

ÍNDICE

CAPÍTULO I: REGLAS BÁSICAS DE SUPERSYSTEM.....2

Anatomía de los personajes.....	3
La ronda de combate.....	5
Fase de iniciativa.....	6
Fase de acción.....	6
Movimiento.....	7
Ataques.....	9
Ataque a distancia.....	11
Daño.....	13
Maniobras de combate.....	17

CAPÍTULO II: CREACIÓN DEL PERSONAJE.....23

Modificadores de poderes.....	62
Mejoras.....	69
Taras.....	75

CAPÍTULO III: ESBIRROS.....

CAPÍTULO IV: ESCENARIOS Y CAMPAÑAS.....

ANEXO I: HABILIDADES OPCIONALES.....

ANEXO II: ROMPER OBJETOS.....

UTILIDADES.....

SUPERSYSTEM editado por Four-Colour Figures es una creación original de Scott Pyle

Traducción para uso personal realizada por:

-Víctor Jota: Portada

-Carlosdyc: Maquetación

-Carlosdyc, Redentor, Sergio Aguirre, Maprenufo: Traducción

CAPÍTULO 1: REGLAS BÁSICAS DE SUPERSYSTEM

TIRADA DE ACIERTOS

La base de Supersystem es la Tirada de Aciertos. Muchas de las acciones del juego requieren este tipo de tirada.

Cada miniatura tiene un número de dados asignados para cada tirada. El jugador lanza los dados de los que dispone su miniatura y mira el número de aciertos que ha obtenido. Se considera acierto cada dado en que se obtenga un resultado de 4+ (es decir 4, 5 y 6). Los dados en los que se haya obtenido 1, 2 o 3 se ignoran.

Por ejemplo: Lobezno trata de impactar a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, para ello puede lanzar 5 dados. Obtiene en su tirada 2, 3, 4, 4 y 5 dando un total de 3 aciertos.

El número de dados que tiene asignado un personaje para cada tirada viene dado por sus atributos. Hay cuatro atributos básicos: Fuerza, Agilidad, Mente y Resolución.

Por ejemplo: una miniatura con Fuerza 4 puede lanzar 4 dados para herir en combate cuerpo a cuerpo, mientras que una miniatura con Agilidad 3 puede lanzar

3 dados para impactar a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Como ya hemos

explicado se contarán todos los aciertos y el resto de dados se ignoran.

EL PODER DEL 6

Obtener un 6 en Supersystem es algo especial, cualquier dado en el que se haya obtenido un 6 contará como dos aciertos en vez de cómo uno sólo.

Por ejemplo: Iron Man hace una tirada con sus cinco dados de Fuerza y obtiene 1, 3, 4, 4 y 6 para un total de 4 aciertos.

TIRADA DE ACIERTOS NO ENFRENTADA

En una de estas tiradas de acierto, el jugador lanza un número de dados igual al indicado por el atributo de su miniatura, por sus características especiales, o por un número de dados, y cuenta los aciertos.

A veces sólo es necesario un acierto para tener éxito en la tirada, sin embargo, en otros casos se indica un número mayor de aciertos necesarios.

Por ejemplo: Pantera Negra busca un artefacto perdido en las ruinas de una antigua guarida de súper-villanos, necesitando 2 aciertos para encontrarlo. Tira 5 dados obteniendo 1, 3, 3, 4 y 5 para un total de dos aciertos, ¡los suficientes para encontrar el objeto!

TIRADAS DE DIFICULTAD

Como sugerimos en el punto anterior, algunas tiradas de aciertos prefijadas sólo necesitan un acierto para tener éxito. En cambio, ciertas circunstancias pueden necesitar que una miniatura consiga dos o más aciertos para que suceda. Esas son tiradas de dificultad.

Este tipo de tiradas siempre vienen señaladas en el texto de los escenarios con la palabra “Dificultad” seguida del número de aciertos requeridos para superarla y del atributo que utiliza como referencia.

Por ejemplo: En un escenario se indica que una miniatura necesita una tirada de Dificultad-3 de Mente para encontrar un objetivo específico. El personaje necesitará 3 aciertos tirando tantos dados como le indique su atributo de Mente.

REPETIR TIRADAS

Ciertos súper-poderes otorgan la capacidad de repetir la tirada de un número de dados. Aunque la miniatura tenga la capacidad de repetir varias tiradas, el mismo dado sólo puede repetirse una vez. Si hay miniaturas en cada bando que puedan repetir tirada, los jugadores deciden cuantos dados quieren repetir antes de efectuar las repeticiones de tiradas de ataque y defensa.

Por ejemplo: Spiderman y el Veneno pelean en la azotea del Daily Bugle. Spiderman que puede repetir 2 dados para herir, ataca a Veneno que puede repetir 3 dados es su tirada de resistencia. En su tirada para herir, Spiderman obtiene 1, 2, 2, 4, 4, 5,6 y 6 (en total 7 aciertos). Veneno hace su tirada de resistencia y obtiene 2, 2, 4, 5, 5 y 6 (en total 5 aciertos).

Después de ver sus tiradas, los jugadores deciden cómo emplear sus repeticiones. Spiderman anuncia que va a usar sus dos repeticiones así que coge dos dados en que no ha obtenido acierto y los vuelve a tirar sacando 1 y 4 (1 acierto más, para un total de 8). Veneno decide usar dos de sus tres repeticiones, tras las que obtiene 1 y 3 (se queda en 5 aciertos). Por tanto Veneno tiene un -3 en vitalidad (8 aciertos para herir - 5 aciertos de resistencia = 3). Veneno no podría utilizar su tercera repetición para repetir alguno de los dados de su tirada ya que anunció que usaría sólo dos.

TIRADA DE ACIERTOS ENFRENTADA

Algunas de las tiradas más importantes de Supersystem son Tiradas de Aciertos Enfrentadas.

Cuando una miniatura ataca a otra, el atacante compara el número de aciertos (4+) de sus Tiradas de Acierto con el número de aciertos de las Tiradas de Acierto del defensor.

La miniatura con mayor número de aciertos gana la Tirada de Aciertos Enfrentada, y en el caso de que sea un combate cuerpo a cuerpo podrá impactar o esquivar el ataque y dañar al contrincante o resistir a un ataque.

En algunos casos, los aciertos de la miniatura se añaden los efectos de acciones suyas en forma de dados adicionales (normalmente añadidos a la siguiente Tirada de Aciertos Enfrentada).

En el caso de empates en estas tiradas el defensor siempre gana el empate.

REDONDEO

En ocasiones es necesario redondear números en Supersystem. Para hacerlos se utilizan las convenciones estándar: si el número tiene un decimal de .5 o mayor se redondea hacia arriba, escogiendo el número mayor siguiente, y si el número a redondear tiene un decimal de .4 o menos se redondea hacia abajo.

LA ANATOMÍA DE LOS PERSONAJES

LOS ATRIBUTOS BÁSICOS

Supersystem está basado en 4 atributos. Estos atributos tienen un valor numérico en cada personaje. Ese valor nos indica el número de dados que la miniatura puede usar cuando utilice ese atributo. Estos atributos son los siguientes:

- Fuerza (o fortaleza): representa el poder físico, la capacidad para dañar-herir y la resistencia.
- Agilidad: velocidad, elasticidad, destreza en combate cuerpo a cuerpo y precisión en ataque a distancia.
- Mente: inteligencia, percepción, ataque y evasión de ataques mentales.
- Resolución: valor, fuerza de voluntad, coraje, resistencia a ataques mentales.

Sub-atributos

Los valores que se elijan de estos 4 atributos básicos generan, en principio, los valores de varios sub-atributos relacionados con ellos:

- La Fuerza determina la Resistencia Física del personaje y el Daño que provoca al atacar.
- La Agilidad determina el Ataque Físico, la Defensa Física y la Iniciativa del personaje.
- La Mente determina el Ataque Mental y la Defensa Mental.
- La Resolución determina la Resistencia Mental.

OTROS VALORES

En Supersystem también hay otros valores que no están definidos por un número de dados.

Puntos de acción (PA)

Los puntos de acción miden cuánto puede hacer una miniatura en su turno. Nos indican cuánto puede mover y qué tipo de acciones puede llevar a cabo.

Cada acción tiene un coste en PA, las miniaturas gastan PA durante su turno y cuando los agoten no podrán realizar acciones hasta el siguiente turno, en el que sus PA vuelven al número inicial. Normalmente los PA no pueden ser almacenadas o reservadas para otros turnos.

Los Puntos de Acción de un personaje son igual a la suma de sus atributos de Agilidad y Mente. *Ejemplo: Si Terra tiene Agilidad 3 y Mente 3 dispondrá de 6 Puntos de Acción.*

Poderes

Los poderes definen el concepto de súper-héroes y las miniaturas de Supersystem pueden usar estas asombrosas habilidades. Los poderes disponibles para los personajes se describen en el capítulo II.

Características Especiales

A otras características como Modificadores de Poder o Modificadores de Personajes las denominaremos Características Especiales.

Vitalidad

La vitalidad mide la salud de un personaje o cuántas heridas puede recibir antes de desfallecer.

La vitalidad con la que empiezan los personajes es igual a la suma de su Fuerza y su Resolución.

Ejemplo: Si Spiderwoman tiene Fuerza 3 y Resolución 4 comenzará la partida con Vitalidad 7.

Grupos de dados

Las miniaturas en Supersystem a menudo añaden a los dados básicos que les proporcionan sus atributos otros dados, suministrados por poderes o efectos especiales, que se agrupan para la misma tirada.

Tanto los dados básicos como los dados extras se indican habitualmente de manera abreviada con el nº de dados y la letra D de "dado".

Por ejemplo: cinco dados aparecen escritos como 5D. Las repeticiones de dados aparecen indicadas entre paréntesis o corchetes (siete dados con dos repeticiones se indicarían como 7D [2]) .

En general en la ficha de cada personaje se indicarán los grupos de dados que tiene el personaje en cada atributo. En otras ocasiones, para representar más fielmente al personaje se recurre a poderes que añaden dados a los dados de un subatributo concreto. Por ejemplo: un personaje que lleve un amuleto místico que le proporciona unas temibles garras afiladas, puede ser representado con Dñ: 5 o con Dñ:3 y Ataque de Lucha

x2 . Ambas maneras otorgan Dñ:5 al personaje, la primera considera el atributo intrínseco al personaje y la segunda fruto de un poder, con lo que podrá ser Disipado o Copiado.

Los sub-atributos recibirían los dados de atributo básico que lo determina y los del poder indicado.

- Ataque Físico (AF): Agilidad + Destreza en Combate.
- Ataque Mental (AM): Mente + Agudeza Mental.
- Daño (DÑ): Fuerza + Ataque de Lucha o dado de poder.
- Defensa Física (DF): Agilidad + Campo de Fuerza.
- Resistencia Física (RF): Fuerza + Armadura.
- Defensa Mental (DM): Mente + Escudo Mental.
- Resistencia Mental (RM): Resolución + Voluntad de Hierro.

Estos grupos de dados se indican en la ficha del personaje, así que no es necesario que se conozcan de memoria.

LA RONDA DE COMBATE

Como en otros juegos de miniaturas Supersystem tiene una secuencia de juego específica que ayuda a organizar el caos de un combate entre súper-humanos. Esta secuencia se denomina ronda de combate y está dividida en dos fases:

1. Fase de Iniciativa.
2. Fase de Acción.

FASE DE INICIATIVA

La fase de iniciativa determina el orden en que las miniaturas pueden llevar a cabo su turno. Cuando la última miniatura que ha llevado a cabo su turno ha completado su última acción, una nueva ronda comienza con su nueva fase de iniciativa.

RONDAS Y TURNOS

En Supersytem una ronda consiste en un número de turnos igual al número de miniaturas implicadas en la partida. Cada miniatura tiene un turno de activación.

DETALLES DE LA INICIATIVA

Antes de que la batalla comience, cada jugador designa una de sus miniaturas como Líder de su equipo.

Al principio de cada turno cada jugador hace una Tirada de Aciertos de iniciativa por su líder.

Los líderes pueden utilizar un número de dados igual a su atributo de Iniciativa al que le puede sumar cualquier dado proveniente de algún efecto especial (ver Capítulo II: Poderes).

El líder que obtiene el mayor número de aciertos gana la tirada de iniciativa de esa ronda y podrá elegir si desea activar una de sus miniaturas primero o desea que lo haga su oponente.

Los empates se rompen comparando los PA totales (el número mayor gana). Si los PA fueran iguales el jugador que actuó en último lugar en la última ronda gana. Si fuera el primer turno de juego se lanza 1D6 y el que obtenga el resultado mayor gana el desempate.

A prueba: si hay empate se utiliza la Iniciativa de las miniaturas que se querían activar en ese turno. El personaje que mayor Iniciativa tenga mueve primero. En caso de empate se hace Tirada de Aciertos con sus Iniciativas hasta que se rompa el empate. Aunque en este caso hay que indicar antes de hacer la tirada qué personaje quiere activar.

La miniatura que se activa en primer lugar lleva a cabo su turno. A continuación una miniatura del equipo contrario se activa y lleva a cabo su turno y así sucesivamente hasta que todas las miniaturas hayan efectuado su turno de esa ronda.

VARIOS LÍDERES

Cuando el líder de un equipo está K.O. o fuera de acción, el jugador a cuyo equipo pertenece, puede elegir otra miniatura como nuevo líder.

RESERVAR ACCIONES

Una miniatura activada puede reservar acciones gastando dos de sus PA disponibles.

La miniatura puede gastar parte de sus PA en su turno normal (incluidos los 2 PA para reservar acciones), y después guardar el resto para usar más tarde. Debe de tener al menos 2 PA después de gastar en 2 PA en reservar acciones.

Si reservar acciones afecta o interrumpe las acciones de una miniatura del equipo contrario, las dos miniaturas deben hacer una Tirada de Aciertos Enfrentada con su Agilidad, llevando a cabo su acción el que gane esta tirada. Los empates los gana la miniatura con mayor número de PA básicos. A igualdad de PA se lanza un 1D6, ganando el jugador que obtenga un resultado más alto.

Las miniaturas rivales afectadas por una miniatura que reserva acciones deben terminar sus acciones hasta que esta miniatura complete su turno. Las miniaturas directamente afectadas por una miniatura que reserve

acciones (*p.ej. que sea atacadas*) puede reanudar su turno cuando esta miniatura haya completado su ataque (si éste sigue siendo posible).

FASE DE ACCIÓN

Cuando una miniatura se activa, puede emplear Puntos de Acción para mover y atacar. Todas las acciones tienen un coste en PA, las más importantes se señalan a continuación. No hay una secuencia específica en las acciones. Una miniatura con 11 PA puede mover 4 pulgadas (2 PA), lanzar un rayo a un enemigo (3 PA) y terminar su turno moviendo 6 pulgadas detrás de un muro cercano.

Alternativamente la misma miniatura puede elegir permanecer disparando con un Ataque a Distancia (3 PA) con Apuntar (3 PA), y tiene después mover detrás de cobertura y esconderse con 2 de los PA que le quedan.

Coste por acción.

- Mover: 2 pulgadas por cada PA.
- Combatir cuerpo a cuerpo: 3 PA (sólo un ataque por turno).
- Carga: 2 pulgadas por PA (mínimo 5 PA).
- Levantarse: 2 PA.
- Esconderse: 2 PA.
- Activar/coger objeto: 2 PA.
- Realizar una maniobra de combate: variable.

-----MOVIMIENTO-----

MEDIR MOVIMIENTOS Y CONTACTO DE PEANAS.

Los movimientos en Supersystem se miden en pulgadas y las medidas se toman desde el borde de la peanas de las miniaturas. Las ventajas o desventajas de tener una peana más o menos grande al final se compensan así que no son determinantes para el resultado de la partida.

Las peanas de dos miniaturas entran en contacto cuando las peanas se tocan. Normalmente entrar en contacto es la única forma de entrar en combate cuerpo a cuerpo.

ENCARAMIENTO.

Se asume que las miniaturas pueden ver 360°. Las miniaturas pueden cambiar su encaramiento sin coste en PA.

MOVIMIENTO ESTÁNDAR

En el movimiento estándar las miniaturas pueden mover un número de pulgadas igual al doble de los PA que quiera emplear para mover. Una miniatura puede elegir mover, llevar a cabo otra acción, mover de nuevo, llevar a cabo otra acción, etc..., en un mismo turno hasta utilizar todos sus PA.

Ninguna miniatura puede acabar su movimiento a más de 12" de su posición inicial, salvo que utilice Hiper-movimiento, Movimiento Extra, Embestida, etc. Para mover está permitido medir las distancias (al contrario que para disparar o cargar) así que es útil medir las 12" nada más activar las miniaturas para saber la distancia máxima a mover.

Una miniatura puede mover durante el combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas no pueden guardar PA para otros turnos pero empiezan cada turno con el número de PA inicial.

CARGA

El movimiento de Carga representa como un personaje puede dirigirse directamente hacia otro, arremetiendo contra él con todas sus fuerzas.

La miniatura que carga cuando está en contacto con la peana de una miniatura enemiga puede efectuar un ataque normal obteniendo 2 dados extra a su Tirada de Aciertos para impactar y para herir ese turno. Ese ataque está incluido en la Carga y no cuesta los 3 PA habituales.

Cada punto de acción empleado en una Carga se traduce en 2" de movimiento hacia el personaje objetivo, aunque hay que emplear al menos 4 PA para coger el impulso necesario para que la Carga sea efectiva.

Como para este movimiento sigue contando el límite de 12" de movimiento máximo, una Carga es un movimiento de entre 8-12" y que consume entre 4-6 PA.

Para llevar a cabo esta acción, el jugador declara que va a cargar nada más haber activado su miniatura. Esta acción consume todo el turno del personaje y es la única acción que puede realizar durante el mismo. No se puede medir antes de declarar una Carga, al igual que los Ataques a Distancia, se ha de estimar la distancia.

Para hacer una Carga se ha de tener línea de visión al objetivo al inicio del turno (a menos que se posea el poder Visión de Rayos X).

Este movimiento ha de ser lo más directo posible hacia el enemigo. Pueden rodearse ciertos elementos para alcanzar al objetivo pero esto no puede aprovecharse para entrar dentro del rango mínimo de carga de 8".

Si el objetivo está más allá de las 12", el personaje falla su carga y mueve 12" en la dirección de carga. Si el objetivo está a menos de 8", el personaje no ha conseguido el impulso necesario y es fácilmente esquiado. Coloca el personaje 1" detrás del objetivo. Al fallar la carga acaba el turno del personaje.

El objetivo puede que se encuentre en ocasiones detrás de un objeto que no impida la línea de visión y sobre el que pueda moverse por encima o a través de él sin Saltar. Estos objetos no son lo suficientemente

grandes para impedir una carga, pero ofrecen cierta protección, por lo que sólo se recibe 1D extra para impactar y herir. Estos objetos pueden ser bancos de parques, coches, pequeñas vallas, etc.

ESCALAR

Los edificios o los muros con escaleras o escalas se tratan normalmente a efectos de calcular el movimiento.

Escalar una superficie sin escaleras o escalas es un tipo especial de movimiento con un coste de 2 PA por cada pulgada escalada.

Hay que tener en cuenta que se ha de colocar la miniatura (con blu-tak o usar un marcador) en el punto exacto en que se encuentre escalando.

CAÍDAS

Los personajes que sufran una caída reciben un dado de daño por cada 2 pulgadas que caigan, aunque pueden hacer normalmente su tirada de resistencia.

Las miniaturas que sobreviven a una caída comienzan su siguiente turno KO y deben emplear 2 PA para ponerse en pie.

VOLAR

Algunas miniaturas pueden realizar un movimiento de vuelo. Un personaje en vuelo permanece en el aire hasta que ataca a una miniatura del suelo en combate cuerpo a cuerpo o el jugador que lo maneja declara que se ha posado.

Para evitar confusiones las miniaturas en vuelo deben llevar un marcador para indicar que están en el aire. Este marcador puede ser desde un dado a una peana especial.

La miniatura que vuela recibe un bonificador a su defensa frente a ataques a distancia (ver Vuelo en el apartado: Poderes) para representar la dificultad de acertar a un objetivo rápido y en movimiento.

Por otro lado, una miniatura que vuela es mucho más fácil de ver por lo que no podrá Esconderse a menos que decida posarse y moverse por el suelo o que lo haga detrás de un edificio o elemento de escenografía lo suficientemente alto como para ocultarle por completo.

Los personajes que vuelan sufren daños por Caída si quedan KO mientras están volando. La distancia de Caída es igual al doble de los PA de la miniatura en pulgadas.

SALTAR

Una miniatura que desee saltar (por ejemplo de un edificio a otro) debe hacer una Tirada de Aciertos de Fuerza. Se puede saltar 2 pulgadas horizontalmente y 1 pulgada verticalmente por cada acierto obtenido en la tirada.

El Salto se considera una carga por lo que tras realizarlo acaba el turno de la miniatura. Los jugadores no pueden medir la distancia a saltar: primero declaran que van a Saltar, después se mide la distancia y a continuación se hace la Tirada de Aciertos de Fuerza. Si no se consigue superar la distancia a saltar la miniatura sufre una Caída.

Si un personaje al terminar su movimiento de salto queda en contacto con una miniatura enemiga puede realizar un ataque incluso no le queden puntos de PA disponibles. Se resuelve como una carga excepto porque no se obtienen los 2 dados extra como en una carga normal.

LEVANTARSE

Las miniaturas KO pueden utilizar 2 PA al principio de su turno para recuperarse. Una miniatura que se haya levantado no puede cargar en ese turno.

ESCONDERSE

Una miniatura que acabe su movimiento en algún tipo de cobertura puede emplear 2 PA en Esconderse. La miniatura escondida no puede ser cargada o ser atacada a distancia sin que el atacante supere una Tirada de Aciertos Enfrentada de Mente contra la Agilidad del personaje escondido.

Una vez que el personaje a decidido esconderse su turno termina sin importar cuántos PA le queden todavía. Cuando se está escondido se asume un comportamiento no-agresivo por lo que no se puede combinar con Reserva Acciones en el mismo turno.

La miniatura continúa escondida hasta el principio de su siguiente turno en el que decidirá si llevar acabo otras acciones o esconderse de nuevo.

Las miniaturas enemigas pueden con su movimiento estándar, entrar en contacto con una miniatura escondida, pero no pueden atacar hasta que no superen una Tirada de Aciertos Enfrentada de Mente contra Agilidad.

No se puede declarar un movimiento de Esconderse si se está en contacto con miniaturas enemigas.

Los personajes tampoco puede esconderse mientras un poder esté funcionando.

ACTIVAR/COGER UN OBJETO

Es una acción general que permite a las miniaturas interactuar con objetos del terreno de juego. Algunos escenarios pueden necesitar la activación/desactivación de un determinado mecanismo (una bomba, un interruptor, un capo de fuerza, etc.) con una Tirada de Agilidad o Mente.

Otros escenarios requerirán la liberación de un prisionero o la recuperación de un objeto (joyas, planos de armas, etc.). Todas estas acciones entran dentro de este tipo de acción y tienen un coste de 2 PA. Algunas de estas acciones requieren Tiradas de Aciertos y otras solamente requieren el gasto en PA. Otros requerimientos más específicos, para acciones de este tipo se detallarán en el escenario correspondiente.

-----ATAQUES-----

Hay dos formas de atacar en Supersystem: combate cuerpo a cuerpo y ataque a distancia. Ambos se basan en Tiradas de Aciertos Enfrentadas y en ambos casos una miniatura sólo puede hacer una tirada de ataque por turno. Todas las tiradas básicas de ataque tienen un coste de 3 PA.

Por ejemplo: El Capitán América tiene el poder de Ataque a Distancia y puede atacar CaC si se encuentra peana con peana con un enemigo. Durante su turno puede elegir hacer un ataque a distancia o uno CaC, pero no uno de cada tipo. Una miniatura sólo puede hacer un ataque por turno.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo requiere que las peanas de los combatientes estén en contacto. Esto normalmente sucede porque una miniatura carga a otra pero también puede darse mediante un movimiento normal.

Las miniaturas que cargan para combatir cuerpo a cuerpo reciben +2D a sus dados de Ataque Físico. Incluso si el modelo que carga usa todos sus PA para conseguir entrar en contacto con el enemigo, la miniatura puede hacer su ataque de carga. Este ataque está incluido en la Carga y no tiene coste en PA.

El atacante hace una Tirada para Impactar, que es una Tirada de Aciertos Enfrentada con sus dados de Ataque Físico contra los dados de Defensa Física del defensor. Si el atacante obtiene más aciertos habrá impactado al defensor.

Por cada dos aciertos de diferencia en la tirada, el atacante gana +1 dado para la Tirada para Herir. Los dados desparejados se ignoran.

Si el defensor empatara u obtiene más aciertos, ha esquivado o evitado el ataque. Un atacante que combate cuerpo a cuerpo gasta 3 PA y hace un ataque por turno. Pueden utilizarse PA adicionales para atacar, combinados con maniobras especiales que posea el atacante.

Ejemplo: Aquaman pelea con King Shark en Atlantis. Aquaman carga al combate y utiliza sus 8 dados de Ataque Físico: 6 dados mas otros 2 por cargar. King Shark usa sus 7 dados de Defensa Física. Aquaman gana por 6 aciertos a 3, por lo que añade 1 dado en su Tirada para Herir.

DAÑO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las Tiradas para Herir o de Daño en combate cuerpo a cuerpo se hacen mediante una Tirada de Aciertos Enfrentada entre los dados que otorga la fuerza del atacante (generalmente dada por el grupo de dados: Daño) + el número extra de dados obtenido en la Tirada para Impactar, contra la Resistencia Física del defensor. Por cada acierto de más que obtenga el atacante sobre el defensor hace que este último pierda un punto de Vitalidad.

Ejemplo: Aquaman realiza la Tirada para Herir. Tiene 6 [2] en sus dados de Daño y 1 dado extra de su Tirada de Ataque para un total de 7 con dos repeticiones. King Shark tiene 6 dados de Resistencia Física (5 de Fuerza y 1 de Armadura). En la Tirada Enfrentada Aquaman gana por 5 aciertos por lo que King Shark pierde 5 puntos de Vitalidad.

DESTRABARSE DE UN COMBATE CUERPO A CUERPO

A menos que un poder u otras circunstancia especial indique lo contrario, las miniaturas que se destraban de un combate cuerpo a cuerpo de un enemigo activado en contacto peana con peana, sufren un ataque adicional sin coste.

Las miniaturas que poseen el poder de Ataque de Lucha con alcance extra, cuentan como que están en contacto peana con peana con cualquier miniatura a la que puedan alcanzar con su ataque. Sin embargo las miniaturas con alcance extra pueden destrabarse del combate con enemigos con los que no están en contacto peana con peana sin sufrir el ataque adicional. En el caso en que ambos contendientes tengan alcance adicional y no estén en contacto entre sí pueden destrabarse (uno o los dos) sin sufrir el ataque extra del otro.

Una miniatura puede cambiar su posición moviendo alrededor de la peana del enemigo mientras que el contacto peana con peana con la miniatura enemiga se mantenga, (o en el caso de alcance adicional, que la miniatura no se mueva fuera del alcance del enemigo). Esto puede hacerse para que miniaturas amigas puedan colocarse en contacto con el enemigo o por cualquier otra razón.

Múltiples enemigos en combate cuerpo a cuerpo.

Las miniaturas amigas que ataquen a la vez a un enemigo solitario ganan bonificaciones a sus dados de ataque y defensa.

Por cada dos miniaturas con que superen en número a su enemigo ganan 1 dado en sus tiradas de Ataque Físico y de Defensa Física en ese combate. Nunca pueden obtener una bonificación superior a +3 dados.

UNIRSE A UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando un miniatura amiga acuda en la ayuda de una miniatura de su equipo atacada por múltiples enemigos, se enzarza con uno de los enemigos y otro combate empieza. Manteniendo el contacto entre ellos

se mueve a los dos combatientes a 1 pulgada del combate original. No se considera que haya abandonado el combate por lo que no habrá ningún ataque gratuito.

MINIATURAS NOQUEADAS

Las miniaturas noqueadas o tumbadas son más vulnerables a los ataques por lo que las miniaturas que las ataquen en combate cuerpo a cuerpo reciben un dado extra a sus tiradas de ataque.

CARGAS INTERRUMPIDAS

Una miniatura que carga y es interrumpida por un ataque puede continuar con su carga prevista a menos que sea noqueada como resultado de Salir Despedido o de cualquier otro efecto. Mientras la miniatura no haya salido despedida mas allá de su habilidad de alcanzar su objetivo inicial puede completar la carga. Si es despedida mas allá de su habilidad para alcanzar su objetivo inicial (pero todavía no noqueada) puede seleccionar otro objetivo viable para cargar o para mover terreno extra. No se pueden emprender otras acciones que no sean de carga.

Las miniaturas cuyas cargas son interrumpidas y son atacadas en combate cuerpo a cuerpo pueden elegir finalizar su carga como ya se ha dicho, o elegir trabarse en combate con su interceptor, resolviendo la carga contra la miniatura que le intercepta.

La miniatura que decide continuar y dejar a su interceptor atrás, no sufre un ataque gratuito ya que no se considera que se destrabe sino que es una acción simultánea con el ataque interceptor original.

-----ATAQUE A DISTANCIA-----

Un ataque a distancia ocurre cuando una miniatura ataca a otra a mediante un disparo, un poder de ataque a distancia o arrojándole un objeto.

En muchos casos la miniatura puede usar sus dados de Ataque Físico o Ataque Mental para Impactar con un ataque a distancia. El defensor utilizará sus dados de Defensa Física y Defensa Mental. Si el atacante obtiene más aciertos que el defensor se considera que ha impactado. Por cada dos aciertos con que el atacante supere al defensor, añade 1 dado a su tirada para Herir.

