasta el comienzo de tu siguiente turno. Este personaje debe estar hasta a diez (10) casillas del objetivo y tener una línea de fuego despejada hacia el mismo. En lugar de un poder, puedes escoger contrarrestar la capacidad de personaje que vuela de alto; en ese caso, cambia al personaje en vuelo alto a vuelo bajo inmediatamente. Si este personaje pierde Ingenio Superior o es noqueado, el poder contrarrestado vuelve de inmediato.

x **LIDERAZGO** (Opcional). Al comienzo de tu turno, como acción libre, tira un dado de seis caras. Con un resultado de 4-6, añade una acción extra a tu cantidad de acciones normal durante ese turno. Solo puedes ganar una acción extra cada turno con este poder, incluso aunque tengas más de una miniatura con Liderazgo.



Devir
www.devir.es

WIZKIDS
www.wizkidsgames.com

©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. HeroClix and WizKids are trademarks of WizKids, LLC. Patent pending. All 2000 AD characters, names, logos, and distinctive likenesses are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S. All artwork and text featuring 2000 AD characters and related indicia ©2003 Rebellion A/S. All rights reserved. DANGER GIRL characters and images TM & ©2003 ATOMICO. All rights reserved. All CrossGen Characters TM & ©2001-2003 CrossGen Intellectual Property, LLC. All rights reserved. Kabuki ©2003 David Mack. All rights reserved. Mike Mignola's Hellboy and B.P.R.D. TM & ©1998, 2003 Michael Mignola. All rights reserved. The Darkness and Witchblade ©2003 Top Cow Productions, Inc. All rights reserved. Shi ©2003 William Elliott Tucci. All rights reserved.

INDY HEROClix™

HABILIDADES DE EQUIPO



2000 AD: En cualquier momento, durante la partida, puedes declarar a un equipo enemigo o personaje como tu objetivo. Una vez el personaje o equipo haya sido elegido, no puede cambiarse durante el resto de la partida. Todos los miembros del equipo de 2000 AD incrementan su valor de ataque en uno (1) al atacar al equipo o personaje elegidos.



CROSSGEN: Cuando este personaje recibe daño de un ataque, inflige uno (1) de daño al atacante. Este daño no puede reducirse o evadirse.



CRUSADE: Todas las tiradas de ataque efectuadas por miembros de la Cruzada que tengan como resultado un doble (excepto un doble 1) catapultan un número de casillas igual al valor de daño del personaje atacante.



DANGER GIRL: Cuando un miembro de este equipo es elegido como el objetivo de un ataque, tira un dado de seis caras. Con un resultado de 6 el ataque no puede efectuarse; el personaje ha engañado al atacante con un disfraz o le ha aturdido con su apariencia. El atacante debe escoger otro objetivo o efectuar una acción diferente con ese mismo personaje en su lugar.

B.P.R.D.

BUREAU OF PARANORMAL RESEARCH AND DEFENSE: Los miembros del BPRD pueden actuar como comodines de una baraja. Pueden utilizar cualquier habilidad de equipo que cualquier otro personaje amigo que se encuentre en el campo de batalla posea. Pueden utilizar esta habilidad una vez cada acción.



KABUKI: Cualquier línea de fuego trazada a este personaje que pase por terreno obstaculizado, incluyendo la casilla que ocupa el personaje, se considera como si hubiera sido trazada a través de terreno bloqueado.



TOP COW: Puedes dar a un miembro del equipo de Top Cow una acción de mover que no cuente para tu total de acciones del turno.