

## Libro de reglas completo de HeroClix

Un recurso de reglas para el juego de miniaturas de combate HeroClix de WizKids

### Tabla de contenido

<b>1 Personajes .....</b>	<b>1</b>
1.1 La Base .....	1
1.2 El Dial de Combate ™.....	1
1.3 Símbolos de Combate .....	1
1.3a Símbolos de Combate Estándar .....	1
1.3b Símbolo de Objetivo  .....	1
1.3c Símbolo Ala  .....	1
1.3d Símbolo Delfín  .....	1
1.3e Símbolo Autónomo  .....	2
1.3f Símbolo Pequeño  .....	2
1.3g Símbolo Gigante  .....	2
1.3h Símbolo Colosal  .....	2
1.3i Símbolo Vehículo  .....	2
1.4 Reemplazo / Ganar Símbolos de Combate .....	2
1.5 Valores de Combate .....	2
1.6 Número de Click.....	2
1.6a Hacer Click .....	2
1.7 Líneas de Inicio .....	3
1.7a Líneas de Inicio Alternativas .....	3
1.8 Clicks de KO .....	3
1.9 Tarjeta de Personaje .....	3
1.9a Número de Coleccionista en Tarjetas de Personaje .....	3
1.9b Tarjetas de Personajes Alternativas .....	3
1.9c Hacer Referencia a una Tarjeta de Personaje para un Elemento de Juego sin Tarjeta .....	4
1.10 Personajes “Estándar” .....	4
1.11 Erratas y Aclaraciones .....	4
<b>2 Armando tu Fuerza .....</b>	<b>4</b>
2.1 Total de Construcción .....	4
2.1a Totales de Construcción no Estándar .....	4

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>2.2 Valores en Puntos .....</u>	<u>5</u>
<u>2.2a Múltiples Valores de Puntos.....</u>	<u>5</u>
<u>2.2b Efectos “sin pagar su costo” .....</u>	<u>5</u>
<u>2.2c Costes Adicionales .....</u>	<u>5</u>
<u>2.3 Fuerza Inicial .....</u>	<u>5</u>
<u>2.4 Restricciones de la Fuerza Inicial .....</u>	<u>5</u>
<u>2.4a Personajes Únicos .....</u>	<u>5</u>
<u>2.4b Personajes Prime .....</u>	<u>6</u>
<u>2.4c Personajes de Titulo (Titled Characters) .....</u>	<u>6</u>
<u>2.4d Requisitos Para que los Elementos del Juego se Agreguen Legalmente a la Fuerza .....</u>	<u>6</u>
<u>2.4e Elementos del Juego Promocionales .....</u>	<u>6</u>
<u>2.5 Fuerza Actual .....</u>	<u>6</u>
<u>2.5a Personajes Restringidos y Fuerza Actual .....</u>	<u>6</u>
<u>2.6 Sideline .....</u>	<u>6</u>
<u>2.6a Restricciones de Sideline .....</u>	<u>6</u>
<u>3 Áreas de Juego .....</u>	<u>7</u>
<u>3.1 El Mapa .....</u>	<u>7</u>
<u>3.2 Área de KO .....</u>	<u>7</u>
<u>3.2a Regreso del Área de KO .....</u>	<u>7</u>
<u>3.2b Límites de Copia de Figuras .....</u>	<u>7</u>
<u>3.3 Sideline .....</u>	<u>7</u>
<u>3.4 Fuera del Juego .....</u>	<u>7</u>
<u>3.4a Elementos del Juego de "Fuera del juego" .....</u>	<u>7</u>
<u>4 Configuración del Juego .....</u>	<u>8</u>
<u>4.1 Paso 1: Revelar las Fuerzas Iniciales y Establecer el Primer Jugador .....</u>	<u>8</u>
<u>4.1a Determinación del Primer Jugador .....</u>	<u>8</u>
<u>4.2 Paso 2: Elegir el Mapa y las Áreas de Inicio .....</u>	<u>8</u>
<u>4.2a Múltiples Áreas de Inicio .....</u>	<u>8</u>
<u>4.3 Paso 3: Configuración de Personajes y Otros Elementos del Juego .....</u>	<u>8</u>
<u>4.3a Expansión de las Áreas de Inicio .....</u>	<u>8</u>

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>4.3b Cómo Expandir un Área de Inicio .....</u>	9
<u>4.3c Límites de Expansión .....</u>	9
<u>4.3d Configuración de Elementos del Juego Iniciales si se Expande el Área de Inicio .....</u>	9

<u>4.4 Paso 4: Resolución de Efectos Disparados "al Comienzo del Juego" .....</u>	10
---	----

<u>4.5 Paso 5: Comenzando el Juego y Tomando el Primer Turno .....</u>	10
--	----

## **5 Condiciones de Victoria / "Cómo Ganar" ..... 10**

<u>5.1 Condiciones de Fin del Juego .....</u>	10
---	----

<u>5.2 Jugadores Derrotados .....</u>	10
---------------------------------------	----

<u>5.3 Condiciones de Victoria / Fin del Juego Alternativas .....</u>	10
---	----

<u>5.3a Límite de Tiempo .....</u>	10
<u>5.3b Condiciones de Efectos del Juego .....</u>	10

<u>5.4 Puntos de Victoria .....</u>	11
-------------------------------------	----

<u>5.4a Anotar Puntos de Victoria .....</u>	11
---	----

<u>5.4b Aclaraciones Adicionales Sobre el Punto de Victoria .....</u>	11
---	----

## **6 Términos y Conceptos Importantes del Juego ..... 12**

<u>6.1 PAC (Tarjeta de Poderes y Habilidades) .....</u>	12
---	----

<u>6.2 Personajes Amistosos y Oponentes .....</u>	12
---	----

<u>6.3 Adyacencia .....</u>	12
-----------------------------	----

<u>6.3a Elementos de Juego y Adyacencia .....</u>	12
<u>6.3b Adyacencia y Terreno .....</u>	12
<u>6.3c "Junto a" .....</u>	12
<u>6.3d "Independientemente de la Adyacencia" .....</u>	12

<u>6.4 Tiradas de Éxito y Fracaso .....</u>	12
---	----

<u>6.5 Resolver .....</u>	13
---------------------------	----

<u>6.5a "Resuelve Inmediatamente" .....</u>	13
---	----

<u>6.6 Curación .....</u>	13
---------------------------	----

<u>6.6a "Sanado" .....</u>	13
----------------------------	----

<u>6.6b Sanando más Allá de una Línea de Inicio .....</u>	13
---	----

<u>6.7 Modificadores .....</u>	13
--------------------------------	----

<u>6.8 Valores de Reemplazo .....</u>	13
---------------------------------------	----

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>6.9 Cálculo de Valores de Combate .....</u>	14
<u>6.9a Modificadores / Reemplazos Durante Ataques o Movimientos .....</u>	14
<u>6.10 Cálculo de Otros Valores .....</u>	14
<u>6.11 Redondeo .....</u>	14
<u>6.12 Valores Impresos .....</u>	14

## **7 Acciones, Tokens de Acción y Total de Acciones ..... 15**

<u>7.1 Tipos de Acción .....</u>	15
<u>7.2 Instrucciones .....</u>	15
<u>7.3 Acciones Básicas .....</u>	15
<u>7.3a Prevención de Acciones Básicas .....</u>	15
<u>7.4 Acciones Costeadas .....</u>	15
<u>7.5 Acciones FREE .....</u>	16
<u>7.6 Cambio de Tipos de Acción .....</u>	16
<u>7.7 Tokens de Acción .....</u>	16
<u>7.8 Total de Acciones .....</u>	17

## **8 Efectos Disparados y Pasivos (Triggered and Passive Effects)..... 17**

<u>8.1 Efectos Disparados .....</u>	17
<u>8.1a Efectos Disparados por Fase .....</u>	17
<u>8.1b Efectos Disparados "Inicia el Juego" ("Starts the Game" Triggered Effect).....</u>	17
<u>8.1c Efectos Disparados "Despues de Resolver" ("After Resolutions" Triggered Effects).....</u>	17
<u>8.1d Efectos Disparados "Inmediatamente" .....</u>	17
<u>8.1e Efectos Disparados Opcionales y Obligatorios (Optional vs. Mandatory Triggered Effects).....</u>	17
<u>8.1f Aclaraciones Adicionales Sobre los Efectos Disparados .....</u>	18
<u>8.1g Múltiples Efectos Disparados .....</u>	18
<u>8.1 h Tiempos de Múltiples Efectos Disparados .....</u>	18
<u>8.1i Efectos Disparados de "Sería" Contra "Es" ("Would" vs "is" Triggered Effects).....</u>	18
<u>8.1j "Cuando Nada se Está Resolviendo" ("When Nothing is Resolving") .....</u>	18
<u>8.2 Efectos Pasivos .....</u>	18

## **9 Fases de un Turno ..... 19**

<u>9.1 Inicio de Turno .....</u>	19
<u>9.1a Finalización de la Fase de Inicio de Turno .....</u>	19
<u>9.2 Fase de Acción .....</u>	19
<u>9.2a Finalización de la Fase de Acción .....</u>	19

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

9.3 Fase de Fin de Turno ..... 19

9.3a Finalización de la Fase de Fin de Turno ..... 19

9.4 Fase de Limpiar ..... 19

9.4a Aclaraciones Adicionales de la Fase de Limpiar ..... 19

## **10 En Movimiento** ..... 20

10.1 Efectos en Movimiento ..... 20

10.2 Moverse Usando su Valor de Velocidad (Speed Value) ..... 20

10.3 Moverse Sin Usar su Valor de Velocidad ..... 20

10.4 Mover "a Través" de Cuadros ..... 20

10.5 Mover 0 Cuadros ..... 20

10.6 Moverse en una "Ruta Directa" ..... 21

10.7 Mover Otros Personajes ..... 21

10.7a Moverse a Través de Personajes Amistosos ..... 21

10.7b Moverse Adyacente a un Personaje Oponente ..... 21

10.7c Moverse Desde la Adyacencia de Personajes Oponentes ..... 21

10.8 Destrabar ..... 21

10.8a Falla al Destrabar ..... 21

10.9 Colocar (Place) ..... 21

## **11 Ataques / Atacar** ..... 22

11.1 Ataques Cercanos (Close Attacks) ..... 22

11.2 Ataques a Distancia (Range Attacks) ..... 22

11.2a Ataques a Distancia Mientras Están Adyacentes a Personajes Oponentes ..... 22

11.3 Alcance (Range) ..... 22

11.3a Determinación del Rango ..... 22

11.3b "Dentro del Rango" ("Within Range") ..... 22

11.3c "Independientemente del Rango" ("Regardless Range") ..... 22

11.3d "Dentro de X Cuadros" (Within X Squares) ..... 22

11.4 Linea de Fuego (Line of Fire) ..... 23

11.4a Fuente ..... 23

11.4b Trazar una Línea de Fuego Hacia uno Mismo ..... 23

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>11.4c Línea de Fuego Bloqueada</u> .....	23
<u>11.4d "Dentro" de la Línea de Fuego ("Within" line of fire)</u> .....	23
<u>11.4e "Independientemente de la Línea de Fuego"("Regardless line of fire")</u> .....	23
<u>11.4f Línea de Fuego "Directa" ("Direct" line of fire)</u> .....	23

<u>11.5 Objetivos (Targets)</u> .....	23
---------------------------------------	----

## 12 Secuencia de Ataque ..... 24

<u>12.1 Determinar Objetivos</u> .....	24
--	----

<u>12.1a "Bolts" / Número de Objetivos</u> .....	24
<u>12.1b Ataques Dirigidos a "Todos los Personajes" (Attack that Target "All Characters")</u> .....	25
<u>12.1c Objetivos Legales e Ilegales (Legal and Illegal Targets)</u> .....	25

<u>12.2 Determinar el Ataque Total</u> .....	25
--	----

<u>12.2a Calcular los Valores de Ataque y Daño</u> .....	25
<u>12.2b Tirada de Ataque</u> .....	25
<u>12.2c Finalizar Tirada de Ataque</u> .....	25
<u>12.2d Total de Ataque (Attack Total)</u> .....	25
<u>12.2e Total de Ataque Finalizado (Finalized Attack Total)</u> .....	25

<u>12.3 Determinar Golpes (Determine Hits)</u> .....	26
--	----

<u>12.3a Evadir / Evasión (Evade/Evasion)</u> .....	26
<u>12.3b Golpe Crítico (Critical Hit)</u> .....	26
<u>12.3c Error Crítico (Critical Miss)</u> .....	26
<u>12.3d "Se Convierte" ("Becomes")</u> .....	26

<u>12.4 Calcular Daño</u> .....	26
---------------------------------	----

<u>12.4a Daño Inflicted (Damage Dealt)</u> .....	27
<u>12.4b Daño Normal (Normal Damage)</u> .....	27
<u>12.4c "En Vez de Daño Normal" ("Instead of Normal Damage")</u> .....	27
<u>12.4c Tipos de Daños</u> .....	27

<u>12.5 Infligir Daño (Deal Damage)</u> .....	27
---	----

<u>12.5a Daño Recibido (Damage Taken)</u> .....	28
<u>12.5b Reductores de Daños (Damage Reducers)</u> .....	28
<u>12.5c Hacer Click en el Dial</u> .....	28
<u>12.5d Comprobación de KO</u> .....	28
<u>12.5e Aclaraciones del Gatillantes por KO</u> .....	28