Las Tiradas para Herir en ataque a distancia son Tiradas Enfrentadas. El atacante utiliza sus dados de Daño mas los dados extra que obtenga en la Tirada para Impactar. El defensor trata de evitar ser dañado con sus dados de Resistencia Física y Resistencia Mental.

VER A LOS OBJETIVOS

Una miniatura tiene que ser capaz de ver al objetivo para impactar con un ataque a distancia. Si la miniatura atacante no puede ver al menos una parte de su objetivo no puede disparar. Las miniaturas amigas no bloquean la visión ni dan cobertura pero las miniaturas enemigas sí.

ALCANCE

El alcance de un ataque se encuentra comprendido entre los siguientes niveles de distancia en pulgadas o: (*a prueba*)

1	3 Pulgadas. A Quemarropa	1 D de defensa
2	15 pulgadas. Corta distancia	Sin modificación
3	30 pulgadas. Media distancia	<i>2 D de defensa</i>
4	45 pulgadas. Larga distancia	<i>4D de defensa</i>
5	60 pulgadas. Distancia extrema	<i>6D de defensa</i>
6	Más de 60 pulgadas. Fuera de alcance	

Para atacar a distancia a personajes que están utilizando el poder Crecimiento o Reducción se modifican los dados de defensa extra que otorga cada nivel de distancia.

- Crecimiento: resta un nivel de distancia por cada nivel de crecimiento (mínimo corta distancia).
- Reducción: se suma un nivel de distancia por cada nivel de reducción (excepto cuando se dispara a quemarropa)

MEDIR DISTANCIAS

Los jugadores deben estimar si una miniatura enemiga están dentro del alcance de sus ataques a distancia. Primero se declara el ataque y después se mide el alcance.

COBERTURA

Hay dos tipos de cobertura: pesada o ligera.

Se considera cobertura pesada cualquier material que tenga una cierta consistencia para detener ataques: muros, coches, etc. Esta cobertura otorga 2 dados a la defensa.

Se considera cobertura ligera cualquier material que pueda disminuir la capacidad para apuntar o frenar el disparo: setos, tendederos con ropa, etc. Otorga 1 dado de defensa.

Como las miniaturas se consideran en constante movimiento sólo necesitan estar parcialmente tapadas para obtener todos los beneficios de reserva. Incluso si sólo un brazo o una pierna están ocultos la miniatura se considera totalmente en cobertura.

DISPARAR A UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las miniaturas pueden utilizar sus ataques a distancia contra objetivos trabados en un combate cuerpo a cuerpo pero sus objetivos obtienen 2 dados extra a la defensa.

Si la miniatura atacante falla, las otras miniaturas que participan en el combate pueden ser alcanzadas por el disparo. Asigna a cada miniatura envuelta en el combate un número entre 1 y 6 y lanza un dado. Si sale el número asignado a alguna miniatura ésta debe hacer una tirada de defensa contra el ataque original para evitar ser impactado por el disparo desviado.

Si resulta impactado se calcula el daño normalmente. De esta manera el ataque puede herir accidentalmente a una miniatura amiga. Debe ser el oponente quien realice la tirada para herir a tus miniaturas.

OBJETIVO ESCURRIDIZO

Las miniaturas que hayan movido 10 pulgadas o más de manera ininterrumpida durante su último turno, que hayan usado Híper Movimiento o poderes de Excavar reciben 1 dado extra a sus Tiradas de Defensa.

Esto incluye miniaturas que cargan y es acumulativo con los beneficios normales por ser disparado en combate cuerpo a cuerpo.

Es conveniente señalar con un marcador la miniatura que se vaya a beneficiar de la regla Objetivo Escurridizo.

MODIFICADORES ACUMULATIVOS

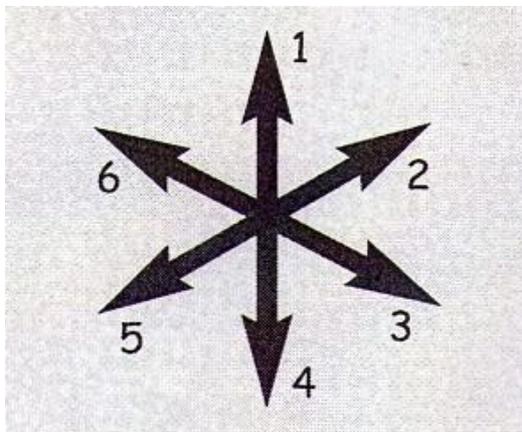
Los modificadores para los ataques a distancia son acumulativos. Si una miniatura dispara a un objetivo que se encuentra en cobertura ligera mientras combate a uno de sus aliados, el objetivo recibe 3 dados de bonificación a su defensa (gana 1 dado por cobertura ligera y 2 dados por disparar a un combate cuerpo a cuerpo).

DISPARO DE PLANTILLAS

En ocasiones es necesario disparar una plantilla (área de efecto de algún ataque o Arrojar/Saltar) a un lugar en vez de a una miniatura objetivo.

Para disparar una plantilla la miniatura debe hacer una Tirada de Dificultad-2 de Agilidad (más cualquier bonificación de dados). Con cada nivel de distancia a partir de Corta Distancia se añade un +1 a la dificultad para impactar con la plantilla.

Si la tirada falla el impacto directo, el disparo se desvía. El efecto, el objeto o el salto acaba a una distancia en pulgadas igual al resultado obtenido en 2 dados. La dirección en la que se desvía la determina el resultado obtenido en un dado y el siguiente diagrama:



UTILIZAR ATAQUES A DISTANCIA EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Una miniatura que posea Ataque a Distancia puede usarlo contra un enemigo en combate cuerpo a cuerpo.

Este ataque sigue costando 3 Puntos de Acción pero el objetivo gana 1 dado de defensa por ser disparado A Quemarropa.

Una vez trabado en combate cuerpo a cuerpo no se puede disparar a un objetivo fuera del combate, para disparar contra otro objetivo necesita primero destrabarse.

-----SUFRIR DAÑO-----

Un jugador debe llevar la cuenta del daño que sufre cada personaje de su equipo. Esto se puede hacer mediante una serie de casillas en las fichas de los personajes, con los puntos de Vitalidad del mismo. También pueden indicarse con dados. Con ambas formas podrás ir descontando los puntos de daño de la Vitalidad de cada miniatura. Las miniaturas siempre empiezan con un valor de Vitalidad igual a sus valores de Fuerza + Resolución. Durante las partidas perderán Vitalidad como resultado de los combates y disparos. El número de puntos de Vitalidad que se pierden con cada ataque es determinado por la diferencia de aciertos entre la Tirada de Daño del atacante y la Tirada de Resistencia del defensor.

CHEQUEOS DE K.O.

Cuando una miniatura agota su último punto de Vitalidad puede quedar K.O. (noqueado). La miniatura debe hacer una Tirada de Dificultad-3 de Resolución para seguir en pie. Si la miniatura falla este chequeo se coloca tumbada en el campo de batalla en el mismo lugar en que estaba situada.

A menos que el personaje posea Regeneración o que un personaje amigo pueda usar su poder de Sanación en él, queda a todos los efectos fuera de la batalla.

Si la miniatura pasa el chequeo puede seguir peleando pero si sufre alguna pérdida de vitalidad resultará K.O. sin tener que realizar ningún chequeo y se colocará tumbada sobre el campo de batalla.

INICIATIVA DE LAS MINIATURAS KO

Las miniaturas KO se activan normalmente durante el turno. Una vez activadas tienen efecto los poderes (como la Regeneración).

GOLPE DE GRACIA

Las miniaturas KO están a merced de sus enemigos. Una miniatura enemiga en contacto con un personaje KO puede elegir gastar dos Puntos de Acción para dar un Golpe de Gracia y sacar al personaje de la mesa de juego.

No es necesario lanzar dados ya que las miniaturas KO están completamente indefensas.

Si se estuviera en contacto con dos miniaturas KO sólo puede darse el Golpe de Gracia a una de ellas ya que se requiere una gran concentración para ejecutar uno de estos golpes de manera efectiva.

Si juegas campañas o partidas enlazadas puedes usar la Tabla de Golpe de Gracia para ver qué ocurre con la miniatura golpeada en las siguientes partidas.

ESPOSAR

Los verdaderos héroes nunca traicionan su ideal de no usar más fuerza que la absolutamente necesaria, así que pueden elegir Esposar a un enemigo KO con el que estén en contacto. Esposar funciona y tiene el mismo efecto que la regla Golpe de Gracia.

En campañas, cuando una miniatura utilice esta regla usa la Tabla de Golpe de Gracia pero ignora el resultado "muerto".

CURACIÓN

La única manera de que una miniatura KO se vuelva a unir a batalla es mediante Curación o Regeneración.

Normalmente no se pueden recuperar puntos de Vitalidad en medio de la partida excepto mediante ciertos superpoderes. No importa cuanta Vitalidad haya ganado una miniatura KO, siempre cuenta como si estuviera en 0 puntos de Vitalidad, además una miniatura no puede tener Vitalidad negativa.

VIVE PARA LUCHAR OTRO DÍA

Cuando se juegan campañas, algunas veces podrá ocurrir que una miniatura vea como sus camaradas caen por doquier sobre el campo de batalla y considere que lo más inteligente que puede hacer es abandonar la pelea.

Si un equipo ha perdido dos miniaturas o el 50% de los puntos que lo componen (lo que suceda primero), el jugador que lo maneja debe elegir si *vive para luchar otro día* y abandona el campo de batalla al principio de su turno (antes de hacer las tiradas de iniciativa).

En este punto, la batalla simplemente termina y los héroes y villanos creen conveniente escapar. Sin embargo esto otorga al rival la victoria en la partida y cualquier condición especial del escenario se considera a su favor.

SALIR DESPEDIDO

Cuando un objetivo sufre una pérdida de Vitalidad por un Ataque Físico (no mental) existe la posibilidad de que el objetivo salga despedido. Tira un dado por cada punto de Vitalidad perdido, el objetivo sale despedido 1 pulgada por cada acierto obtenido. Si la Tirada de Daño original se beneficia de los efectos de algún Súper-Atributo o Súper-Daño (repetir dados) las tiradas de salir despedido también se benefician de esas repeticiones.

Los objetivos que no hayan resultado K.O. pueden hacer una Tirada de Dificultad de Agilidad-3 para mantenerse en pie y evitar salir despedido.

No hay daño extra por infligido por salir despedido aunque el objetivo acabe golpeando algo sólido. El daño que pudiera sufrir ya se supone incluido en el daño inicial.

Salir despedido y caer de una altura sí que provoca daño por Caída a menos que se tenga el poder adecuado (Vuelo, Telequinesis, etc.).

Una miniatura no puede hacer que salga despedido un personaje u objeto que no pueda levantar o afectar con un nivel equivalente de Súper-Daño. Usa la Tabla de Tamaño Comparados para ver si una miniatura puede mover su objetivo o no.

Las miniaturas despedidas se desplazan en dirección opuesta al encaramiento que tiene con la miniatura que le golpea y atravesará cualquier objeto sólido que se encuentre en su camino. Por cada objeto que atraviese descuenta una pulgada del total que sale despedido.

Las miniaturas que salen despedidas fuera del tablero se colocan en contacto con el borde por el que han salido y el turno siguiente dispondrá sólo de la mitad de sus Puntos de Acción y no podrán cargar. Las miniaturas que están volando salen despedidas con mayor facilidad así que hay que sumar 2 dados a la tirada de salir despedido, aunque superan automáticamente los chequeos de caída.

Las maniobras de Ataques de Precisión no causan este efecto. Los personajes que posean poderes como Incremento de Densidad o Crecimiento o Masivo reducen un dado por nivel de poder activo en la tirada de salir despedido. El poder de Reducción da un dado extra a la tirada por nivel de poder activo.

SUPER FUERZA Y SALIR DESPEDIDO

Las miniaturas que tienen Súper-Fuerza infligen hacen que sus oponentes salgan despedidos con mayor contundencia, por eso añaden dos dados a la tirada.

-----MANIOBRAS DE COMBATE-----

Las maniobras de combate dan a los jugadores opciones adicionales de batallar. Es preferible empezar a utilizarlas cuando ya se conozca la mecánica del juego.

Algunas maniobras implican unos prerequisites para usarlas, otras en cambio se utilizan durante un tiempo determinado durante el turno de la miniatura. El coste de las maniobras de combate viene indicado por un número (p.ej. "3") que indica el coste en Puntos de Acción o por un número y el símbolo de suma (p.ej. "+3") que indica los puntos que se añaden a una acción existente.

APUNTAR

Coste en PA: +3

Elimina uno de los dados extra que obtiene el objetivo por Enemigo Escurridizo o por los niveles de distancia. Se puede observar que el coste de Apuntar es el mismo que el de Aluvión de Golpes, pero estas dos maniobras tienen efectos opuestos por la canalización de la energía del ataque en un único tiro preciso. Pueden atacar una vez pero como un ataque normal aciertos extra se arrastran para dañar como dados adicionales. Una miniatura puede utilizar Apuntar hasta dos veces en su turno con lo que suprimiría dos dados del rival.

FUEGO CONCENTRADO

Coste en PA: +2

Los grupos de esbirros que posean Ataque a Distancia pueden hacer Fuego Concentrado sobre un único objetivo.

Fuego Concentrado añade 1 dado extra a la Tirada de Aciertos de Agilidad del grupo de esbirros por cada dos miembros a partir del primero que tenga el grupo de esbirros. Esta bonificación es como máximo de 3 dados.

A LA DEFENSIVA *En prueba*

Coste en PA: 3

Las miniaturas que no deseen atacar durante su turno pueden permanecer A la Defensiva para ganar 1 dado adicional a todas sus tiradas de defensa física de ese turno.

Alternativamente pueden ganar 2 dados adicionales en todas las tiradas de defensa de ese turno contra los ataques de una miniatura o grupo de esbirros que elija. Esa miniatura o grupo de esbirros debe estar en su línea de visión cuando esta maniobra sea declarada.

CUERPO A TIERRA

Coste en PA: 0

Sin coste alguno en PA, una miniatura puede echarse Cuerpo a Tierra para recibir 2 dados extra a su Defensa Física contra Ataques a Distancia (incluso disparos de plantilla o área). La decisión de tirarse Cuerpo a Tierra de tomarse antes de que ningún dado de ataque sea lanzado.

ALUVIÓN DE GOLPES

Coste en PA: +3

Las miniaturas pueden gastar 3 Puntos de Acción adicionales (para un total de 6 PA) para hacer un aluvión de ataques con su tirada de ataque normal.

Todos los objetivos del Aluvión pueden hacer la Tirada de Defensa Enfrentada contra la Tirada de Ataque del atacante como se hace normalmente. Los Ataques Mentales no pueden usar la regla Aluvión.

- Las miniaturas pueden hacer un Aluvión de golpes contra una miniatura individual o contra un número de objetivos igual a 2 + su nivel de Súper-Agilidad. Por ejemplo: Spiderwoman posee Súper-Agilidad x2 por lo que cuando hace un Aluvión puede atacar a 4 objetivos.
- Las miniaturas pueden utilizar PA adicionales para mover entre objetivos cuando hacen un aluvión de golpes (los ataques gratis por destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo se aplican normalmente). Si una miniatura sufre un ataque gratuito que le hace Salir Despedido y le pone fuera del alcance del resto del aluvión, esa parte no puede llevarse a cabo por estar fuera del alcance.

- Cuando se hace un Aluvión de Golpes contra múltiples objetivos, los defensores reciben 1 dado extra en sus Tiradas de Defensa y de Resistencia.
- Contra objetivos individuales el atacante puede hacer un número de ataques equivalentes a 1 + su nivel de Súper-Agilidad. El defensor recibe 2 dados extra en sus Tiradas de Resistencia.
- Un Aluvión de Golpes conlleva menos precisión así que los aciertos con que esa Tirada de Ataque supere a la Tirada de Defensa no se utilizan en la Tirada para Herir
- No puede usarse junto con ataques que usen áreas de efecto.
- Los grupos de esbirros pueden usar la maniobra Aluvión de Ataques sin coste adicional.
- Dado que es una maniobra extenuante para el personaje que le lleve a cabo, no puede realizarse durante dos turnos seguidos. Coloca un marcador junto a la miniatura para recordarlo.

AGARRAR

Coste en PA: 2 o 4

Las miniaturas pueden usar esta maniobra para coger objetos u otras miniaturas que desean arrojar o aplastar hasta dañar.

Agarrar un objeto, una miniatura inconsciente o un personaje amigo, cuesta 2 PA.

Coger a una miniatura que ofrece resistencia cuesta 4 PA. En este último caso debe hacerse una Tirada de Aciertos para Impactar para agarrar al adversario. El personaje que agarra puede elegir aplastar o estrangular al enemigo agarrado por +1PA, aplicando su Fuerza contra la Resistencia Física del objetivo. Los dados de Ataque de Lucha no se añaden a esta tirada de Fuerza.

Debido a la dificultad de agarrar a un enemigo que ofrece resistencia, estos objetivos reciben 2 dados a sus Tiradas de Agilidad. Una vez agarrados las miniaturas aplican a estos objetivos su Fuerza como se ha descrito pero después de cada tentativa de resistencia los objetivos pueden hacer un intento de escape.

Empleando 4 PA o después de cada ataque de agarre (por aplastamiento o constricción) las miniaturas que todavía sean capaces de resistir pueden intentar escapar del agarre. No podrán mover, trabarse en combate o atacar a distancia mientras estén agarrados. Para escapar se hace una Tirada Enfrentada de Fuerza. Se recibe 1 dado extra por cada nivel activo de Crecimiento, Escapista o Reducción. Si la miniatura que quiere escapar supera en aciertos a su captor, escapa y se la coloca adyacente a su oponente.

Las miniaturas que son significativamente más grandes que sus objetivos (3 categorías o más) no tienen que hacer intento de escapar así como tampoco tienen restricciones a la hora de actuar. Una miniatura de este tamaño agarrada por otra de menor tamaño puede actuar normalmente, a pesar de llevar un “pasajero” incluso puede mover o cargar. La miniatura de menor tamaño puede seguir aplicando daño como se ha descrito anteriormente mientras mantenga el agarre.

Las miniaturas que posean el poder de Aura de Dañina (da igual si son atacantes o defensores) hacen el daño de Aura Dañina cuando el Agarre ha tenido éxito previamente, al principio de los turnos de las miniaturas, y también en cada intento de Agarrar. El siguiente ejemplo explica esto:

Ejemplo: Superman Agarra durante su ronda de combate a Metallo (Aura Dañina 6D [1]). Antes de resolver el daño del agarre, Superman recibe el daño del AD. En la siguiente ronda Superman gasta 3 PA y agarra a Metallo de nuevo, resolviendo el daño,, pero después debe resistir el daño del AD (y Metallo recibe su intento gratuito para liberarse del agarre). Cuando el turno de Metallo empieza otra vez, utiliza de nuevo su DA contra Superman. Metallo podría tratar de escapar después o llevar a cabo alguna de las acciones que se le permita hacer.

DIRECTO

Coste en PA: +2

Las miniaturas pueden elegir hacer un Directo, un golpe concentrando toda su fuerza, a sus oponentes. Esto añade 1 dado a la Tirada para Herir.

OLEADA DE PODER

Coste en PA: 2

Una miniatura puede hacer esta maniobra para adquirir un efecto especial que no tuviera, para algún poder que posea. Después de gastar 2 PA, la miniatura sustrae todos los puntos de vitalidad que le queden (deben quedarle al menos el 25%) y ganará un Efecto Especial.

CARGA EN PICADO

Coste en PA: cuenta como una carga

Sólo miniaturas que posean el poder Vuelo pueden usarla y sólo sobre enemigos que no vuelan o que estén en el suelo. Esta maniobra representa un descenso en picado para cargar a toda velocidad que añade 2 dados al atributo de AF y 2 dados al atributo de Dñ para las tiradas de ataque y para herir. Las distancias mínimas y máximas (8-12") de la maniobra carga se aplican también.

A menos que una miniatura también posea los poderes Siempre En Pie o Ave de Presa, acaba su turno en el suelo y tumbado después de ataque de Carga En Picado.

ATAQUE DE PRECISIÓN

Coste en PA: +2

Las miniaturas en combate pueden hacer un ataque más preciso añadiendo 1 dado a su Ataque Físico. Los Ataques de Precisión no provocan que los objetivos Salgan Despedidos.

ATAQUE RÁPIDO

Coste en PA: 2

Las miniaturas en combate cuerpo a cuerpo a las que les queden sólo 2 PA al final de su turno para hacer un Ataque Rápido. Con esta maniobra los objetivos obtienen 1 dado en sus tiradas de defensa física debido a la precipitación del ataque. Este ataque cuenta como el único ataque permitido en el turno.

RODAR CON EL GOLPE

Coste en PA: 0

Es un tipo especial de acción que puede ser reservada. Las miniaturas que realizan esta maniobra pueden usarla para, automáticamente, añadir a su Resistencia Física contra Ataques Físicos tantos dados como niveles tenga de Súper-Agilidad. Sin embargo cuando hacen esto su oponente añade ese mismo número de dados para hacerle Salir Despedido. Las miniaturas sin Súper-agilidad pero que tengan Agilidad 5 o superior cuentan como si tuvieran Súper-agilidad x1 para esta maniobra.

Las miniaturas que utilizan esta maniobra contra Ataques de Precisión siguen sufriendo 3 dados de Salir Despedido.

La maniobra en sí no cuesta PA, pero el personaje debe gastar los 2 PA habituales por Reservar Acciones.

ATAQUE CON SOLILOQUIO

Coste en PA: +3

Una vez por partida una miniatura puede realizar un soliloquio que le reportará +1 dado a su ataque físico y +1 al Dñ. Esto representa como las palabras adecuadas pueden dar una motivación extra al personaje o distraer a su enemigo. El jugador deberá declamar una arenga o monólogo con las razones por las que va a derrotar a su enemigo. Estas causas pueden ser la bondad o maldad del adversario, el destino, una provocación, etc.

ESFUERZO

Coste en PA: +3

Una miniatura puede hacer un esfuerzo ímprobo o poner toda su energía y concentración en su siguiente ataque para obtener 2 dados para impactar o 2 dados para herir (a elección del jugador).

Sin embargo, el personaje queda exhausto y no podrá realizar maniobras de combate en su siguiente turno (coloca un marcador después de hacer Esfuerzo).

SUPER-BATE

Coste en PA: 3

Las miniaturas que desean golpear a sus enemigos con objetos pesados y alargados deben mirar la tabla de tamaños para determinar si son capaces de levantarlo.

Usar estos objetos como una porra a la que denominaremos Súper-Bate les da a los personajes con Súper-Fuerza una forma de golpear a enemigos a los que de otra forma no podrían. Para utilizarlos deben estar adyacentes al objeto y después gastar los 2 PA para levantarlo o arrancarlo.

Una vez agarrado el objeto puede ser blandido como un bate o un palo a voluntad. La miniatura no podrá cargar, por lo incómodo del manejo, con objetos de Clase B o mayor tamaño. Las miniaturas que blandan un Súper-Bate llevar al lado un marcador adecuado para que se distingan claramente.

Un Súper-Bate otorga bonificaciones a las tiradas para atacar y herir basadas en su volumen y tamaño: 1 dado extra los objetos pequeños, 2 dados los medianos y 3 los grandes.

Si una miniatura se encuentra en el límite de su capacidad para levantar un objeto cualquier ataque que haga con él se considera Lento y cuesta 1 PA. Si la miniatura posee más fuerza que la necesaria para levantar el objeto, los ataques que realice con él se consideran ataques cuerpo a cuerpo normales.

Los Súper-Bates no pueden utilizarse junto a Ataques de Lucha.

Rotura de los Súper-Bates

Al utilizarse como armas estos objetos como armas éstos acaban habitualmente fracturados, doblados o rotos, por eso los Súper-Bates sólo pueden usarse un número limitado de veces.

Estos objetos tienen tres niveles, de 1 a 3. El número de aciertos con que se hiera a una miniatura con el Súper-Bate también daña el objeto.

Los jugadores deben sumar las bonificaciones normales del bate para impactar y dañar, y usar ese número como la resistencia del Súper-Bate. El número de aciertos infligidos para herir con el Súper-Bate se utiliza como la Dificultad de su Tirada de Aciertos. Si el objeto sufre un daño igual a su resistencia, deja de poder usarse como un arma y se coloca adyacente a la miniatura.

Si sufren menos daño que su resistencia pueden seguir utilizándose pero debe de anotarse o indicarse el daño que le resta.

Ejemplo: Hulk ataca a la Abominación con un enorme poste de línea telefónica (3 dados extra de ataque/para herir). Tras impactar, obtiene 9 aciertos para herir. Después el jugador debe tirar 6 dados por el poste telefónico (su resistencia duplicada) y obtiene 3 aciertos. El poste sufre 6 puntos de daño (9 - 3) y queda inservible.

Ejemplo: Geo-Force ataca a Plasmus con un pequeño coche (objeto mediano, dados extra de ataque/para herir). Tira 3 aciertos para herir y después el jugador tira 4 dados por el coche y obtiene 2 aciertos. El coche sufre 1 de daño pero continúa siendo utilizable como arma. Se marca con un dado el daño que le queda.

DISPARAR/ATACAR CaC A OBJETOS

Coste en PA: el coste del ataque

Puede dispararse contra objetos previamente designados como “objetivos potenciales” de la misma manera que si fuera una miniatura enemiga.

La idea es que elementos del terreno de juego puedan destruirse para evitar ser utilizados por el jugador rival o para provocar daño. Un ejemplo serían las pasarelas, balcones, salientes, etc. Si la pasarela resulta destruida se retiraría del juego o se señalaría como fuera del mismo para que no pueda ser utilizado. Las miniaturas que estuvieran sobre la pasarela o debajo de ella recibirían el daño por caída contando la altura a la que estaba el objeto. Esto representa la miniatura cayendo o los escombros cayendo sobre ella.

Otros objetos como los depósitos pueden explotar o liberar sustancias. Sus características deben ser especificadas antes de la partida.

Impactar a un objeto de forma efectiva requiere una Tirada de Dificultad-2 de Ataque Físico. Una vez impactado se hace una tirada de aciertos enfrentada entre el Daño del atacante y la Resistencia del objeto. Cuando el Daño infligido iguale o supere las heridas/puntos de estructura del objeto, éste se considerará destruido.

ARROJAR OBJETOS

Coste en PA: 4

Las miniaturas pueden elegir arrojar algún objeto por 3 PA. Una miniatura sólo puede arrojar algo que tenga Agarrado. La tabla de tamaño de objetos describe la fuerza necesaria para levantar o usar los objetos como un bate.

Si una miniatura tiene la fuerza necesaria puede hacer una Tirada de Fuerza para arrojar el objeto En Longitud o En Altura a una distancia máxima basada en los aciertos que obtenga.

Si la miniatura elige En Longitud, el objeto viaja a una distancia máxima entre 5 y 3 pulgadas por acierto. Si la miniatura elige En Altura el objeto viaja a una distancia máxima entre 3 y 5 pulgadas por acierto obtenido. Si la distancia obtenida en los dados excede o es exactamente la misma que la distancia al objetivo, el objeto llega a su destino y la miniatura que lo arroja puede hacer una Tirada de Aciertos de Ataque usando su AF (junto con otros poderes que se puedan aplicar), mientras el objetivo intenta esquivarlo de la manera habitual.

Es fácil impactar y herir a un objetivo con un gran objeto. Las bonificaciones para impactar o herir vienen determinadas por el tamaño del objeto: 1 dado extra objetos como farolas, 2 dados objetos como coches y 3

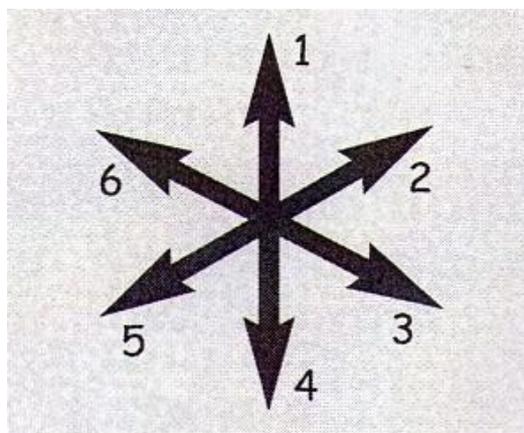
los más grandes. Se recomienda determinar al comienzo de la partida que bonificadores otorga cada objeto del campo de batalla.

Una miniatura puede arrojar a otras con esta maniobra. Las miniaturas amigas deben estar en contacto peana con peana con la miniatura que las impulsa y debe emplear 2 PA para agarrarle. Las miniaturas arrojadas sufren 5 dados de daño tras haber sido arrojados sino superan una Tirada de Dificultad-4 de Agilidad. Este daño se “resiste” normalmente y los dados los tira el jugador rival.

Las miniaturas que posean un poder (Vuelo, Telequinesis, Paracaídas, etc.) que contrarreste este efecto no tienen que hacer esta tirada ni reciben daño. Las miniaturas amigas lanzadas que llegan a situarse peana con peana con un enemigo cuentan como que atacan, y si tienen una acción en reserva pueden hacer un ataque.

Las miniaturas enemigas pueden ser arrojadas con esta maniobra pero primero tienen que ser agarradas con éxito.

Los objetos arrojados que fallan su objetivo se desvían la distancia obtenida al tirar 2 dados en pulgadas, en la dirección que determine 1 dado y el siguiente diagrama:



Los jugadores deben acordar antes de la partida la naturaleza de los objetos que se encuentran en el campo de batalla y determinar su peso y si son susceptibles de ser arrojados.

Las mismas reglas de rotura que se sufren los súper-bates las padecen los objetos arrojados.

