

[illegible]

**SPEED** - 

## ATTACK







-  **BLADE STORM/STUNNING** Cuando este personaje muerde a alguien o tiene a la vista a otro jugador, puede lanzar un **CS** (o **CS** + **CS**), pero sólo si el resultado en el dado normal (lanzando primero el dado de ataque y después el de daño) es menor que el valor de dicho personaje + 1 del personaje.
  -  **ENERGY PERSONAL RANGE** Haz un ataque de cuerpo a cuerpo, y todos los otros personajes diferentes al objetivo original también se venían afectados. Personajes impactados reciben 2 de daño en vez de 1.
  -  **PULSE WAVE RANGE** Rango es la mitad, pero el efecto es el doble. Los otros personajes en el rango no pueden moverse, pero si el jugador que lanzó el ataque es un atacante de cuerpo a cuerpo, los otros jugadores en el rango no se venían afectados. Si el jugador que lanzó el ataque es un atacante de distancia, todos los jugadores en el rango se venían afectados. Si el jugador que lanzó el ataque es un atacante de área, todos los jugadores en el rango se venían afectados. Si el jugador que lanzó el ataque es un atacante de área, todos los jugadores en el rango se venían afectados.
  -  **QUAKE** **CS** **REINFORCED** Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los personajes diferentes al objetivo. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo, y todos los otros personajes diferentes al objetivo original también se venían afectados. Personajes impactados reciben 2 de daño en vez de 1.
  -  **SUPER STRENGTH REINFORCED** Cuando ataques de cuerpo a cuerpo. Este personaje puede lanzar **CS** (o **CS** + **CS**) a los otros jugadores.
  -  **INCAUTABILITY** Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a tiempo largo. Objetivo recibe 1 de daño en vez de 2. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el objetivo impactado se venían 2 de daño en vez de 1.
  -  **PENETRATING PSYCHIC BLAST RANGE** Haz un ataque de cuerpo a cuerpo. Sólo realiza **CS** si el ataque es penetrante.
  -  **SNOKE CLOUD CIDER** Rango mínimo 4. Para cada 1 de memoria de olvidado del jugador, cada otro jugador en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venía afectado. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **PRECISION STRIKE** Cuando este personaje lanza un ataque personal, el jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POISON** **CS** **REINFORCED** Si este personaje no se ha movido o ha sido movido este turno, haz 1 de daño a todos los otros personajes diferentes al objetivo.
  -  **STEAL ENERGY** Cuando este personaje impacta con un ataque de cuerpo a cuerpo, después de recibirlo se cura 1 **CS** o 1 o 1 más personajes opacantes. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.
  -  **POWEE** Rango mínimo 4. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a todos los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS**. El jugador que lanzó el ataque no se venía afectado. Los otros jugadores en el mismo **CS** o **CS** + **CS** se venían afectados.

## DEFENSE

- SUPER SENSES** Cuando este personaje tiene impactado, lanza un **d6** ☐ ☐. Evale.
  - TONGUES** Reduce el daño recibido en 1.
  - DEFEND** Cuando tienes un valor de defensa impactado, reduce el valor de defensa impactado en este personaje.
  - COMBAT REFLEXES** No reduce. Modifica la defensa a 2, contra ataques de cuerpo a cuerpo.
  - ENERGY SHIELD/DEFLECTION** Modifica la defensa en 2, contra ataques de rango.
  - BARBER POLYMER** Siempre tiene un **1** en la capacidad de bloqueo en cualquier estado de juego, como un personaje en reposo, o en el interior de un edificio. No reduce. Modifica la defensa en 2, contra ataques de cuerpo a cuerpo.
  - MASTERY** Cuando este personaje lanza su **1** impactado por un ataque oponente impactado, este cambia a un **2** impactado. No reduce. Modifica la defensa en 2, contra ataques de rango.
  - REGENERATION** Cuando este personaje recibe daño por elemento, puede escogier reducir el daño recibido a 0.
  - INVINCIBLE** Reduce el daño recibido en 2. Puede reducir dicho porcentaje. Reduce un porcentaje de la vida. Reduce el daño recibido en 2. Cuando no reduce, se reduce a 0.
  - IMPERVIOUS** Cuando este personaje recibe daño, reduce el daño recibido en 2. Cuando no reduce, se reduce a 0.
  - REGENERATION POWER** Lanza un **d6** ☐ ☐. Cura un número de dicho igual a la mitad del resultado (redondeado hacia arriba).
  - INVULNERABILITY** Reduce el daño recibido en 2.