<u>12.6 Resolver el Retroceso (Resolve Knockback)</u> .....	29
---	----

<u>12.6a Cómo Provocar un Retroceso (How to cause Knockback)</u> .....	29
<u>12.6b Frase Clave de KNOCKBACK (Keyphrase KNOCKBACK)</u> .....	29
<u>12.6c Retroceso Activado o Disparado (Actived o Triggered Knockback)</u> .....	29
<u>12.6d Secuencia de Retroceso (Knockback Sequence)</u> .....	29

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>12.6e Prevención de Retroceso ((Knockback Prevention))</u> .....	30
<u>12.6f Aclaraciones Sobre el Knockback</u> .....	30

<u>12.7 Resolver Ataque (Resolve Attack)</u> .....	30
--	----

## **13 Reglas "de Oro"** ..... **30**

<u>13.1 La Regla de Reemplazar y Luego Modificar (Replace Then Modify)</u> .....	30
<u>13.2 La Regla de Ocupación (Occupancy)</u> .....	30
<u>13.3 Regla de los Token Acción (Action Tokens)</u> .....	31
<u>13.4 La Regla de los Mínimos y Máximos</u> .....	31
<u>13.4a Conflicto de Mínimos y Máximos</u> .....	31
<u>13.5 Las reglas del Jugador Activo</u> .....	31

## **14 Reglas de "Plata"** ..... **31**

<u>14.1 La Regla de la Inmunidad al Primer Turno (First Turn Immunity)</u> .....	31
<u>14.2 La Regla de Tres</u> .....	32

## **15 El Mapa** ..... **32**

<u>15.1 Mapas Interiores y Exteriores (Indoor / Outdoor)</u> .....	32
<u>15.1a Mapas Exteriores (Outdoor)</u> .....	32
<u>15.1b Mapas Interiores (Indoor)</u> .....	32
<u>15.1c Mapas Exteriores / Interiores (Outdoor / Indoor)</u> .....	32
<u>15.2 Bordes del Mapa (Map Edges)</u> .....	33
<u>15.3 Personajes Removidos del Mapa (Characters Removed From the Map)</u> .....	33
<u>15.3a Aclaraciones Adicionales Sobre "Remover del mapa"</u> .....	33
<u>15.4 Areas de Inicio (Starting Area)</u> .....	33
<u>15.5 Cuadros Desocupados (Unoccupied Squares)</u> .....	33
<u>15.6 Cuadros Naranjas</u> .....	33

## **16 Terreno** ..... **34**

<u>16.1 Cuadros / Terreno Despejado</u> .....	34
<u>16.2 Terreno Obstaculizado (Hindering Terrain)</u> .....	34
<u>16.2a Terreno Obstaculizado y el Movimiento</u> .....	34

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>16.2b Terreno Obstaculizado y la Línea de Fuego</u> .....	34
<u>16.3 Terreno Bloqueado (Blocking Terrain)</u> .....	34
<u>16.3a Terreno Bloqueado y Movimiento</u> .....	34
<u>16.3b Terreno Bloqueado y Línea de Fuego</u> .....	34
<u>16.4 Paredes (Wall)</u> .....	35
<u>16.4a Paredes y Movimiento (Wall and Movement)</u> .....	35
<u>16.4b Paredes y Línea de Fuego (Wall and Line of Fire)</u> .....	35
<u>16.4c Paredes y Adyacencia Entre Cuadros (Walls and Adjacency between Squares)</u> .....	35
<u>16.4d Paredes y Adyacencia a Personajes (Walls and Adjacency to Characters)</u> .....	35
<u>16.4e Paredes y Efectos de Rango / "Dentro de X cuadros" (Walls and Range Effects/"Within X Squares")</u> .....	35
<u>16.4f Ventanas/Windows (RETIRED)</u> .....	35
<u>16.4g Puertas/Doors (RETIRED)</u> .....	35
<u>16.5 Terreno Elevado (Elevated Terrain)</u> .....	35
<u>16.5a Terreno Elevado y Movimiento</u> .....	35
<u>16.5b Cuadrados de Transición (Transition Squares)</u> .....	35
<u>16.5c Terreno Elevado / Cuadrados de Transición y Adyacencia</u> .....	36
<u>16.5d Terreno Elevado y Línea de Fuego</u> .....	36
<u>16.5e El Borde</u> .....	36
<u>16.5f Muros a lo Largo del Borde del Terreno Elevado</u> .....	36
<u>16.5g Adyacente a Terreno Elevado</u> .....	36
<u>16.6 Terreno Acuático (Water Terrain)</u> .....	37
<u>16.7 Intersecciones</u> .....	37
<u>16.7a Intersecciones y Movimiento</u> .....	37
<u>16.7b Intersecciones y Línea de Fuego</u> .....	37
<u>16.7c Intersecciones de Muros</u> .....	37
<u>16.8 Marcadores</u> .....	37
<u>16.8a Marcadores de Terreno (Terrain Markers)</u> .....	38
<u>16.8b Marcadores de Escombros (Debris Markers)</u> .....	38
<u>16.9 Destruir Terreno (Destroying Terrain)</u> .....	38
<u>16.9a Destruir Terreno Bloqueado Impreso (Destroying Printed Blocking Terrain)</u> .....	38
<u>16.9b Destruir Marcadores de Terreno Bloqueado</u> .....	39
<u>16.9c Destruir Muros</u> .....	39
<b>17 Objetos</b> .....	<b>39</b>
<u>17.1 Objetos Estándar</u> .....	39
<u>17.1a Objetos Livianos</u> .....	39
<u>17.1b Objetos Pesados</u> .....	39

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>17.2</u> <u>Objetos Como Parte de tu Fuerza</u> .....	40
<u>17.3</u> <u>Colocación de Objetos Durante la Configuración del Juego</u> .....	40
<u>17.4</u> <u>Recogiendo Objetos</u> .....	40
<u>17.5</u> <u>Sosteniendo Objetos</u> .....	40
<u>17.6</u> <u>Soltar Objetos</u> .....	40
<u>17.7</u> <u>Destruir Objetos</u> .....	40
<u>17.8</u> <u>Usar Objetos en un Ataque</u> .....	41
<u>17.8a</u> <u>Acción de Objeto CLOSE</u> .....	41
<u>17.8b</u> <u>Acción de Objeto RANGE</u> .....	41
<u>17.9</u> <u>Objetos y Transporte</u> .....	41
<u>17.10</u> <u>Objetos Otorgados al Inicio del Juego por Efectos de Personaje</u> .....	41
<b>18 Poderes</b> .....	<b>41</b>
<u>18.1</u> <u>Potencias Estándar</u> .....	41
<u>18.2</u> <u>Poderes Especiales</u> .....	42
<u>18.3</u> <u>Tipo de Poder</u> .....	42
<u>18.4</u> <u>Revelar / Revelando Poderes</u> .....	42
<u>18.4a</u> <u>Revelar un Poder Especial con la Keyphrase STOP</u> .....	42
<u>18.5</u> <u>Copiar Poderes</u> .....	42
<u>18.6</u> <u>Poderes "Impresos en la Tarjeta de un Personaje"</u> .....	42
<b>19 Habilidades</b> .....	<b>42</b>
<u>19.1</u> <u>Habilidades Inherentes</u> .....	43
<u>19.2</u> <u>Habilidades de Rasgo/ Rasgos (Traits)</u> .....	43
<u>19.2a</u> <u>Traits por Valor en Puntos</u> .....	43
<u>19.2b</u> <u>Traits Opcionales</u> .....	43
<u>19.3</u> <u>Habilidades de Mejora</u> .....	43
<u>19.4</u> <u>Habilidades de Equipo (Team Abilities)</u> .....	44
<u>19.4a</u> <u>Wild Card</u> .....	44
<u>19.4b</u> <u>Incopiable</u> .....	44
<u>19.5</u> <u>Habilidades de Keyphrase</u> .....	44

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<b>20 Uso de Poderes y Habilidades .....</b>	<b>44</b>
20.1 "Puede Usar" .....	44
20.2 Restricciones de Poderes Estándar .....	45
20.3 Duraciones .....	45
20.4 "No se Puede Usar" / "Perdido" .....	45
20.5 Aclaraciones de "Can't use".....	46
20.6 Aclaraciones de "Lost" .....	46
20.6a Lost al Hacer Click en el Dial .....	46
20.6b Lost por KO .....	46
20.6c Lost de Efectos .....	46
20.6d Lost Efectos y Tokens / Marcadores .....	46
20.6e "Incluso si se Pierde" .....	47
20.6f Efectos Perdidos y "Para el Resto del Juego".....	47
20.7 Multiples Versiones de Poderes y Habilidades .....	47
20.8 "Mismos" Poderes y Habilidades .....	47
20.9 Poderes, Habilidades y Efectos Condicionales .....	47
20.9a Condición "If" .....	47
20.9b Condición "If you do" .....	47
<b>21 Conceptos y Términos de Poderes y Habilidades .....</b>	<b>48</b>
21.1 Redacción de Poderes y Habilidades .....	48
21.1a Redacción de Acciones .....	48
21.1b Redacción de Efectos Disparados .....	48
21.1c Acceso a Poderes y Habilidades .....	48
21.1d Elegir Acciones .....	48
21.1e "://" .....	48
21.2 Tamaño .....	49
21.2a Lista de Tamaños .....	49
21.2b Efectos Generales del Tamaño .....	49
21.2c Cambio de Símbolos de Tamaño .....	49
21.3 Relanzar / Relanzamientos (Rerolls / Rerolling) ..	49
21.3a "No se Puede Relanzar" .....	49
21.3b Varios Relanzamientos .....	49
21.4 Reemplazo de Dados .....	50
21.5 Tokens con Nombre .....	50

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>21.6 Elementos de Juego Generados .....</u>	50
<u>21.6a Colocación de Elementos de Juego Generados .....</u>	50
<u>21.6b Multiples Elementos de Juego Generados .....</u>	50
<u>21.6c “[MAX X]” .....</u>	50
<u>21.6d Aclaraciones de Generar .....</u>	51
<u>21.7 Adjuntar (Attach) .....</u>	51
<u>21.8 Remover del Juego .....</u>	51
<u>21.9 Nombres de Personajes en Ffectos del Juego .....</u>	51
<u>21.9a Títulos Abreviados / Artículos Definidos .....</u>	51
<u>21.9b Nombre de la Tarjeta de Personaje al que se Hace Referencia en Poderes / Habilidades .....</u>	51
<u>21.9c Efectos que Verifican un Nombre .....</u>	52
<u>21.9d Copiar Nombres en Poderes / Habilidades .....</u>	52
<u>21.10 Efectos que Buscan Personajes de "Puntaje Más Alto" / "Puntaje Más Bajo" .....</u>	52
<u>21.10a Empates y Múltiples Más Altos / Más Bajos .....</u>	52
<u>21.11 Límites de Efectos .....</u>	52
<u>21.12 Reemplazar / Reemplazo de Personajes .....</u>	52
<u>21.12a Reglas de Reemplazo.....</u>	53
<u>21.12b Puntuación de Personajes de Reemplazo .....</u>	53
<b><u>22 Habilidad Inherente y Aclaraciones de Keyphrase .....</u></b>	<b>54</b>
<u>22.1 Carry .....</u>	54
<u>22.2 Colossal Stamina ( RETIRADO ) .....</u>	54
<u>22.3 Alcance Gigante: X (Giant Reach: X).....</u>	54
<u>22.4 KNOCKBACK .....</u>	54
<u>22.5 Pasajero: X (Passenger: X).....</u>	54
<u>22.6 SAFEGUARD (Effect) .....</u>	54
<u>22.7 Protected (Outwit) .....</u>	54
<u>22.8 Autónomo .....</u>	55
<u>22.9 STOP .....</u>	55
<u>22.10 MODIFICADOR ÚNICO- (Efecto) .....</u>	55
<b><u>23 Keyword y Equipos Temáticos .....</u></b>	<b>55</b>
<u>23.1 Keyword .....</u>	55
<u>23.1a Keyword con Nombre y Keywords Genéricas .....</u>	55
<u>23.1b Ganar / Perder Keywords .....</u>	55

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
 © WizKids 2022 – Traducido por Crin.