TABLA DE TAMAÑO DE OBJETOS

BONUS OBJETO	FUERZA a partir de	EJEMPLOS	PESO hasta
-	1 – 3D	Caja registradora, carro de supermercado, cubo de basura	35 Kg
-	4D+	Sacos de cemento, miniatura estándar	80 kg
1D	Súper-fuerza x1	Farola, motocicleta, vigas Miniatura con Voluminoso x1	180Kg
2D	Súper-fuerza x 2	Coche Miniatura con Voluminoso x2	5 Toneladas
3D	7D + Súper-fuerza x2	Tanque, camión	50 Toneladas
4D	Súper-fuerza x3 8D + Súper-fuerza x2	Locomotora, barco, edificios	100 Toneladas

CAPÍTULO 2: LA CREACIÓN DEL PERSONAJE

CONSTRUIR UN PERSONAJE

NdT: Las reglas descritas a continuación son las originales del manual. En los personajes creados en mi blog hay algunas excepciones a estas reglas. En la entrada donde has descargado este reglamento tienes las explicaciones de algunos de estos cambios.

Crear un personaje en Supersystem implica el gasto de puntos de creación en atributos y poderes. Hay cuatro pasos básicos para construir un personaje:

- 1-Decidir los puntos de creación totales.
- 2-Asignar valores a los Atributos.
- 3-Determinar los poderes con sus modificadores, y los modificadores de Personaje (Mejoras y Taras).
- 4-Decidir la Afiliación (nombre del grupo o Agente libre).

RECOMENDACIONES GENERALES

Las miniaturas individuales y los grupos de esbirros se crean normalmente con 85 puntos.

En posteriores secciones daremos consejos sobre cómo llevar Campañas o partidas encadenadas, pero el número total de puntos de creación disponible para los jugadores a la hora de crear un grupo es importante y viene reflejado en la siguiente tabla:

Batalla pequeña	3 miniaturas por bando (265 puntos cada)
Batalla mediana	5 miniaturas por bando (425 puntos cada)
Batalla grande	8 o más por bando (680 o más puntos cada)

MEZCLAR NIVELES DE PODER EN PARTIDAS Y GRUPOS

Las mejores y más competidas partidas de Supersystem son aquellas en las que los personajes tienen todos el mismo Nivel de Poder, es decir, que han sido creados con el mismo número de puntos. Pero si los jugadores quieren mezclar personajes de varios niveles de poder, pueden considerar la “Regla del 15”.

Esta es una máxima flexible del Supersystem que sugiere que un personaje creado con 15 puntos más que otro será el doble de poderoso. Por ejemplo, un personaje con 100 Puntos de Creación estaría igualado con dos miniaturas de 85 Puntos. Esto es sólo una guía a grandes rasgos, pero puede ayudar a los jugadores cuando quieran mezclar personajes de varios niveles de poder en sus partidas.

Las partidas van mejor cuando todos los miembros del equipo comienzan con niveles de poder similares. Los jugadores pueden convenir en variar los costes de miniaturas individuales, por ejemplo teniendo una muy

poderosa de 100 puntos por cada grupo de cinco componentes y repartir el resto de puntos entre los restantes cuatro miembros. Los grupos de esbirros son especialmente apropiados para bandas de villanos (las reglas especiales para crearlos están presentes en el capítulo III: Esbirros).

LÍMITES A LAS RESERVAS DE DADOS

Una reserva de dados es el número total de dados en un poder o la suma de dados de un poder y un atributo. Las miniaturas no pueden tener nunca más dados en su reserva que sus Puntos de creación/10 o bien 7D, lo que sea más alto. Una miniatura puede tener combinaciones de poderes y atributos que sumen más de su reserva, pero sólo el máximo permitido se usa durante la partida.

Ejemplo: Mantícora es un personaje de 85 puntos. Su jugador quiere adquirir el Poder de Ataque a Distancia. Por reglas, no puede tener más de 9 dados en este Poder ($85/10=8,5$ que redondeamos a 9).

Ejemplo: Un jugador está creando un personaje muy poderoso de 100 puntos llamado Buey. Ya le ha dado Fuerza 7, pero también quiere ponerle algunos dados en el poder Ataque de Lucha para representar los enormes puños del Buey. Según la regla del límite de Reserva de dados puede hacerse con un máximo de 3 dados en ese Poder para Buey.

Ejemplo: Otro jugador quiere crear una villana de 100 puntos llamada Brisa. Debido a sus poderes neblinosos, será difícil de golpear. Para representarlo, Scott solo le compra Agilidad 3, pero adquiere también 7 dados en el Poder Campo de Fuerza, llegando al máximo de su reserva de dados.

Ejemplo: Heavy-D es un personaje de 85 puntos que posee una combinación de Fuerza, Ataque de Lucha e Incremento de Densidad que suman 10 dados de daño. Durante la partida, Heavy-D no puede tirar más de nueve dados, así que el décimo se perdería.

Ejemplo: El Aprendiz de Súper-Cargador, Kid Dynamo ha sido creado con 60 puntos. Posee Agilidad 6 y sólo puede adquirir un nivel de Destreza en Combate debido a su Límite de reserva de dados. Puede hacerse con otros Poderes como Ataque a Distancia hasta 7 dados.

Los Poderes marcados con un asterisco * cuentan o se acumulan para el límite de reserva de dados.

DADOS COYUNTURALES

Los dados coyunturales se suman a las reservas de dados de una miniatura según las circunstancias. Superioridad numérica, maniobras especiales como Apuntar o los efectos de ciertos poderes son ejemplos de dados coyunturales. Estos no cuentan para el Límite de reserva de dados.

DADOS ADICIONALES

Como explicaremos más tarde en la sección de Combate, cada dos éxitos por los que un atacante aventaje a un defensor en combate se añade 1 dado a la reserva de dados de daño del atacante. Estos dados adicionales se añaden a tal reserva solo para esa tirada y no cuentan para el límite de reserva de dados.

ATRIBUTOS

Los atributos se adquieren dado a dado, costando cada uno un número de puntos de creación basado en la utilidad del atributo en partida:

- Fuerza: 3 puntos por dado.
- Agilidad: 3 puntos por dado.
- Mente: 2 puntos por dado.
- Resolución: 2 puntos por dado.

Sin importar los puntos ya gastados, una miniatura debe adquirir al menos 1 dado en cada atributo.

RESERVAS DE DADOS Y DADOS SÚPER

En Supersystem, los atributos o poderes de un personaje que excedan el máximo humano deben ser justificados con un nivel adecuado de Súper-atributo o de Poder con el modificador Súper. Cuando cualquier reserva de dados llega a 6 o más dados, ha excedido los límites del potencial humano y debe ser justificada por algún nivel de Súper. La tabla de abajo muestra los niveles de Súper necesarios.

6D	Requiere Súper 1 por lo menos
9D	Requiere Súper 2 por lo menos
12D	Requiere Súper 3 por lo menos
15D	Requiere Súper 4 por lo menos
18D	Requiere Súper 5 por lo menos

Los niveles de Súper requeridos deben venir de un atributo o poder relacionado. Los niveles en Súper-atributos pueden contar como justificación para varias reservas de dados a la vez. Por ejemplo, un personaje con Súper-Fuerza a nivel 1 podría tener dos dados en Ataque de Lucha (siendo finalmente 8 D de daño) y dos dados en Armadura (resultando en 8 D de reserva de Resistencia Física). Ambas reservas cumplen las reglas de suplemento de Súper gracias al nivel 1 del personaje en Súper-Fuerza.

Ejemplo: Un jugador está creando un caza recompensas extraterrestre superfuerte, llamado Grannok-5. Quiere que Grannok-5 tenga 6 D en Fuerza, así que debe pagar 18 puntos, pero también tiene que adquirir un nivel de Súper-Fuerza por otros 6 puntos.

Si Scott también quisiese que Grannok-5 tuviese 3D en el Poder Ataque de Lucha, tendría que adquirir otro nivel más en Súper-Fuerza o bien un nivel de Súper en su Ataque de Lucha (que es una opción más barata). No importa como lo haga, Scott debe tener 2 niveles de Súper para justificar los 9 dados de la reserva de su miniatura.

Ejemplo: Otro jugador quiere crear una mujer samurái llamada Ladyblade con una espada mística. Cuando determinó sus atributos, adquirió Fuerza 3 para Ladyblade (no necesitando el suplemento Súper). Decidiendo ahora sus Poderes, se hace con 6 dados en Ataque de lucha. Esto resulta en una Reserva de daño de 9 D y requiere de 2 niveles de Súper para justificarla. El jugador decide que no quiere que Ladyblade sea superfuerte así que compra dos niveles de Súper daño para Ataque de Lucha. El coste total del poder será de 18 puntos y el de su Fuerza 3 es de 9 puntos. Su reserva de 9(2) dados de daño tendrá un coste de 27 puntos.

Ejemplo: Mr. Brain tiene una poderosa Mente de 7 dados. Su jugador debe adquirir un nivel de Súper-Mente para justificar esta alta reserva de dados, así que gasta 6 puntos más para ello. Si quisiera tener una reserva de ataque mental de 9 dados podría comprar 2 dados en el poder Agudeza Mental, pero también tendría que hacerse con el efecto especial Súper para este poder o bien con un segundo nivel en Súper-Mente.

Los jugadores siempre pueden elegir adquirir un nivel de Súper superior al necesario para los Atributos o Poderes de sus miniaturas.

ESCALA DE ATRIBUTOS

Es útil para saber las capacidades de un personaje poder compararlas con lo habitual en un humano

La siguiente tabla proporciona una escala de Atributos como guía:

Dados	Categoría
1-3	Débil/Normal/ Elite
4-5	Heroico
6-7	Súper heroico
8-9	Épico
10 o más	Cósmico

PODERES

Los superpoderes son el pilar de Supersystem. Suelen hacer una de estas tres cosas:

- Permiten volver a tirar dados.
- Proporcionan ataques y defensas especiales.
- Añaden dados extra a tiradas de ataque, resistencia o defensa.

Algunos Poderes también proporcionan algún tipo de efecto especial de juego como Disminución de Densidad, Curación o Sentidos Agudizados. Cada poder está descrito en el siguiente formato:

NOMBRE DEL PODER

Indica cómo se llama el Poder. ¿Qué importancia tiene el nombre? Los Poderes en Supersystem están generalmente basados en efectos. Los jugadores pueden pensar en poderes como Campo de Fuerza o

Armadura como en simplemente lo que sus nombres sugieren o en algo totalmente distinto, pero no importa cómo lo definan trasfóndísticamente, la mecánica del poder no cambiará.

COSTE EN PUNTOS

Esto es el coste en puntos de creación de personaje. Algunos Poderes lo tendrán fijo, otros tienen un coste por dado.

COSTE EN PA

Este es el coste en PA para utilizar el poder. Algunos Poderes como Ataque de Lucha no tienen coste en PA, activándose automáticamente como consecuencia de la acción de ataque normal del personaje. En estos Poderes pone "Ninguno" en el Coste en PA.

EFECTO

Describe lo que el poder hace en la partida. Esta sección proporcionará una descripción detallada de cómo funciona el Poder y puede incluir algún ejemplo si fuese necesario.

EFFECTOS ESPECIALES

Son rasgos adicionales que pueden ser adquiridos para el poder. Estos efectos pueden cambiar la manera en la que el poder funciona, haciéndolo más versátil a costa de más puntos de creación. Algunos Efectos Especiales hacen al poder menos versátil o útil y estos tendrán un coste negativo (-5 puntos por ejemplo) o un porcentaje negativo del coste total del poder (como -50%).

LOS PODERES ROMPEN LAS REGLAS

Algunos poderes permiten a las miniaturas saltarse las reglas presentadas en los apartados anteriores. Cuando el efecto de un poder esté en conflicto con una regla básica del juego, es la del poder la que tiene preferencia.

NIVELES MÁXIMOS

Un poder en el que pone "Máximo X" entre paréntesis junto a su coste, nunca puede ser incrementado más allá de ese nivel indicado.

DESCRIPCIÓN DE PODERES Y RESERVAS DE DADOS

Algunos poderes suman dados directamente a los atributos de la miniatura. El texto que sigue a continuación hace mención a qué atributo se suma el poder, pasando a conformar una reserva o grupo de dados que se puede utilizar conjuntamente, es lo que ya definimos como un Grupo de Dados.

Así que procede repetir los nombres de las reservas para tener referencia rápida a la hora de crear personajes.

Los siete grupos de dados son:

- Ataque físico (AF): *Agilidad + Destreza en Combate.*
- Ataque mental (AM): *Mente + Agudeza Mental.*
- Daño (DAÑ): *Fuerza + Ataque de lucha ó el número de dados en un poder.*
- Defensa Física (DF): *Agilidad + Campo de fuerza.*
- Resistencia Física (RF): *Fuerza + Armadura.*
- Defensa Mental (DM): *Mente + Escudo mental.*
- Resistencia Mental (RM): *Resolución + Voluntad de Hierro.*

El atributo aparece en el perfil del personaje directamente modificado así que no es necesario aprenderse los grupos de dados.

Humanos normales

Los humanos normales, la gente sin poderes, pueden formar parte de las partidas de Supersystem (civiles, policías, etc.). Cuando se crean personajes humanos normales, los jugadores deben tener tres restricciones en cuenta. No pueden adquirir muchos de los Poderes y capacidades disponibles para el resto de personajes y sólo pueden tener un Atributo a un máximo de 4, teniendo todos los demás a 3 o menos. No pueden adquirir habilidades que un humano no pueda tener e incluso los Poderes que pueden comprar están limitados debido sus bajos límites de reserva de dados. Cualquier Poder del listado que este marcado con el símbolo # puede ser adquirido por humanos normales, los que no, están fuera de su límite.

Los Poderes que los humanos normales adquieran no pueden tener súper niveles (por ejemplo superiores a 6) a no ser que sean adquiridos como Equipamiento (ver el apartado de Modificadores de Poder).

FORMA ALTERNATIVA

Coste: 7 puntos

Coste PA: 2

Efecto: Las miniaturas que posean Forma Alternativa tienen dos fichas creadas antes del comienzo de la partida. Los atributos y poderes de cada forma pueden ser tan distintos como el jugador que las crea quiera, pero ambas deben pagar los 7 puntos de coste del poder.

La pérdida de Vitalidad sufrida por una forma también es sufrida por la otra y viceversa. Las miniatura heridas que reviertan a su forma menos poderosa puede que tengan que hacer una tirada de KO una vez completen el cambio. Las miniaturas puede cambiar de forma en combate cuerpo a cuerpo sin penalizaciones.

Cuando una miniatura tiene un poder que tiene un número limitado de usos por escenario, sólo puede ser usado por la forma o formas que lo tengan y cada vez que se emplee, todas las formas tachan un uso de ese poder en ese escenario.

Efectos especiales:

Forma adicional (+5 puntos):

La miniatura puede asumir otra forma más. Una tercera ficha debe ser creada para la miniatura antes de empezar a jugar y cada forma debe tener en cuenta el coste total de Forma Alternativa. Este efecto no puede ser adquirido junto a Cambio involuntario.

Sólo Alter-ego (-50%):

Las miniaturas que posean este extra pueden elegir comenzar la partida en forma humana normal, con sus intenciones e identidad ocultas. Los jugadores que opten por emplear esta capacidad al comenzar un escenario deben reemplazar la miniatura de su personaje por otra civil apropiada. Una segunda ficha para la miniatura civil será útil, ya que representará las capacidades más limitadas de la forma humana de la miniatura.

Esta ficha de Alter-ego será creada con un máximo del 50% del coste del personaje (este coste debe incluir el poder Forma Alternativa y el extra Alter-ego). Por ejemplo: Vamp es un personaje de 85 puntos que posee Alter-ego. Su forma humana se puede construir con un máximo de 43 puntos.

Las miniaturas con Alter-ego en forma humana no son reconocibles fácilmente por sus enemigos como potencialmente hostiles. Mientras la miniatura con Alter-ego permanezca alejado más allá de la distancia de corto alcance respecto a sus compañeros de grupo (si estos no poseen Alter-ego), las miniaturas enemigas que deseen atacarle deben hacer una Tirada de Mente de Dificultad-5 para reconocerle como una amenaza. Si la miniatura con Alter-ego se mete dentro de la franja de corta distancia de sus compañeros de grupo, la tirada de detección baja su dificultad a 2.

Cambio Involuntario (-2 puntos): Una de las formas de la miniatura debe ser designada como la principal; hazlo marcándolo en su respectiva ficha de personaje. Cuando la miniatura sufra una pérdida de 2 o más puntos de Vitalidad de un sólo ataque mientras está en su forma principal, debe superar una tirada de Resolución + Voluntad de Hierro de Dificultad-3 o cambiar a su Forma Alternativa al principio de su siguiente turno (esto cuesta 2 PA como es habitual). Las miniaturas que cambian debido a este efecto especial pueden intentar revertir el cambio en el siguiente turno haciendo una tirada de Resolución + Voluntad de Hierro a Dificultad-3 y gastando 2 PA. Este efecto especial cuenta como modificador de poder.

ARMADURA #

Coste: 2 puntos por dado.

Coste en PA: Ninguno.

Efecto: Este Poder añade sus dados a la reserva de dados Resistencia física de la miniatura para tiradas de resistir Daño.

GUARDAESPALDAS #

Coste: 6 puntos.

Coste en PA: Ninguno.

Efecto: Las miniaturas que posean el Poder Guardaespaldas pueden absorber los efectos de ataques a distancia o cuerpo a cuerpo dirigidos a miniaturas amigas que estén a un máximo de 3 pulgadas de su

posición. Las miniaturas que posean el poder Alcance Extra o el poder Elasticidad pueden aumentar su protección de las 3 pulgadas a un máximo de 6 pulgadas.

Un guardaespaldas sólo puede usar este Poder si una miniatura amiga es alcanzada por un ataque que sea confrontado con su Resistencia Física. El daño subsiguiente es efectuado contra la miniatura Guardaespaldas y la resiste usando su propia RF y cualquier otro poder aplicable (como Absorción Cinética). Cuando una miniatura activa el poder Guardaespaldas, colócala directamente en el camino del ataque que se va a recibir (si no está ya en esta posición). Una miniatura sólo puede usar el poder Guardaespaldas sobre una miniatura amiga contra una fuente de ataque por asalto. Las miniaturas que usen Guardaespaldas para absorber ataques con el extra Área de Efecto sufren dos impactos del ataque.

Ejemplo: Rheena está a 2 pulgadas de su compañero Red Bolt, cuando un enemigo oculto le dispara con un Ataque a Distancia. Cuando el ataque golpea a Red Bolt, Rheena decide usar su Poder de Guardaespaldas para absorberlo. El daño del ataque ahora es tirado contra la RF de Rheena (su Fuerza + Armadura), no contra la de Red Bolt, y cualquier daño resultante irá para Rheena. Si el ataque hubiese tenido el efecto especial de Área de efecto, Rheena tendría que sufrir dos impactos, primero el de Red Bolt y luego el que normalmente le habría acertado a ella.

POTENCIAR/DRENAR

Coste: 5 puntos por dado

Coste en PA: 2

Efecto: Las miniaturas con este poder pueden aumentar o disminuir los atributos de una miniatura con la que se encuentren en contacto peana con peana. Los dados de este poder pueden ser utilizados para aumentar o disminuir los atributos de otra miniatura en una relación de uno a uno. Las miniaturas que reciban Potenciar/Drenar deben estar en contacto. La Potenciación cuesta 2 PA por cada miniatura que se desee potenciar. Las miniaturas drenadas deben ser primero impactadas en CaC y una vez que el daño ha sido hecho, la miniatura con Drenar debe gastar 2 PA para activar el poder. Un ataque CaC directamente seguido de Drenar no causa Salir Despedido, dado que este ataque conlleva sujetar a la víctima para facilitar la labor de drenado.

Cuando la miniatura que Potencia/Drena gasta los 2 PA, debe asignar sus dados de cualquier manera que se ajuste a la miniatura que los recibe, excepto porque un único atributo no puede verse afectado por más de dos dados en un mismo turno. A un atributo pueden asignarse cualquier número de dados en la partida ya que el número de dados que exceda de dos hace efecto en los siguientes turnos. Esos dados comienzan a hacer efecto en el siguiente turno de la miniatura que Potencia/Drene.

Una miniatura Potenciada/Drenada repone sus dados a un ritmo de dos dados por turno.

Drenar nunca reduce los atributos por debajo de 1. Los PA y la Vitalidad no se recalcula debido a Potenciar/Drenar. Las miniaturas que posean Alcance Extra o Elasticidad pueden ser Potenciados/Drenados en sus distancias permitidas. Las miniaturas Sin Alma no son inmunes a este poder.

Efectos especiales:

Sólo Potenciar o Drenar (-1 punto/dado):

Las miniaturas que poseen este efecto deben elegir entre Potenciar o Drenar

Potenciar/Drenar Limitado (-1 punto por dado):

Este efecto se aplica como un límite sobre qué poderes se pueden Drenar/Potenciar.

Cuando se adquiere el jugador debe elegir entre atributos físicos (Fuerza y Agilidad) o mentales (Mente/Resolución).

Potenciar/Drenar sólo tendrá efecto sobre los atributos escogidos.

Transferir Vitalidad (1 punto por dado):

Este efecto otorga +1 de Vitalidad por cada dado de Drenar asignado, restaurando las pérdidas de Vitalidad en relación de uno a uno. Cualquier Vitalidad sobre la base máxima de la miniatura es temporal y se pierde al comienzo del siguiente turno. No obstante en ese interludio el daño sufrido por la miniatura se extrae primero del esa Vitalidad extra.

EXCAVAR

Coste: 10 puntos

Coste en PA: 3

Efecto: Las miniaturas que excavan pueden moverse bajo el suelo o a través de los objetos sólidos (escenografía) del campo de batalla. El jugador debe indicar al comienzo del turno de la miniatura si ésta se encuentra excavando.

Una vez que la miniatura comience a excavar emplea 3 PA y hace su tirada. Excavar el terreno requiere una Tirada de Aciertos de Fuerza, por cada acierto obtenido la miniatura mueve 3". Las miniaturas deben gastar otros 3 PA para seguir excavando pero una vez decidan salir a la superficie (para hacer un ataque, interactuar con un objetivo de escenario, etc.) deben acabar su turno sobre el suelo. Las miniaturas que están excavando no pueden cargar.

Las miniaturas que deseen excavar a través de objetos contundentes como muros de hormigón o puertas acero deben primero superar el índice de dificultad del objeto con una tirada de excavar. La miniatura cuya tirada para excavar normal le ponga en contacto con un objeto de este tipo debe pararse como si se topara como una barrera. Debe realizar otra tirada de excavación empleando 3 PA para intentar atravesar la barrera. La miniatura avanza 1" a través del objeto por cada acierto por el que exceda el índice de dificultad del objeto. En el Apéndice: Romper Objetos pueden verse los números de dificultad de los objetos.

Mientras esté excavando una miniatura no puede atacar ni ser atacada. La única excepción son las miniaturas que posean Ataque Mental y el efecto Segunda Visión. Aunque una miniatura excavando no pueda ser atacada, puede ser detectada con una Tirada de Dificultad-3 de Mente + Sentidos Agudizados. Las miniaturas excavando que acabaran su turno invirtiendo 2 PA para Escondarse requieren Dificultad-5 para ser detectadas. Tierra removida, vibraciones o actividad sísmica pueden revelar la posición de estas miniaturas. Los personajes que posean Visión de Rayos-X no necesitan hacer tiradas para detectar miniaturas que excaven, los ven siempre. Las miniaturas que emerjan al final de su turno cuentan como Objetivo Ecurridizo. Cuando una miniatura esté excavando ha de ser señalada con un marcador.

Efectos especiales:

Topo (2 puntos por dado):

Las miniaturas pueden añadir sus dados de Topo a sus Tiradas de Fuerza para hacer tiradas de excavar.

TREPAR#

Coste: 3 puntos

Coste en PA: Coste del movimiento estándar

Efectos: La miniatura es capaz de mover hacia arriba o hacia abajo por superficies verticales de manera muy eficaz. Cada Punto de Acción empleado en Tregar se traduce en una pulgada de movimiento. Para evitar accidentes con las miniaturas, si un personaje está escalando una superficie vertical y no puede llegar hasta el borde final en un solo turno, se puede dejar al pie de la misma y marcar el lugar de la superficie donde estaría situado (con un marcador, con blu-tack, etc.). Las miniaturas que posean Levitar y Tregar pueden saltar a cualquier punto de una superficie vertical y comenzar a tregar por ella en su siguiente turno. Las miniaturas que tregar no pueden cargar sobre superficies verticales.

Carga Vertical (+2 puntos):

La miniatura posee suficiente poder para cargar hacia arriba o hacia abajo por superficies verticales.

DESTREZA EN COMBATE*#

Coste: 2 puntos por dado

Coste en PA: ninguno

Efecto: Este poder añade sus dados al atributo de Ataque Físico en las tiradas de ataque. Se aplica tanto para ataques cuerpo a cuerpo como ataques a distancia.

Efectos especiales:

Especializada (+0 puntos):

Las miniaturas que adquieran este efecto restringen su Destreza en Combate a un tipo de ataque específico (si la miniatura tiene más de un tipo de ataque). En el tipo de ataque escogido, la miniatura incrementa de Destreza en Combate en un nivel (puede exceder la su límite de dados).

Ejemplo: Tarántula posee Destreza de Combate x2. Cuando ataque podrá añadir sus dados de Destreza de Combate a sus ataques cuerpo a cuerpo, arrojar objetos, ataques con súper-bate, etc. Cualquier ataque basado en Agilidad puede beneficiarse de esos dados extra.

Ejemplo: Ojo de Halcón (Agilidad 6, 85 puntos) posee Destreza de Combate x3 Especializada en Ataque a Distancia. Esto significa que sus tirada de Ataque a Distancia tendrán un total de 10 dados (6 de Agilidad, 3 de Destreza de Combate y 1 por estar Especializada ene se tipo de ataque). Sin embargo, en el resto de ataques basados en Agilidad (CaC, arrojar objetos, etc.) utilizará su Agilidad base que es 6.

REFLEJOS DE COMBATE

Coste: 2 puntos

Conste en PA: ninguno

Efecto: Las miniaturas que posean este poder pueden abandonar un CaC sin recibir el ataque gratuito, si superan una Tirada de Aciertos Enfrentada de Agilidad contra los enemigos que estén en contacto con él. Cualquier enemigo que gane esta tirada podrá hacer el ataque de manera normal.

COPIAR PODER

Coste: 20 puntos

Coste en PA: 4

Efecto: La miniatura puede copiar los poderes de otra miniatura utilizándolos como si fuesen propios. Sólo un poder puede ser copiado al mismo tiempo y antes de intentarlo el jugador debe declarar qué poder va a tratar de copiar.

Si la miniatura estuviera en posesión de un poder copiado anteriormente y tratara de copiar un nuevo poder, perdería el primero cuando obtenga el nuevo.

Copiar poderes requiere una Tirada de Ataque Mental contra Defensa Mental para representar que hay personajes con la suficiente fuerza de voluntad como para resistirse a que copien sus poderes. El poder funciona con el rango de corto alcance (15"). Si la miniatura defensora ganara la Tirada Enfrentada el poder no se copiaría; si la pierde el poder es copiado y la miniatura atacante puede utilizarlo un número de turnos igual al número de aciertos dividido por dos (contando la ronda en la que el poder es copiado). Copiar Poder cuenta como el ataque que la miniatura puede hacer en su turno.

Todos los efectos de Copiar Poderes finalizan con cualquier resultado de KO sin importar si la miniatura permanece consciente o no: Incluso si la miniatura supera el chequeo de Resolución, el shock del ataque le hace perder el poder copiado.

Las miniaturas pueden copiar poderes de miniaturas amigas. Esto requiere sólo un chequeo de Ataque Mental de Dificultad-2 para determinar su éxito y su duración. También cuenta como el ataque permitido en ese turno.

Efectos especiales:

Absorción (+15 puntos):

La miniatura no sólo copia el poder de otra miniatura sino que lo roba. El número de aciertos realizados por la miniatura que absorbe el poder, es igual al número de turnos en que la víctima pierde el poder. No importa que la víctima sea amiga o enemiga, el poder absorbido se pierde.

Poder Extra (+5 puntos):

La miniatura puede copiar y retener un poder adicional. Este efecto puede adquirirse varias veces.

Anular (+0 puntos):

La miniatura no copia el poder pero lo anula como en el efecto Absorción. Elegir este efecto elimina de la miniatura el poder Copiar Poder, ya que se convierte en un personaje "anulador". Anular puede adquirirse junto con Poderes Extra.

Táctil (+0 puntos):

La miniatura usa su Ataque Físico, en vez de su Ataque Mental, para realizar la Copia o Anulado de sus poderes, pero debe estar en contacto peana con peana. El chequeo se compara como es habitual con la Resolución del enemigo. Las miniaturas que eligen este efecto no pueden Copiar o Anular a distancia.

Copiar o Anular a Miniaturas amigas requiere una Tirada de Dificultad-2 de Ataque Físico para representar que se ha de convencer al personaje aliado preocupado por las secuelas de ser copiado.

Maestría (1 punto por dado):

El personaje tiene un gran dominio de este poder, fruto del entrenamiento o de sus habilidades innatas, y recibe más dados para impactar (Ataque Mental o Físico) cuando utiliza el poder.

Por ejemplo: un personaje con Copiar Poder, Táctil y AF=4, si adquiere Maestría x2, utilizará para impactar sus dados de Ataque Físico (4) + 2 dados de maestría, para un total de 6 dados.

Debe indicarse en la ficha de personaje como Copiar Poder 6D.

AURA DAÑINA*

Coste: 4 puntos por dado

Coste en PA: ninguno

Efecto: La miniatura está rodeada por una peligrosa aura de energía que puede dañar a los enemigos que se enzarcan con ella cuerpo a cuerpo. Cualquier miniatura que ataque a un personaje o grupo de esbirros con Aura Dañina es automáticamente impactado por ella y debe hacer una tirada comparada de Fuerza contra Aura Dañina. El ataque de la miniatura atacante se considera simultáneo al Aura Dañina e incluso si es alcanzado por ella, su ataque puede seguir su curso y se resuelve normalmente.