# DAMAGE

- ▶ FANNO COMBAT EVERET POWERS** Escoge un turno. Modifica ataque: 2, daño: 2, o ambos. 1. Haz un ataque a un único personaje.
- ▶ BATTLE TURF** Este personaje no puede hacer ataques de rango, ni ser transportado y **NOT PROTECTED**. Inexplicable. **WOLF COMBAT** Cuando este personaje está, persianas o personajes no pueden hacer Slingshot Clangs.
- ▶ SUPPORT POWERS** Escoge un personaje listo adyacente. Si este personaje y/o el objetivo de este ataque están en el mismo equipo, ambos **2000** Azúcar o trasladados a otro de los equipos. Si el objetivo de este ataque está en el mismo equipo, ambos un **60** de Objetivo se cura el personalidad: 2, miniturno 2. (Este se usa en ataques)
- ▶ EXPLOIT WEAKNESS** (LUXE): Haz un ataque de cuerpo a cuerpo. Dado cuando por este ataque se produce. **EXPERIENCE**.
- ▶ ENHANCEMENT** personajes aliados adyacentes modifican su daño en +1 al hacer un ataque de cuerpo a cuerpo.
- ▶ PROBABILITY CONTROL** Una vez por turno, puedes modificar una tirada de ataque o de destreza de un personaje. Un personaje objetivo debe estar dentro de rango y línea de visión, con rango mínimo 1.
- ▶ SHANE CHANE** Cuando este personaje finica a ser el objetivo de un ataque, puedes lanzar un **60** de Este personaje no puede ser objetivo de este ataque este turno y el atacante puede atacar en objetivo directo.
- ▶ CLOSE COMBAT EXPERIMENT** Escoge uno turno. Modifica ataque: 2, daño: 2, o ambos. 1. Haz un ataque de cuerpo a cuerpo a un único personaje.
- ▶ EMPOWER** Personajes aliados adyacentes modifican su daño en +1 al hacer un ataque de cerca.
- ▶ PERFECT FLEE** Rango mínimo: 6. Escoge un personaje objetivo dentro de rango y línea de visión. Este personaje se vuelve el objetivo de un ataque de cuerpo a cuerpo proximo turno.
- ▶ UNLOCKED FLEE** Rango mínimo: 6. Escoge un jugador (atacante o receptor) y un personaje objetivo. El jugador escogido puede atacar al personaje objetivo en el proximo turno.
- ▶ LEOPARD** Al inicio de cada turno, si tu Miedo, la primera cara extra estada en el dado, hace al Azúcar = 1/3. Al principio de cada turno, puedes lanzar un **60** de Este personaje no puede ser objetivo de un personaje aliado adyacente de menor tamaño que comparta una misma cara: carne.
- Si se muestra el lado de un personaje opuesto del que no te distaste de hacia dentro observándolo debes pasar tu movimiento.
- Si tu cara no estuviera en tiempo observándolo, antes de moverte reduce tu movimiento a 1.
- ▶ ATRAPAS EL ANIMO** Este personaje puede ser el objetivo de un ataque de rango si el atacante es un personaje opuesto. Si una cara de la cara extra muestra observándolo, se vuelve observándolo y un objetivo de ataque de rango mínimo se define en +1.
- Una línea de rango que craza un personaje se considera observándolo.

BARRELA	
	Qual (Pobres / Ricos)
Comida	
Infectoções	
Paras	
Super Bact	
Chamafração Unilinda	
Libra Dura	

**TERRENO DE MAPO**

Tiempo Observación		Arca de Noé
Tiempo Bogafo		Paré
Tiempo Elevado		Arca Ivitur
Tiempo Acusado		Neblá
Verónica		Puerta
Región Especial		
(Ver Mapa)		

[illegible]