## 23.2 Equipos Temáticos ..... 56

<u>23.2a Determinación de Equipos Temáticos</u> .....	56
<u>23.2b Duración de los Equipos Temáticos</u> .....	56
<u>23.2c Bystanders y Equipos Temáticos</u> .....	56

## 23.3 Beneficio de Equipo Temático: Bonificación de Iniciativa ..... 56

## 23.4 Beneficio de Equipo Temático: Probability Control de Equipo Temático (TTPC) ..... 56

<u>23.4a Efectos que Verifican Probability Control y el TTPC</u> .....	56
--	----

## **24 Personajes Especiales** ..... 57

### 24.1 Bystanders ..... 57

### 24.2 Personajes Multibase ..... 57

<u>24.2a Orientación de los Personajes Multibase en el Mapa</u> .....	57
<u>24.2b Caracteres de Multibase y Adyacencia</u> .....	57
<u>24.2c Multibases y Elevación</u> .....	58
<u>24.2d Mover Personajes Multibase</u> .....	58
<u>24.2e Personajes Multibase y Apuntar</u> .....	58
<u>24.2f Personajes Multibase con Varios Diales</u> .....	58

### 24.3 Personajes con Clicks de "Cuenta Regresiva" ..... 58

### 24.4 Vehículos ..... 59

<u>24.4a Habilidades de Piloto</u> .....	60
<u>24.4b Piloto Automático</u> .....	60

### 24.5 Personajes de Título ..... 60

<u>24.5a Plot Points / Plot Abilities</u> .....	61
<u>24.5b Habilidades de Continuidad</u> .....	61

## **25 Elementos Adicionales del Juego** ..... 61

### 25.1 Objetos Especiales ..... 61

<u>25.1a Keyphrases de Objetos Especiales</u> .....	62
---	----

### 25.2 Equipamientos ..... 62

<u>25.2a Agregar equipamientos a tu fuerza</u> .....	62
<u>25.2b Asignando equipamientos</u> .....	62
<u>25.2c Personajes equipados</u> .....	62
<u>25.2d Desequipando personajes</u> .....	62
<u>25.2e Keyphrases de Equipamientos</u> .....	62
<u>25.2f Aclaración sobre equipamientos "Start the Game" (Inicia el Juego)</u> .....	62

Libro de reglas completo de HeroClix (consulte *la fecha de actualización en las páginas de reglas*)  
© WizKids 2022 – Traducido por Crin.

<u>25.3 Tarjetas de Identificación (ID Cards) .....</u>	63
<u>25.3a Otras Identidades .....</u>	63
<u>25.3b Efectos de ID Card .....</u>	63
<u>25.4 Recursos.....</u>	63
<u>25.4a Asignación de Recursos .....</u>	63
<u>25.4b Reemplazo de Personajes Asignados .....</u>	63
<u>25.5 Terreno Especial .....</u>	63
<u>25.5a Restricción de Terreno Especial al Construir la Fuerza .....</u>	64
<u>25.5b Colocación de Terreno Especial Durante la Configuración del Juego .....</u>	64
<u>25.5c Terreno Especial y Marcadores de Terreno .....</u>	64
<u>25.5d Bonificaciones de Mapas de Terreno Especial .....</u>	64
<u>25.5e Destruir Terreno Especial .....</u>	64
<u>25.6 Locaciones / Bonificaciones de Locaciones (Locations / Location Bonuses) .....</u>	64
<u>25.6a Restricción de Locations / Location Bonus al Construir tu Fuerza .....</u>	65
<u>25.6b Puntuación de Locations / Location Bonuses .....</u>	65
<b><u>26 Juegos Multijugador .....</u></b>	<b>65</b>
<u>26.1 Orden de Turnos en Juegos Multijugador .....</u>	65
<u>26.2 Tiempo de Efectos en Juegos Multijugador .....</u>	65
<u>26.3 Puntuación en Juegos Multijugador .....</u>	65
<u>26.4 Battle Royales .....</u>	65

## Libro de Reglas Completo de HeroClix

### 1 Personajes

Los personajes de HeroClix son tus piezas de juego más importantes en HeroClix. Cuentan con una escultura genial, un dial de combate y una tarjeta a juego.

#### 1.1 La Base

La base de cada personaje tiene impresa información sobre el juego, así como información sobre su coleccionabilidad. Esto incluye (pero no se limita a) su símbolo de edición, su número de coleccionista, su valor (es) en puntos, sus símbolos de combate y sus símbolos de habilidad especial.

#### 1.2 El Dial de Combate

El sistema de dial de combate cuenta con un disco giratorio dentro de la base de la figura. Girando la parte inferior de la base en relación con la parte superior, la ventana cambia la sección del dial que se puede ver. Cada parte del dial que puede ver a la vez se llama "click".

#### 1.3 Símbolos de Combate

Un personaje tiene cinco símbolos de combate impresos en su base que corresponden a sus valores de combate.

Un personaje no puede obtener el mismo símbolo de combate más de una vez. Estos símbolos están normalmente impreso en la base del personaje, pero puede obtenerse mediante poderes y habilidades.

##### 1.3a Símbolos de Combate Estándar

Los símbolos , ,  y  son los símbolos de combate estándar para velocidad, ataque, defensa y daño respectivamente. Estos símbolos no otorgan efectos especiales a los personajes.

Las figuras más antiguas pueden usar  en lugar de , pero ambas cuentan como símbolos de combate estándar y no tienen diferencia en el juego.

 también es un símbolo de tamaño. [VER 22.2 Tamaño para más detalles.]

##### 1.3b Símbolo de Objetivo

El símbolo  indica el número máximo de objetivos que el personaje puede apuntar cuando realiza un ataque.

##### 1.3c Símbolo de Ala

 concede la frase clave de vuelo. (Keyphrase Flight)

##### 1.3d Símbolo de Delfín

 concede la frase clave de Nadar. (Keyphrase Swim)

**1.3e Símbolo Autónomo** 

 concede la frase clave autónoma. (Keyphrase Autonomous)

**1.3f Símbolo Pequeño** 

 es un símbolo de tamaño que otorga la frase clave Pequeño. (Keyphrase Tiny) [VER **22.2 Tamaño** para más detalles.]

**1.3g Símbolo Gigante** 

 es un símbolo de tamaño que otorga las frases clave Alcance Gigante: 2 (Keyphrase Giant Reach: 2) y Gran Tamaño (Keyphrase Great Size). [VER **22.2 Tamaño** para más detalles.]

**1.3h Símbolo Colosal** 

 es un símbolo de tamaño que otorga las frases clave Alcance Gigante: 3 (Keyphrase Giant Reach: 3) y Gran Tamaño (Keyphrase Great Size). [VER **22.2 Tamaño** para más detalles.]

**1.3i Símbolo del Vehículo** 

 indica que un personaje es un vehículo. [VER **25.4 Vehículos** ]

**1.4 Reemplazo / Ganar símbolos de combate**

Con la excepción de los símbolos de tamaño, los símbolos de combate no reemplazan al que tiene un personaje en

su base. Por ejemplo, si un personaje tiene  y gana , tendrá las Keyphrase Vuelo y Nadar. (Flight y Swim)

**1.5 Valores de Combate**

Un personaje tiene cinco valores de combate. Cuatro de ellos aparecen en el dial de combate a través de la ventana junto a un símbolo de combate del mismo tipo. Son velocidad, ataque, defensa y daño. Estos valores pueden cambiar al hacer click en el dial de combate de tu personaje.

El quinto valor de combate es el alcance y no cambia al hacer click. Está impreso en la base junto a uno o más símbolos .

**1.6 Número de Click**

El número de click es el número pequeño que se muestra en la ventana sobre el valor del daño. Eso asegura que un personaje esté siempre en el click correcto antes o después de girar el dial.

**1.6a Hacer Click (Clicking)**

Una sola posición en el dial de combate se llama click.

Girar un dial en cualquier dirección se denomina "hacer Click" en el dial. Cuando un personaje toma daño, el propietario de ese personaje hace click en el dial de combate del personaje una vez por cada 1 daño tomado, en la dirección de aumentar el número de clicks.

La curación va en la dirección opuesta.

Se supone que una instrucción para "hacer click" en el dial significa en la dirección de aumentar el número del click.

Se considera que se hace click en un dial cada vez que tiene que girarlo, independientemente del efecto.

Durante un juego, no puedes hacer click en un dial, dentro o fuera del mapa, a menos que un efecto te lo indique.

## 1.7 Líneas de Inicio

La mayoría de los personajes tienen un valor de un solo punto y una sola línea de inicio verde normalmente en el click número 1 para indicar su click de inicio.

Las tarjetas de personaje pueden tener efectos especiales que especifican el número de click en el que el personaje comienza el juego (si es diferente al click número 1).

Los personajes pueden tener varias líneas de inicio verdes. A menos que se especifique lo contrario, usted elige en cual de esas líneas de inicio comienza el juego.

### 1.7a Líneas de Inicio Alternativas

Los personajes pueden tener líneas de inicio alternativas que están codificadas por colores para diferentes valores de puntos para el personaje –o– se explican como parte de un rasgo/efecto especial del juego en la tarjeta del personaje.

Solo puedes comenzar el juego con estos personajes en una de sus líneas de salida alternativas si pagaste los puntos correspondientes por el personaje durante la construcción de la fuerza o pagando los puntos asociados necesarios para acceder a esa línea de inicio. (si corresponde y como se describe en la tarjeta de personaje).

## 1.8 KO Clicks

Los personajes son KO (vencidos) cuando se hace click en su dial para revelar "KO" en lugar de números. Cualquier click que solo muestra "KO" es un click de KO.

## 1.9 Tarjetas de Personaje

Los personajes de HeroClix vienen con una tarjeta de personaje. La tarjeta de personaje te dice cosas en palabras que no aparecen en la base y el dial de combate, como lo que hacen sus poderes y habilidades especiales o que palabras clave (Keywords) tiene. También puede enumerar las reglas especiales que pueda tener el personaje.

### 1.9a Número de Coleccionista en Tarjetas de Personaje

Una tarjeta de personaje está asociada con un personaje / elemento de juego específico de HeroClix indicado por el número de colecciónista que figura en la tarjeta. Cada tarjeta de personaje debe usarse con la figura / dial de combate / elemento de juego que tiene el número de colecciónista correspondiente y cada uno debe tener su propia tarjeta (los personajes y los elementos del juego no pueden compartir una tarjeta).

### 1.9b Tarjetas de Personajes Alternativas

Algunos elementos del juego pueden tener tarjetas alternativas disponibles para un solo elemento. Después de revelar fuerzas, puede reemplazar la tarjeta predeterminada con una tarjeta alternativa para el mismo elemento del juego, o si tiene una tarjeta alternativa, puede reemplazar esa tarjeta alternativa con una tarjeta alternativa diferente para el mismo elemento del juego. Normalmente, un requisito especial debe cumplirse para utilizar la tarjeta alternativa y se indicará en esa tarjeta.

**1.9c Hacer Referencia a una Tarjeta de Personaje para un Elemento de Juego sin Tarjeta**

Algunos elementos del juego no tienen tarjetas de personajes individuales (figuras antiguas o Bystanders generados).

Un efecto que te indica que coloques un objeto en su tarjeta (como una token u objeto) indica que el objeto está fuera del mapa y que el personaje lo tiene. Los jugadores pueden usar cualquier método que sea claro para todos los jugadores para rastrear dicha mecánica de juego cuando hay un elemento del juego sin una tarjeta de personaje.

**1.10 Personajes "Estándar" (Standard Characters)**

Un personaje estándar es aquel que:

- No es un Bystander.
- Tiene una base única o una base 1x2 ("maní").
- Tiene  como único símbolo (s) de combate de ataque, tiene  (o ) como único símbolo de combate de defensa, y tiene  como símbolo de combate de daño

**1.11 Erratas y Aclaraciones**

Erratas, aclaraciones y correcciones de errores de impresión reemplazan el texto impreso o los diales de elementos del juego.

Es responsabilidad del jugador propietario del elemento del juego hacer que todos los jugadores sean conscientes de cualquier errata, aclaración o corrección de elementos del juego en su fuerza.

La lista actual de erratas y aclaraciones se puede encontrar en el Foro de reglas de WizKids en:

[Reglas de Wizkids! • Ver foro - Erratas y aclaraciones de HeroClix](#)

**2 Armando tu Fuerza**

Antes de que comience un juego de HeroClix, tú y tu oponente deben reunir fuerzas para jugar.

Tu fuerza son los elementos del juego con los que juegas. Los elementos del juego son principalmente personajes y objetos estándar, pero existen otros elementos de juego adicionales y pueden agregarse a tu fuerza.

En las reglas/efectos del juego, los términos "equipo" y "fuerza" son intercambiables. "Equipo" se usa de manera más coloquial, mientras que "fuerza" es un uso más técnico, ya que se relaciona con términos específicos del juego como "Fuerza inicial".

**2.1 Total de Construcción**

El total de construcción es el valor máximo permitido al sumar los valores de puntos de todos los elementos de juego en tu fuerza inicial.

Un juego HeroClix estándar (típico de un torneo) es de 300 puntos.

**2.1a Totales de Construcción no Estándar**

Los juegos estándar de HeroClix usan un total de construcción de 300 puntos, pero cualquier incremento de puntos acordado por todos los jugadores puede ser utilizado o predeterminado por un organizador del torneo.

Para totales de construcción no estándar, se recomienda limitar las otras mecánicas de juego enumeradas a lo siguiente, pero cualquier monto acordado por todos los jugadores o predeterminado por el organizador del torneo se puede utilizar:

- Máximo de 10 acciones por turno [VER **7.8 Totales de acciones** ]
- Máximo de 15 elementos del juego en la línea lateral inicial [VER **2.6a Línea lateral Restricciones** ]

## 2.2 Valores en Puntos

El valor en puntos de un elemento del juego es la cantidad de puntos que cuesta agregarlo a su fuerza inicial.

### 2.2a Valores de Puntos Múltiples

Algunos personajes tienen opciones para su valor en puntos, separados por "/". Si el valor es un color que no sea el blanco, utilice la línea de inicio correspondiente a ese color con un click en el dial. Si todos los valores diferentes son blancos, utilice la línea de salida verde independientemente del valor en puntos utilizado.

### 2.2b Efectos “Sin Pagar su Costo”

Un elemento del juego agregado a tu fuerza inicial sin pagar su costo significa que no incluye su valor en puntos en el total de construcción. Ese elemento del juego aún conserva su valor en puntos durante el juego y, si es KO, se contabiliza (**scored**) normalmente.