Las miniaturas que posean Aura Dañina que impacte con éxito en combate cuerpo a cuerpo primero resuelven sus efectos y a continuación el daño de su ataque cuerpo a cuerpo. Los aciertos extras arrastrados de la tirada de aciertos de ataque no se añaden a la tirada de daño de Aura Dañina.

Una miniatura con Disminución de Densidad activada y Aura Dañina inflige el daño de AD cuando se traba en combate cuerpo a cuerpo y puede hacer ataques CaC normales para infligir el daño de AD. La miniatura con Disminución de Densidad no puede hacer ataques basados en el atributo de Fuerza, sólo de AD, pero puede combinarlo con Ataque en Fase e infligir por separado el daño de Fase y el de AD.

Se da por supuesto que las miniaturas que poseen este poder pueden desactivarlo cuando tomen objetivos de escenario o transporten a miniaturas amigas. Los personajes que hayan adquirido el modificador Siempre Activo no pueden tomar objetivos de escenario y si tocan (Transportar, Arrojar, Híper movimiento,...) a miniaturas amigas las obligan a pasar una tirada para resistir el Aura Dañina.

Ejemplo: El Hombre Radioactivo tiene un Aura Dañina 6 [1], Fuerza 4 [1] y Ataque de Lucha x 1. Cuando ataca cuerpo a cuerpo a un enemigo primero debe resolver el daño de tu Aura Dañina 6 [1], y después, hacer otra tirada de daño usando su Fuerza y su Ataque de Lucha junto con cualquier dado extra de la tirada de ataque

OSCURIDAD#

Coste: 6 puntos

Coste en PA: 2

Efecto: Las miniaturas que posean este poder pueden bloquear el campo de visión en un radio de 1" alrededor suyo. Este poder no puede utilizarse más de una vez al mismo tiempo en la partida, los efectos de múltiples poderes de Oscuridad no se acumulan.

La oscuridad se mueve con la miniatura aunque ésta debe pagar el coste en PA para mantenerla activa.

Las miniaturas dentro del área de efecto (incluso parcialmente) reciben +2 dados a su Defensa Física, y se acumulan a los dados que proporcionan otros poderes como Volar o Campo de Fuerza. Oscuridad afecta tanto a ataques a distancia como CaC.

Este poder bloquea la línea de visión a todas las miniaturas afectadas por él. Las que sean tocadas parcialmente por el área de oscuridad pueden ser declaradas como objetivo con las reglas habituales. Las miniaturas atacantes pueden elegir como objetivo el centro del área de oscuridad pero esto no tendrá efecto a menos que sea un ataque con radio de acción o a menos que sea una Oscuridad móvil con centro en su controlador (en este último caso el controlador recibe el bono de defensa mencionado anteriormente). Oscuridad no otorga su bonus defensivo contra daño físico proveniente de ataques a distancia de radio de acción. Sin embargo las miniaturas que estén dentro del área de oscuridad (incluso parcialmente) se consideran inmunes a los ataques de Destello basados en Agilidad. Además si se adquiere el efecto Inmune a Segunda Visión son también inmunes a los ataques de Destello basados en Mente (sólo mientras permanezcan en el área de oscuridad).

Las miniaturas afectadas por Oscuridad ven mermada su capacidad de movimiento: mueven 1" por cada 2 PA gastados y no pueden cargar (excepto si poseen Sentidos Agudizados que mueven y cargan normalmente).

Efectos especiales:

Área Extendida (+2 puntos):

El área de oscuridad aumenta en 1". Puede adquirirse múltiples veces.

Inmóvil (-25%):

El campo de oscuridad no se mueve con su creador y permanece en el campo de batalla señalada con una plantilla.

Inmunidad (+2 puntos):

La miniatura no se ve afectada por los efectos de su Oscuridad (pero sí por la Oscuridad de otros personajes).

Impenetrable (+1 punto):

El área también bloquea los sentidos de aquellos que tengan un nivel de Sentidos Agudizados igual o inferior. Este efecto puede adquirirse múltiples veces.

A distancia (+3 puntos):

A parte de que el área de efecto permanezca junto a su creador, el personaje puede hacer que el centro del área aparezca en cualquier lugar dentro del rango de corta distancia. Esta versión del efecto es estacionaria.

Inmune a Segunda Visión (+5 puntos):

La Oscuridad bloquea los efectos que Segunda Visión otorga en el área o a través de ella.

Inmune a Rayos X (+5 puntos):

La Oscuridad bloquea los efectos de este poder en el área o a través de ella.

DISMINUCIÓN DE DENSIDAD

Coste: 7 puntos

Coste en PA: 4

Efecto: Algunos personajes están formados por materiales (agua, barro, arena, etc.) o tienen alguna capacidad que les hace reducir su densidad. Sus enemigos estrellan sus ataques contra un cuerpo blando o intangible y apenas producen daño. En este estado puede evitar ser afectada por la mayoría de los ataques físicos o energéticos, pero siempre le afectan los poderes que no chequeen el atributo de Fuerza cuando realicen el daño.

Una miniatura utilizando Disminución de Densidad no puede afectar a otras miniaturas en CaC pero puede usar sus poderes de ataque a distancia (en CaC o a distancia).

Los personajes con Disminución de Densidad no pueden coger o transportar otros personajes o marcadores de objetivo mientras estén intangibles (y si estuvieran transportando algo lo dejarían caer al hacerse intangibles). También son inmunes a los efectos de las caídas y no resultan noquedados después de caer, sea cual sea la altura

Sin embargo sus adversarios pueden dar con una forma de ataque físico efectiva: ya sea utilizando cables eléctricos, provocándoles para que pierdan la concentración y expongan partes sólidas, disparando a objetos cercanos para que exploten o produzcan gases, etc.

Por ello las miniaturas que ataquen a personajes con este especial deben hacer una Tirada de Dificultad-3 de Mente. Si la supera, el ataque se resuelve normalmente, pero si falla, se considera que el ataque no tiene ningún efecto.

Activar este poder cuesta 4 PA y debe ser la primera acción de su turno. Los efectos del poder duran hasta el comienzo del siguiente turno de la miniatura. Cuando se utiliza este poder es conveniente recordarlo mediante un marcador.

Cuando un jugador adquiera este poder para uno de sus personajes debe anotar cómo considera que se lleva a cabo esa disminución de la densidad: forma espectral, líquida, gaseosa, energía viviente, etc. Miniaturas con poderes basados en los mismos principios pueden afectarse mutuamente, incluso cuerpo a cuerpo.

Se ha de determinar antes de la partida qué personajes pueden Agarrar, Enredar, etc., contra los personajes con el poder Disminución de Densidad activado. Por ejemplo, un villano brazos extensibles no podría Agarrar a un héroe hecho de arena, pero un villano que haga Presa Telekinética mediante un campo de fuerza o posea el poder de Enredar mediante unas bandas místicas sí podría contenerlo.

Efectos especiales:**Intangible** (+3 puntos):

Una miniatura con Disminución de Densidad activo puede mover o cargar a través de muros u otros objetos sólidos como si moviera por terreno despejado.

Además los ataques físicos que superen la Tirada de Dificultad-3 de Mente sólo quitan la mitad de puntos de Vitalidad que hayan infligido a la miniatura Intangible.

Tacto fantasmagórico (+3 puntos):

Las miniaturas con este efecto pueden interactuar con otras miniaturas o marcadores de objetivo cuando Disminución de Densidad esté activa. Este efecto no proporciona la capacidad de atacar o ser atacado físicamente y no transfiere los beneficios de Disminución de densidad a las miniaturas transportadas.

Ataque en Fase (+6 puntos):

La miniatura intangible puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo de 4 PA. Este ataque consiste en atravesar con su mano intangible el cuerpo del enemigo para solidificarla parcialmente dentro, provocando un dolor extremo a su víctima. La miniatura atacada hace las tiradas pertinentes contra el ataque pero el Ataque en Fase hace 5 dados de daño (más los dados extra obtenidos en la tirada para impactar) contra la Resistencia Mental de la víctima. Este tipo de ataque puede ser utilizado al final de una carga.

INCREMENTO DE DENSIDAD*

Coste: 8 puntos

Coste en PA: ninguno

Efecto: Añade +2 dados a las tiradas para resistir daño, +1 al atributo de Fuerza, +1 al atributo de Daño y al nivel de Súper-fuerza de la miniatura (incluyendo Súper en el atributo de daño). Por ejemplo:

-De Fuerza=4[1] a Fuerza=5[2]

-De Daño=4[1] a Daño=5[2]

-De RF=3 a RF=5

Incremento de Densidad no tiene coste de activación en PA pero debe ser activado al comienzo del turno de la miniatura, antes de que ningún PA haya sido utilizado. Cuando este poder está activo los ataques que realiza la miniatura son más lentos y requieren +1 PA. Los efectos duran hasta el comienzo del siguiente turno de la miniatura. Los personajes con Incremento de Densidad cuentan como objetos más pesados que una miniatura estándar en la tabla de tamaño de objetos (Súper-fuerza x1 para levantarlos).

Efectos especiales:**Inamovible** (+1 puntos por nivel):

La miniatura puede aumentar su densidad haciéndose más inmune a Salir Despedido. Cada nivel de inamovible hace que el personaje suba un nivel en la tabla de tamaño de objetos. Así, una miniatura con Incremento de Densidad con Inamovible x1 contaría como un objeto de que necesita Súper-fuerza x2 para ser movido. Este efecto se desactiva automáticamente cuando Incremento de Densidad se desactiva.

DISIPAR*

Coste: 3 puntos por dado

Coste en PA: 4

Efecto: Las miniaturas con este poder tienen la habilidad de disipar efectos de poderes activos a corta distancia (15”), pero no pueden impedir que la miniatura enemiga use el poder de nuevo.

La miniatura que use Disipar debe hacer una tirada con sus dados de Mente + Disipar contra los dados que utilice la miniatura enemiga en su poder, contra el grupo de dados pertinente o en algunos casos, contra Mente, + Coste del poder/3. En el tercer caso, cuando no haya un atributo relevante se elige por defecto Mente. Esto permite a la miniatura objetivo exceder su límite de dados.

Disipar funciona contra los poderes que tienen duración o existencia por separado de su creador. Esto incluye Potenciar, Copiar/Absorber poderes, Atrapar, campos de Oscuridad, el efecto Cúpula de Campo de Fuerza, etc. Cuando un efecto es disipado termina y simplemente desaparece. Por ejemplo, cualquier bonificación de dados obtenida por Potenciar se pierde, los poderes copiados/robados vuelven a sus dueños, las miniaturas atrapadas se liberan y lo que les atrapaba desaparece del tablero, las zonas con Oscuridad vuelven a ser consideradas normales, etc.

Si una miniatura posee Disipar y dispone de acciones reservadas, puede intentar dispersar los efectos instantáneos que tuvieran los poderes (como los de Disparo a Distancia) incluso si la miniatura que usa el poder o el objetivo están fuera de rango (elige el punto más próximo para determinar la distancia). Sería posible para una miniatura con Disipar y acciones reservadas intentar dispersar los intentos de Disipar de una miniatura enemiga con este poder.

Efectos especiales:

Poderes Extra (+5 puntos):

La miniatura puede Disipar y/o Suprimir un poder extra del objetivo. Cuando lo hace, la miniatura objetivo se defiende con el poder que más dados tenga en defensa, pero sólo hace una tirada de defensa. Este efecto puede ser adquirido múltiples veces.

Suprimir (+5 puntos):

Las miniaturas con este poder pueden suprimir temporalmente poderes que son permanentes, como Vuelo, Armadura, Campo de Fuerza, Aura Dañina, etc. Si el intento de Suprimir tiene éxito el poder objetivo es apagado hasta el inicio de su siguiente turno.

Observa que el hecho de Suprimir un poder puede provocar daño: suprimir el poder de vuelo en una miniatura que esté en el aire hace que caiga y pueda sufrir daños por caída.

Ejemplo: Anulador intenta disipar la red de espinas creada por Aracnoide, un Muro creado con sus 9D [2] de Atrapar. Anulador utiliza disipar con sus 8D[1] contra los 9D[2] de Atrapar de Aracnoide.

Ejemplo: Anulador también posee Suprimir y desea usarlo frente al campo de fuerza de Muro Mental. Anulador utiliza disipar con sus 8D[1] contra los dados de Defensa Física de Muro Mental, 7D[1] resultantes de sumar su Agilidad 4 con su Campo de Fuerza 3.

Ejemplo: Anulador intenta Disipar (Suprimir) el poder de Vuelo de Halcón Cazador. Anulador utiliza disipar con sus 8D[1] contra 6 dados de Halcón Cazador, provenientes de sus 3 dados de Mente mas 3 dados de dividir el coste del poder Vuelo entre 3 tiene un coste de (10/3=3).

CONTROLAR

Coste: 10 puntos por nivel (máx. 3)

Coste en PA: 4

Efecto: Las miniaturas que posean este poder pueden usar sus mentes para poseer, tomar el control o aterrorizar a la miniatura objetivo, dirigiendo sus movimientos y pertenencias. Controlar es un Ataque a Distancia de corto alcance (15") que requiere una Tirada Enfrentada de Ataque Mental contra Defensa Mental. Cada nivel de Controlar proporciona un turno de uso de este poder por partida.

Posesión no puede ser utilizado por más de una miniatura al mismo tiempo. Sucesivos intentos de tomar el control de un objetivo proporciona a la miniatura 2 dados extra a su Defensa Mental a partir del primero en ese turno.

Si Controlar tiene éxito la miniatura atacante toma el control de la defensora hasta el comienzo del siguiente turno del defensor. Esto cuenta como la activación de la miniatura para esa ronda de la partida. La miniatura controlada pasa a formar parte de su nuevo equipo durante ese turno y puede llevar a cabo cualquier acción que pudiera realizar anteriormente. Al final del turno regresa al control del jugador al que pertenecía inicialmente.

Las miniaturas controladas no pueden atacarse a sí mismas ni llevar a cabo acciones que les dañen directamente (como desactivar Vuelo en el aire). La miniatura controlada abandona cualquier combate CaC en el que estuviera involucrada y debido a la confusión causada por el control al que se ve sometida, no recibe el ataque gratuito por abandonarlo. No se puede Controlar miniaturas de tu mismo equipo excepto para devolver a tus órdenes una miniatura amiga Controlada por el enemigo. Esto se considera usar el poder y requiere una Tirada Enfrentada pero con +2 dados para la miniatura que intenta liberar a su compañero. Las miniaturas dominadas que abandonen el tablero por un Pórtico deben volver al mismo cuando el Control termina, promoviendo el uso de Pórtico.

Efectos especiales:

Sólo Miedo (-50%):

El efecto de Controlar consiste en causar terror al objetivo. Lo que este poder permite al controlador es mover la miniatura controlada en dirección opuesta a la miniatura controladora utilizando el movimiento, poder o método más rápido.

AL LÍMITE#

Coste: 1 punto por nivel (máx. 3)

Coste en PA: 4

Efecto: Las miniaturas que adquieran este poder pueden utilizar cada nivel adquirido para añadir +1 dado a una de sus tiradas, después de haberla realizado, o +2 dados adicionales si es antes de haber lanzado. Una vez que un nivel ha sido utilizado desaparece para el resto de la partida y sólo puede usarse un nivel a la vez en cada tirada. Por ejemplo, una miniatura que posea Al Límite x2 (dos niveles) puede modificar dos tiradas

durante la partida. El jugador debe indicar antes de lanzar los dados si va a utilizar este poder y si lo hace para ganar 1 o 2 dados.

Los poderes que aportan repeticiones y la regla: El Poder del 6, se aplican a los dados de Al Límite.

ELASTICIDAD

Coste: 8 puntos a 12". 4 puntos a 6".

Coste en PA: ninguno

Las miniaturas que poseen Elasticidad tienen un cuerpo o armas maleables que les permite atacar a enemigos CaC desde lejos, y agarrar con gran eficiencia. Las miniaturas que adquieran este poder obtendrán +2 dados a su Tirada de Agilidad y de Fuerza para agarrar, Enredar o efectos similares. Además pueden agarrar personajes u objetos a 12" o 6" y atacar a enemigos distancia (12" o 6") con ataques CaC como si estuvieran trabados peana con peana. Estos ataques sin estar peana con peana requieren +1PA hasta las 6" de distancia y de +2PA a más de 6" (hasta las 12").

Las miniaturas con Elasticidad pueden evitar los daños a miniaturas amigas por caídas o por Salir Despedido. Una vez por turno las miniaturas con este poder pueden cancelar el daño por caída de una miniatura a 15" o 6" de él. Alternativamente, una vez por turno, las miniaturas que posean este poder pueden interceptar a miniaturas que hayan salido despedidas a 15" de él, eliminando los efectos de Salir Despedido.

Efectos especiales:

Constricción (+1 punto por nivel. Máx. 3):

Los personajes con el efecto Constricción en Elasticidad pueden repetir un dado por nivel en la tirada de Fuerza para dañar y mantener la presa.

Paracaídas (+1 punto):

La miniatura elástica puede aterrizar sin daño debido que extiende su cuerpo formando un planeador o un paracaídas que le posa suavemente sobre el suelo. Cuando se utilice en el turno de la miniatura este efecto especial funciona como una carga modificada, proporcionando un aterrizaje seguro pero consumiendo todos sus PA por ese turno. La miniatura se coloca en el suelo al borde del lugar desde donde cayó. Se puede combinar Paracaídas con una carga normal para, por ejemplo, correr la longitud de un tejado y después saltar, activar Paracaídas y finalizar el turno al pie del edificio. Las miniaturas que aterricen en contacto con una miniatura enemiga pueden hacer un ataque CaC si han cargado pero no reciben los 2 dados adicionales debido al lento descenso. Este efecto puede utilizarse defensivamente fuera del turno de la miniatura para limitar los efectos de Salir Despedido y sus caídas relacionadas. Si la miniatura sale despedida desde una superficie elevada, cae, pero no sufre daños por caída a menos que caiga K.O.

Tirachinas (+2 puntos por dado):

Las miniaturas que posean este efecto añaden sus dados a cualquier maniobra de Arrojar y cuenta como si tuviera +1 nivel de Súper-Fuerza para determinar el tamaño de objetos capaz de arrojar.

Ejemplo: Plastic Man quiere hacer un Directo contra un enemigo situado a 11". El coste total de este ataque será de 7 PA (3PA por atacar, +2PA por estirarse y atacar a más de 6" y +2PA por la maniobra Directo).

RESERVA DE CONTROL ELEMENTAL

Coste: Variable (Reserva base + 4/Espacio Completo + 2/Espacio Medio)

Coste en PA: 2 a redistribuir

Efecto: Las miniaturas que posean este poder pueden asignar una reserva de puntos para un grupo de poderes temáticos relacionados, y pueden cambiar la cantidad de puntos de poderes otorgados en un turno. Los puntos en la reserva base son pagados uno por uno en la base (es decir, 30 puntos en la reserva base cuestan 30 puntos). Una vez comprada la reserva, las miniaturas pueden añadir espacios o slots específicos (de poderes) a la reserva, que cuestan 4 puntos por un Espacio Completo y 2 puntos por la Espacio a la Mitad. Los Espacios Completos de poderes pueden utilizar hasta todos los puntos de la reserva base, y la Espacio Medio puede utilizar solo hasta la mitad de la reserva base (redondeando hacia abajo). No importa si se trata de un Espacio Completo o de uno Medio, cada espacio contiene un sólo poder. Los espacios individuales pueden ser adquiridos con Mejoras por hasta 1 punto cada uno (ver la sección Modificadores de Poderes).

Los Espacios no tienen que usar la cantidad total a la que tiene derecho. Por tanto, en un ejemplo de reserva de 30 puntos, un Espacio Completo de un poder de Ataque Distancia puede asignar los 30 puntos al Ataque a Distancia o puede solo usar 14 puntos y recolocar los 16 puntos para otros espacios de poderes. Los espacios de poderes tienen acceso a cualquier y a todos los extras que el poder le dé.

Si la reserva base tiene un modificador de poder, todos los espacios se benefician o se reducen, según la cantidad apropiada. Sin embargo, si un espacio tiene un modificador de poder, sólo sus puntos son reducidos (una figura puede tener un espacio con el Modificador de Poder: Una Sola Vez que le reduciría el coste), y sólo afectará al espacio en cuestión, pero si toda la reserva lo tiene, sí afectaría a todos los espacios, y por tanto solo se usaría por un turno.

Una miniatura debe respetar todos los Súper requerimientos con respecto al tamaño de la reserva de dados cuando usa los puntos en la reserva de poder. Los jugadores deben dar a sus reservas nombre temáticos apropiados (ver los ejemplos que siguen).

Ejemplo: Si queremos crear al personaje Viento Solar que tiene algunos poderes relacionados con Sol/Luz, pero que no necesariamente puede usarlos todos a la vez, podemos adquirirlos usando la Reserva de Control Elemental:

Reserva de Control Solar (32)

32 Reserva Base

04 Aura Dañina (Completo)

02 Vuelo (Medio)

02 Oscuridad (Medio)

02 Ataque a Distancia (Medio)

02 Destello (Medio)

02 Campo de Fuerza (Medio)

46 puntos totales

Es importante señalar que los espacios no tienen que ser asignados a su máximo nivel, una miniatura puede tener algunos o todos los espacios activos a la vez. Los términos Completo/Medio se refieren al máximo reparto potencial y no pretenden representar tampoco un mínimo (el mínimo es 0). En nuestro anterior ejemplo, la asignación máxima para los Espacios Medios es de 16 puntos. Por tanto, en un turno, Viento Solar puede decidir asignar a los siguientes tres Espacios Medios:

10 Vuelo

06 Escudo de Fuerza X3

08 Oscuridad + Inmunidad Personal

08 Ataque a Distancia (4D)

32 Puntos de la Reserva Base asignados

Los poderes con efectos que permanezcan en juego se mantienen mientras en la reserva donde esté el espacio se asigne al menos el mismo nivel. La asignación de los espacios puede cambiar, pero si cualquier poder con un efecto en juego se intercambia por otro, el poder y el efecto en juego dejan de funcionar. Por tanto si Viento Solar usa un campo de Oscuridad con un rango de 9 puntos de su reserva y después lo reasigna a 11 puntos añadiendo inmunidad personal, el campo de oscuridad existente se quedaría. Sin embargo, si en su lugar intercambia Rango Extra y lo reemplaza con Inmunidad Personal (dejando la asignación a 8 puntos), el campo existente desaparecerá y será reemplazado por uno nuevo, aunque sea dentro del campo anterior. Recolocar puntos en una Reserva de Control Elemental cuesta a la figura 2 PA y puede durante o al principio de su turno.

Espacio Completo (+4 puntos):

Asignar un poder específico a un espacio, garantiza un máximo de asignación de la reserva base cuando se reparten los puntos de la reserva base. El mínimo de repartición es 0.

Espacio Medio (+2 puntos):

Asignar un poder específico a un espacio, garantiza un máximo de asignación igual a la mitad de la reserva base cuando se reparten los puntos de la reserva base (redondeando hacia abajo). El mínimo de repartición es 0.

Omni-Poder (+10 puntos):

Este modificador cambia la Reserva de Control Elemental a un Omni-Poder que elimina la restricción de “un poder específico” para los espacios Completos y Medios. Durante la repartición de los puntos base, los espacios de poderes pueden ser asignados con cualquier poder del juego. Por tanto si un jugador quiere usar de modelo el ejemplo de Viento Solar para hacer una miniatura llamada Capitán Cósmico (que puede usar sus espacios con cualquier poder), quedaría así:

Reserva de Omni-Poder (32)

32 Reserva Base

10 Omni-Poder

04 Espacio Completo X1

10 Espacio Medio X5

56 puntos Totales

Se puede ver que el Capitán Cósmico tiene exactamente la misma reserva base y los mismos Espacios Completos/Medios que Viento Solar, pero paga 10 puntos más de construcción cuando llena los espacios con cualquier poder (a menos que el poder prohíba utilizarlo en una reserva de poder).

Los Poderes no se intercambian (-3):

Este es un modificador solo para el extra Omni-Poder (bajando el coste 10 puntos extra a 7 puntos). Una vez una miniatura cambia un poder de su reserva de Omni-Poder, no puede cambiarse para el resto del escenario.

Copiando y Disipando RCE

Reserva de Control Elemental puede ser Copiado y Disipado, pero sólo en un espacio por cada espacio básico. Un personaje puede copiar el Aura Dañina de Viento Solar, pero no puede copiar su Reserva de Control Solar entera. Para los intentos de Disipar, las miniaturas resisten con su Mente + total de puntos de espacios/3. Si Desterrador consigue Disipar (Suprimir) el espacio de Aura Dañina de Viento Solar, el héroe tiene que resistir una tirada de Mente + 10D. El Aura Dañina puede usar hasta los 32 puntos de la reserva, por tanto dividiendo entre 3 el resultado es 10D.

SENTIDOS AGUDIZADOS *#

Coste: 1 punto por dado

Coste en PA: ninguno

Este poder añade dados a la tirada de Mente de la miniatura cuando detecta a miniaturas Ocultas, Invisibles o miniaturas que están fuera de vista.

Efectos especiales:

Escudado (2 puntos):

Las miniaturas que adquieran este efecto no tienen solamente sentidos agudizados, también son resistentes a los estímulos externos. Escudado hace a la miniatura inmune a los efectos de Agilidad basadas en Destello.

ENREDAR*

Coste: 2 puntos por dado

Coste en PA: 3

Enredar es un tipo de Ataque a Distancia que puede inmovilizar a una miniatura o vehículo enemigo. El ataque de Enredar cuenta como un poder de corto alcance, y no pueden llegar más allá de la línea de corto alcance. El ataque se opone a la Agilidad de la miniatura objetivo. Una miniatura afectada por un ataque de Enredar se queda en el lugar donde fue impactada, pero puede intentar escapar en el siguiente turno. Intentar escapar cuesta 4 PA, y puede intentarse varias veces en un turno. Escapar requiere una Tirada Enfrentada de Fuerza (miniatura enredada) contra Enredar (miniatura que Enreda). Si la miniatura enredada empata o gana, es libre. Si la miniatura enredada pierde, continúa atrapada, pero cada acierto obtenido en la Tirada Enfrentada, reduce en un dado la fuerza de la maraña para el siguiente intento de desenredarse. Esta

reducción es acumulativa para los siguientes intentos. La miniatura que enreda puede intentar enredar el objetivo otra vez para reforzar su maraña, pero el número de dados de Enredar nunca puede exceder el número base de Enredar.

Las miniaturas enredadas no pueden hacer ataques físicos, ni a Distancia ni Cuerpo a Cuerpo, pero pueden hacer ataques basados en Mente o Resolución. Las miniaturas enredadas pueden recibir ayuda para escapar de miniaturas amigas. Una miniatura amiga debe estar adyacente a la miniatura enredada para ayudarla a escapar, y debe gastar 4 PA para intentar liberarla de la misma manera que se ha descrito antes.

Las miniaturas que tengan Disminución de Densidad pueden escapar simplemente gastando los PA correspondientes para activar el poder. Las miniaturas que tengan el poder Híper Movimiento pueden escapar del enredo gastando 4 PA y haciendo una Tirada de Dificultad-3 de Híper Movimiento. Las miniaturas voladoras que son enredadas se supone que están ancladas a tierra, y están sujetas a las condiciones anteriormente descritas para escapar. Las miniaturas voladoras enredadas no reciben el +2D habitual a la Defensa Física para evitar ataques. Enredar no puede ser usado en ataque Cuerpo a Cuerpo. Las miniaturas que estén enredadas cuando reciban un ataque cuerpo a cuerpo tienen -1D de Defensa Física para esquivar ataques CaC.

Efectos Especiales:

Blindado (+0 puntos):

Las marañas creadas por personajes con este efecto especial son más resistentes de lo normal, y poseen una armadura con un número de dados igual a $\frac{1}{2}$ de los dados del poder Enredar. Esto se extiende a cualquier Muro creado por el personaje si tiene adquirido el extra Muros.

Inmunidad (+2 puntos):

La miniatura es inmune a los efectos de sus propias marañas. Esta inmunidad no se extiende a las marañas de otras miniaturas, incluso a las miniaturas con un efecto especial similar (la excepción a esto son los duplicados que son inmunes cada uno a los ataques del otro, ver Formas Adicionales).

Mancha (+1 punto):

Adquirir este efecto especial también requiere Área de Efecto o Pegajoso (el extra Muros no se aplica Mancha). Las miniaturas con este extra generan manchas de la misma forma que utilizan Enredar.

A diferencia de Enredar, Mancha no atrapa a las miniaturas, hace resbaladizas zonas en el campo de batalla inhibiendo el movimiento (por tanto es resistida por la Agilidad y no por la Fuerza). Las miniaturas que se muevan dentro de la mancha o empiecen en su área de efecto, hacen una tirada opuesta de Agilidad contra los dados de Mancha. A menos que supere la tirada, las miniaturas caen y se quedan tumbada (Siempre En Pie no ayuda contra este efecto). Además de la caída, las miniaturas que fallen la tirada también se deslizan 1D6" en la dirección en la que se movían la última vez (es posible que la miniatura atraviese de toda la mancha).

Las miniaturas que se muevan por una mancha, deben hacer una tirada para continuar moviendo, pero no puede cambiar de dirección hasta salir de ella. También se mueve dos veces más rápido de lo normal mientras esté en la mancha (2"/PA normal, o 4"/PA si carga).

Las miniaturas que empiecen su turno en la mancha, deben tirar otra vez para ver si se caen, a menos que ya estén caídas. Las miniaturas tumbadas en la mancha pueden intentar mover haciendo una tirada enfrentada de Agilidad contra Mancha, este intento gasta 4 PA y los aciertos sobrantes pueden utilizarse para mover 1" en cualquier dirección (puedes gastar 2 aciertos para levantarte y utilizar el resto para moverse).