### 2.2c Costos Adicionales

Se pueden agregar algunos efectos o elementos del juego a su fuerza que aumentan el costo de un personaje (como rasgos opcionales). Si bien estos aumentan el costo general de agregar el personaje a tu fuerza inicial, no cambian el valor en puntos del personaje. Cualquier efecto que verifique el valor en puntos de un personaje sigue verificando el número impreso que usaste para agregarlos a tu fuerza.

## 2.3 Fuerza Inicial

Tu fuerza inicial es la fuerza que construyes durante la “construcción de la fuerza” y contiene todos los elementos del juego con los que comienzas la partida dentro o fuera del mapa, pero no incluye tu línea lateral (Sideline) inicial. Una fuerza inicial debe incluir al menos un personaje que no sea un bystander. Los elementos del juego que se unen a tu fuerza actual más tarde desde la línea lateral (sideline), fuera del juego o desde la fuerza de un oponente no son parte de tu fuerza inicial.

## 2.4 Restricciones de la Fuerza Inicial

Hay tipos especiales de personajes y tienen restricciones adicionales al construir tu equipo.

### 2.4a Personajes Únicos

Los personajes únicos tienen un anillo plateado en su base y en su retrato de la tarjeta de personaje.

Un equipo solo puede tener una copia de cada personaje único, indicado por un anillo plateado, pero puede tener varios personajes únicos diferentes.

Los elementos del juego que no son personajes (como objetos especiales) también se pueden etiquetar como únicos y sigue las mismas reglas.

No se puede incluir más de una copia de un elemento de juego único específico entre su fuerza inicial y su línea lateral (sideline).

#### 2.4b Personajes Prime

Los personajes Prime tienen un anillo verde en su base y en su retrato de la tarjeta de personaje.

No puedes incluir más de un personaje Prime entre tu fuerza inicial y línea lateral (sideline).

#### 2.4c Personajes de Título (Titled Characters)

Los personajes de título se enumeran como personajes de título (Titled Character) en su tarjeta de personaje.

No puedes incluir más de un Personaje de título entre su fuerza inicial y línea lateral (sideline).

#### 2.4d Requisitos Para que los Elementos del Juego se Agreguen Legalmente a la Fuerza.

Para que un elemento del juego se agregue a su Fuerza inicial, el elemento del juego debe tener lo siguiente:

- Símbolo de Set
- Número de coleccionista
- Valor de puntaje mínimo de 1

#### 2.4e Elementos del Juego Promocionales

Algunos elementos del juego están marcados con un anillo púrpura (similar al anillo plateado de las figuras únicas). Estos elementos del juego son elementos promocionales del juego y no son legales para los torneos.

### 2.5 Fuerza Actual (Current Force)

Tu fuerza actual es la fuerza que estás usando actualmente durante el juego, incluidos los elementos del juego que se agregaron al juego después de que comenzó y que inicialmente no formaban parte de su fuerza inicial. Eso incluye elementos del juego tanto dentro como fuera del mapa, excepto elementos del juego que han sido KO o están a tu Sideline. Si un efecto se refiere a "tu fuerza", siempre se refiere a tu fuerza actual.

#### 2.5a Personajes Restringidos y Fuerza Actual

Una vez que comienza el juego, un elemento de juego único o Prime en conflicto puede unirse a tu fuerza. Por ejemplo, Mind Control puede hacer que un personaje Prime oponente se una temporalmente a tu fuerza, incluso si ya tienes un Prime en tu fuerza.

### 2.6 Línea Lateral (Sideline)

Durante la construcción de la fuerza, algunos efectos pueden permitirle construir una línea lateral (Sideline). Su Sideline contiene elementos del juego que pueden aparecer en el mapa más adelante en el juego o tener efectos especiales mientras están en tu sideline.

Si un efecto de juego verifica el valor de puntaje de un personaje en tu Sideline, y ese personaje tiene puntajes múltiples o variables, puedes elegir qué puntaje (y la línea de inicio aplicable) usar para ese efecto.

#### 2.6a Restricciones de la Sideline

La Sideline inicial de un jugador puede tener 3 elementos de juego por cada 100 puntos del total de construcción. Para un juego estándar de 300 puntos, se trata de 9 elementos de juego. El número máximo de elementos de juegos que pueden estar en tu Sideline son 15, independientemente del total de construcción. Después de que la partida comienza, tu Sideline no tiene límite.

Un elemento del juego agregado a tu Sideline para un efecto específico no se puede usar para ningún otro efecto. Solo puede salir de tu Sideline, volver a ingresar o ser referenciada en tu Sideline por ese efecto específico.

No puedes usar los poderes o habilidades de ningún elemento del juego que esté en tu Sideline (incluidos los efectos que se aplican durante la construcción de la fuerza) a menos que un efecto especifique lo contrario o tenga la frase clave (Keyphrase) SIDELINE ACTIVE.

## 3 Áreas de Juego

El juego de HeroClix tiene diferentes áreas donde se pueden ubicar tus personajes y otros elementos del juego.

### 3.1 El Mapa

El mapa es donde ocurre la mayor parte del juego de HeroClix. Un mapa suele tener un área de juego de 16 x 24 cuadros, pero hay otros tamaños de mapa que se pueden usar.

### 3.2 Área de KO

El área de KO es donde van tus personajes y otros elementos del juego cuando se les hace KO.

Su área de KO debe designarse como un área pequeña al lado del mapa

#### 3.2a Regreso del Área de KO

Si un efecto de juego te permite devolver un personaje del área de KO al juego (es decir, al mapa o la Sideline), ese personaje se considera un nuevo personaje que comienza el juego (como si ingresara desde fuera del juego).

#### 3.2b Límites de Copia de Figuras

Si un efecto te permite generar un elemento del juego desde fuera del juego y no tienes más copias físicas, puedes eliminarlas de tu área de KO y usar esa pieza física nuevamente, teniendo en cuenta su KO anterior. Si lo haces, se recomienda que utilices lápiz y papel para realizar un seguimiento preciso de los puntos de victoria anotados por tu oponente al hacer KO ese elemento del juego.

### 3.3 Línea Lateral (Sideline)

El área de Sideline es donde se colocan todos tus personajes y otros elementos del juego designados para estar en la Sideline. Estos elementos del juego pueden ir y venir entre la sideline y el mapa. Tu Sideline debe ser un área pequeña al lado del mapa, claramente separada de tu área de KO.

### 3.4 Fuera del Juego (Outside the Game)

Si bien "Fuera del Juego" no es un área de juego real, se hace referencia a ella en muchas reglas. Es todo lo que no pertenece a una de las otras áreas y es donde guardarás los elementos del juego que se pueden traer al juego mediante efectos.

#### 3.4a Elementos del Juego de "Fuera del Juego"

Los elementos del juego que vienen de "fuera del juego" no están incluidos en su fuerza inicial o en la Sideline inicial.

Cuando se incorporan al juego, se vuelven parte de tu fuerza (y, a veces, la fuerza de tu oponente) y pueden obtener puntos de victoria si se les hace KO.

## 4 Configuración del Juego

Una vez que los jugadores reúnen sus fuerzas iniciales, la configuración del juego comienza con varios pasos que deben seguirse en orden por todos los jugadores.

### 4.1 Paso 1: Revelar las Fuerzas Iniciales y Establecer el Primer Jugador

Saluda a tu oponente.

Todos los jugadores revelan sus fuerzas iniciales y ubican a sus personajes (incluidos los de su Sideline) en sus líneas de inicio elegidas para este juego.

Todos los jugadores especifican si su equipo es un equipo temático (Pagina 56).

#### 4.1a Determinando el Primer Jugador

Cada jugador lanza dos d6 (dados de 6 caras) y suma su Bono de Iniciativa (Pagina 56). Vuelven a lanzar los dados si hay empate. El jugador con el resultado más alto es el primer jugador de este juego; el jugador con el siguiente resultado más alto es el segundo jugador, etc. Para cualquier efecto simultáneo que deba resolverse antes de que comience el primer turno, el primer jugador se considera el "jugador activo".

### 4.2 Paso 2: Elegir el Mapa y las Areas de Inicio

El primer jugador elige el mapa. Comenzando con el segundo jugador, cada jugador elige un área de inicio (indicada por una línea de límite púrpura).

#### 4.2a Múltiples Áreas de Inicio

Si juega una partida de dos jugadores con múltiples áreas de inicio, el primer jugador debe elegir un área de inicio en la esquina opuesta del mapa del segundo jugador.

### 4.3 Paso 3: Configurar Personajes y Otros Elementos del Juego

El primer jugador coloca todos sus personajes y cualquier otro elemento del juego aplicable en su área de inicio. Los objetos también se colocan en este momento en cuadros fuera del área de inicio. Cualquier otro elemento del juego que no comience en el mapa se colocará en su área de juego correspondiente. Cada jugador subsiguiente hace lo mismo.

#### 4.3a Expansión de las Áreas de Inicio

En algunos casos, es posible que la fuerza inicial de un jugador no quepa en la zona de salida elegida. Si es así, los jugadores ampliarán sus áreas de inicio. La expansión de un área de inicio solo debe usarse cuando un jugador no puede encajar toda su fuerza dentro del límite púrpura del área de inicio normal. Al colocar los elementos del juego, primero se deben colocar los elementos de juego de base múltiple más grandes, y luego el siguiente más grande, etc., hasta que coloque figuras de base única. Los personajes de base múltiple deben colocarse de tal manera que la mayoría de su base se ajuste dentro del área del límite púrpura si es posible.

Un jugador debe intentar encajar todos los elementos del juego dentro de ese límite, independientemente de cómo quiera configurar personalmente su fuerza. El jugador debe encajar todos sus elementos de juego lo mejor posible.

Si un jugador puede colocar todos sus elementos de juego inicial en su área de inicio en cualquier configuración posible, no puede expandir su área de inicio. Un jugador solo puede expandir su área de inicio si, después de llenar completamente su área de inicio lo más posible, todavía le quedan elementos del juego por colocar.

#### 4.3b Cómo Expandir un Área de Inicio

El jugador ampliará su área de inicio una "columna". En este caso, una "columna" es un área de un cuadro de ancho y tan profunda como el área inicial del límite púrpura. Continúa agregando columnas, una a la vez en un solo lado del área purpura inicial, hasta que pueda encajar su fuerza inicial en el interior.

Si, después de expandirse hasta un borde del mapa, el jugador aún no puede posicionar todos sus elementos de juego restantes, el jugador agregará columnas en el otro lado del área de inicio púrpura.

Si, después de expandirse a lo largo de todo el borde del mapa en ambas direcciones, el jugador aún no puede encajar sus elementos de juego restantes, el jugador puede comenzar a expandir toda su área de inicio una fila a la vez hasta que todos los elementos del juego entren en su área de inicio.

#### 4.3c Límites de Expansión.

Las áreas de inicio nunca pueden superponerse con otra área de inicio. Si esto ocurriera, entonces el área de inicio ya no se puede expandir. Cualquier elemento del juego restante que no se pueda colocar se elimina y se puntúa.

#### 4.3d Configuración de Elementos del Juego Iniciales si se Expande el Área de Inicio.

Si el primer jugador expandió su área de inicio, el segundo jugador expandirá su área de inicio de la misma forma al colocar sus elementos de juego en el mapa. (por ejemplo, si el primer jugador se expandió a su "derecha", entonces el área de inicio del segundo jugador se expandirá a la "derecha" del segundo jugador).

Si fue el segundo jugador el que requirió expansión, después de que el segundo jugador coloque sus elementos de juego, el primer jugador debe reposicionar sus propios elementos de juego en su área de inicio, ahora más grande, si corresponde. El jugador puede dejar los elementos del juego en sus cuadros originalmente colocados, pero debe reposicionar cualquier elemento del juego que requiera una ubicación específica dentro o fuera del área de inicio.

Durante la preparación, los jugadores deben usar las áreas de inicio expandidas para las reglas/efectos que se refieren al área de inicio (como los objetos especiales que deben colocarse a 5 cuadros de un área de inicio). En casos excepcionales, es posible que no pueda colocar las cosas tan lejos de las áreas de inicio como sea necesario, en cuyo caso debe colocarlas lo más lejos posible.

Una vez que el juego ha comenzado, cualquier referencia a las áreas de inicio solo se aplica al área del límite púrpura (incluso durante cualquier activación "al comienzo del juego")

#### 4.4 Paso 4: Resolver los Efectos Disparados "Al Comienzo del Juego"

Antes de que el primer jugador tome su primer turno, ambos jugadores resuelven todos los efectos que se disparan "Al comienzo del juego".

Los efectos que se disparan durante el paso de "comienzo del juego" solo tienen una oportunidad de dispararse y resolver. Los elementos del juego con tales efectos deben estar en tu fuerza y en el mapa durante este paso específico para desencadenar y resolver. Si un elemento del juego tiene un efecto que se dispara durante el paso de "comienzo del juego", pero ingresa al juego después de que ese paso ha pasado, ese efecto no se disparará.

#### 4.5 Paso 5: Comenzando el Juego y Tomando el Primer Turno

Comenzando con el primer jugador, cada jugador se alterna por turnos hasta que el juego termina.

### 5 Condiciones de Victoria / "Cómo ganar"

Un juego de HeroClix puede terminar de varias formas.

#### 5.1 Condiciones de Finalización del Juego

Un juego de HeroClix termina cuando solo un jugador está invicto. Ese jugador es el ganador.