Alternativamente, las miniaturas caídas pueden elegir quedarse tumbadas y mover 2" en cualquier dirección (este intento le lleva el turno entero).

La mancha puede ser colocada en superficies verticales como la pared de un edificio, pero para facilitar el juego, no puede ser puesta vertical y horizontalmente en el mismo área de efecto. Las manchas verticales causan que las miniaturas que trepen y fallen la tirada pertinente, se caigan al suelo y reciban daño por la caída.

Las miniaturas deben hacer una tirada por cada pulgada que escalen por la mancha y cada pulgada cuesta el doble PA (y caerá si falla la tirada). La carga de miniaturas en vertical se trata como si fuera en horizontal, si falla cae al menos 1D6" deslizándose a través de ella.

Como las miniaturas con Disminución de Densidad e Híper Movimiento, las miniaturas que vuelen son resistentes a Mancha. Pueden automáticamente volar fuera del área afectada durante su turno incluso si cayeron (pero de todas formas deben pagar los PA para Levantarse).

A diferencia de Enredar, Mancha no detiene Ataques a Distancia o ataques de Combate Cuerpo a cuerpo. Pero las miniaturas dentro y afectadas por una mancha (caídas o no), sí tienen dificultades para atacar normalmente: sus objetivos reciben +2D a la defensa contra ataques Cuerpo a Cuerpo o a Distancia.

Como Enredar, Mancha puede ser Disipado, pero no se puede hacer desaparecer una mancha. Sin embargo, pueden recibir daño por ataques con Área de Efecto que inflijan pérdida de Vitalidad. Si una parte de la mancha esta dentro del AdE, hace una tirada enfrentada, cuando los aciertos del AdE superen los de la tirada de mancha, ésta se ve reducida en tantos dados como diferencia de aciertos (la mancha añade cualquier dado de Armadura que tenga para su tirada de defensa).

Las miniaturas afectadas por una mancha añaden +2D a resultado de Salir Despedido por el efecto de algún ataque que reciban (por lo que incluso 0D de Salir Despedido pasan a ser 2D).

Como Oscuridad, una miniatura sólo puede tener una Mancha puesta a la vez. Si creas una nueva mancha, la anterior se disuelve, se funde, se disipa, etc.

Sólo Mancha (-10 puntos):

Requiere Mancha. Las miniaturas con esta desventaja no tienen Enredar, sólo pueden utilizar Mancha.

Pegajoso (+3 puntos):

Cualquier miniatura que entre en contacto con un Muro o una maraña, con este beneficio se enreda en ella, como si hubiera sido objetivo de un ataque normal de Enredar. Todas las reglas de Enredar se aplican normalmente.

Muro (+5 puntos**):

Esta habilidad permite al personaje crear un muro con una longitud, altura y Vitalidad, igual a la mitad del número de dados de Enredar que posea. Este muro actúa como terreno impasable para cualquiera en el suelo. Los muros creados de esta forma se mantienen en juego durante la batalla, a menos que sean

destruidos. Pueden bloquear líneas de visión y proporcionar cobertura. Los muros pueden ser destruidos por ataques físicos que reduzcan su vitalidad a cero. La tirada de “defensa” de un muro en combate es 0. Crear un muro cuesta 5 PA. Varios muros no pueden ser apilados unos encima de otros.

Enredar a 6”: (-25%)

Los personajes sólo pueden utilizar Enredar a una distancia de 6”, dado que para ello utilizan un objeto o una habilidad de corto alcance (una cadena, una cuerda,...)

Individual (-1 punto):

El personaje no puede mantener enredadas a más de una miniatura a la vez

ESCAPISTA*#

Coste: 1 punto por dado

Coste en PA: 0

Efecto: Cuando una miniatura posee este poder, es difícil atrapar, por lo que puede añadir sus dados de Escapista al chequeo de Fuerza para intentar escapar de los efectos de Enredar, Presa Telekinética y otros poderes o maniobras similares.

Efectos especiales:

Súper (3 puntos/nivel, máximo de 3):

Las miniaturas que tengan este extra pueden repetir tantos dados como niveles hayan adquirido. En combinación con Súper-Fuerza se pueden conseguir hasta 6 repeticiones.

FORMA EXTRA

Coste: 15 puntos

Coste en PA: 3

Efecto: Una miniatura con este poder puede gastar 3 PA para crear otro personaje o grupo de esbirros, contruidos con los mismos puntos que él, sin incluir los puntos gastados en Forma Extra y en sus especiales. Las miniaturas creadas deben aparecer a un máximo de 3 pulgadas del original, y pueden empezar en contacto con el enemigo. Una vez hayan sido creados, actúan independientemente del original, pero han de permanecer en todo momento en la línea de visión de su creador. Si al comienzo del turno no lo está, la miniatura no puede hacer otra cosa más que moverse en la dirección de éste.

Una vez haya sido convocado, no puede ser eliminado del juego por su creador, a no ser que caiga K.O. Si por cualquier causa fuera eliminado, no se podría generar otro que lo supla. Las formas extra usan su primer turno en la ronda siguiente su llegada. Si el creador es eliminado por ser golpeado, por un Golpe de Gracia o por cualquier regla del escenario, los extras deben también abandonar el juego.

Una miniatura que haya sido generada por el poder Formas Extra, no puede a su vez adquirir el poder Formas Extra. Para agilizar la partida, los jugadores deberían de tenerlos listos antes de jugar.

Efectos especiales:

Forma adicional (10 puntos) :

La miniatura puede generar otro personaje o grupo de esbirros, además del primero. Si el creador posee suficientes PA, ambos pueden ser creados en la misma ronda.

Desvanecer (2 puntos) :

Este extra permite eliminar una miniatura creada antes de que caiga K.O. Una miniatura creada por un personaje que posea Formas Extra y Desvanecer puede ser retirada del juego por otra miniatura que posea Formas Extra y Desvanecer, para eliminar una miniatura creada por otro personaje, se ha de superar una Tirada Enfrentada de Resolución

Duplicado (-25%):

Incompatible con el especial Variabilidad. Las miniaturas creadas han de ser idénticas al original, y se vuelven completamente independientes (no hay que preocuparse de que mantengan la línea de visión). Además, pueden ser retiradas del juego si el creador utiliza 2PA (al contrario que con Desvanecer, sólo el creador puede hacer esto).

Renovable (10 puntos):

Las miniaturas que hayan adquirido este especial pueden crear un nuevo extra si el primero ha caído K.O., se ha desvanecido, o simplemente ha sido sacado de la partida.

Cercano (6 puntos):

Cuando sea convocado, el extra puede ser colocado a hasta 15 pulgadas más lejos del creador. Además, este especial los permite operar sin necesidad de estar en línea de visión del original, si bien deben de permanecer a corta distancia de este.

Variabilidad (0 puntos):

Si se elige esta opción, las miniaturas creadas lo son usando un número variable de puntos. Al gastar los 3 PA que cuesta la creación de los extras, los originales deben hacer una tirada de Resolución o Mente (a elección) de dificultad 4. Si se consiguen 4 o más aciertos, el extra dispone de 10 puntos más para ser creado. Si se consiguen entre 1 y 3 aciertos, se debe crear al personaje, pero con 10 puntos menos disponibles. Si no se consigue ninguno, el creador falla en su intento por convocar extras. Se recomienda, si los jugadores han seleccionado este especial, tengan preparadas de antemano las fichas de personaje ya modificadas con los \pm 10 puntos.

MOVIMIENTO EXTRA#

Coste: 1 por PA

Coste en PA: Ninguno

Efectos: la miniatura es excepcionalmente rápida, o simplemente es muy buena a la hora de cubrir terreno, por lo que obtiene +1 PA para mover. Solamente puede ser usado al moverse, no al atacar, ni en la activación de más poderes.

A no ser que se diga lo contrario, se añade al total de PA antes de doblarlo o dividirlo por la mitad debido a una carga o a algún poder. Estos PA pueden ser usados en poderes como Híper Movimiento, Excavar, etc. Este poder puede ser adquirido más de una vez.

Estos PA no pueden emplearse en nada más (por ejemplo romper empates con Iniciativa) y se pierden bajo efectos que reduzcan PA sólo cuando los PA básicos estén agotados.

DESTELLO#

Coste: 4 puntos.

Coste en PA: 3

Efectos: Destello es un tipo especial de ataque que no inflige daño físico, pero que afecta a las acciones de un enemigo durante un período de tiempo. Destello es un poder de Corta Distancia, y al atacar no puede llegar más allá de rango de corta distancia. Puede ser usado también como ataque cuerpo a cuerpo. Al adquirirse, el jugador debe decidir si el ataque usará la tirada de Ataque físico o la de Ataque mental (si el poder está basado en la Agilidad o en la Mente, respectivamente). Si se basa en la Agilidad, Destello añade la mitad de la puntuación en Sentidos Agudizados a los dados de ataque cuando se use este poder. Esta tirada se contrasta con la de Defensa Física, mientras que los basados en la mente se contrastan con la tirada de Defensa Mental.

Este poder puede aumentarse con más dados que los que aporta el atributo de Mente o Agilidad por un coste de 2 puntos por dado. En la ficha del personaje se ha de especificar el número de dados totales de este poder. Por ejemplo, un personaje adquiere dos dados extra y tiene un atributo de Ataque Mental=3, por tanto en su ficha indicará que tiene el poder "Destello 5D" y esos serán los dados que utilice para atacar.

Si el que gana la tirada es el atacante, ciega o aturde a su objetivo hasta el final de su próximo turno. Una miniatura que haya resultado afectada por este ataque queda impedida durante ese tiempo. No podrá cargar, tendrá que gastar el doble de PA para mover (incluyendo doble coste para activar Híper Movimiento), y no tendrá línea de visión respecto a los objetivos a distancia. Una miniatura cuyo contrincante esté cegado gana +2 dados en sus tiradas de ataque y defensa.

Cuando se intenta cegar una miniatura que ya haya sido previamente afectada por este poder, ésta puede añadir +2 dados a su defensa, pues está familiarizada con el ataque, y tiene más posibilidades de evitarlo.

VUELO

Coste: 10 puntos.

Coste en PA: 2

Efectos: Al comienzo de su turno, un personaje que esté en el suelo puede gastar 2 PA y declarar que está volando. Si lo hace mientras se encuentra en contacto con un enemigo, sufre la penalización normal por abandonar un combate. Una miniatura que vuele se considera en el aire, y no pueden ser blanco de ataques cuerpo a cuerpo convencionales. Pensando en la jugabilidad, se asume que el personaje está a dos veces sus PA en pulgadas sobre el suelo. Mientras esté volando, se añaden +2 dados a su tirada de defensa basada en la Agilidad, debido a su velocidad, maniobrabilidad y distancia en vertical, a no ser que combata contra otro personaje que esté volando. Si ataca una miniatura que esté en el suelo, se asume que aterriza, y por lo tanto se combate de manera normal.

Para evitar confusiones, aquellos personajes que estén volando deberán ser señalados con un marcador específico. Si resultan K.O. en combate, se precipitarán al suelo una distancia igual al doble de sus PA en pulgadas. Para disparar a miniaturas mientras vuelan, simplemente se mide la distancia lineal entre atacante y objetivo. Al volar puede llevar un objeto o pasajero en adecuado a su fuerza.

Efectos especiales:

Levitar (5 puntos):

El personaje vuela pero debe acabar su turno siempre en el suelo. Esto puede representar personajes con la capacidad para volar en períodos cortos de tiempo o de dar grandes saltos. Cada vez que inicie el movimiento de Levitar ha de emplear 2 PA. No se obtienen dados extras a la defensa como por volar.

Prolongable (+0 puntos):

Los personajes con Levitar puede escoger este especial para permanecer en el aire al final de cada turno empleando 1 PA. No se obtienen dados extra en la defensa como por volar.

Ataque rasante (+1 punto):

Las miniaturas con este poder no tienen que aterrizar para atacar CaC. La miniatura (con su marcador o su peana de vuelo) se coloca adyacente al personaje atacado. Este poder es solamente válido para los ataques normales, no es combinable con maniobras como Carga, Directo, Aluvión de Golpes, etc.

Ave de Presa (+2 punto):

Los personajes con este especial son tan ligeros y maniobrables que pueden realizar la maniobra Carga en Picado y acabar en el aire. Incluye Ataque Rasante.

Alta Velocidad (1 punto por nivel):

La miniatura añade una pulgada por nivel para movimiento sólo mientras vuela. Este poder puede hacer que se superen las 12" de límite de movimiento. Por ejemplo, un personaje con Alta Velocidad nivel 3, moverá 15 pulgadas mientras vuela.

Llevar Objeto (3 puntos por nivel):

El personaje volador es capaz de llevar un objeto o pasajero adicional por cada nivel adquirido. Para llevar pasajeros aliados, consulta las reglas de Reservar Acciones que aparecen en el Capítulo 1. Si poseen Súper-Fuerza, las miniaturas pueden coger y volar con objetos adecuados a su nivel de fuerza. Coger y soltar objetos cuesta 2 PA por objeto.

CAMPO DE FUERZA*#

Coste: 2 puntos por dado

Coste en PA: ninguno

Efectos: Este poder añade dados en la Tirada Enfrentada de Defensa Física.

Efectos especiales:

Cúpula (+ 6 puntos):

El campo se extiende 2 pulgadas por cada nivel de poder que posea el personaje. Si alguna miniatura amiga está en contacto peana con peana, recibe asimismo esta protección, pero sólo contra ataques a distancia. Además, cuando se elige como objetivo de un ataque con plantilla a una miniatura cubierta por la cúpula se añade +1 a la dificultad para impactar. Usar el campo es una acción defensiva sin coste en PA. Los dados que añade este poder a la Defensa Física, permiten exceder la capacidad de dados del personaje, pero no se acumulan con otros modificadores al combate como los +2D en defensa que se obtienen al volar.

INTUICIÓN

Coste: 1 puntos

Coste en PA: nada

Efectos: Las miniaturas que posean este poder se benefician de una percepción sobrenatural o de habilidades adivinatorias o místicas que les permiten tener un pre-conocimiento de los peligros.

La clarividencia conferida por este poder se manifiesta en el dominio que un precognitivo tiene sobre sus elementos cercanos hace que sea más complicado de combatir en combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas que tengan este poder y combatan contra varios enemigos se comportan como si lo hicieran contra uno menos. Así, 3 combatientes no ganarían dados extra, y si fuesen cinco sólo añadirían un dado. También afecta a los grupos de esbirros y sus bonificaciones por número.

Efectos especiales:

Presagio (+2 puntos):

Estos personajes pueden volver a tirar un dado de escenario por su equipo en cada partida.

Esto podría ser usado al determinar quién es el atacante y quién el defensor, o elegir otra carta de evento, o cuál es la naturaleza de un objetivo, o qué personajes son afectados por una Radiación Sobrenatural o Poderes Cósmicos. En cualquier caso, el jugador con el personaje que tien Presagio puede elegir qué tirada cuenta, si la primera o la repetición. Si ambos equipos poseen personajes con este especial y quieren intervenir en quién es atacante y quién defensor, se tira un dado. Con un resultado de 1 a 3, el defensor elige, si es de 4 a 6, es el atacante quien lo hace.

FORTUNA

Coste: 4 puntos por nivel (hasta un máximo de 3)

Coste en PA: nada

Efectos: Las miniaturas con Fortuna pueden alterar las leyes de la probabilidad en su propio beneficio. Cada ronda, antes de lanzar la iniciativa, las miniaturas con Fortuna tiran un número de dados igual a su nivel de Fortuna. Estos dados se dejan aparte. Durante el curso de la ronda, antes de cada tirada, las miniaturas con fortuna puede cambiar estos dados por aquellos que hayan sido tirados a favor o en contra suya. Una vez que un dado ha sido sustituido, desaparece por lo que queda de ronda. Los dados creados por Fortuna no pueden ser alterados por re-lanzamientos de dados generados por súper-atributos u otros poderes. Dos personajes enfrentados que posean Fortuna pueden usarlos en el mismo lanzamiento, pero se cancelan en razón de uno por uno.

Este poder sólo lo puede poseer una miniatura por equipo

Efectos especiales:

Contra cualquier tirada (+6 puntos):

Esto hace que el personaje pueda usar sus dados de Fortuna para modificar tiradas que afecten a otras miniaturas, además de a sí mismo.

PORTADOR DE ARTILUGIOS

Coste: Variable (Reserva base + 4/Espacios completos + 2/Espacio a la Mitad)

Coste en PA: 2 para cambiar de lote.

Efectos: Las miniaturas con este poder pueden escoger un número de puntos para dejarlos apartados en unos espacios o slots opcionales. Las miniaturas podrán recurrir a esos espacios en cualquier turno. Los puntos en la reserva básica se pagan en razón de uno por uno (esto es, pagar 30 puntos para tener 30 puntos en la reserva, por ejemplo, o 12 por 12). Una vez se ha adquirido una reserva, los personajes pueden añadirle espacios específicos (de poderes), que cuestan 4 puntos para un Espacio Completo y 2 por uno a la Mitad. Los poderes del Espacio Completo pueden usar la totalidad de puntos de la reserva, y los de Espacio a la Mitad sólo media reserva (redondeando a la baja). Cada poder viene con el modificador por equipamiento correspondiente, pero cualquiera puede ser implementado con una Mejora por un punto cada uno (mirar los Modificadores más adelante). Cada espacio en el slot/artilugio puede estar formado por diferentes poderes, estando la composición y el número de puntos de la reserva fijados mientras se juegue una partida, pudiendo cambiar de una partida a otra. Veamos un ejemplo con un personaje:

Portador de Artilugios (30)

30 Reserva base

08 Espacio Completo x 2

04 Espacio a la Mitad x 2

Total: 42 puntos de construcción de personaje

Ahora para un escenario particular, puede tener sus 4 artilugios :

Rifle de Asalto (30)

• Ataque a Distancia (9D, Súper x 3)

• Mira Telescópica x 3

Granadas (20)

• Ataque a Distancia (9D, Súper x 2,

Radio)

• Poder a Corta Distancia

• Ataque Lento

Mochila Jet (10)

• Vuelo

Pistola Láser (15)

• Ataque a Distancia (6D, Súper x 1)

En el ejemplo anterior, el personaje puede usar su Rifle de Asalto, después gastar 2 PA para guardarlo y activar su Mochila Jet y tener sus granadas listas. Después puede guardar las granadas y utilizar la combinación Pistola/Mochila Jet.

Así pues, este personaje puede activar cualquier número de espacios mientras el total de los espacios activos sea menor o igual que la reserva base. Sin embargo, sólo podría cambiar la composición de los slots/artilugios entre escenarios. En la lista anterior se han combinado cada slot con esa específica configuración de poderes y niveles.

Los jugadores pueden utilizar los Modificadores de poderes para disminuir el coste de los espacios, pero la combinación de poderes en el espacio no puede superar el valor máximo para ese espacio antes de que los modificadores fueran aplicados. En el ejemplo anterior el personaje no podría adquirir un poder de 60 puntos y adquirir el modificador Sin Distancia para rebajarlo a 30 puntos. Sin embargo, sí podría escoger un poder de 30 puntos y rebajarlo a 15, y de esta manera, y aunque sólo utilizaría 15 puntos de reserva, contaría como un Espacio Completo porque antes de los modificadores tenía un coste de 30 puntos.

Las reservas de artilugios no deben tener modificadores aplicados a la reserva base o los costes de Espacios Completos/a la Mitad en sí mismos, pero los poderes sin estos espacios pueden llevarlos. Esto se ilustra en las Granadas del ejemplo anterior, su coste pre-modificado no excede la reserva máxima (9D, Súper, Radio = 28 puntos), pero los modificadores (Corto Alcance + Ataque Lento) que las rebajan sólo usan 20 puntos de la reserva de artilugios cuando se utilizan.

Adicionalmente, los espacios no tienen que utilizar la cantidad completa de puntos (ver Mochila Jet). Los términos Completo/a la Mitad se refieren a la máxima asignación potencial de la reserva, no se proponen para representar la mínima asignación (el mínimo es 0).

Los poderes con efectos que permanezcan en juego duran hasta que el espacio permanezca activo. Cambiar o dejar de utilizar el espacio cancela cualquier efecto que permanezca en juego.

Cambiar de espacios en la reserva de artilugios cuesta 2 PA sin importar el número de espacios intercambiados, y puede hacerse al principio o durante el turno.

Espacios Completo: (+4 puntos)

Permite la creación de un espacio que contenga uno o más poderes que no superen la reserva básica de puntos (antes de las desventajas). Esta asignación es fija para cada escenario, pero la composición y reserva de puntos del espacio entero pueden cambiarse entre escenarios.

Espacios a la Mitad: (+2 puntos)

Permite la creación de un espacio que contenga uno o más poderes que en total no superen la mitad de la reserva básica de puntos (antes de las desventajas, redondeando hacia abajo). Esta asignación es fija para cada escenario, pero la composición y reserva de puntos del espacio entero pueden cambiarse entre escenarios.

CRECIMIENTO*

Coste: 8 puntos por nivel (máx. 3)

Coste en PA: 2

Efectos: La miniatura puede aumentar su tamaño, Fuerza y Vitalidad. Crecimiento añade 1D al atributo Fuerza (+1D al Daño y a la Resistencia Física también) y Vitalidad por cada nivel adquirido. Cuando se activa,

la miniatura puede elegir cuantos niveles quiere crecer, y en sucesivas acciones, gastar 2 PA para añadir o restar niveles de crecimiento hasta llegar al máximo. Una miniatura que haya crecido posee 2 pulgadas de Alcance Extra por cada nivel activado, y +2PA de Movimiento Extra). Cada nivel activado corresponde aproximadamente a la siguiente altura:

-Nivel 1: hasta 6 m

-Nivel 2: entre 6-12 m

-Nivel 3: más de 12m

Un personaje que haya usado Crecimiento no puede Escondarse y, a menos que le cubra completamente, no puede aprovecharse del terreno para ganar cobertura contra ataques a distancia (establece la medida del personaje en comparación con la escenografía de la mesa de juego). Al volver a su tamaño normal, la miniatura pierde los puntos de Vitalidad obtenidos al activar el poder, y si la pérdida lo requiere, debe efectuar un chequeo de K.O. para volver a su tamaño normal.

Los niveles activados hacen que al disparar a un personaje que haya crecido, la distancia entre el atacante y el personaje cuente como si fuera menor, hasta el mínimo de la Corta Distancia (esto puede hacer que una miniatura fuera de alcance se ponga a distancia de disparo). Por ejemplo, una miniatura con Crecimiento de Nivel 1 activado, a media distancia del atacante contaría como si estuviese a corta distancia. Para evitar confusión se les debe de señalar con algún tipo de marcador.

Ejemplo: Atlas ha activado dos niveles de crecimiento, aumentando sus puntos de vitalidad de 9 a 13. Varias rondas después, es víctima de varios ataques que le cuestan 12 de sus 13 puntos de vitalidad. Cuando se encuentra a distancia de Emma Frost, ésta usa su poder de Control Mental para forzarlo a volver a su tamaño normal. Atlas pierde la Vitalidad extra conseguida, pero no el daño sufrido, por lo que inmediatamente deberá pasar una tirada de K.O. o caer.

Efectos especiales:

Colosal (+4 por nivel de Crecimiento adquirido):

El personaje aumenta además un nivel de Súper-fuerza y Súper-Daño por cada nivel de Crecimiento. Por ejemplo: Un personaje con Crecimiento x2 y Colosal tendría los siguientes atributos.

Sin Crecimiento	F=3	RF=3	Dñ=3
Crecimiento Nv1	F=4(1)	RF=4	Dñ=4(1)
Crecimiento Nv2	F=5(2)	RF=5	Dñ=5(2)

CURACIÓN

Coste: 10 puntos.

Coste en PA: 4

Efectos: La miniatura puede curarse a sí misma o a otras, recuperando con ello puntos perdidos de vitalidad. Este poder puede usarse solamente una vez por turno. Para ello el personaje deberá hacer una tirada de Mente y por cada dos aciertos, se restaurará 1 punto. La cantidad de estos puntos no podrá nunca sobrepasar el número de puntos iniciales. Un personaje que esté K.O. no puede curarse. Para que un modelo

cure a otro, deben estar peana con peana. Si se encuentra en combate, la miniatura deberá separarse del combate previamente a intentar recuperar puntos de vitalidad.

Este poder y todos sus efectos especiales (como Sólo Regeneración, etc.) puede aumentarse con más dados que los que aporta el atributo de Mente (o Resolución en el caso de Sólo Regeneración) por un coste de 2 puntos por dado. En la ficha del personaje se ha de especificar el número de dados totales de este poder. Por ejemplo, un personaje adquiere dos dados extra y tiene un atributo de Mente=3, por tanto en su ficha indicará que tiene el poder “Curación 5D” y ese será el número de dados que utilizará.

Algunas miniaturas que se encuentren gravemente heridas pueden encontrarse más allá de las capacidades del curandero. Si el objeto de la acción se encuentra K.O. (haya hecho o no el chequeo de K.O.), obtiene Agotable (mirar la sección de Modificadores de Poderes para más información acerca de esto). Si es la primera vez que queda K.O., la tirada de Agotable tendrá un modificador -1. Si es la segunda -2, si la tercera -3, y así sucesivamente. Esta tirada se hace después de la tirada de curación. En cuanto el herido falle una sola tirada de Agotable, no podrá ya beneficiarse de ningún poder de curación durante el resto de partida.

Efectos especiales:

Empatía (-25%):

El personaje que cure pierde un número de puntos de vitalidad igual a la mitad de los que restaura, si el objeto de su acción es otro. Este daño puede ser eliminado si se cura a sí mismo. Igualmente, cuando el curandero intente ayudar a un compañero que haya quedado K.O., sufrirá los efectos de Agotable.

Sólo Regeneración (-50%):

El personaje sólo se puede curar a sí mismo, y hace las tiradas con su Resolución en lugar de con su Mente. Esta acción cuesta 4 PA, y sólo puede realizarse una vez por turno. Si una miniatura herida, no gasta esos 4 PA en regenerar su Vitalidad perdida, automáticamente recupera un punto de vitalidad, sin coste alguno en PA. Esto representa el poder del personaje trabajando al mínimo nivel. Si se encuentra en combate puede intentar regenerarse normalmente, o ganar el punto automático. Los grupos de seguidores no pueden adquirir este Especial.

La Regeneración está siempre por defecto activa y es afectada por la regla de Agotable descrita anteriormente. Cada vez que el personaje quede K.O., haga o no la tirada por K.O., aumenta el número del modificador de la tirada de agotamiento y una vez falle la tirada no podrá ser curado de ninguna manera, ni por ellos mismos, ni por otra miniatura con este poder.

También se regenera (+3 puntos.):

Las miniaturas con este extra pueden tanto curar a otros, como beneficiarse del +1 punto de Vitalidad automático descrito en Sólo Regeneración

HIPERMOVIMIENTO

Coste: 15 puntos

Coste en PA: 3 puntos

Efectos: La miniatura puede transportarse de un punto a otro del tablero con una gran eficacia. Este movimiento puede ser resultado de teleportación, Súper Velocidad, poderes psiónicos o la habilidad de, simplemente, aparecer en el lugar que se desee. El Híper Movimiento requiere una Tirada de Aciertos de

Mente o Agilidad (a elección del jugador cuando elige el poder), la miniatura puede mover 5 pulgadas por cada acierto obtenido. Este poder ignora las distancias verticales, con lo que una miniatura puede mover situándose encima de un edificio simplemente midiendo la distancia en línea recta desde el punto donde inicia el movimiento hasta el punto donde desea finalizarlo.

Una miniatura puede usar su Híper Movimiento para destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo sin sufrir el ataque extra adicional, excepto si la miniatura con la que combate posee Súper-Agilidad o acciones reservadas. En estos casos se hace una Tirada de Aciertos Enfrentada entre la Mente, Agilidad o Resolución de la miniatura con Híper Movimiento y la Agilidad de la miniatura enemiga. Si la miniatura con Híper Movimiento gana, o hay un empate, no recibe el ataque extra por destrabarse.

Una miniatura con Híper Movimiento puede utilizarlo para atacar a una miniatura que esté volando, pero debe obtener los suficientes aciertos en la tirada de Híper Movimiento para quedar adyacente a esa miniatura y debe acabar su turno con otra tirada de movimiento exitosa o caerá una distancia igual al doble de los PA de la miniatura que vuela. Las miniaturas que realizan un Híper Movimiento se benefician de la regla Objetivo Esgurrizado.

Este poder puede aumentarse con más dados que los que aporta el atributo de Mente o Agilidad por un coste de 1 punto por dado. En la ficha del personaje se ha de especificar el número de dados totales de este poder. Por ejemplo, un personaje adquiere dos dados extra y tiene un atributo de Mente=3, por tanto en su ficha indicará que tiene el poder "Híper Movimiento 5D".

Efectos especiales:

Llevar objetos (+3 puntos por nivel):

La miniatura es capaz de llevar un pasajero u objeto (adecuado a su fuerza) por cada nivel de este poder. Puedes mirar las reglas de Reservar Acciones para darte alguna idea sobre cómo aplicar este poder. No importa cuántos objetos o amigos transporte, utilizar Híper Movimiento mientras se lleva una carga es más difícil, así que sólo se mueve 3 pulgadas por acierto obtenido.

Aterrizaje forzoso (+3 puntos):

Una miniatura con Híper Movimiento puede obligar a aterrizar a otra que esté volando mediante un vórtice de aire con su movimiento súper veloz, teleportándola, etc. Esta maniobra cuesta 3 PA y cuenta como el ataque que puede hacerse cada turno. El atacante debe mover hasta situarse adyacente a la miniatura que vuela y tiene que ganar una Tirada Enfrentada de Agilidad para tener éxito.