#### 5.2 Jugadores Derrotados

Un jugador de HeroClix es derrotado cuando:

- No tienen personajes en su fuerza con un valor en puntos de 1 o más puntos y nada se está resolviendo.
- Su oponente obtiene puntos de victoria iguales al total de construcción **más cien (100) puntos**.

#### 5.3 Condiciones Alternativas de Fin de Juego / Victoria

##### 5.3a Límite de Tiempo

Un juego de HeroClix puede terminar en un tiempo predeterminado decidido por los jugadores o designado por el organizador del torneo.

##### 5.3b Condiciones de Efectos del Juego

Si una habilidad, rasgo, poder estándar u otra regla hace que un jugador gane el juego, todos sus oponentes son derrotados.

Si una habilidad, rasgo, poder estándar u otra regla hace que un jugador pierda el juego, ese jugador está derrotado.

#### 5.4 Puntos de Victoria

Si un juego de HeroClix termina con todos los jugadores restantes siendo derrotados simultáneamente, o debido al límite de tiempo, utilice los puntos de victoria para determinar el ganador. Si hay un empate en los puntos de victoria, todos los jugadores empatados lanzan 2d6 (repetir las tiradas en caso de empates) y el jugador con el resultado más alto gana.

##### 5.4a Anotar puntos de victoria

Los puntos de victoria se puntúan de la siguiente manera:

- Cada personaje que comenzó el juego en la fuerza o Sideline de un oponente y fue KO le otorga puntos de victoria iguales al valor de puntos correspondiente a su línea de inicio de ese juego.
- Cada objeto o elemento de juego adicional que comenzó el juego en la fuerza de un oponente y fue KO o destruido le otorga puntos de victoria iguales a su valor en puntos.

##### 5.4b Aclaraciones Adicionales Sobre los Puntos de Victoria

Los jugadores deberán realizar un seguimiento de sus puntos de victoria durante un juego en caso de que cumplan con una condición de victoria alternativa. También puede realizar un seguimiento de los puntos de victoria de su oponente.

Si uno o más personajes reemplazan a un personaje, y todos los personajes de reemplazo de ese personaje son vencidos (KO), obtén puntos de victoria iguales al valor en puntos del personaje reemplazado, a menos que el valor total de puntos de los personajes reemplazados vencidos sea mayor.

Algunos elementos del juego tienen un rasgo (trait) opcional que brinda una opción adicional al construir tu fuerza que puede aumentar su costo. Tu oponente obtiene estos puntos adicionales cuando vence (KO) ese elemento del juego.

Ciertos efectos pueden hacer que los elementos del juego KO salgan del área de KO de un jugador. Los puntos de victoria para ese elemento del juego aún se contabilizan y pueden contabilizarse más veces si se vuelve a vencer (KO) ese elemento. Ambos jugadores deben realizar un seguimiento durante todo el juego.

## 6 Conceptos y Términos Importantes del Juego

HeroClix tiene muchos términos de juego importantes, conceptos y reglas menores que se explicarán aquí.

### 6.1 PAC (Tarjeta de Poderes y Habilidades)

La tarjeta de Poderes y Habilidades se llama comúnmente PAC (pronunciando cada letra por separado en inglés).

Tiene una lista de todos los poderes estándar, todas las habilidades inherentes, todas las habilidades mejoradas, todas las frases clave (Keyphrase), y muchas otras cosas útiles. El PAC es la herramienta de referencia clave que la mayoría de los jugadores necesitarán para la mayoría de los juegos de HeroClix.

### 6.2 Personajes Amistosos y Oponentes (Friendly and Opposing)

Los personajes y otros elementos del juego en tu fuerza son amistosos con todos los demás elementos del juego en tu fuerza y son amistosos con ellos mismos. Los elementos del juego en la fuerza de tu oponente son oponentes a todos los elementos del juego en tu fuerza.

Algunos efectos pueden cambiar un elemento del juego de oponente a amistoso. Si ese efecto termina, el elemento de juego vuelve a ser amistoso de la fuerza a la que era amistoso antes de que ocurriera el efecto.

### 6.3 Adyacencia

Cuadros en el mapa que se tocan entre sí, incluso solo a través de sus esquinas en diagonal, se consideran "adyacentes".

La mayoría de los cuadros tienen cuatro cuadros adyacentes en sus lados y cuatro cuadros adyacentes en sus diagonales para un total de ocho posibles cuadros adyacentes.

#### 6.3a Adyacencia y Elementos del Juego

Los elementos del juego adyacentes son los que ocupan cuadros adyacentes. Un elemento de juego nunca está adyacente a un cuadro que ocupa el mismo.

#### 6.3b Adyacencia y Terreno

El terreno puede afectar la adyacencia. Los cuadros no son adyacentes si están en lados opuestos del terreno bloqueado, incluso en una intersección o muro o en diferentes elevaciones.

#### 6.3c "Junto a" (Next to)

El término "junto a" es un término que se refiere a dos cuadros en el mapa que se tocan físicamente (incluso en diagonal) aunque no se consideren adyacentes. Elementos del juego "junto a" son los que ocupan cuadros que están uno "junto a" el otro.

#### 6.3d "Independientemente de la Adyacencia" (Regardless of Adjacency)

Algunos efectos indican que funcionarán "independientemente de la adyacencia". Este efecto normalmente requieren estar adyacentes, pero esta versión especial no.

### 6.4 Tiradas de Éxito y Fracaso (Success and Failure Rolls)

Algunos efectos harán que lancen un d6 y mostrarán el rango de resultados de éxito (Ejemplo: - ) y cuál es el beneficio de tener éxito. Estos se conocen como tiradas de éxito/fracaso. Cualquier resultado que no figure en el rango de éxito es un fracaso. El resultado máximo de dicha tirada es 6 y el resultado mínimo es 1. Independientemente de los efectos que aumenten o disminuyan el resultado, una tirada de siempre es un éxito y una tirada de siempre es un fracaso.

## 6.5 Resolver

Cuando un efecto "se resuelve" ("resolves") significa que se han completado todos los pasos necesarios. Existen cuatro tipos de efectos que pueden resolverse: ataques, movimientos, acciones y efectos disparados. Los efectos pasivos no se resuelven.

### 6.5a "Se Resuelve Inmediatamente" (Immediately Resolves)

Cuando un efecto dice que un ataque o movimiento "se resuelve inmediatamente", omite todos los pasos restantes en la secuencia de ataque o movimiento, respectivamente, y se considera resuelto. No se considera que ese personaje haya atacado o movido.

## 6.6 Curación

Algunos efectos permiten que un personaje se cure. Cuando un personaje se cura, el jugador propietario de ese personaje hace click en su dial de combate una vez por cada 1 daño curado, en la dirección de números de click decrecientes. Un personaje no puede ser curado más allá de la línea de inicio de ese juego, en un click de KO o un click sin ningún valor de combate.

Un personaje no se considera "curado" por un efecto a menos que se haga click en su dial.

### 6.6a "Sanado"

Si bien un personaje no se considera "sanado" a menos que se gire su dial, un personaje aún puede activar o verse afectado por efectos que le permitan sanar, aunque su dial no esté girado.

Tenga en cuenta que los efectos que se desencadenan por "curación" o "ser curado" de un personaje, requieren que el dial gire.

### 6.6b Sanación Más Allá de una Línea de Inicio.

Algunos personajes tienen efectos que les permiten curarse más allá de su línea de inicio. Esta curación no se limita a simplemente cruzar su línea de inicio, sino también mientras están más allá de su línea de inicio.

Mientras ese personaje está en un click más allá de su línea de inicio, no puede ser curado por ningún efecto de juego excepto el que específicamente le permite hacerlo.

## 6.7 Modificadores

Los modificadores aumentan o disminuyen un valor de combate en una cantidad específica y se calculan cuando es necesario para determinar un valor de combate. Los modificadores usan la palabra "modificar" o "modifica" ("modify" or "modifies") y pueden abreviarse como "(tipo de combate) +/- X". Los modificadores siempre implican sumar (+) o restar (-) y solo se aplican a los valores de combate.

Los modificadores solo se aplican a los valores de combate y no a ningún otro valor.

## 6.8 Valores de Reemplazo

Algunos efectos sustituyen un valor por un nuevo valor numérico. Este es un valor de reemplazo. Cuando un valor se divide o multiplica, también son valores de reemplazo. Los valores de reemplazo siempre establecen otros valores en números específicos, o multiplican o dividen un valor.

## 6.9 Cálculo de Valores de Combate

Los valores de combate se calculan solo cuando es necesario. Se vuelven a calcular cada vez que se necesitan. Los reemplazos y modificadores no se aplican hasta que se calcula un valor. Cada vez que un efecto se refiere a un valor de combate ("valor de velocidad", por ejemplo), siempre significa el resultado actual de calcular el valor de velocidad de ese personaje. Para calcular correctamente un valor de combate, use la regla de oro de "Reemplazar y luego modificar"

### 6.9a Modificadores/Reemplazos Durante Ataques o Movimientos

A menos que se especifique una duración, los modificadores y valores de reemplazo solo se aplican a un personaje hasta que se resuelva el movimiento o ataque (o en algunos casos, la acción o el efecto disparado) que usa el modificador o reemplazo.

## 6.10 Cálculo de Otros Valores

Los valores que no son valores de combate se calculan exactamente de la misma manera que los valores de combate con la única excepción de que solo los valores de combate tienen modificadores. Al calcular un valor, los efectos que "aumentan" o "disminuyen" el valor se utilizan en lugar de modificadores, pero estos no se consideran modificadores y no están limitados por la Regla de Tres. Ejemplos de estos valores son el daño infligido (damage dealt), el daño recibido (damage taken) o el resultado de una tirada de dado.

## 6.11 Redondeo

En cualquier punto del cálculo de un valor, si tiene un valor fraccionario (generalmente causado por "Dividir a la mitad" un valor), redondear hacia arriba inmediatamente al número entero más cercano.

## 6.12 Valores Impresos (Printed Values)

Algunos efectos se refieren a los valores de combate impresos de un personaje. Cuando un efecto busca un valor impreso de combate, se refiere al valor de combate que está impreso físicamente y actualmente visible en el dial de combate del personaje. Cuando un efecto te indica que uses un valor de combate impreso, no puedes aplicar ningún reemplazo o modificador a ese valor.

## 7 Acciones, Tokens de Acción y Total de Acciones

Durante tu turno, puedes dar a tus personajes acciones para activar efectos. Esta es la forma principal de moverse y realizar ataques en HeroClix. Dar una acción siempre es opcional.

### 7.1 Tipos de acción

Hay 5 tipos diferentes de acciones.

- Acciones de MOVER (MOVE)
- Acciones CERCANAS (CLOSE)
- Acciones de RANGO (RANGE)
- Acciones de PODER (POWER)
- Acciones GRATUITAS (FREE)

### 7.2 Instrucciones

Hay cuatro instrucciones que realizan los personajes. Son "moverse", "hacer un ataque cercano", "Hacer un ataque a distancia" y "hacer un ataque" (que permite elegir entre un ataque cercano o a distancia). Una instrucción siempre debe ser parte de una acción o un efecto disparado. Las instrucciones no son acciones.

### 7.3 Acciones Básicas

Las acciones básicas permiten que un personaje se mueva o ataque.

Algunas de las habilidades inherentes a las que todos los personajes siempre tienen acceso son:

- La acción básica de MOVER es "MOVE: Mueve (hasta tu valor de velocidad)".
- La acción básica CERCANA es "CLOSE: Haz un ataque cercano".
- La acción básica de RANGO es "RANGE: Haz un ataque a distancia".

Las acciones de PODER (POWER) y GRATIS (FREE) no tienen tipos básicos, y debes tener un poder o habilidad que permite que tu personaje reciba tal acción.

#### 7.3a Prevención de Acciones Básicas

Es posible que un personaje no pueda activar una acción básica debido a una excepción de otro elemento del juego, por ejemplo, un efecto podría decir que "no se le pueden dar acciones de MOVER" o "no se puede mover".

### 7.4 Acciones Costeadas

Las acciones con coste son acciones que requieren que el personaje que lo activó reciba una ficha de acción después de que la acción se resuelva.

De forma predeterminada, cuatro de los tipos de acción (MOVE, CLOSE, RANGE y POWER) son acciones con costos y siguen estas reglas:

- Solo se puede activar si el personaje tiene 0 o 1 fichas de acción (Action Token).
- Solo se puede activar durante la fase de acción cuando no se está resolviendo nada.
- Solo se puede activar si el número de acciones con coste que ya ha dado este turno a su equipo es menor que su total de acciones.
- NO PUEDE activarse si el personaje ya recibió una acción con coste este turno.
- Inmediatamente después de que se resuelva la acción, dale al personaje una ficha de acción. Esto debe ser hecho antes de resolver cualquier otro efecto, incluidos otros efectos que resuelven "inmediatamente".

## 7.5 Acciones GRATUITAS (FREE)

Las acciones FREE son acciones que NO requieren que el personaje que lo activó reciba una ficha de acción después de que la acción se resuelva. Las acciones FREE pueden darse de forma independiente o pueden darse dentro de otra acción como parte de un efecto desencadenado.

Las acciones FREE siguen estas reglas:

- Se puede activar independientemente del número de fichas de acción que tenga el personaje.
- Normalmente solo se puede activar durante la fase de acción cuando no se resuelve nada a menos que un efecto lo especifique, entonces puede dispararse durante una fase diferente.
- Se puede activar incluso si el personaje ya recibió una acción con coste este turno.
- Se puede activar incluso si la cantidad de acciones con coste que ya ha dado este turno es igual a tu total de acciones.
- NO PUEDE activar el mismo efecto más de una vez por turno.

Los personajes pueden recibir múltiples acciones FREE diferentes durante un turno.

Los efectos pueden permitir que un personaje active el mismo efecto varias veces con una acción FREE.

Si una acción FREE permite que un personaje use "cualquier" acción como FREE, las acciones FREE dadas no pueden utilizarse para activar la acción FREE original que permitía su uso.

## 7.6 Cambio de Tipos de Acción

Algunos efectos te permiten activar un poder o habilidad como un tipo de acción diferente al que normalmente se requiere para activarlo, diciendo "como [tipo de acción]" ("as [tipo de acción]"). Por ejemplo, un efecto de juego podría decir "Barrera como FREE" (Barrier as FREE). Si se activa como el nuevo tipo de acción, se considera ese tipo de acción para todos los efectos.

Si bien el mismo efecto no se puede activar más de una vez como acción FREE, a veces se puede activar nuevamente como otro tipo de acción. Por ejemplo, usar la barrera de poder estándar normalmente como una acción de POWER y luego usarla nuevamente como acción FREE.

## 7.7 Fichas de Acción (Action Tokens)

Darles a los personajes acciones con coste y otros efectos del juego, hace que un personaje reciba una ficha de acción.

Cualquier cosa que notifique esto claramente a ambos jugadores y que no interrumpa el juego puede usarse como una ficha de acción, como una moneda, una cuenta de vidrio, una ficha de póquer, una ficha de cartón, etc.

Las fichas de acción deben colocarse en el mapa y sobre, debajo o junto al personaje y no pueden colocarse fuera del mapa, como en la tarjeta de un personaje.

Un personaje no puede tener más de dos fichas de acción asignadas.

## 7.8 Total de Acciones

Tu total de acciones es el número máximo de acciones con coste que puedes dar a tus personajes en un turno. Al comienzo del juego, el total de acciones se convierte en 1 por cada 100 puntos del total de construcción del juego. Por ejemplo, en un juego estándar de 300 puntos, su Acción Total sería 3.

Cada vez que le das a uno de tus personajes una acción con costo, primero verifica cuántas acciones con costo has utilizado ese turno. Si el número es igual a tu Total de acciones, no puedes dar más acciones con coste a tus personajes.

Los efectos pueden aumentar o disminuir el total de tu acción (generalmente de forma temporal), pero independientemente de los efectos que tengas, el Total de acción tiene un valor mínimo de 2 y un valor máximo de 10 (independientemente del total de construcción del juego).

## 8 Efectos Disparados y Pasivos (Triggered and Passive Effects)

### 8.1 Efectos Disparados

Los efectos disparados son causados por ciertos eventos que suceden. Tal evento es el "gatillante".

#### 8.1a Efectos Disparados por Fase

Efectos que se disparan en una fase específica de un turno (como al principio o al final de un turno) son efectos disparados por fase.

#### 8.1b Efecto Disparado "Inicia el juego" ("Starts the Game" Triggered Effect)

Algunos efectos del juego se disparan cuando un personaje inicia el juego. Esto ocurre cuando un personaje se agrega por primera vez al mapa, que podría ser durante la configuración del juego, desde fuera del juego, desde Sideline, o cuando se cambia por otro personaje.

#### 8.1c Efectos Disparados "Después de las Resoluciones" ("After Resolutions" Triggered Effects)

Algunos efectos disparados indican que se resuelven "después de resoluciones" (after resolutions). Estos efectos esperan a que la acción o efecto actual en el que se dispararon se resuelva por completo antes de que puedan comenzar a resolverse.

#### 8.1d Efectos Disparados "Inmediatamente"

Un efecto que se resuelve "inmediatamente" se resuelve antes de efectos de tiempo similar, y el jugador activo no puede elegir que esos efectos se resuelvan más tarde. Tales efectos pueden ocurrir inmediatamente después de las resoluciones o inmediatamente al comienzo de su turno. El jugador activo aún necesitaría elegir la secuencia para resolver múltiples efectos disparados "inmediatamente" simultáneamente.

#### 8.1e Efectos Disparados Opcionales y Obligatorios (Optional vs. Mandatory Triggered Effects)

Si un efecto usa "may", es opcional; de lo contrario, el efecto disparado es obligatorio y debe ocurrir si es posible.

### **8.1f Aclaraciones Adicionales Sobre los Efectos Disparados**

Los efectos que se disparan "when", "whenever," or "each time", pero que no forman parte de un efecto disparado "after resolutions", se resuelven inmediatamente después del evento que los disparó.

Un efecto disparado se resolverá una vez disparado, incluso si el poder o habilidad que otorgó el efecto disparado no se puede usar o se pierde.

Los efectos disparados por el uso de un poder estándar no se disparan si ese poder estándar no tuviera ningún efecto. Por ejemplo, un personaje no podría disparar un efecto que necesite que el personaje "use" Toughness cuando ese personaje recibiría daño penetrante ya que Toughness no tendría efecto sobre el daño penetrante.

### **8.1g Efectos Disparados Múltiples**

Un efecto disparado puede dispararse varias veces antes de resolverse, por lo general durante una acción que implica efectos disparados "after resolutions". Todos esos efectos disparados se resolverán por separado.

### **8.1h Tiempo de Múltiples Efectos Disparados**

Si varios efectos disparados se resolvieran al mismo tiempo, el jugador activo elige en qué orden resuelven.

### **8.1i Efectos Disparados de "Sería" Contra "Es" ("Would" vs "is" Triggered Effects)**

A diferencia de los efectos "es" ("is") que se disparan cuando se confirma un efecto (como un efecto que indica que cuando un personaje "es golpeado" ["is hit"]), los efectos que se disparan cuando algo "va a ocurrir" ("would") se disparan antes de confirmar si el efecto ocurre o no normalmente. Por ejemplo, un efecto que se dispara si un personaje "would be hit" se disparará antes de confirmar si el golpe realmente fue exitoso.

El jugador activo puede optar por resolver múltiples efectos de "would" y "is" disparados en cualquier orden de su elección, pero debe resolver cualquier efecto de "would" aplicable antes de resolver cualquier efecto de "is".

### **8.1j "Cuando Nada se Está Resolviendo" ("When Nothing is Resolving")**

Si una regla verifica, "when nothing is resolving", significa que los jugadores no están en medio de una acción o efecto disparado, y no hay efectos disparados esperando resolverse.

## **8.2 Efectos Pasivos**

Algunos poderes o habilidades tienen un efecto constante y no es necesario activarlos o gatillarlos.

Los efectos pasivos no se resuelven y son obligatorios (no opcionales). Siempre están activos mientras se puede usar ese poder o habilidad, aunque generalmente algunos de sus efectos solo se aplican a situaciones específicas.

## 9 Fases de un Turno

En HeroClix, el turno de cada jugador tiene una serie de cuatro fases que ocurren en un orden específico. Algunos efectos solo se puede disparar o usar durante una fase específica del turno.

Las cuatro fases de un turno son:

1. Inicio del Turno
2. Fase de Acción
3. Fin de Turno
4. Fase de Lavar

### 9.1 Inicio de Turno

Solo las cosas que dicen específicamente que suceden durante el comienzo de un turno pueden suceder durante esta fase. Por lo general, esto incluye efectos disparados al comienzo de cada turno, al comienzo de tu turno, o al comienzo del turno de tu oponente.

#### 9. Finalización de la Fase de Inicio de Turno

La Fase de Inicio de turno termina después de todos los efectos de comienzo de turno (opcionales u obligatorios) han ocurrido o un jugador ha optado por no utilizarlos (los opcionales).

### 9.2 Fase de Acción

La fase de acción es donde se desarrolla la mayor parte del juego. Las acciones solo se pueden activar en esta fase mientras nada se está resolviendo.

#### 9.2a Finalización de la Fase de Acción

La Fase de Acción termina cuando el jugador activo decide pasar a la Fase de Fin de Turno.

### 9.3 Fase de Fin de Turno

Solo las cosas que específicamente dicen que suceden al final de un turno pueden suceder durante esta fase.

#### 9.3a Finalización de la Fase de Fin de Turno

La Fase de Fin de Turno termina después de que todos los efectos de fin de turno (opcionales u obligatorios) hayan sucedido o un jugador ha optado por no usarlos (los opcionales).

### 9.4 Fase de Lavar

Las fichas (tokens) de acción se eliminan de los personajes durante esta fase.

Primero, lave sus tokens de acción. Haz esto quitando todos los tokens de acción de cada personaje en tu fuerza que no recibió un token de acción este turno (de cualquier efecto). Un personaje que no tenía tokens de acción al comienzo de esta fase, o un personaje que recibió un token de acción este turno, no elimina ningún token de acción y no se considera que haya lavado tokens de acción para ningún efecto.

Los efectos que se disparan cuando un personaje lava tokens de acción ocurrirían durante esta fase.

Lavar tokens de acción durante la fase de lavar no es opcional. Si un personaje tiene tokens de acción para lavar, debe lavarlos todos.

Una vez que un jugador ha lavado los tokens de acción, todos los efectos con una duración que finaliza antes del siguiente turno del jugador expiran. El turno ha terminado y el siguiente jugador comienza su turno.

#### 9.4a Aclaraciones Adicionales de la Fase de Lavar

Los personajes fuera del mapa, pero aún en tu fuerza o Sideline también deben lavar sus tokens de acción si corresponde.

Si un personaje ya tiene dos tokens de acción y un efecto le daría otro, pero no puede debido a la Regla de tokens de acción, no cuenta como haber recibido un token de acción ese turno y todavía puede lavarse normalmente.

Un personaje solo "lava" (clear) cuando quita sus fichas de acción durante la Fase de Lavar del turno.

Eliminar una ficha de acción por cualquier otro efecto no se considera acción de "lavar" tokens.

## 10 En Movimiento

### 10.1 Efectos en Movimiento

Todos los efectos que mueven a tu personaje usan la palabra mover(move).

### 10.2 Moverse Usando su Valor de Velocidad (Speed value)

Justo antes de que un personaje comience su movimiento, calcula el valor de velocidad del personaje. Los personajes se mueven un cuadrado a la vez hacia un cuadrado adyacente al anterior, moviéndose en cualquiera de las 8 direcciones (que incluye diagonales). El personaje puede finalizar su movimiento en cualquier momento y no necesita mover el valor completo.

### 10.3 Moverse Sin Utilizar su Valor de Velocidad

Si un efecto le indica a un personaje que mueva un número específico de casillas, use ese número de cuadrados en lugar de su valor de Velocidad. A menos que se especifique lo contrario, el personaje puede finalizar su movimiento en cualquier momento y no necesita mover el número específico completo de cuadros.

### 10.4 Mover "a Tráves" de Cuadros

Los cuadros por los que se mueve un personaje incluyen todos los cuadros que ocupó durante ese movimiento, incluyendo el cuadro en el que comenzó el movimiento y el cuadro en el que termina el movimiento.

### 10.5 Mover 0 Cuadros

Un personaje puede mover 0 cuadros, y si lo hace, se considera que se ha movido a través del cuadro (o cuadros) que ocupa.

## 10.6 Moverse en una "Ruta Directa" (Direct Path)

Cuando un personaje se mueve en la misma dirección sin cambiar esa dirección durante la totalidad de ese movimiento, se está moviendo en una ruta directa. Hay tres rutas directas posibles: horizontal, vertical, o una diagonal perfecta. Un personaje que se mueve en una ruta directa no puede retroceder a lo largo de esa ruta y debe moverse un mínimo de un cuadrado.

## 10.7 Mover y Otros Personajes

### 10.7a Moverse a Través de Personajes Amistosos

Los personajes pueden moverse a través de casillas ocupadas por otros personajes amistosos.

### 10.7b Moverse Adyacente a un Personaje Oponente

Si un personaje entra en una casilla adyacente a un personaje oponente, su movimiento se detiene.

### 10.7c Moverse Desde la Adyacencia de Personajes Oponentes

Si un personaje está adyacente a un personaje oponente y comenzaría un movimiento, ese personaje debe destrabar con éxito primero.

## 10.8 Destrabar (Breaking Away)

Si tu personaje está adyacente a uno o más personajes oponentes (u otro efecto que requiere destrabar), tu personaje debe intentar destrabarse antes de comenzar a moverse.

Para destrabarse, tira 1d6.

  : Éxito: tus personajes se separan de todos los personajes opuestos adyacentes y pueden moverse normalmente.

### 10.8a Falla al Destrabar

Si el personaje no logra escapar, no se mueve y no se considera que se haya movido.

Si un personaje no logra escapar, ese movimiento se resuelve inmediatamente. Por el resto de esa acción o efecto disparado, ese personaje no puede moverse, hacer un ataque o recibir una acción FREE. El ejemplo más común es un poder como Carga (Charge), donde después de que el personaje no logra destrabar, no es posible realizar su ataque.

## 10.9 Colocar (Place)

Los efectos que te indican que se haga Place a un elemento del juego significan que debes tomar el elemento del juego del cuadrado (s) que ocupa en el mapa y colocarlo inmediatamente en un cuadrado designado (o área) en el mapa. Cuando se hace Place a un personaje, este no se mueve y no necesita destrabar o calcular su valor de velocidad.