Híper Ataque (+6 puntos):

Las miniaturas con Híper Movimiento pueden hacer un ataque especial de combate cuerpo a cuerpo por 4 PA. La naturaleza de este ataque puede ser una serie de puñetazos a alta velocidad, una aturdidora sucesión de teleportaciones o un ataque con materiales arrastrados a súper velocidad, etc. La miniatura atacante hace la Tirada Enfrentada habitual en los combates cuerpo a cuerpo pero haciendo 6 dados de daño (mas cualquier dado extra obtenido de los aciertos al impactar). El defensor se opone con su atributo de Resistencia Mental.

Ejemplo: Velocity tiene Híper Movimiento e Híper Ataque, después de mover hasta colocarse en contacto peana con peana con Spawn para atacarle, emplea 4 PA y activa su Híper Ataque. Obtiene 5 aciertos en su

Tirada de Ataque. Spawn sólo obtiene 2 aciertos en su tirada de defensa. Velocity lanzará 7 dados para herir (6 del Híper Ataque más 1 de sus dados arrastrados) mientras que Spawn resistirá sólo con sus dados de Resistencia Mental.

Acelerón de velocidad (+2 puntos por nivel, máximo 3):

Cada nivel añade +1 dado a la Tirada de Híper Movimiento.

No atraviesa (-1 punto):

La miniatura con Híper Movimiento no puede atravesar terreno, edificios o vehículos cerrados. No pueden pasar o atravesar esa escenografía en línea recta.

Pórtico (5 puntos por nivel, máximo 3):

Una miniatura con este poder puede, durante su turno, mover a cualquier punto del tablero que pueda alcanzar, sin gasto de PA y sin considerar la distancia. Si hay otra batalla relacionada al mismo tiempo de la que la miniatura es consciente, puede personarse en cualquier punto del tablero. La miniatura puede hacer esto un número de veces igual al nivel adquirido. Las miniaturas que posean esta habilidad pueden también utilizarla para empezar la partida en cualquier punto del tablero, sin importar las condiciones del escenario. Si la miniatura Pórtico se destraba de un combate puede sufrir el ataque gratuito bajo las mismas reglas que una miniatura con Híper Movimiento que abandona un combate.

SIEMPRE EN PIE#

Coste: 1 punto

Efectos: Las miniaturas con este poder nunca serán noqueadas o tumbadas por ninguna causa a menos que ellas lo decidan así.

Si fueran noqueadas inmediatamente se ponen en pie sin ningún coste en PA (antes de que cualquier otro efecto sea resuelto).

Si una miniatura con este poder decide ponerse cuerpo a tierra, se considera tumbada y, como cualquier otra miniatura, debe gastar los 2 PA para levantarse.

INVISIBILIDAD

Coste: 20 puntos

Coste en PA: 5 puntos

Una miniatura con este poder puede desaparecer haciéndose invisible a los ojos del resto de personajes. Volverse invisible tiene un coste de 5 PA y debe ser la primera acción que lleve a cabo en su turno. Los efectos de la invisibilidad duran hasta el comienzo del siguiente turno de la miniatura.

Las miniaturas enemigas deben ganar una Tirada Enfrentada de Mente (del enemigo) contra Agilidad, Mente o Resolución (a elección del personaje invisible) para cargar o ponerse en peana con peana con miniatura invisible. Debe hacerse la misma tirada para designarla como objetivo de ataques a distancia. La miniatura invisible recibe +2 a sus tiradas.

Una miniatura con invisibilidad se beneficia del factor sorpresa que le da no ser vista al entrar en combate, lo que le otorga +2 D a sus tiradas de Ataque Físico y Defensa Física. Además si carga recibe los +2 dados habituales como bono de carga.

En un combate con varias miniaturas, los personajes con invisibilidad no reciben el bonificador en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura invisible está trabada en combate puede ser cargada por un enemigo sin que éste realice la tirada de detección, pero la miniatura invisible sigue recibiendo los 2 dados extra a sus tiradas de Defensa y Ataque Físico.

Las miniaturas que posean Sentidos Agudizados pueden anular las ventajas de los personajes con invisibilidad en combate cuerpo a cuerpo. Al principio del turno estas miniaturas pueden hacer una Tirada de Dificultad-4 de Mente + Sentidos Agudizados para descubrir la localización de la miniatura invisible. Si la tirada tiene éxito las ventajas de la invisibilidad en cuerpo a cuerpo desaparecen por el resto del turno.

VOLUNTAD DE HIERRO#

Coste: 1 punto por dado

Coste en PA: ninguno

Efectos: Este poder añade su número a los dados de Resistencia Mental de la miniatura contra ataques mentales, o basados en el atributo de resolución.

ABSORCIÓN CINÉTICA

Coste: 10 puntos

Coste en PA: ninguno

Efectos: La miniatura es capaz de absorber parte o todo el daño proveniente de ataques físicos y utilizarlo temporalmente para aumentar sus atributos. Cuandoquiera que la miniatura sea herida por un Ataque Físico, debe realizar una Tirada de Aciertos de Mente o Resolución (a elección del jugador). Por cada dos aciertos obtenidos repone un punto de vitalidad perdido.

En su siguiente turno, la miniatura puede añadir tantos dados como puntos de vitalidad haya recuperado, a sus atributos de Fuerza o Agilidad, combinándolos como desee. Esos dados añadidos desaparecen al final del turno. La miniatura no puede añadir más de 6 puntos por turno de esta forma y no puede aumentar más de 3 puntos uno de los atributos. La Vitalidad en exceso puede ser absorbida pero no se permite incrementar más este atributo. Los atributos incrementados de esta forma no afectan a la Vitalidad o los Puntos de Acción del personaje.

Este poder puede aumentarse con más dados que los que aporta el atributo de Mente o Resolución por un coste de 2 puntos por dado. En la ficha del personaje se ha de especificar el número de dados totales de este poder. Por ejemplo, un personaje adquiere dos dados extra y tiene un atributo de Mente=3, por tanto en su ficha indicará que tiene el poder "Absorción Cinética 5D" y ese será el número de dados que utilizará.

Ejemplo: Sebastian Shaw es golpeado por un Directo de Coloso, perdiendo 4 puntos de Vitalidad. Afortunadamente para él, Sebastian Shaw posee Absorción Cinética y Súper Resolución x1. Hace una tirada con su Resolución y obtiene 4 aciertos, reponiendo 2 de los 4 puntos de Vitalidad que debería haber perdido. El jugador pone un marcador junto a Sebastian Shaw para recordar que tendrá 2 dados extra en su Agilidad y/o Fuerza.

Efectos especiales:

Descarga (+3 puntos):

La miniatura puede elegir usar la energía absorbida como una descarga energética y atacar a distancia. En el siguiente turno de la miniatura puede añadir tantos dados como puntos de vitalidad recuperados a su poder de Ataque a Distancia. La miniatura no puede añadir más de 4 dados por turno para herir con este ataque.

Esponja (+2 puntos por dado):

Este poder hace que la miniatura se empape de energía cinética como si fuera una esponja. Las miniaturas añaden los dados de este poder a los chequeos de Resolución o Mente para intentar absorber daño. Este efecto está sujeto a la reserva de datos acumulables.

RESISTENCIA A SALIR DESPEDIDO

Coste: 1 punto por nivel

Coste en PA: ninguno

Efectos: Las miniaturas que posean este poder restan 1 pulgada cuando Salgan Despedidos. Este poder puede adquirirse sin límite de nivel.

PODERES ENLAZADOS (ENTRAMADO DE PODERES)

Coste: 0

Coste en PA: ninguno

Las miniaturas usan este entramado de poderes para enlazar dos poderes y hacer que cuenten a todos los efectos como un solo poder. Los poderes enlazados pueden Copiarse, Absorberse, Anularse, Dispersarse, etc, como si se tratara de un poder normal. Cada poder enlazado recibe una reducción del 10 % en el coste (asumiendo que no es todavía el 50% del máximo de los Modificadores de Poderes). En el caso de Dispersar, si uno de los poderes es dispersado, todos ellos, y los dados que el objetivo usa para resistir la dispersión se basan en uno de los poderes del entramado (a elección del atacante).

Los jugadores pueden usar Poderes Enlazados para crear personajes temáticos que enlazan múltiples poderes como el efecto de un solo poder. Pero no deben utilizarlo como un mecanismo de maximizar/minimizar costes. Dejar fuera poderes que tienen sentido que vayan juntos por trasfondo porque se ahorran 5 puntos no es la forma correcta de usar Poderes Enlazados.

Además, los jugadores pueden mover poderes existentes en el entramado más tarde, pero los nuevos poderes adquiridos han de ser pagados. Aunque Armadura x2 no pueden salir más baratos por estar en el

entramado, los jugadores pueden incluirlos (si tiene sentido trasfónico) así que cuando llegue a Armadura x3 pueden recibir reducción en el coste.

Los jugadores no pueden enlazar un Entramado de Poderes con otro Entramado de Poderes.

ATAQUE DE LUCHA*#

Coste: 2 puntos por dado

Coste en PA: ninguno

Efectos: La miniatura posee un arma o una técnica que aumenta su capacidad para hacer daño en combate cuerpo a cuerpo. Este poder añade sus dados a la tirada de daño en combate cuerpo a cuerpo. Un ejemplo sería un arma mística, su chi interior enfocado, garras, espadas, puños extensibles, etc.

Efectos especiales:

Afecta a Otros (+2 puntos por nivel):

Por cada nivel de este poder puede dar un dado a la tirada de daño de las miniaturas amigas en contacto peana con peana, concediéndole Ataque de Lucha por un turno. Esta acción cuesta 2 PA y su efecto dura hasta el final del turno de la miniatura a la que le han concedido el ataque. Los niveles de este poder están sujetos a los límites de dados.

Afecta a Etéreos (+5 puntos):

El ataque afecta a miniaturas con Disminución de Densidad, Etéreos o Intangibles como si fueran objetivos sólidos.

ALCANCE EXTRA

Coste: 1 punto a 2", 4 puntos a 4"

Coste en PA: ninguno

La miniatura puede elegir extender el alcance de sus Ataques de Lucha. Las miniaturas que ataquen con este poder se considera que atacan cuerpo a cuerpo a sus objetivos y pueden beneficiarse de combatir con miniaturas amigas en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, los ataques fallados con Alcance Extra pueden golpear a otros implicados en el combate de la misma manera que los Ataques a Distancia.

Las miniaturas enemigas que no estén peana con peana pero sí dentro del alcance sufren el ataque extra por destrabarse del combate.

Alma de fuego (+15 puntos):

La miniatura puede cambiar los efectos del ataque por un daño no-físico, hecho con la fuerza mística de su alma. Antes de la Tirada de Ataque la miniatura anuncia si cambia a Alma de Fuego y el daño del ataque se enfrenta a la Resistencia Mental del objetivo en vez de a la Resistencia Física. Este tipo de ataque ignora la protección física que otorgan poderes como Armadura, Incremento de Densidad y Elasticidad.

AGUDEZA MENTAL*

Coste: 2 puntos por dado

Coste de PA: ninguno

Efectos: Este poder añade sus dados a la tirada de Ataque Mental de quien lo posea. La Agudeza Mental se aplica tanto en Ataques Cuerpo a Cuerpo como Ataques a Distancia.

Efectos especiales:

Especializado (+0 puntos):

Las miniaturas Especializadas aplican la Agudeza Mental sólo a un tipo de ataque (si sólo tienen un tipo de ataque en el que se pueda usar Agudeza Mental no es necesario que elijan este poder). Una vez elegido el tipo de ataque, la Agudeza Mental de la miniatura se incrementa un nivel (que permite que se exceda el Límite de Dados habitual).

ATAQUE PSÍQUICO*

Coste: 3 puntos por dado de daño

Coste en PA: 3

Efectos: La miniatura posee un Ataque Psíquico a distancia usando los dados de Ataque Mental. Los objetivos de este ataque se defienden con su Defensa Mental. Contra la tirada para herir utilizan su Resistencia Mental.

Como es natural el Ataque Psíquico afecta a los enemigos intangibles como si fueran sólidos. Este poder cuenta como un ataque a distancia normal y sigue las reglas habituales para poder determinar el ataque y las bonificaciones de defensa. Este ataque puede ser utilizado en combate cuerpo a cuerpo e ignora los efectos de la cobertura.

ESCUDO MENTAL

Coste: 1 punto por dado

Coste en PA: ninguno

Efectos: La miniatura añade su rango de Escudo Mental a su atributo de Mente para evitar ser herido por ataques basados en los atributos de Mente o Resolución.

SINCRONIZACIÓN PERFECTA#

Coste: 1 punto

Coste en PA: ninguno

Efectos: Una vez por partida las miniaturas con este poder pueden utilizar Reservar Acciones sin coste de PA.

Ejemplo: Deathstroke posee Sincronización Perfecta y desea mantener (reservar) acción para su próximo turno, esperando a que Raven pase por una puerta para poder emboscarla. Cuando comience su nuevo turno, el jugador que maneja a Deathstroke, anuncia que está usando Sincronización Perfecta y la acción reservada. De esta manera evita el coste de 2 PA habituales por Reservar Acciones.

ATAQUE A DISTANCIA *#

Coste: 2 puntos por dado de daño

Coste en PA: 3

Efectos: La miniatura puede hacer un Ataque a Distancia usando sus dados Ataque Físico para impactar y sus dados de Ataque a Distancia para herir.

La naturaleza del ataque la decide el jugador. Por ejemplo pueden ser descargas de energía, bolas de fuego, rayos oculares, etc. En la sección “Ataque a Distancia” del Capítulo I se describen todas las reglas para estos ataques.

Efectos especiales:

Afecta a etéreos (+5 puntos):

El ataque afecta a miniaturas con Disminución de Densidad, Etéreos o Intangibles como si fueran sólidas.

Inmunidad (+2 puntos):

La miniatura es inmune a los efectos de su propio Ataque a Distancia (incluido ser noqueado). Esta inmunidad no es extensible a los Ataques a Distancia de otras miniaturas, incluso si esas miniaturas tienen un Ataque a Distancia que causen un efecto similar (excepto los duplicados que son inmunes a sus ataques entre sí: consulta el poder Forma Extra).

Alma de Fuego (+15 puntos):

La miniatura puede cambiar los efectos del ataque por un daño no-físico, con la fuerza de su alma. Antes de la Tirada de Ataque la miniatura anuncia si cambia a Alma de Fuego y el daño del ataque se enfrenta a la Resistencia Mental del objetivo en vez de a la Resistencia Física. Este tipo de ataque ignora la protección física que otorgan poderes como Armadura, Incremento de Densidad y Elasticidad.

REFLEJAR

Coste: 10 puntos

Coste en PA: 3

Efectos: Este poder proporciona al personaje la capacidad de devolver los ataques de sus enemigos reflejándolos (o reflectándolos, o de alguna otra forma) contra ellos.

Las miniaturas que usan Reflejar no pueden deflectar ataques que se desplazan hasta que lleguen. Cuando se posee el poder Reflejar, la miniatura debe decidir contra cuál de estos tres tipos de ataque tiene efecto: Combate Cuerpo a Cuerpo, Ataque a Distancia (basado en Agilidad) o Ataque a Distancia (basado en Mente). Debe anotarse para evitar confusiones.

Al comienzo de su turno, la miniatura debe decidir si va a gastar PA para Reflejar o no. Si la miniatura gasta PA, podrá utilizar Reflejar contra cualquier ataque (del tipo escogido) hasta el comienzo de su siguiente turno. Durante el curso del combate, si un ataque del tipo escogido falla para impactar a la miniatura por dos o más aciertos, puede ser elegido para ser reflejado contra otro objetivo:

- Como un Ataque a Distancia de Corto Alcance en el caso de Ataques a Distancia
- Como un ataque normal en el caso de Ataques CaC o Ataques a Distancia lanzado en contacto peana con peana.

Los Ataques a Distancia o CaC reflejados requieren una tirada para impactar por parte de la miniatura que refleja el ataque y utilizan el número de dados del ataque original para la tirada de daño.

Los ataques reflejados basados en Mente/Resolución requieren también la Tirada Enfrentada pertinente para impactar, y utilizan los dados de daño del ataque original y la resistencia del objetivo para calcular el daño, o de un nuevo objetivo como Ataque a Distancia de Corto Alcance

Efectos especiales:

Reflejar adicionalmente (+10 puntos por tipo de ataque):

La miniatura es capaz de Reflejar los ataques de otro tipo adicional de ataque. Cada tipo de ataque adicional cuesta 10 puntos y debe anotarse en la tarjeta del personaje.

Ejemplo: el Súper-Adaptoide tiene el poder Reflejar (Ataques Cuerpo a Cuerpo). Durante su turno emplea 3 PA para activar este poder. Después, en esa misma ronda Warbird hace un ataque CaC con el que le haría 9D[3] de daño, pero falla en la Tirada para Impactar por 3 aciertos. El Súper-Adaptoide usa su poder para Reflejar el ataque contra Warbird: utiliza su propio atributo de Ataque Físico enfrentado contra la Defensa Física de Warbird. Si el Súper-Adaptoide impactará, utilizaría los 9D[3] del ataque original para efectuar la Tirada de Daño.

DETECTAR DEBILIDAD

Coste: 3

Coste en PA: 2

Efectos: Las miniaturas que tengan este poder poseen una asombrosa capacidad para golpear en los puntos más débiles de sus enemigos.

La miniatura debe gastar 2 PA y hacer una Tirada de Dificultad-3 de Mente + Sentidos Agudizados. Si la tirada tiene éxito, la miniatura recibe +2D en su siguiente ataque (a Distancia o CaC) contra la miniatura que elija en su línea de visión. Hasta el final del turno, las miniaturas enemigas ganan +1D contra el personaje que ha usado Detectar Debilidad. Esta bonificación no la obtiene la miniatura objetivo de Detectar Debilidad.

Las miniaturas que utilicen este poder pueden escoger no causar Salir Despedido a sus objetivos.

Adicionalmente las miniaturas que utilicen este poder reciben +2D para detectar a su objetivo, mientras que el resto de enemigos ocultándose se benefician de +1D adicional en sus chequeos para esconderse.

Un personaje nunca puede acumular varios usos de este poder.

El efecto de este poder puede hacer que se excedan los límites de dados habituales.

Ejemplo: una miniatura de 85 puntos con 9D de ataque podría tener 11D contra la miniatura contra la que utilice Detectar Debilidad.

Efectos especiales:

Cazador (+0 puntos):

Las miniaturas que posean este efecto son implacables cazadores, que perseguirán a su presa hasta que esté K.O. o le hayan dado el Golpe de Gracia. Al comienzo de la partida, antes de tirar la Iniciativa, la miniatura que posea este poder debe declarar cuál es su miniatura objetivo, es decir, qué personaje del equipo rival será su "presa". Hasta que dicho personaje no sea noqueado el Cazador recibirá los beneficios y penalizaciones de Detectar Debilidad, pero no tendrá que hacer la Tirada de Mente habitual. Si la presa es noqueada pero se regenera o fuera curada los efectos de Cazador volverían si la presa quedara con Vitalidad 1 o superior.

Las miniaturas que posean este efecto no pueden usar Detectar Debilidad de la manera normal, deben declarar un objetivo específico o no usar este poder en toda la partida.

Ejemplo: Granokk-5 es un caza-recompensas galáctico que posee el efecto especial Cazador de Detectar Debilidad. Si al principio de la partida selecciona a Guardián Estelar como presa, recibirá +2D en las tiradas de ataque contra él y el resto del equipo contrario tendrá +1D en las tiradas de ataque contra Granokk-5.

Maestría (+1 punto por dado):

El personaje tiene un gran dominio de este poder, fruto del entrenamiento o de sus habilidades innatas, y recibe más dados para impactar cuando utiliza el poder.

Por ejemplo: un personaje con 3D de Mente y Maestría x2, utilizará para Detectar Debilidad 5 dados, que se indicarán en la ficha como Detectar Debilidad 5D.

ENCOGERSE*

Coste: 5 puntos por Nivel (máx. 3)

Coste en PA: 2

Las miniaturas pueden disminuir su tamaño, dificultando la tarea de atacarles cuerpo a cuerpo o a distancia y la de detectarles cuando están escondidos.

Las miniaturas encogidas deben ser identificadas con un marcador adecuado o mejor aún, ser sustituidas por una miniatura más pequeña.

Encogerse cuesta 2 PA para ser activado y la miniatura encogida recibe +1D en su Agilidad, Ataque Físico y Defensa Física por cada nivel de Encogerse que tenga activo.

Cada nivel activado de Encogerse añade un rango de distancia a la que se encuentre de su atacante. Esto puede hacer que la miniatura se considere fuera del alcance efectivo de su atacante. Una miniatura encogida que sea objetivo a quemarropa no se beneficia de esta regla.

Debido a su pequeño tamaño, las miniaturas encogidas también reciben +2D por nivel en sus Tiradas de Agilidad para Escondarse y no requiere de terreno para poder ocultarse.

Efectos especiales:

Ataque Creciendo (+2 puntos):

La miniatura encogida se lanza contra su enemigo, recuperando su tamaño normal en el último momento, golpeándole con fuerza. Si este ataque CaC impacta, la miniatura gana +1D, por nivel recuperado, en la Tirada de Aciertos de Daño.

Las miniaturas que utilizan esta maniobra no pagan los 2 PA habituales por desactivar un poder. La miniatura todavía posee sus dados de Encogimiento para la Tirada de Ataque. Una miniatura puede usar este efecto en cualquier carga, pero si lo hace no podrá utilizarlo en CaC.

SÚPER-AGILIDAD

Puntos: 6 puntos

Puntos de PA: ninguno

Efectos: Las miniaturas con este poder pueden repetir tantos dados como nivel de este poder posean, en las tiradas que impliquen el atributo de Agilidad. Un nivel de Súper-Agilidad 1 proporciona la repetición de un dado, nivel 2 proporciona la repetición dos dados, etc. Las repeticiones de los superatributos se indican en la ficha del personaje entre corchetes detrás el atributo estándar, p.ej.: 6D[2].

Las miniaturas que poseen este poder tienen la asombrosa capacidad de aterrizar sobre sus pies cuando caen. Ganan +2D por nivel para resistir el daño de las caídas. Sin embargo aunque también tengan Siempre en Pie, se considerarán tumbados cuando aterricen.

SÚPER-MENTE

Coste: 6 puntos por nivel (máx. 3)

Coste en PA: ninguno

Efectos: Las miniaturas con este poder pueden repetir tantos dados como nivel de este poder posean, en las tiradas que impliquen el atributo de Mente. Un nivel de Súper-Mente 1 proporciona la repetición de un dado, nivel 2 proporciona la repetición dos dados, etc. Adicionalmente cada nivel de Súper-Mente añade +1PA a los PA iniciales del personaje.

Efectos especiales:

Segunda Visión (+5 puntos):

Las miniaturas que posean este efecto pueden considerar como objetivos a miniaturas que no puedan ver debido a poderes basados en Mente o Resolución, como Ataque Psíquico, Posesión, y Destello basado en Mente.

SÚPER-RESOLUCIÓN

Coste: 6 puntos por nivel (máx. 3)

Coste en PA: ninguno

Las miniaturas con este poder pueden repetir tantos dados como nivel de este poder posean, en las tiradas que impliquen el atributo de Resolución. Un nivel de Súper-Resolución 1 proporciona la repetición de un dado, nivel 2 proporciona la repetición dos dados, etc. Adicionalmente cada nivel de Súper-Resolución proporciona un +1 a la Vitalidad de la miniatura.

SÚPER-FUERZA

Coste: 6 puntos por nivel (máx. 3)

Coste en PA: ninguno

Efectos: Las miniaturas con este poder pueden repetir tantos dados como nivel de este poder posean, en las tiradas que impliquen el atributo de Fuerza. Un nivel de Súper-Fuerza 1 proporciona la repetición de un dado, nivel 2 proporciona la repetición dos dados, etc.

Efectos especiales:

Rabia (+3 puntos):

Las miniaturas que posean este efecto reciben +1 a su nivel de Súper-Fuerza cuando su nivel de Vitalidad alcanza la mitad o menos (redondeando hacia abajo) de su valor inicial.

Onda de Choque (+2 puntos):

La miniatura puede golpear sus puños contra el suelo con la fuerza de un pequeño terremoto. Las ondas de choque obligan a los enemigos que se encuentren en su camino a hacer una Tirada Enfrentada de Agilidad vs Fuerza o serán instantáneamente noqueados.

Una Onda de Choque cuesta 3PA y requiere una Tirada de Aciertos de Fuerza y es enfrentada por las miniaturas alcanzadas. La miniatura que usa este efecto puede hacerlo de dos formas: en línea recta o mediante un radio de acción. En línea recta llega 5 pulgadas por cada nivel de Súper-Fuerza (Se considera que la onda tiene 4 pulgadas de ancho). Como un radio, la onda parte desde la miniatura hacia todas direcciones hasta 3 pulgadas de distancia por cada nivel de Súper-Fuerza, afectando a todas las miniaturas dentro de ese radio.

Una Onda de Choque ignora el terreno y no afecta a miniaturas en el aire o con Disminución de Densidad.

SÚPER-ENERGÍA

Coste: 6 puntos por nivel (máx. 3)

Coste en PA: ninguno

Las miniaturas con este poder pueden repetir tantos dados como nivel de este poder posean, en las tiradas que impliquen poderes basados en energía. Los poderes que pueden beneficiarse de estas repeticiones son: Armadura, Aura Dañina, Atrapar, Destello, Campo de Fuerza y Ataque a Distancia. Un nivel de Súper-Agilidad 1 proporciona la repetición de un dado, nivel 2 proporciona la repetición dos dados, etc. Este poder puede aplicarse en varias reservas de dados. Hay que señalar que no se pueden acumular con algún Súper nivel que se haya adquirido como un modificador de poder específico.

SÚPER-SALTO

Coste: 1 punto

Coste en PA: ninguno

Efectos: La miniatura posee capacidades físicas o accesorios (pistola-garfio, cables, etc.) que le permiten salvar desniveles horizontales con gran eficacia.

Las miniaturas pueden saltar 1" de desnivel por cada punto de acción que empleen en un Súper-salto.

Efectos especiales:

Impulso Extra (1 puntos por nivel):

La miniatura puede añadir una pulgada por nivel de Impulso Extra a sus pulgadas de Súper-Salto.

TELEKINESIS

Coste: 2 puntos por dado

Coste en PA: variable

Efectos: Algunas miniaturas pueden agarrar y mover la materia con su mente, mediante magia o con campos de energía.

El personaje dispone de un número de dados de telekinesis igual al número de dados que haya adquirido + un número de dados igual a su atributo de mente.

Por ejemplo: Green Lantern adquiere 3 dados de Telekinesis y tiene un atributo de Mente=3. Con lo que el personaje contará con 6D cuando utilice este poder.

Una miniatura con este poder puede utilizarlo de diferentes modos para *Mover/Arrojar objetos*:

Arrojar un objeto mediante telekinesis es similar a la maniobra física. Cuesta 2 PA agarrar un objeto y 4 PA agarrar una miniatura enemiga (previa tirada para impactar. Arrojarlos una vez agarrada, también cuesta 3 PA. Las distancias de los objetos arrojados son similares tanto para lanzarlos En Altura y En Longitud. La única diferencia es que la telekinesis permite agarrar objetos a 6" como si se estuviera en contacto con él. Se requieren las mismas tiradas salvo que la Tirada de Fuerza se sustituye por una Tirada con los dados de Telekinesis para determinar la distancia.

Si el objeto impacta se hace la Tirada de Daño con los dados de Telekinesis del atacante contra la RF del defensor. Si el objeto arrojado no impacta se siguen las reglas habituales para ver cuánto se desvía.

Levitar a compañeros (+0 puntos):

La miniatura Telekinética hace una Tirada de Aciertos de Mente, y además de a sí misma, puede hacer levitar a un número de miniaturas amigas igual al número de aciertos obtenidos en su chequeo. La miniatura puede levitar miniaturas que estén hasta a 6" de distancia. Este chequeo emplea 2 PA. En turnos sucesivos las miniaturas levitadas pueden mantenerse levitando empleando 1 PA adicionales por miniatura levitada. Las miniaturas levitadas mueven a la misma velocidad y en la misma dirección que la miniatura telekinética. Si la miniatura telekinética resulta K.O. mientras levita miniaturas amigas, caen un número de pulgadas igual al doble de los PA de la miniatura.

Manipular Objeto (+2 puntos):

Por 3 PA la miniatura puede agarrar y mover objetos o miniaturas amigas dentro del rango de 6". Los objetos y las miniaturas pueden ser movidos 2" por cada acierto obtenido en una Tirada de Aciertos con los dados de Telekinesis. Los objetos de tamaño medio o grande, o miniaturas que son Voluminoso X1 o superior son movidos 1" por acierto. Los jugadores sólo deben considerar la distancia horizontal a la hora de decidir

dónde colocar los objetos o miniaturas movidas con este efecto. Una vez que la miniatura o el objeto han sido movidos vuelven al suelo. Este efecto no puede utilizarse para atacar a miniaturas que estén volando.

Presa Telekinética (+5 puntos):

La miniatura puede agarrar a distancia un enemigo con este efecto. Presa TK cuenta como un Ataque con los dados de TK a Corto Alcance y 3 PA contra la Defensa Física del objetivo. En vez de hacer una tirada de daño tras impactar, la miniatura atacante simplemente agarra a su enemigo con un campo telekinético paralizante. En cada uno de los turnos siguientes, las miniaturas que quieran escapar o mantener la presa deben hacer una Tirada Enfrentada de Fuerza + Escapista contra los dados de Telekinesis, por 4 PA, para ver si la Presa TK continúa (los empates bastan para escapar de la presa). Para defenderse de este ataque puede hacerse esta tirada múltiples veces si se tienen los PA suficientes. Al principio de su turno la miniatura telekinética puede elegir liberar a su enemigo sin coste en PA, sin embargo, no podrá intentar una Presa TK contra esa misma miniatura en ese mismo turno.