## 11 Ataques / Atacar

### 11.1 Ataques Cercanos (Close attacks)

En un ataque cercano, el objetivo debe estar adyacente al atacante. Tenga en cuenta que normalmente no necesita trazar una línea de fuego hacia el objetivo de un ataque cercano.

### 11.2 Ataques a Distancia (Range attacks)

En un ataque a distancia, el objetivo (s) puede estar en cualquier lugar dentro del valor de distancia calculado del personaje.

#### 11.2a Ataques a Distancia Mientras Están Adyacentes a Personajes Oponentes

Al realizar un ataque a distancia, primero debes determinar si el personaje que realiza el ataque está adyacente a un personaje oponente. Si es así, el ataque no se puede realizar.

### 11.3 Alcance (Range)

Cuando un efecto se refiere al rango de un personaje, significa su valor de rango, que está impreso en su base junto a un símbolo .

#### 11.3a Determinación del Rango

Determine el rango de un personaje calculando primero su valor de rango y luego, comenzando con un conteo de 0 en el cuadrado que ocupa el personaje, cuente hacia afuera en todas las direcciones incluyendo diagonales.

Los efectos pueden reemplazar y/o modificar el valor de rango de un personaje.

Los jugadores pueden consultar el mapa para determinar el rango en cualquier momento.

#### 11.3b "Dentro del Rango" (Within Range)

Si un efecto de juego busca otros elementos o cuadros del juego "dentro del rango", los elementos o casillas del juego afectados deben estar dentro del rango de la fuente. Los cuadros dentro del rango de un personaje son todos los cuadros a los que puede llegar contando hasta el valor del rango del personaje.

#### 11.3c "Independientemente del Rango" (Regardless of Range)

Algunos efectos funcionan "independientemente del rango". Este efecto normalmente requeriría que el objetivo debe estar dentro del rango de la fuente, pero esta versión especial no.

#### 11.3d "Dentro de X Cuadros" (Within X Squares)

Si un efecto de juego busca otros elementos o cuadros del juego "dentro de X cuadros", los elementos o cuadros del juego afectados deben estar dentro del número indicado de cuadros de la fuente, contando de la misma manera que se hizo para el alcance.

#### 11.4 Línea de Fuego (Line of Fire)

Tu personaje debe ver a un objetivo para atacarlo. De esto se trata Line of Fire.

Para determinar si un cuadro está dentro de la línea de visión de un personaje, dibuja una línea imaginaria desde el centro del cuadro del personaje hasta el centro del cuadro al que estás apuntando.

Los jugadores pueden consultar el mapa para determinar las líneas de fuego en cualquier momento.

##### 11.4a Fuente

El elemento del juego o el cuadro del que se traza la línea de fuego es la fuente de esa línea de fuego.

La fuente también es el cuadro que se usa para determinar el efecto "dentro del rango" o "dentro de X cuadros".

##### 11.4b Trazar una Línea de Fuego Hacia uno Mismo

Un personaje puede trazar una línea de fuego hacia sí mismo o hacia el cuadro que ocupa. Esta línea de fuego aún debe verificar si no está siendo bloqueada.

##### 11.4c Línea de Fuego Bloqueada

La línea de tiro está bloqueada si cruza:

- Un cuadro ocupado por un personaje que no ocupa uno de los dos cuadros entre los que se traza la línea.
- Terreno bloqueado
- Terreno de diferente elevación

##### 11.4d "Dentro" de la Línea de Fuego ("Within" line of fire)

Si un efecto de juego comprueba si un personaje o cuadro objetivo está "dentro de la línea de fuego", debe haber una línea de fuego no bloqueada entre la fuente y su objetivo.

##### 11.4e "Independientemente de la Línea de Fuego" (Regardless line of fire)

Algunos efectos afirman que funcionan "independientemente de la línea de fuego". Este efecto normalmente requieren una línea de fuego desde la fuente, pero esta versión especial no lo hace.

##### 11.4f Línea de Fuego "Directa" ("Direct" line of fire)

Cuando una línea de fuego se mantiene solo en cuadros a lo largo de la misma fila, misma columna o en una diagonal perfecta, es una línea de fuego directa. Una línea de fuego directa puede ser tan pequeña como un cuadro.

#### 11.5 Objetivos (Targets)

Un "objetivo" es un elemento del juego o un cuadrado que se elige mediante un efecto que usa la palabra "Target", tiene una línea de visión trazada hacia él o es atacado de otra manera. Los ataques siempre apuntan y pueden solo hacer objetivo a personajes.

## 12 Secuencia de Ataque

Las siguientes reglas se aplican tanto a los ataques cercanos como a los de distancia. Haces un ataque cuando el efecto te indica "hacer un ataque cercano", "hacer un ataque a distancia" o "hacer un ataque" (tú eliges entre cercano o a distancia).

El personaje que realiza el ataque se conoce como el atacante, y el personaje (s) contra el cual se realiza el ataque se denomina objetivo (s) o personaje (s) objetivo.

Los ataques solo se pueden realizar apuntando a personajes y no a otros elementos del juego.

Una vez que se declara un ataque, se produce la siguiente secuencia en orden:

1. Determinar Objetivos (Determine Targets)
2. Determinar el Ataque Total (Determine Attack Total)
3. Determinar Hits (Determine Hits)
4. Calcular el Daño (Calculate Damage)
5. Infligir Daño (Deal Damage)
6. Resolver el Retroceso (Resolve Knockback)
7. Resolver Ataque (Resolve Attack)

### 12.1 Determinar Objetivos

Primero determina qué personajes son objetivo del ataque. Cada ataque debe tener al menos un objetivo.

Algunos ataques pueden tener como objetivo a varios personajes. Si realiza un ataque de rango, el valor de rango del personaje se calcula durante este paso.

Las siguientes reglas se aplican al determinar los objetivos:

- Un personaje no puede ser objetivo del mismo ataque más de una vez.
- Un personaje no puede apuntarse a sí mismo con un ataque.
- Un personaje no puede apuntar a un personaje amigo con un ataque a menos que un efecto específicamente diga que puede apuntar a un personaje amigo o que el ataque apunta a "todos" los personajes.

Una vez que se han determinado todos los objetivos, pasa a determinar el Ataque total.

### 12.1a "Rayos" ("Bolts") / Número de Objetivos

Cada personaje tiene un número de Bolt's  junto a su valor de rango. El número de bolts es el número máximo de objetivos diferentes que el personaje puede apuntar con un solo ataque, aunque no necesita usar ese máximo.

Al realizar un ataque cercano contra varios objetivos, cada objetivo debe estar adyacente. Al realizar un ataque a distancia contra varios objetivos, cada objetivo debe estar dentro del alcance y la línea de fuego.

Los personajes siempre tienen un mínimo de un Bolt independientemente de los efectos.

**12.1b Ataques Dirigidos a "Todos los Personajes" (Attacks that Target "All Characters")**

Los ataques que tienen como objetivo a "todos los personajes" no utilizan el límite de los bolts. A menos que se especifique lo contrario, el ataque sigue todas las demás reglas de ataque.

**12.1c Objetivos Legales e Ilegales (Legal and Illegal targets)**

Una vez que se determinan los objetivos; un efecto puede convertir a un personaje objetivo en un objetivo ilegal.

Si un objetivo se vuelve ilegal, no puedes elegir un nuevo objetivo para el ataque a menos que un efecto especifique lo contrario.

Si todos los objetivos de un ataque se vuelven ilegales y no se pueden elegir más objetivos, el ataque se resuelve inmediatamente.

Los objetivos ilegales no se consideran objetivo del ataque para ningún efecto.

**12.2 Determinar el Ataque Total**

Este paso determinará el Ataque total del atacante, que es el valor necesario para ver si su ataque tiene éxito. Una vez que se ha determinado, pasa a determinar si golpea (hace hit).

**12.2a Calcular los Valores de Ataque y Daño**

El valor de ataque del atacante y el valor de defensa de cada objetivo se calculan primero. Esto es hecho antes de hacer la tirada de ataque.

La diferencia entre el valor de defensa calculado de un objetivo y el valor de ataque calculado del atacante será el resultado mínimo necesario en la tirada de ataque para que el ataque golpee (haga hit).

**12.2b Tirada de Ataque**

El atacante luego lanza 2d6. Solo se realiza una tirada de ataque, independientemente del número de objetivos del ataque

Los efectos que permiten volver a tirar o reemplazar los dados se utilizan durante este paso. Los efectos de relanzar dados deben usarse primero, seguido de los efectos que reemplazan dados, y luego finalmente aplicar cualquier efecto que altere la tirada de ataque (como los efectos que aumentan o disminuyen el resultado).

**12.2c Finalizar la Tirada de Ataque.**

Una vez que se aplican todos los efectos que alteran la tirada de ataque, la tirada de ataque está "finalizada".

La tirada de ataque finalizada ya no puede ser alterada por ningún efecto.

**12.2d Total de Ataque (Attack Total)**

El ataque total es la suma del valor de ataque calculado del atacante y el resultado de la tirada de ataque finalizada.

Los efectos que alterarían el total del ataque se aplican durante este paso.

**12.2e Total de Ataque Finalizado (Finalized Attack Total)**

Una vez que se aplican todos los efectos que alteran el total de ataque, el total de ataque está "finalizado".

Un total de ataque finalizado ya no puede ser alterado por ningún efecto.

**12.3 Determinar Golpes (Determine hits)**

Para determinar un hit, el atacante toma su total de ataque finalizado y lo compara con el valor de defensa calculado de cada objetivo. Si el total de ataque finalizado es igual o mayor que el valor de defensa calculado de un objetivo, el ataque "hits" y el objetivo se considera "hit". Si el resultado es menor, el ataque "falla" ("miss") y el objetivo se considera "fallado" ("missed").

Es posible que un ataque sea tanto un "hit" y un "miss" simultáneamente (al atacar múltiples objetivos).

Una vez que se confirman los hits y los misses, y se han aplicado todos los efectos disparados aplicables, continúe con el cálculo de daños.

**12.3a Evadir / Evasión (Evade/Evasion)**

Algunos efectos permitirán a un objetivo "evadir" ("evade") un ataque. Esto se determina antes de que se confirme un hit. Evadir un ataque convierte lo que hubiera sido un hit en un miss. Si un ataque golpearía a varios objetivos, solo los personajes que "evadieron" serían missed por el ataque. Cualquier otro objetivo aún sería hit, asumiendo que el ataque pueda alcanzar su defensa.

**12.3b Golpe Crítico (Critical Hit)**

Si la tirada de ataque finalizada fue un  (el dado debe mostrar realmente un ) todos los objetivos del ataque se convierten en hit ("Become hit"), incluso si el ataque normalmente haría miss al objetivo. A esto se le llama golpe crítico. Un golpe crítico aumenta el daño infligido en 1 a cada objetivo hecho hit al infligir daño.

**12.3c Fallo Crítico (Critical Miss)**

Si la tirada de ataque finalizada fue un  (el dado debe mostrar realmente un ) todos los objetivos del ataque se convierten en miss ("Become miss"), incluso si el ataque normalmente haría hit al objetivo. A esto se le llama un Critical Miss. Resuelve el ataque normalmente (como si el ataque hiciera Miss a todos los objetivos) e, inmediatamente después de las resoluciones, infinge al atacante 1 daño inevitable.

**12.3d "Se Convierte" (Becomes)**

Algunos efectos hacen que un personaje se convierta en el objetivo (become the target), o en el objetivo hit o miss, de un ataque y usa el término "becomes". Cuando esto ocurre, los personajes afectados se convierten automáticamente en cualquier efecto que especifique el efecto y omiten cualquier efecto que pudiera causar que el ataque o el hit o miss sea ilegal.

**12.4 Calcular Daño**

El atacante ahora calcula el daño que infligirá a cada objetivo alcanzado. Los objetivos miss no reciben ningún daño del ataque

Primero, calcular el valor de daño del atacante. Luego, si se usó bolts () para apuntar a varios personajes, se divide y asigna el valor de daño del atacante entre todos los objetivos hits. Al dividir el daño, se puede asignar 0 de daño a un objetivo hit, pero se debe asignar todo el daño.

Siempre que se inflige daño, se hace simultáneamente a todos los personajes hits o afectados.

Una vez que se ha determinado el daño infligido (Damage dealt), pasa a infligir ese daño a los objetivos.

#### 12.4a Daño Infligido (Damage Dealt)

Después de asignar daño a cada objetivo hit, aplique cualquier efecto que aumente o disminuya el daño asignado.

El resultado es el **Damage dealt**. El daño mínimo que se puede infligir a un personaje es 0

Los efectos que se refieren al "daño infligido por el ataque" ("damage dealt by the attack") o al "daño del ataque" ("attack damage") hacen referencia a este valor y a ningún otro daño que pueda ocurrir durante el ataque.

#### 12.4b Daño Normal (Normal Damage)

El daño causado por un ataque utilizando el valor de daño calculado por el atacante se llama **Normal Damage**.

El **Normal Damage** puede ser penetrante (pero no inevitable) o el daño puede dividirse, pero sigue siendo **Normal Damage**.

#### 12.4c "En Vez de Daño Normal" ("Instead of Normal Damage")

Algunos ataques no causan daño normal y usan la frase "Instead of normal damage". Infliges la cantidad especificada de daño, o aplicas el efecto especificado, en lugar de infligir (o dividir) el valor de daño del atacante a los objetivos.