Las miniaturas apresadas no pueden hacer ataques físicos en su turno; sí pueden hacer ataques mentales y activar poderes que no son ataques, como Disminución de Densidad, o intentar liberarse mediante la tirada mencionada anteriormente. Las miniaturas apresadas que sean atacadas por otra/s miniaturas no obtienen los +2D por Vuelo. Las miniaturas que ataquen a un personaje apresado reciben +2D a su tirada de Agilidad para impactar.

AURA ATERRADORA

Coste: 8 puntos

Coste en PA: ninguno

Algunas criaturas son tan aterradoras que resultan difíciles de atacar. Al principio de su turno, cualquier miniatura enemiga a corta distancia (15") de la miniatura que posea este poder, debe realizar una Tirada de Dificultad-4 de Resolución o quedará aterrizada. Las miniaturas que tengan una Aura Aterradora reciben +2 dados a las tiradas de defensa y ataque contra los personajes aterrizados. Una vez que la miniatura supera el chequeo de Aura Aterradora no necesita volver a hacerlo para superar la presencia aterradora de esa miniatura en particular. Las miniaturas con este poder ignoran otras Auras Aterradoras.

VISIÓN DE RAYOS X

Coste: 5 puntos

La miniatura puede ignorar los efectos del terreno cuando determine la línea de visión para cargar. Las miniaturas a cubierto declaradas como objetivo por una miniatura que use Visión de Rayos X no reciben la protección habitual por cobertura. Las miniaturas con este poder no puede disparar a través de objetos sólidos como coches, edificios o tupidas copas de árboles.

LIDERAZGO

Coste: 1 punto por nivel

Coste en PA: ninguno

Un personaje con este poder ha de ser obligatoriamente el líder del equipo. Si hay otros personajes con este poder el jugador elige quién es el líder.

Liderazgo aporta un dado extra a las tiradas de activación por cada nivel adquirido. Puede adquirirse 0 niveles de este poder. La miniatura no obtendría dados extra pero estaría sujeto a la regla de ser el líder del equipo obligatoriamente.

P.ej: El Cíclope tiene Liderazgo x2 con lo que contará con 3 dados de su atributo de Mente + 2 dados por sus niveles de Liderazgo para sus tiradas de activación.

Este poder es útil en personajes que no tengan un gran atributo de Iniciativa (recuerda que generalmente este atributo viene dado por la Agilidad o la Mente del personaje) pero que por trasfondo posean dotes de mando. Por ejemplo, Cíclope de la Patrulla X. En cualquier caso, si alguien decidiera que el líder de su Patrulla X es Tormenta (personaje que en los cómics evolucionó hasta ser una gran líder) sólo ha de añadirle dos niveles de Liderazgo para que sea la líder aunque Cíclope esté en su equipo.

CONFUSIÓN

Coste: 2 puntos y +1 punto por dado extra.

Coste en PA: ninguno

Algunos personajes pueden hacer que los personajes enemigos no lleguen a atacarle. Confusión representa una argucia dialéctica, amenazas a inocentes, alguna habilidad o ilusión metamórfica, etc., que desorienta al adversario impidiéndole atacar.

Confusión sólo puede utilizarse una vez por ronda. Se considera que el personaje centra su capacidad de desorientación contra uno de los ataques que asumimos que se producen casi simultáneamente durante una misma ronda. El personaje debe declarar que utiliza este poder cuando el rival anuncie que va a atacarle, antes de que el enemigo efectúe ninguna tirada para impactar. Si el enemigo falla el disparo se asume que no ha sido necesario utilizar Confusión y podrá emplearse contra otro ataque.

Cuando una miniatura quiere atacar a un personaje con Confusión debe superar una Tirada Enfrentada de Mente contra los dados de Mente + dados extra de Confusión de su rival o no podrá atacar en ese turno (se considera que el ataque ha fallado).

Efectos especiales:

Detectable (-1 puntos):

La miniatura enemiga añade sus dados de Sentidos Agudizados a la Tirada Enfrentada de Mente.

Por ejemplo: Mística trata de engañar a Daredevil transformándose en su amigo Foggy Nelson. Sin embargo, Daredevil descubre la artimaña gracias a su sentido de radar.

EMBESTIDA

Coste: 2 puntos

Coste en PA: ninguno

Efectos: Los personajes obtienen 2" pulgadas extra cuando cargan (hasta un total de 14" de distancia máxima de carga). Además obtienen +1 dado de Daño cuando cargan.

ATAQUE ESPECIAL

Coste: 3 puntos por dado de daño

Coste en PA: 3

Contra algunos ataques con venenos, radiación, gas nervioso, armas sónicas u otro tipo de elementos no importa la dureza física del enemigo. El daño de estos ataques no se resuelven contra la Resistencia Física del personaje objetivo sino contra otros atributos.

A continuación ponemos algunos ejemplos que aunque podrían representarse como ataques normales, pueden enriquecer las partidas al dar opciones más personalizables. Cuentan como Ataque a Distancia.

Los nombres de los siguientes ataques son sólo orientativos:

-El gas tóxico que utilice un héroe puede representarse como un Ataque Psíquico si produce alucinaciones o un Ataque Venenoso si se considera que impacta mediante tiradas de Ataque Físico.

-La radiación que produce un villano puede seguir las reglas de Ataque con Gas si la representa mejor que un ataque normal.

Ataque Venenoso:

Algunos venenos, una vez impactan, exigen una gran fuerza de voluntad para sobreponerse a sus efectos. Para impactar se hace la tirada habitual pero para herir se cruza el Daño (los dados que se posean Ataque Especial) contra la Resolución del defensor.

Ataque con Gas:

Evitar algunos ataques que tienen forma gaseosa depende más de la Mente (aguantar la respiración, redirigir el gas, etc.) que de la Defensa Física.

Estos ataques no provocan Salir Despedido y Afectan a Etéreos.

Ataques Sónico:

Los ataques sónicos pueden representarse como un ataque normal, una ráfaga de sonido sólido que afecta a la Resistencia Física, pero también como un grito agudo que sólo las miniaturas con mayor fuerza de voluntad pueden soportar.

Estos ataques no provocan Salir Despedido y Afectan a Etéreos.

RESUMEN DE ATAQUES ESPECIALES	
Venenoso	AF vs DF Nº Dados vs Resolución
Gaseoso	Mente vs Mente Nº Dados vs Resolución <i>Afecta a etéreos</i> <i>Sin salir despedido</i>
Sónico	AF vs DF Nº Dados vs Resolución

	<i>Sin salir despedido</i> <i>Afecta a etéreos</i> <i>Ignora Campo de Fuerza</i>
--	--

MODIFICADORES DE PODERES

Cada héroe o villano es único en sí mismo y a pesar de que distintas miniaturas puedan poseer poderes similares, no significa que tengan que ser iguales. Los modificadores de poderes dan a los jugadores la oportunidad de personalizar sus personajes cuando los construyen o mientras van ganando experiencia en Campañas.

Los modificadores pueden reducir o aumentar el coste de un poder mediante la reducción o aumento de su efectividad. La descripción de cada modificador indica a qué tipo de poder puede ser aplicado.

Estos modificadores se utilizan normalmente durante la construcción de un personaje, pero también pueden aparecer como el efecto de una extraña radiación o de las energías arcanas de un lugar místico en un escenario. La reducción o aumento de puntos de los modificadores siempre se aplica después de que se haya calculado el coste total del poder o efecto especial.

Más allá de cualquier limitación específica, un modificador nunca reduce el coste de un poder más de la mitad del coste original de ese poder. Si esto se produjera no se tendría en cuenta la reducción que sobrepase la mitad del coste original. Los modificadores deben ser anotados en la ficha del personaje debajo del poder al que modifican, de la misma manera que los especiales de ese poder.

COSTE DE ACTIVACIÓN

Reducción de coste: -2 puntos por PA

Este modificador sólo puede asociarse a poderes que no necesitan coste en PA para activarse. Poderes reactivos como Reflejar o Campo de Fuerza y poderes activos como Vuelo, normalmente no tienen coste de PA para usarse pero este modificador asigna un Coste de Activación en PA. Este coste se paga durante el turno de la miniatura (en el caso de poderes activos como Vuelo) o al comienzo del siguiente turno (en el caso de poderes reactivos como Campo de Fuerza. En este último caso el jugador coloca un dado en la ficha del personaje que indique cuantos PA fueron utilizados fuera de turno. En el caso de los poderes reactivos la miniatura puede elegir no activar el poder, aunque no recibirá los beneficios de ese poder.

TIRADA DE ACIERTOS DE ACTIVACIÓN

Reducción de coste: -2 puntos por acierto requerido (máx.3)

Este modificador no puede ser vinculado a poderes que ya necesiten de una tirada de aciertos para ser activados. Para utilizar el poder, la miniatura debe hacer una Tirada de Aciertos de Resolución y obtener el número de aciertos necesario para activarlo. Esta tirada no cuesta PA pero si se falla no puede intentarse otra tirada de activación hasta el siguiente turno de la miniatura. No pueden añadirse los dados de Voluntad de Hierro a esta tirada.

SIEMPRE ACTIVO

Reducción de coste: -25 %

Este modificador es para miniaturas que tienen alguna debilidad o alteración física siempre presente. Los siguientes poderes son los que pueden asociarse a este modificador: Aura Dañina, Disminución de Densidad, Incremento de Densidad, Crecimiento y Encogerse.

ÁREA DE EFECTO

Reducción de coste: +25 % o +0 %

Los poderes con este modificador pueden usarse con pleno efecto contra un objetivo individual (un Ataque a Distancia normal) o con menos eficacia mediante un área de efecto (un Ataque a Distancia con plantilla). Esta versatilidad incrementa el coste a menos que el poder sea adquirido sólo como Área de Efecto. En ese caso no hay incremento de coste pero el poder no puede ser disparado contra un objetivo individual, sólo en modo área de efecto.

Los siguientes poderes pueden vincularse a este modificador: Aura Dañina, Disipar, Atrapar y poderes de Ataque a Distancia. Estos poderes cuentan con toda su capacidad de daño cuando se utilizan contra un objetivo individual pero, cuando se utilizan como Área de Efecto, reducen su daño a la mitad. Aura Dañina es la única excepción, tratar de tocar el objetivo hace todo el daño y todo lo demás dentro del área la mitad.

Cuando se dispara contra una miniatura individual la Tirada de Ataque de la miniatura debe superar la Tirada de Aciertos de Agilidad del defensor, como es habitual (cogiendo los dados extra de los impactos con éxito para dañar). Pero cuando se utiliza como área, el atacante utiliza las reglas de Disparo de Plantillas del Capítulo I. Después de impactar, las miniaturas enemigas se ven afectadas incluso si están sólo parcialmente dentro del área de la plantilla.

Sin embargo, los ataques de área nunca reciben los dados extra de la tirada para impactar (el daño se reparte entre las miniaturas impactadas). Las miniaturas que están total, o parcialmente en el Área de Efecto son automáticamente impactadas y deben hacer una Tirada de Aciertos de Resistencia contra la mitad de los aciertos obtenidos por el atacante en la tirada para dañar. Sin embargo antes esta tirada de Daño, las miniaturas enemigas pueden llevar a cabo gratuitamente la acción Cuerpo a Tierra y tumbarse. Las miniaturas tumbadas (por cualquier razón) y las miniaturas alcanzadas sólo parcialmente, ganan +2 dados a su tirada de resistencia (y +4 dados si cumplen estas dos condiciones).

Cuando adquieren este modificador los jugadores deben elegir el tipo de área:

- Explosión: usa un área circular. El diámetro se incrementa 1" por dado, con lo que 8 dados de ataque producen un círculo de 8" de diámetro.
- Rayo: usa un área delgada y lineal. Desde el punto inicial al objetivo, el área viaja en línea recta. Cada dado de ataque incrementa 2" la longitud con lo que un ataque de 8 dados produce un rayo de 16 pulgadas.

- Triángulo: usa un área triangular que se desplaza con el vértice opuesto a la base saliendo del atacante. Cada dado de ataque incrementa el triángulo en 1" de longitud y 1" de ancho. Con 8 ataques puedes producir un área de 8" de largo y 8" de ancho. También después de medir 8" desde el atacante puedes medir 4" a la derecha e izquierda del objetivo para obtener el triángulo.

Los jugadores podrían elegir el modificador: Sin Distancia para representar un lanzador de llamaradas o de explosiones

-Spray: este modificador actúa a elección del jugador, como Rayo y Triángulo (debe indicarlo antes de utilizarlo). Sin embargo cuando se utilice como área se considera que tiene alcance 0. Esto puede aplicarse a fuego defensivo o a descargas que se pueden disparar a largas distancias como un disparo normal o como una descarga de alcance 0 que cubre un área.

Tiene disponibles los siguientes modificadores:

Incremento Extra (+25% Máx.3):

Aumenta el área de efecto. Multiplica la base del área por (1 + Niveles de Incremento Extra). Es decir si un área de rayo tiene 8 dados, una miniatura con 3 niveles de Incremento Extra contará con un área de 32" de diámetro. También implica que el ataque es más contundente, con lo que tiene +2 dados extra por nivel adquirido para las tiradas de Salir Despedido.

Selectiva (+ 50%):

A algunas miniaturas no les afecta el área. Esto es útil porque hay ciertos poderes (que por ejemplo sean mágicos) que sólo afecten a los enemigos impactados e ignoren a las miniaturas amigas dentro del área.

Los ataques con área de efecto causan más conmoción que los ataques normales. Parte de la energía del ataque se pierde al ser un ataque más disperso, pero eso mismo crea una conmoción mayor. Si un AdE puede causar Salir Despedido, recibe +2 dados a la tirada de Salir Despedido y otros +2 dados extra si adquirió Incremento Extra. Incluso si una miniatura no sufre daño del ataque, un Incremento Extra x 3 generará 8 dados potenciales para salir despedido ($0+8D=8D$). Sin embargo cualquier resistencia a salir despedido seguirá estando sujeta a la distancia obtenida en la tirada, de esta manera les impide el movimiento. Cualquier miniatura que salga despedida lo hace en dirección contraria a la dirección del que dispara.

NOTA: los ataques con AdE y Sin Distancia emanan de la miniatura que posee el ataque y la impactan automáticamente. Esto no se aplica con Aura Dañina

INNATO

Reducción de coste: 1 punto

Este poder cuenta como una Mejora (leer más adelante) en lugar de cómo un poder, porque se considera que forma parte intrínseca del físico de la miniatura o de la raza de la que forma parte. Cuando un jugador

adquiere Innato para un personaje, está asumiendo que esa miniatura forma parte de una raza no-humana en la que todos sus miembros poseen esa característica.

Ejemplo: Un jugador está creando las fichas de una raza alienígena para sus partidas y decide que provienen de un planeta con una gravedad muy alta. Esas condiciones hacen que toda la raza tenga Súper-Fuerza x 1. Todos los miembros de esa raza deberán adquirir Súper-Fuerza x 1 con el modificador Innato de 1 punto

Este modificador también puede ser adquirido para objetos irrompibles que una miniatura pueda poseer.

Ejemplo: El Caballero Negro posee la legendaria espada Excalibur. Una espada normal contaría como Equipamiento (leer más adelante) pero Excalibur es una espada mágica irrompible así que el jugador decide adquirirla el poder Innato por 1 punto.

AGOTABLE

Reducción de coste: -10% nivel I, -25% nivel II, -50% nivel III.

A veces los poderes no pueden ser mantenidos indefinidamente. Hay tres niveles de agotamiento y la reducción de coste varía en función del nivel seleccionado.

Al final de cada turno en que la miniatura utilice uno o más poderes Agotables, debe hacer una tirada por cada uno de ellos (3D). Si la miniatura no obtiene al menos tantos aciertos como nivel de Agotable tenga, los poderes se agotan y no pueden ser usados en el resto del escenario. Esta tirada es inalterable por otros poderes (Fortuna, Suerte, etc.).

SÓLO EN CARGA

Reducción de coste: -50%

Este modificador puede aplicarse a cualquier poder que normalmente pueda utilizarse durante una carga (Ataque de Lucha, p.ej.). Los poderes con este modificador sólo pueden ser utilizados como una carga, en vez de cómo una maniobra normal con PA. Además lo capacita como el ataque gratuito al final de una carga pero debe haber acabado su movimiento en contacto con una miniatura enemiga. Este poder suele ser aplicado al poder Ataque de Lucha pero podría emplearse para representar la falta de control de un personaje en poderes como Vuelo.

CONSUME VITALIDAD

Reducción de coste: -2 puntos/dado (máx.3)

Utilizar un poder con este modificador tiene un alto precio. Cada vez que se utilice el poder, el personaje debe lanzar tantos dados como nivel de Consume Vitalidad tenga y pierde tantos puntos de Vitalidad igual como número de aciertos obtenga (0-2 por dado). Esta pérdida de Vitalidad no puede recuperarse por

Sanación, Regeneración o Potenciar/Drenar. La Vitalidad perdida de esta forma se recupera entre las batallas de una campaña.

PROVOCA SALIR DESPEDIDO

Reducción de coste: +5

Este modificador puede adquirirse para cualquier poder que provoque un daño en la Vitalidad y que normalmente no cause Salir Despedido.

EQUIPAMIENTO

Reducción de coste: 0 puntos

Todo Equipamiento es inmune a Disipar (incluidos Anular/Absorción). El poder proviene de un objeto rompible externo a la miniatura. El objeto sólo puede ser utilizado por la miniatura en cuestión (debido a entrenamiento u otras capacidades).

Desde la perspectiva del trasfondo y del diseño del personaje, todos los objetos que proporcionen un poder se consideran Equipo (a menos que se use el modificador Innato, que hace al objeto indestructible, reparable por magia o psionicamente y que pueda ser copiado y disipado).

Cuando una miniatura con Equipamiento pierda más de dos puntos de Vitalidad por un solo ataque, debe hacer inmediatamente un chequeo de Agotable-1, por los objetos que conforman su Equipamiento. Si lo superan con éxito el equipo sigue funcionando correctamente, no se ha roto, pero si no lo superan, el equipo falla y no puede ser utilizado durante el resto de la partida. Si un objeto tiene más de un poder asociado, cada poder se chequea por separado. Es posible que se deshabiliten algunas funciones del objeto y no todas ellas.

El nivel de Agotable no se incrementa en severidad con más incidentes y las tiradas sólo se hacen después de un incidente (no al acabar el turno donde ha sucedido el incidente). Así que el objeto no adquiere Agotable; el daño del incidente causa el chequeo para ver si el objeto sobrevivió al ataque sin daño. Los poderes relacionados con el azar como Suerte, Fortuna o Al Límite, no pueden utilizarse en esta tirada.

SÓLO SALIR DESPEDIDO

Reducción de coste: 0 puntos

Los poderes con este modificador son más efectivos desplazando a sus objetivos que dañándolos (ráfagas de viento, repulsores, etc.). Este modificador se aplica a cualquier poder que pueda hacer salir despedidos a sus objetivos, y una vez se aplique, el poder no vuelve a hacer el daño que provocaba anteriormente. Las tiradas enfrentadas de ataque/defensa todavía se hacen, pero si el oponente es impactado, no puede resistir el daño (aunque tengan Resistencia a Salir Despedido o Vuelo).

Cuando un oponente es golpeado, se hace la tirada de daño normalmente, pero los aciertos resultantes se traducen en pulgadas de Salir Despedido en vez de en pérdidas de vitalidad. La resistencia a Salir Despedido se resta de la tirada de Salir Despedido como es habitual. Si el objetivo está volando recibe 2 dados para resistir este efecto con +1 dado por cada 3 PA de Movimiento Extra que haya adquirido (se restan los aciertos de la resistencia por vuelo del daño total).

SIN SALIR DESPEDIDO

Reducción de coste: -2

Este modificador puede ser adquirido para cualquier poder que reúna los requisitos para provocar Salir Despedido y, si se elige, el poder ya no causa ese efecto.

SIN DISTANCIA

Reducción de coste: -50%

A cualquier poder de Ataque a Distancia se le puede aplicar este modificador para eliminar su rango de alcance por completo, haciendo que sea un ataque Cuerpo a Cuerpo. Este ataque tiene el coste normal de 3 AP.

UNA SOLA VEZ

Reducción de coste: -50%

El poder o efecto especial solo puede ser utilizado una vez por partida. Personajes con Reserva de Control Elemental y Portador de Artulugios no pueden aplicar este Modificador de Poder a sus poderes.

SÓLO CONTRA

Reducción de coste: -50%

Este modificador puede ser aplicado a cualquier poder defensivo que funcione contra una amplia variedad de ataques (es decir, Armadura, Campo de Fuerza, Reflejar, etc.). Se requiere una descripción para saber contra qué funciona. Las posibilidades pueden ser contra Combate a Distancia, Combate Cuerpo a Cuerpo, o restringirlo considerablemente a efectos especiales (es decir, ataque de Fuego, ataque de Frió, ataque de Sonido, etc.).

Obviamente este poder sólo funciona contra lo descrito. No puedes adquirir Reflejar contra ataques a Distancia, porque dice "Sólo Contra Ataques a Distancia", sin embargo puede ser "Sólo Contra Ataques de Fuego", eso sí está permitido.

SÓLO CUANDO

Reducción de coste: -25%

Este modificador puede ser aplicado a cualquier poder que sólo funcione bajo ciertas condiciones. Se requiere una descripción de las condiciones para las que funciona el poder. Puede aplicarse para Vuelo, Encogerse, Intangible, etc. Por ejemplo: Vuelo sólo cuando esta Intangible es un uso correcto para este modificador.

Obviamente si la condición está siempre o casi siempre presente, ese modificador no es válido. Por ejemplo los jugadores no pueden adquirir la habilidad Encogerse y que esté siempre activa y coger Volar solo cuando esta encogido, esto no se puede hacer.

MIRA TELESCÓPICA

Reducción de coste: +1 /nivel (máx. 3)

Cada nivel de Mira telescópica elimina uno de los dados de bonificación que tiene el objetivo debido a la distancia, cuando se usa la maniobra de Apuntar.

Ejemplo: El Tirador posee un Ataque a Distancia con el modificador de poder Mira telescópica. Si el objetivo está a 36" de distancia, normalmente recibiría un +4D a la Tirada de Defensa. Pero con Mira telescópica X1, su puntería reduce el bono del objetivo solamente a +2D.

DISPARO DE CORTO ALCANCE

Reducción de coste: -25%

Los Ataques a Distancia con este modificador no pueden realizarse más allá del corto alcance (es decir, el ataque tiene un alcance máximo de 15").

ATAQUE LENTO

Reducción de coste: -2 puntos

Los poderes de ataque que usen este modificador no pueden usar nunca la maniobra Aluvión de Golpes.

PODER LENTO

Reducción de coste: -2 puntos por +1 AP

Este modificador afecta a cualquier tipo de poder (que no sea de ataque) que requiera PA para activarse o usarse, incluidos poderes con coste de activación como Híper Movimiento, Reserva de Control Elemental y Telekinesis. Poder Lento cuesta un +1 PA por -2 del coste total del poder. Por ejemplo, Ikarian posee Vuelo con un nivel de Poder Lento, por lo tanto su coste es de 3 PA para activarlo en vez de los 2 PA normales.

SÚPER

Reducción de coste: 3 puntos por nivel (máx. 3)

Este modificador puede ser usado para cualquier reserva de dados relacionada con un poder. La miniatura que lo tenga puede volver a tirar un número de dados extra igual a su nivel de Súper. Este poder con los niveles de súper-atributos sólo puede acumular un total de 6 repeticiones.

POCO FIABLE

Reducción de coste: ½ de los puntos base

Poco fiable hace que el poder asociado funcione sólo la mitad de las veces. Al principio de cada turno, todas las miniaturas que tengan Poco Fiable tiran un D6, si el resultado es un número par, el poder funciona normalmente, pero si es resultado es un número impar, no funcionará durante ese turno. Una miniatura sólo puede tener un poder que sea Poco Fiable.

OBJETIVO MÚLTIPLE

Reducción de coste: +4 puntos

El poder de Ataque a Distancia con este modificador puede afectar a varios objetivos.

Si el atacante impacta a un objetivo con su disparo puede elegir intentar impactar a otra miniatura enemiga situada hasta a 4" del objetivo primario. Si consiguiera impactar (como si se tratara de otro disparo) a esta segunda miniatura podría intentar impactar a un tercer enemigo situado a 4" del objetivo secundario.

Los objetivos múltiples respetan todas las reglas de disparo (cobertura, distancia, objetivo escurridizo).

Después de determinar qué miniaturas resultan impactadas se resuelve el Daño a cada miniatura de manera individual.

MODIFICADORES Y EFECTOS ESPECIALES

Las miniaturas pueden comprar Modificadores de Poderes para los efectos especiales de un determinado poder, pero la reducción de puntos que se consigue por el modificador no puede ser igual o mayor que la mitad del coste total de los Efectos Especiales.

Los Modificadores de Poder que sólo afectan al efecto especial específico de un poder, tienen que llevar el nombre del efecto entre paréntesis, en el listado de la ficha del personaje.

Ejemplo: Tryckster posee el poder de Híper Movimiento y añade 5 niveles (15 puntos) del efecto especial Transportar Objetos. El jugador decide adquirir Transportar Objetos con 3 niveles del modificador de poder Tirada de Activación (-6 puntos). El coste total de Transportar Objetos es ahora de 9 puntos, y Tryckster debe obtener tres aciertos en un chequeo de Resolución, todas las veces que intente teletransportarse con un pasajero.

ELIMINAR LOS MODIFICADORES NEGATIVOS DE LOS PODERES

Los personajes y grupos de Esbirros pueden eliminar los modificadores negativos con los puntos de experiencia acumulados. Una vez que un jugador convierte los puntos de experiencia de su miniatura en Puntos de Construcción, puede eliminar los modificadores negativos a su coste normal. Por ejemplo, si una figura tiene -4 puntos, debido al modificador Tirada de Activación, lo haría desaparecer invirtiendo 4 puntos para eliminarlo.

MODIFICADORES DE PERSONAJE

Los modificadores de personaje pueden ser de dos tipos, Mejoras o Taras. Las Mejoras otorgan beneficios positivos al personaje, mientras que las Taras generalmente reducen el total de coste en puntos de un personaje, a cambio de algunos penalizadores a nivel de juego. Los modificadores de personaje, ya sean intrínsecos o externos a la miniatura, nunca pueden ser afectados por poderes como Disipar. Pueden ser copiados o absorbidos usando el poder Copia, pero no pueden ser afectados usando el efecto especial de Anular. Si una miniatura consigue usar con éxito el efecto especial de Absorción en una Mejora o Tara, la miniatura objetivo no la pierde, aunque la miniatura que lo absorbe lo gane.

MEJORAS

ORATORIA

Coste: 1 puntos por nivel (máx. 3)

Los personajes con Labia son grandes oradores, por eso pueden hacer un Ataque de Soliloquio adicional por cada nivel de esta Mejora que posean (consultar Maniobras de combate en el Capítulo I).

BERSERKER

Coste: 2 puntos

Los Berserkers son guerreros enloquecidos resistentes a los efectos del miedo o del dolor. Una miniatura Berserker automáticamente pasa el chequeo de K.O. cuando pierde su último punto de Vitalidad, y suma +3 a sus dados de Mente cuando resiste efectos de Miedo, Ataque Mental, Aura Terrorífica y Destello basado en Mente o Resolución. A menos que pase una Tirada de Dificultad-4 de Resolución, las miniaturas Berserker deben cargar al enemigo más cercano y accesible, y siempre deben entrar en combate mediante una carga. Los Berserkers nunca atacarán a miniaturas K.O.

¡Si no hay miniaturas enemigas en la línea de visión de un personaje Berserker, debe resolver una tirada de Dificultad-3, o cargar contra la miniatura amiga más cercana!. Los Bersekers sin línea de visión de otras miniaturas pueden actuar normalmente.

Especiales:

Umbral del Dolor (+2 puntos):

Algunas miniaturas son más resistentes a su furia Berserker que otras. Las miniaturas que posean Umbral del Dolor no se benefician/sufren los efectos de Berseker al menos hasta que hayan perdido 3 puntos de Vitalidad.

ASTUCIA

Coste: 1 punto

Una vez por partida la miniatura puede usar sus dados de Daño para atacar o sus dados de Ataque Físico para Dañar. Esta mejora puede ser adquirida una vez por miniatura

VITALIDAD EXTRA

Coste: +1 punto por Nivel (máx. +3)

Cada nivel de este poder añade 1 de Vitalidad al rango inicial de Vitalidad de la miniatura. Las miniaturas nunca pueden tener más de tres niveles en este poder.

INVULNERABLE

Coste: 2 puntos

Las miniaturas Invulnerables poseen una resistencia física especial o algún tipo de protección mística, que hace que sea muy difícil acabar con ellos de forma definitiva, aunque puedan resultar lesionados o heridos. Estas miniaturas siempre pueden elegir volver a tirar cualquier resultado de Muerte en un escenario, después de cada batalla de una campaña. Los grupos de Esbirros no pueden adquirir este poder.

IMPREVISIBLE

Coste: 5 puntos

Algunos personajes son capaces de realizar acciones que sorprenden a sus enemigos, dejándolos en una posición de desventaja. Ya sea debido al uso de magia, trampas o argucias maquiavélicas resultar imprevisibles para los rivales.

Una vez por partida, la miniatura Imprevisible puede volver a tirar cualquier cantidad de dados que haya lanzado, o forzar al enemigo a relanzar una tirada que le afecte. La miniatura con Imprevisible puede elegir el mejor de los resultados de ambas tiradas (ya sea la primera tirada o la que se volvió a lanzar). Este poder puede ser adquirido con Control Elemental o Portador de Objetos, y las miniaturas con el poder Copiar pueden copiarlo una vez por partida.

Al utilizar Suerte, la tirada se vuelve a lanzar y puede ser alterada por el relanzamiento que proporcionan ciertos súper-atributos y poderes. La tirada repetida por Suerte no puede ser alterada por el dado de Fortuna.

NÉMESIS

Coste: 1 punto

Las miniaturas que tengan este poder deben anotar el nombre de una figura que se convierte en su Némesis (aunque el objetivo pueda no compartir esa enemistad). Este poder es a la vez una Mejora y una Tara para aquellos que lo poseen.

Como Tara, concede a su Némesis inmunidad a los dados adicionales de los Ataques de Soliloquio de esa miniatura (porque se ven y escuchan a menudo). Esta miniatura también debe hacer un Ataque con Soliloquio en su primer ataque contra su Némesis (que consiste en un rol-playing al que la Némesis es inmune). No pueden usar otro Ataque de Soliloquio contra otras miniaturas hasta que la haya usado contra su Némesis (a menos que el Némesis este K.O. y/o con Golpe de Gracia).

La Mejora otorga a la miniatura +2 niveles de Voluntad de Hierro contra ataques y resultados de K.O. hechos por su Némesis, y obliga a hacer una tirada en cualquier tabla post-batalla si el otro bando incluye a su Némesis (haciendo más fácil recuperarse de la derrota). Estos niveles de bonificadores no pueden exceder el tope del límite de dados.

Si alguna vez tu Némesis muere, puedes reenfocar el poder a una nueva miniatura/Némesis después de una batalla. Sin embargo, si la Némesis original vuelve (como en los comics, no todas las muertes en SuperSystem son permanentes), cualquier reenfoque se pierde y este poder vuelve a su objetivo original.

PRESIONABLE

Coste: 1 punto

Una vez por turno, una miniatura a la que le quede Vitalidad, puede añadir +2 dados a cualquier tirada (excepto en chequeos de K.O.), aunque debe decidirlo antes de hacer la tirada. Presionar a una miniatura cuesta 1 punto de Vitalidad. Esta Vitalidad no se puede recuperar usando ningún poder. Si el esfuerzo de presionarse le cuesta a la miniatura su último punto de Vitalidad, puede completar la acción antes de hacer el chequeo de K.O.

Las miniaturas Presionadas que ya han llegado al K.O., automáticamente caen una vez que completen sus acciones este turno.

COMPAÑERO

Coste: 1 punto por nivel (máx. 12)

Las miniaturas con este poder tienen un Compañero. Éste puede ser un joven protegido, un animal de compañía, el robot de la familia, o cualquier cosa que el jugador pueda imaginar. Cada nivel de Compañero proporciona a la miniatura 5 puntos de construcción con los que crear al compañero. Durante la partida, un

Compañero actúa como una figura independiente en todos los aspectos. Un Compañero adquiere y gasta la experiencia como una figura normal. Los Compañeros no pueden tener el poder Compañero.

Esta Mejora es inmune al poder de Copiar.

Si un Compañero muere debido a una consecuencia post-batalla, puede volver a hacerse un nuevo Compañero con los mismos puntos de construcción, pero este nuevo Compañero no se incluye en una partida hasta el segundo escenario siguiente al fallecimiento del Compañero.

SIN ALMA

Coste: 10 puntos

La miniatura es inmune a los efectos de todos los Ataques Mentales; simplemente los ataques contra la mente y el espíritu no funcionan contra ella. Las miniaturas Sin Alma no son afectadas por poderes de Curación de otras miniaturas, pero pueden curarse con Sólo Regeneración. Las miniaturas Sin Alma no poseen la misma capacidad de pelea espiritual que las criaturas normales, y fallan automáticamente todos los chequeos de K.O.

Sin Alma debe adquirirse en la creación del personaje, y no puede ser utilizado durante el curso de una batalla junto con Control Elemental. Las miniaturas que poseen Forma Alternativa no pueden escoger el modificador de figura Sin Alma para sus otros perfiles a menos que su forma básica también lo posea.

VEHÍCULO

Coste: variable

Las miniaturas que adquieran este rasgo cuentan como un vehículo en vez de como un personaje (los grupos de Esbirros no pueden adquirirlo). El tamaño y capacidad de transporte del Vehículo varía en base al nivel adquirido de esta Mejora. Todos los Vehículos comparten las mismas características básicas: Sin Alma (como la Mejora del mismo nombre), Masivo (basado en el nivel adquirido de poder) y requiere un conductor.

Las miniaturas que adquieran el rasgo de Vehículo no pueden adquirir los siguientes poderes o modificadores: Berserker, Elasticidad, Escapista y Siempre en Pie.

Montar/Entrar en un vehículo cuesta 2 PA para las miniaturas adyacentes y al acabar ese movimiento el conductor está listo para operar el vehículo. Las miniaturas no pueden cargar dentro de un vehículo. Un vehículo no puede moverse o disparar sin un conductor. Manejar un vehículo cuesta al conductor 3 PA, proporcionándole el vehículo todos sus PA de movimiento y ataque para este turno. Sin embargo, las miniaturas enemigas que traten de hacer lo mismo deben gastar 4 PA y hacer una tirada de Dificultad-3 de Mente para llevarlo a un estado operacional. Las miniaturas enemigas sólo pueden entrar en vehículos vacíos, y no pueden operar vehículos enemigos con el efecto especial Independiente. Salir del vehículo solo requiere 2 AP.

Las miniaturas que deseen operar un vehículo durante su turno pasan a ser Conductores exclusivamente. Si una miniatura empieza su ronda dentro del vehículo y gasta sólo los 3 PA necesarios para conducir/operar el

vehículo su turno finaliza y el vehículo puede ser activado inmediatamente; esencialmente se fusionan las acciones del vehículo y del conductor en una sola activación para la secuencia de iniciativa siguientes. Las miniaturas que deseen operar el vehículo en su turno no tienen que hacer nada excepto gastar los 3 PA necesarios para manejar el vehículo. Las miniaturas pueden empezar la partida dentro de un vehículo.

Si la Agilidad del vehículo es mejor que la del Conductor, se asume que existe un ordenador de batalla que permite atacar más hábilmente de lo que el conductor puede normalmente. Si la Agilidad del Conductor es mejor que la del vehículo, su Súper-Agilidad es aumentada por la del Conductor: por cada 2 dados por los que el Conductor supere al vehículo, se añade un +1 a la Súper-Agilidad del vehículo (representando que el conductor tiene más fuera del vehículo). Sin embargo, no puede ganar más Súper Agilidad que dados de Agilidad posea (Es decir, una Agilidad de 3D del vehículo, no puede obtener más que 3D[3]).

Los vehículos solo pueden hacer un giro de 45 grados al principio de sus turnos y otra vez después de mover al menos 5". Añade +5" a la distancia si Vuela. Este requerimiento de mover 5" representa el grado base de maniobrabilidad del vehículo.

Si un vehículo tiene cualquier Ataque a Distancia, debe hacerlos con un radio de visión de 180 grados, y debe especificar desde qué punto lo aplicará (Frontal, Izquierdo, Derecho o Trasero). Los pasajeros con ataques a distancia pueden disparar en cualquier dirección. Un vehículo ataca Cuerpo a Cuerpo como un ariete, siempre como final a una la carga. Esto le impide la realización de otras maniobras de combate Cuerpo a Cuerpo. Se añade el nivel adquirido de Vehículo como dados extra para la tirada de daño, cuando el vehículo embiste.

Atacar contra vehículo con Ataques a Distancia o Cuerpo a Cuerpo se hace de la forma habitual, pero si un ocupante es atacado directamente o por un ataque de Área de Efecto, recibe +2D a su tirada de resistencia. Los ataques de AdE funcionan con una pequeña diferencia contra el Vehículo. Al ser más grandes que las miniaturas normales, los vehículos sufren más daño, pero no sufren Salir Despedido. El atacante tiene +2D de daño contra el vehículo, pero no los +2D de Salir Despedido (este bono de daño puede tirarse por separado o con dados de diferentes colores ya que no se aplica a los pasajeros del vehículo).

Cuando un vehículo que transporta miniaturas es destruido (es decir, pierde su último punto de Vitalidad), todas las miniaturas son catapultadas por la descarga (a menos que tenga Movimiento Instantáneo). Además, los pasajeros deben resistir el daño restante que sobre después de que el vehículo sea destruido. Por ejemplo, si un Vehículo con 3 puntos de Vitalidad restantes pierde 6 por un ataque y es destruido, las miniaturas de su interior son derribadas (se consideran Tumbadas como después de una caída) y tienen que resistir 3 puntos de daño.

Si un Vehículo con 2 de Vitalidad restante recibe 2 de Vitalidad, es destruido, las miniaturas son derribadas, pero por lo demás no sufren daño.

Si un Vehículo con 7 de Vitalidad recibe 15 de daño, todas las miniaturas de su interior tienen que resistir un daño de 8 y caen derribadas.

Esto proporciona una forma fácil y rápida de representar que el vehículo se lleva parte del impacto antes de ser destruido.

Si un vehículo sale despedido, los pasajeros van con él. Si es derribado o vuelca (acaba Tumbado), no puede moverse hasta que vuelva a estar en pie, pero todavía realizar Ataques a Distancia. Los jugadores deben determinar la orientación del vehículo volcado de forma aleatoria. Si una miniatura posee la fuerza suficiente para levantar el vehículo, puede enderezarlo.

Si un vehículo es usado como un Súper-bate, el vehículo y todos sus ocupantes reciben la misma cantidad de daño que su objetivo (pero los ocupantes reciben +2D para resistir el daño).

Vehículo se pueden adquirir en tres niveles:

- **Nivel 1 (10 puntos):**
Es un vehículo pequeño con una capacidad máxima de dos ocupantes (Objeto de Tamaño Grande). Este vehículo cuenta con Masivo 1.
- **Nivel 2 (14 puntos):**
Es un vehículo mediano con capacidad para 6 ocupantes (Objeto de tipo A). Este vehículo cuenta con Masivo 2, recibe +1 repetición en las tiradas de Fuerza para resistir el daño, y tiene una maniobrabilidad de 10".
- **Nivel 3 (25 puntos):**
Es el vehículo más grande con una capacidad máxima de 11 ocupantes (Tipo B). Este vehículo cuenta con Masivo 3, recibe +1 repetición en las tiradas de Fuerza para resistir el daño, y tiene una maniobrabilidad de 10".

Las repeticiones del nivel del vehículo no cuentan para el límite máximo permitido.

Las miniaturas con niveles activos de Encogerse no ocupan plaza en el vehículo. Cada nivel de Masivo que posea una miniatura consume un asiento adicional en el interior, por tanto una figura con Masivo x2 ocupa tres sitios y una con Masivo x5 ocupa seis. Cada nivel activo de Crecimiento de una figura duplica los sitios que necesita para sentarse. Por ejemplo, Crecimiento x1 = 2 sitios, x2 = 4 sitios, y x3 = 8 sitios. Esto se acumula con cualquier nivel de Masivo que posea.

Vehículos e Híper Movimiento

Una figura que tenga el rasgo Vehículo puede adquirir también el poder de Híper Movimiento, pero con las siguientes restricciones. Los vehículos que tienen el poder de Híper Movimiento deben adquirir también el modificador de poder Una sola vez para este poder. Esto refleja la idea de SuperSystem de jugar con los vehículos basándose en su papel en los comics. Un equipo puede usar un vehículo para ir a la batalla o para huir del escenario, pero normalmente no es una parte importante, solo ayuda a participar en la refriega.

Cuando hace el Híper Movimiento, el vehículo puede llevar un número de pasajeros igual a su capacidad normal; no necesita adquirir el efecto especial Llevar Objetos. La distancia que mueve es de 3" por acierto obtenido, como ocurre normalmente cuando una miniatura lleva pasajeros mientras mueve con Híper Movimiento. Las miniaturas de vehículos pueden adquirir también Acelerón de Velocidad y Pórtico como efectos especiales, si los jugadores lo consideran apropiado.

Esta Mejora es también inmune al Poder de Copiar.

Efectos Especiales:

Blindado (+5 puntos):

En las batallas de los comics, el ocupante del vehículo nunca está totalmente a salvo de los ataques. Ciertos vehículos llevan algún tipo de blindaje para proteger mejor a sus ocupantes. Blindado proporciona a los pasajeros +2D a la Agilidad para evitar ataques directos contra ellos. Esto se añade a los 2D que se añaden a las tiradas de resistir daño.

Arco de tiro extra (+2 puntos):

Los Vehículos poseen que este especial ganan un arco extra de 90 grados que debe ser definido en la creación del vehículo.

Robot Gigante (+5 puntos):

El vehículo es algún tipo de Robot Gigante con controles que permiten realizar normalmente ataques Cuerpo a Cuerpo y Maniobras de Combate. Siempre que tenga fuerza para ello, el Robot Gigante puede levantarse a sí mismo cuando acabe tumbado.

Independiente (+5 puntos):

Un ordenador de batalla o un piloto automático le permite funcionar sin conductor. También podría ser conducido por otra miniatura en lugar de por sus propias capacidades.

Ágil (+5 puntos):

Resta 5" a la distancia de maniobrabilidad del vehículo. Si la maniobrabilidad fuera 0 (podría serlo para un vehículo base de nivel 1), el vehículo puede mover como cualquier miniatura normal. Los vehículos que tengan este efecto todavía necesitan indicar hacia donde están orientados para ver el arco de tiro de sus armas.

No es un transporte (-1 puntos/ -1 ocupante):

Los Vehículos que seleccionan este efecto reducen su coste al eliminar la habilidad del vehículo de transportar a otras miniaturas. Pueden reducir la capacidad de pasajeros hasta 0, pero debe adquirir el efecto de Independiente.

Torreta (+5 puntos):

Debe ser de Nivel 2 o más grande, para adquirir este extra. Una torreta incrementa el arco de tiro de todos los Ataques a Distancia del vehículo que pueden tener 360 grados.

Los vehículos en los comics

En ediciones anteriores de SuperSystem los vehículos intentaban simular la acción de vehículos en combate con un nivel de detalle injustificado por su verdadero papel en los comics de superhéroes. En los comics, los vehículos explotan, se rompen, se usan como bates, y en general, como objeto de destrucción. En SuperSystem 3ª Ed. Se ha tenido una visión más abstracta del papel de los vehículos en el juego.

VETERANOS

Coste: 10 puntos

Algunos grupos de esbirros son los mejores que el dinero puede comprar. Debido a un excelente entrenamiento, gran experiencia, superioridad genética, mejoras tecnológicas o una mezcla de todas ellas, estos esbirros son mucho más difíciles de derrotar. Estos grupos de Esbirros Veteranos tienen 2 puntos de daño por miniatura en vez de sólo 1 como es lo habitual. Cuando los puntos de daño que se inflijan a unos Veteranos sean impares se desechan los puntos extra que no eliminen a un Veterano.

Debido a su amplia experiencia los Veteranos añaden +1 dado a sus Tiradas de Resolución, antes de los chequeos en la tabla post-batalla.

Un jugador sólo puede tener un grupo esbirros con el poder Veterano en su equipo. El coste de este poder no puede reducirse con Modificadores de Poder.

ACLIMATADO

Coste: 1 punto

Estos personajes están habituados a desenvolverse uno o varios hábitats que les resultan naturales (agua, lava, vegetación, planetas concretos, etc.).

Estos personajes consideran ese hábitat terreno normal aunque para el resto de personajes sea considerado terreno difícil. Además mientras estén en contacto con el medio especificado reciben +1 dado extra a sus atributos de AF y DF.

Revitalizante (+1 punto):

Una vez por partida la miniatura recupera 2 puntos de Vitalidad al entrar en el hábitat al que se considera aclimatado.

INDEPENDIENTE

Coste: 0 puntos

El personaje tiene un fuerte carácter independiente o es demasiado rápido como para esperar a recibir órdenes.

Un personaje con este modificador utiliza su propio atributo de Iniciativa para hacer la tirada de activación. Un personaje Independiente no puede ser el líder del equipo en ningún momento.

Este modificador se ha creado para evitar que los jugadores utilicen como líder de su equipo a los personajes con Iniciativa más altas y tengamos que ver a Mercurio liderando siempre los Vengadores. Sin embargo, si por trasfondo (por querer representar cómics en los que Mercurio, Flash o Lobezno ejercen de líderes) o por pura apetencia, el jugador quiere elegir a alguno de esos personajes como líder puede ignorarse este modificador siguiendo la siguiente regla: el personaje utilizará, para sus Tiradas de Activación como líder, los mismo dados que tenga el líder inicial del equipo contrario.

PARALIZANTE

Coste: 1 punto por dado

Por cada punto de vitalidad que pierda una miniatura debido a un ataque con el modificador Paralizante, perderá un PA para su siguiente turno. No se acumula el efecto de varios ataques Paralizantes en la misma ronda contra un mismo personaje.

TARAS

COBARDÍA

Reducción de coste: -5 puntos

Las miniaturas con esta tara no se caracterizan por su arrojo ni por su valor. Si una miniatura amiga resulta K.O. o eliminada del juego a 20" de la miniatura cobarde, debe pasar un chequeo de Dificultad de Resolución-4 o retroceder en dirección a su área de inicio en su siguiente turno. Esta retirada debe realizarse con el movimiento más efectivo de la miniatura y cualquier PA no utilizado para mover se pierde.

Al final de su turno la miniatura cobarde debe hacer otro chequeo de Resolución-4 para contenerse. Si lo falla se retirará otra vez en su siguiente turno. La retirada de miniaturas sueltas de grupos de esbirros no provoca Cobardía. Para provocarla se debe estar retirando un grupo entero de esbirros.

Si una miniatura debe mover a través del tablero como resultado de uno de estos chequeos, los jugadores deben recordar cuantas pulgadas totales a movido. Las miniaturas que acaben su movimiento fuera del terreno de juego volverán el siguiente turno por el mismo punto, pero deberán recorrer la distancia total necesaria para llegar.

MENOS VITALIDAD

Reducción de coste: -1 punto por nivel (máx. 3)

Cada nivel de este poder resta 1 punto de vitalidad del personaje.

MOVILIDAD LIMITADA

Reducción de coste: -5 puntos

Las miniaturas con esta tara mueven sólo ½" por cada PA invertido en movimiento y no pueden cargar. Tampoco pueden adquirir Movimiento Extra o Híper Movimiento.

VOLUMINOSO

Reducción: -2 puntos por nivel (máx. 5)

Voluminoso puede ser aplicado a miniaturas cuya falta de agilidad les hace objetivos fáciles de impactar. Cada nivel de Voluminoso, otorga a los atacantes +1 dado a sus tiradas de Ataque Físico para impactar a la miniatura en combate cuerpo a cuerpo y a distancia.

DESAFORTUNADO

Reducción de coste: -5 puntos

Una vez por partida, el jugador adversario puede obligar a una miniatura Desafortunada a repetir un dado ya lanzado o puede repetir un lanzamiento suyo que pueda afectar a una miniatura desafortunada. Cuando una miniatura desafortunada repite un dado, debe aceptar el peor de los dos resultados. Si el segundo lanzamiento es realizado por la miniatura desafortunada, no puede ser alterada por súper-atributos u otros poderes. Cuando la miniatura rival realice el lanzamiento puede elegir el mejor de ambos lanzamientos.

INESTABLE

Reducción de coste: -3 puntos por nivel (máx. 3)

Los personajes inestables conviven con demonios personales u otras debilidades (efectos de drogas, alcoholismo, aflicciones sentimentales, etc.) que pueden debilitarle durante la batalla. Antes de la partida tira 1D6 por cada nivel de Inestable. Los resultados en los dados se traducen en los efectos que se ven en esta tabla:

Resultado	Modificación
1	-1 Fuerza
2	-1 Agilidad
3	-1 Mente
4	-1 Resolución
5	-2 PA
6	-2 Vitalidad

Las reducciones en los atributos no afectan a características como PA y Vitalidad. Inestable puede ser compensado con experiencia.

VULNERABLE

Reducción de coste: -3 puntos

Cuando se indica que un personaje es Vulnerable a algún tipo concreto de ataque (fuego, agua, electricidad, etc.) la miniatura pierde un punto de Vitalidad adicional cuando sea dañado por ese tipo de ataques.

SALVAJE

Reducción de coste: -1 punto

Cuando una miniatura Salvaje reciba daño como consecuencia de un ataque, (coloca un marcador junto a ella para recordarlo) corre el riesgo de caer presa de un estado de furia animal. Cuando quieras activar a ese personaje debe hacer una Tirada de Dificultad-2 de Mente. Si la supera la miniatura se activa normalmente. Si la falla la miniatura utiliza su Iniciativa para la tirada de activación ignorando la del líder de su equipo. Además deberá mover directamente hasta el enemigo más cercano hasta ponerse en contacto si es posible y atacarle CaC o a Distancia.

Una vez realices la Tirada de Dificultad (superada o no) retira el marcador hasta que el personaje vuelva a sufrir daño.

REGRESIÓN

Reducción de coste: -3 punto.

En el momento en que el personaje llega a perder la mitad o más de sus puntos de Vitalidad, puede regresar a su forma de humano normal (F:2, Ag:2, Res:2, M:2). La miniatura debe hacer una Tirada de Dificultad-2 de Resolución por 2 PA para evitar revertir a su forma humana.

Si supera la tirada habrá superado el momento de debilidad y no se transforma en humano. Si la falla, se transforma en humano aunque podrá hacer cada vez que sea activado una Tirada de Dificultad similar para dejar de ser un simple humano y volver a su forma anterior.

Puede aplicarse a personajes con Forma Alternativa, Crecimiento, etc., o personajes que no tengan estos poderes pero se considere que puedan tener otra forma.

AFILIACIÓN

Lo último para construir un personaje es su Afiliación. El jugador debe decidir si su personaje es Héroe, Villano o Mercenario. Esta decisión puede ser importante según el escenario. Otro aspecto de la Afiliación es identificar el equipo al que pertenece el personaje.

En el Capítulo IV: Escenarios y Campañas existen diferentes reglas y efectos, durante y post-partida, que tienen que ver con la condición de héroe o villano del personaje.

ÍNDICE ALFABÉTICO

PODERES, MODIFICADORES, MEJORAS, TARAS, EFECTOS ESPECIALES

ABSORCIÓN CINÉTICA.....52
Absorción.....31
Acelerón.....50
Afecta a etéreos....53, 54
Afecta a otros....53
Agotable.....65
AGUDEZA MENTAL.....54
AL LÍMITE.....37
ALCANCE EXTRA.....53
Alma de fuego....54, 55
Alta velocidad.....45
Anular.....31
Área de Efecto.....63
ARMADURA.....28
Astucia.....69
ATAQUE A DISTANCIA.....54
Ataque creciendo.....57
ATAQUE DE LUCHA.....53
Ataque en Fase....34
ATAQUE ESPECIAL.....61
Ataque Lento.....67
ATAQUE PSÍQUICO.....54
Ataque rasante....45
Aterrizaje forzoso....50
AURA ATERRADORA.....60
AURA DAÑINA.....32
Ave de presa....45
Berserker.....71
Blindado.....40
Bromista.....71
Cambio involuntario....28
CAMPO DE FUERZA.....45
Carga vertical....30
Cazador....56
Cercano.....43
Cobardía.....75
Colosal....48
Compañero.....70
CONFUSIÓN.....60
Constricción....37
Consume Vitalidad.....65

Contra cualquier tirada.....46
CONTROLAR.....36
COPIAR PODER.....31
Coste de Activación.....62
CRECIMIENTO.....48
Cúpula....45
CURACIÓN.....48
Desafortunado.....75
Descarga.....52
DESTELLO.....44
DESTREZA DE COMBATE.....30
Desvanecer....43
DETECTAR DEBILIDAD.....56
DISIPAR.....35
DISMINUCIÓN DE DENSIDAD.....34
Disparo de Corto Alcance.....69
DRENAR....29
DRENAR.....29
Duplicado....43
ELASTICIDAD....37
EMBESTIDA.....61
Empatía....49
ENCOGERSE.....57
Enredar a 6"42
ENREDAR.....40
Equipamiento.....65
ESCAPISTA.....42
Escudado.....40
ESCUDO MENTAL.....54
Espacios a medias....48
Espacios completos...48
Especializado....30
Esponja.....52
EXCAVAR.....29
Forma adicional.....27
Forma Adicional....45
FORMA ALTERNATIVA.....27
FORMA EXTRA.....42
FORTUNA.....46
GUARDAESPALDAS.....28
Híper Ataque....50
HÍPER MOVIMIENTO.....49
Impenetrable.....33
Imprevisible.....69
Impulso Extra....59
Inamovible.....35
INCREMENTO DE DENSIDAD.....35
Independiente.....74
Individual....42
Inestable.....78
Inmóvil....33
Inmune a Rayos X.....33
Inmune a Segunda Visión.....33
Inmunidad.....33

Innato.....64
Intangible.....34
INTUICIÓN.....45
INVISIBILIDAD.....51
Invulnerable.....69
Levitar a compañeros....59
Levitar.....45
LIDERAZGO.....60
Llevar objeto....45
Maestría....57
Mancha.....41
Manipular objetos.....59
Menos Vitalidad.....75
Mira Telescópica.....67
Movilidad Limitada.....75
MOVIMIENTO EXTRA.....44
Muro.....42
Némesis.....70
No atraviesa....50
Objetivo múltiple....68
Omni-poder....39
Onda de Choque.....58
Oratoria.....69
OSCURIDAD.....32
Paracaídas.....37
Paralizante....75
Pegajoso.....42
Poco Fiable.....67
Poder Extra.....31
Poder Lento.....67
PODERES ENLAZADOS.....53
Poderes Extra.....35
PORTADOR DE ARTILUGIOS.....46
Pórtico.....51
Potenciar/drenar limitado.....29
POTENCIAR.....29
Presa Telekinética.....59
Presagio....46
Presionable.....70
Prolongable....45
Provoca Salir Despedido.....65
Rabia....58
REFLEJAR.....55
REFLEJOS DE COMBATE.....31
Regresión.....76
Renovable....43
RESERVA DE CONTROL ELEMENTAL.....38
RESISTENCIA A SALIR DESPEDIDO.....52
Revitalizante....74
Salvaje.....76
Segunda Visión.....57
SENTIDOS AGUDIZADOS.....40
Siempre Activo.....64

SIEMPRE EN PIE.....63
Sin Alma.....71
Sin Distancia.....66
Sin Salir Despedido.....66
 SINCRONIZACIÓN PERFECTA.....54
 Sólo Alter Ego.....27
Sólo Contra.....66
Sólo Cuando.....67
 Sólo Drenar.....29
Sólo en Carga.....65
 Sólo mancha....42
 Sólo Miedo.....36
 Sólo Potenciar.....29
 Sólo regeneración....49
Sólo Salir Despedido.....66
Suerte.....72
Súper.....67
 SÚPER-AGILIDAD.....57
 SÚPER-ENERGÍA.....58
 SÚPER-FUERZA.....58
 SÚPER-MENTE.....57
 SÚPER-RESOLUCIÓN.....57
 SÚPER-SALTO.....58
 Suprimir.....36
 Tacto Fantasmagórico.....34
 También se regenera....49
 TELEKINESIS.....59
 Tirachinas.....38
Tirada de Aciertos de Activación
 Topo.....30
 Transferir vitalidad.....29
 TREPAR.....30
 Umbral del dolor.....69
Una Sólo Vez....66
 Variabilidad....43
Vehículo.....71
Veteranos.....74
 VISIÓN DE RAYOS X.....61
Vitalidad Extra.....69
Voluminoso.....75
 VOLUNTAD DE HIERRO....51
 VUELO.....44
Vulnerable....76

MANIOBRAS, REGLAS BÁSICAS

A la defensiva.....16
 Activar/coger un objeto.....9
 Aclimatado.....74
 Afiliación.....78
 Agarrar.....17
 Alcance.....12
 Aluvión de golpes.....17
 Apuntar.....16

Arrojar objeto.....21
Atacar a objetos.....20
Ataque a distancia.....11
Ataque con soliloquio.....19
Ataque de precisión.....19
Ataque rápido.....19
Ataques a distancia en CaC.....13
Ataques.....9
Atributos.....25
Caídas.....8
Carga en picado.....18
Carga.....7
Cargas interrumpidas.....11
Chequeos de K.O.....14
Cobertura.....12
Combate cuerpo a cuerpo.....10
Construir un personaje.....24
Cuerpo a tierra.....16
Datos adicionales.....25
Datos coyunturales.....25
Daño en CaC.....10
Destrarse de un CaC.....10
Directo.....18
Disparar a un combate.....12
Disparar a objetos.....20
Disparo de Plantillas.....13
Disparo.....11
El poder del 6.....1
Encaramiento.....7
Escala de atributos.....26
Escarar.....8
Esconderse.....9
Esforzarse.....19
Esposar.....14
Fase de Acción.....6
Fase de Iniciativa.....5
Fuego concentrado.....16
Golpe de Gracia.....14
Grupos de dados.....9
Humanos normales.....28
La ronda de combate.....4
Levantarse.....9
Límites a las reservas de dados.....24
Línea de visión.....11
Los atributos básicos.....3
Maniobras de combate.....16
Medir distancias.....12
Miniaturas noqueadas.....12
Modificadores acumulativos.....13
Modificadores de personajes.....70
Modificadores de Poderes.....63
Movimiento.....7
Objetivo escurridizo.....13
Oleada de poder.....18
Oratoria.....69
Redondeo.....2

Repetir tiradas.....	2
Reservar acciones.....	5
Reservas de dados y dados súper.....	25
Rodar con el golpe.....	19
Rondas y turnos.....	5
Salir Despedido.....	15
Saltar.....	8
Soliloquio.....	19
Sufrir daño.....	13
Súper-Bate.....	19
Tirada de Aciertos Enfrentada.....	2
Tirada de Aciertos no enfrentada.....	12
Tirada de Aciertos.....	1
Tiradas de Dificultad.....	1
Unirse a un CaC.....	12
Varios líderes.....	5
Ver a los objetivos.....	12
Vive para luchar otro día.....	15
Volar.....	8