Si se aplicaran varios efectos opcionales que hacen algo "Instead of normal damage", el jugador activo elige uno para aplicar y los demás se ignoran.

#### 12.4d Tipos de Daño

Por defecto, el daño infligido no tiene propiedades especiales. Hay dos tipos de daños enumerados a continuación que tienen propiedades especiales:

- **Daño Penetrante (Penetrating Damage)**: el daño penetrante es un tipo de daño infligido que no se puede reducir.
- **Daño Inevitable (Unavoidable Damage)**: El daño inevitable es un tipo de daño infligido que no se puede reducir o evitar que se inflija o reciba mediante ningún efecto.

#### 12.5 Infligir Daño (Deal Damage)

El atacante ahora infinge daño a cada objetivo hit y cada objetivo recibe ese daño (**damage taken**). Luego se hace click en los diales del objetivo y luego se verifica para ver si han sido KO.

Tenga en cuenta que la secuencia de daño hecho (**Deal Damage Sequence**) tiene lugar cada vez que un personaje recibe daño, no solo durante un ataque. Cuando se infinge daño fuera de un ataque, no hay más pasos después de este.

Una vez que todos los personajes aplicables hayan recibido daño (y los KO se hayan resuelto), pasa a resolver cualquier retroceso (Knockback). Si no hay ningún Knockback que resolver, pasa a **Resolver Ataque**.

**12.5a Daño Recibido (Damage Taken)**

El **damage taken** es la cantidad de veces que se hará click en el dial de un personaje. Una vez que se haya confirmado el daño infligido, tome ese valor y aplique efectos que reduzcan o afecten de alguna otra manera el daño recibido, luego finalice el **damage taken**.

**12.5b Reductores de Daño (Damage Reducers)**

Solo se puede aplicar un efecto que reduce el daño recibido a una sola instancia de daño, y el controlador del personaje que recibe el daño decide qué efecto usar. El daño recibido no se puede reducir por debajo de 0

**12.5c Hacer Click en el Dial**

Cuando un personaje sufre daño, sigues girando el dial hasta que: se haga click por completo la cantidad de veces especificada, aparezca un click de KO o un efecto te indique que dejes de girar el dial.

Un personaje no se considera "dañado" por un efecto a menos que se haga click en su dial.

**12.5d Comprobación de KO**

Después de que un personaje haya recibido daño y se haya hecho click en su dial, verifica si ha sido KO. Un personaje queda KO cuando llega a un clic de KO u otro efecto específica que ha sido KO.

Cuando un personaje es KO, quítalo inmediatamente del juego y colócalo en tu área de KO. Los tokens de acción de ese personaje se eliminan, sus efectos con duración caducan y todos los elementos del juego equipados a él se desequipan

Un personaje/elemento de juego hecho KO ya no es parte de tu fuerza o Sideline y ya no puede usar efectos, ni ser afectado o referenciado por otros efectos, a menos que ese efecto haga referencia específicamente al elemento de juego/personaje KO o área de KO.

**12.5e Aclaraciones Sobre Gatillantes por KO**

Un personaje que "va a ser KO" ("Would be KO"), pero no lo fue, no se considera que haya sido KO.

Si se disparan varios efectos "Would be KO" que impiden que el personaje sea KO, entonces solo se puede usar un efecto y el resto no se resuelve, ya que el personaje ya no "Would be KO" después del primero.

Los efectos que se disparan cuando un personaje es KO y se refieren al cuadro del personaje KO, se refieren a los cuadros que ocupaba justo antes de ser KO.

## 12.6 Resolver el Retroceso (Resolve Knockback)

Algunos efectos provocan un retroceso (Knockback). Esto representa a un personaje que es lanzado hacia atrás por un fuerte ataque o poder. El personaje afectado normalmente terminará a 3 casillas de su casilla actual.

### 12.6a Cómo Provocar un Retroceso (How to cause Knockback)

Hay dos formas en las que puede ocurrir un Knockback. Ambas formas siguen la misma secuencia de Knockback. Un personaje puede causar Knockback al tener la Keyphrase KNOCKBACK o si un efecto específico que se haga Knockback a uno o más personajes.

### 12.6b Frase Clave de KNOCKBACK (Keyphrase KNOCKBACK)

*Keyphrase: KNOCKBACK - Cuando uno o más personajes reciben daño del ataque de este personaje, puedes optar por hacer Knockback a todos los personajes impactados.*

Hay dos formas de obtener la Keyphrase KNOCKBACK:

- Un poder o habilidad otorga al personaje la Keyphrase.
- Un atacante que saca dobles en su tirada de ataque (■■, ■■■, ■■■■, ■■■■■, ■■■■■■) y hace hit gana la Keyphrase para ese ataque.

### 12.6c Retroceso Activado o Disparado (Activated or Triggered Knockback).

Algunos efectos harán que ocurra un Knockback fuera de los ataques. Estos efectos aún tienen una distancia máxima de 3 cuadros a menos que se especifique lo contrario.

### 12.6d Secuencia de Retroceso (Knockback Sequence)

Si el Knockback es causado por la Keyphrase de KNOCKBACK, todos los personajes afectados son empujados después de que todos los personajes correspondientes hayan hecho click en sus diales debido al daño recibido (pero antes de que se resuelva el ataque). De lo contrario, resuolver el Knockback cuando el efecto lo especifique.

Un personaje que es hecho Knockback es empujado hacia atrás en un camino directo (llamado Knockback Path) lejos del personaje que causa el Knockback. Para hacer Knockback a un personaje, colócalo (**Place**) en el primer cuadro del camino y luego colócalo (**Place**) en el siguiente cuadro del camino, etc. Continúa haciendo **Place** al personaje un cuadro a la vez en cuadros uno junto al otro a lo largo del Knockback Path a un máximo de 3 casillas de distancia de su casilla inicial a menos que ocurra una de las siguientes cosas que provoquen que la secuencia de retroceso se detenga:

- El personaje se coloca en los 3 cuadros máximos o el número especificado de cuadros.
- Un personaje ocupa el siguiente cuadro.
- Un cuadro de terreno bloqueado ocupa el siguiente cuadro o una pared está entre el siguiente cuadro (si el Knockback Path es diagonal, dos paredes a lo largo de la intersección interrumpirían el Knockback Path).
- El siguiente cuadro estaría más allá del borde del mapa.
- El siguiente cuadro tiene una elevación más alta que el cuadro actual.
- El cuadro anterior estaba a mayor altura.

**12.6e Prevención de Retroceso (Knockback Prevention)**

Algunos efectos pueden evitar que a un personaje se le haga Knockback. Para hacer Knockback durante un ataque, verificar estos efectos antes de que el personaje haga click en su dial. Para todos los demás Knockbacks, verificar estos efectos justo antes de hacer Knockback al personaje.

Los efectos que impiden que a un personaje se le haga **Place** también evitan que a ese personaje se le haga Knockback.

**12.6f Aclaraciones sobre el Knockback**

Dado que el Knockback hace **Place** al personaje, el personaje no se considera “movido” para ningún efecto.

Si varios personajes son hechos Knockback simultáneamente, resolver uno a la vez comenzando con cualquier personaje que esté más lejos del personaje que causa el Knockback.

Si un Knockback Path fuera diferente a una línea directa (es decir, no horizontal, vertical o una diagonal perfecta), usa la ruta diagonal perfecta más cercana a la ruta estimada.

**12.7 Resolver Ataque (Resolve Attack)**

Una vez que se hayan realizado todos los pasos anteriores (si corresponde), el ataque se resuelve. Algunos efectos pueden hacer que se omitan todas las partes de la secuencia de un ataque y se resuelva inmediatamente el ataque (como un ataque que se vuelve ilegal).

**13 Reglas "de Oro"**

Las reglas de oro de HeroClix no pueden ser anuladas por ningún efecto, incluidos los de las cartas que normalmente anularían las reglas. Se ignora un efecto que rompería una de estas reglas.

**13.1 La regla de Reemplazar y Luego Modificar (Replace Then Modify)**

Siempre que sea necesario calcular un valor de combate, siga estos pasos en el orden indicado:

- Comience con el valor impreso.
- Aplicar todos los valores de reemplazo que establecen el valor en un número específico (por ejemplo: se convierte en 6 [it becomes 6]).
- Aplique los reemplazos que multipliquen o dividan ese valor (generalmente reduciendo a la mitad o duplicando).
- Aplicar la suma de todos los modificadores (+ y -)

Si hay varios reemplazos del mismo tipo, el jugador activo decide el orden. Si el resultado de calcular cualquier valor (de combate o de otro tipo) es menor que cero, use cero en su lugar.

**13.2 La Regla de Ocupación (Occupancy)**

Dos personajes no pueden ocupar el mismo cuadro. Se prohíbe cualquier efecto que provoque que dos o más personajes ocupen el mismo cuadro. Cualquier efecto que resulte en personajes, marcadores u objetos ocupando un cuadro de terreno bloqueado está prohibido, excepto los marcadores de escombros (**debris markers**). Si un efecto no opcional que hace **Place** a un elemento del juego provoca que ocurra una de las situaciones, el oponente elige un cuadro que esté lo más cerca posible del cuadro especificado para que el elemento del juego se haga **Place** en su lugar. Los efectos pueden permitir que un personaje se mueva a través de personajes y/o terreno bloqueado, pero un personaje nunca puede terminar su movimiento en tal cuadro. Si lo hiciera, debe finalizar su movimiento antes de entrar en ese cuadro.

### 13.3 Regla de los Tokens de Acción (Action Tokens)

Ningún efecto puede resultar en más de dos tokens de acción en un personaje. Si un efecto hiciera que esto sucediera, dale al personaje tokens de acción hasta que tenga dos e ignora el resto. No puedes optar por utilizar ningún efecto que provoque que tu personaje reciba un tercer token de acción. Si un efecto daría tokens de acción a un personaje, pero no puedes dar ningún token, no se considera que le hayas dado algún token de acción.

### 13.4 La regla de Mínimos y Máximos

Si un efecto dice que un valor (típicamente un valor de combate) tiene un valor "mínimo" y el resultado de calcular ese valor sería menor, use ese valor mínimo en su lugar. Si un efecto dice que un valor tiene un valor "máximo" y el resultado de calcular ese valor sería mayor, utilice ese valor máximo en su lugar. En ambos casos, todos los reemplazos, modificadores y aumentos/disminuciones continúan aplicándose, y solo se cambia el resultado final del cálculo.

#### 13.4a Conflicto de Mínimos y Máximos

Si los efectos aplicaran tanto un mínimo como un máximo a un valor, donde un solo número no puede satisfacer ambos (Por ejemplo: un mínimo de 10 y un máximo de 4), use solo el número máximo.

### 13.5 Las Reglas del Jugador Activo

El jugador activo es el jugador que actualmente está tomando su turno. Cuando el orden es importante para los efectos o las elecciones que se resolverían simultáneamente, el jugador activo elige el orden en que se resolverían esos efectos, aunque cualquier efecto simultáneo con "Immediately" debe ocurrir antes que otros efectos simultáneos.

## 14 Reglas de "Plata"

Las reglas de plata de HeroClix son similares a las reglas de oro, excepto que algunos efectos especiales pueden anularlas. Los efectos que las anulan deben hacer referencia específicamente a la Regla de Plata que están anulando.

### 14.1 La Regla de la Inmunidad al Primer Turno (First Turn Immunity)

Después de la fase de inicio del juego y hasta que cada jugador haya terminado su primer turno, los personajes tienen la Keyphrase Immune a menos que abandonen su área de inicio (o en su defecto cuadro de inicio).

#### 14.2 La Regla de Tres

Siempre que la suma de todos los modificadores aplicados a un único valor de combate sea mayor que +3 o menor que -3, la suma de todos los modificadores será +3 o -3 respectivamente. Todos los modificadores continúan aplicándose al valor de combate, pero su suma cambia.

Esta regla no se aplica a los valores de reemplazo, que pueden cambiar el valor de combate impreso en más de 3 antes de que se apliquen los modificadores.

Esto solo se aplica a los valores de combate (Velocidad/Speed, Ataque/Attack, Defensa/Defense, Daño/Damage y Alcance/Range). Cualquier otro valor en HeroClix, (como el Damage Dealt o el resultado de tiradas de d6), no tiene esta restricción.

### 15 El Mapa

Un juego de HeroClix tiene lugar en un mapa.

El tamaño predeterminado del mapa para un juego de HeroClix es de 3 pies por 2 pies, o 24 cuadros por 16 cuadros a lo largo de cada lado, respectivamente. Cada cuadro mide 1,5 pulgadas. Algunos formatos de HeroClix utilizan mapas de otros tamaños (como mapas de "Battle Royale" de 2 pies por 2 pies). Algunos mapas se componen de mosaicos individuales que forman un mapa más grande. Para el juego de torneo, los mosaicos deben ensamblarse en la configuración prevista de 2' x 3' del mismo lado del mapa donde las letras de las columnas/numeración de filas están en orden alfabético/numérico del mismo lado del mapa.

Las líneas perimetrales en sectores del mapa indican diferentes tipos de terreno.

#### 15.1 Mapas Interiores y Exteriores (Indoor / Outdoor maps)

HeroClix tiene tres tipos de mapas: mapas exteriores (**Outdoor**), mapas interiores (**Indoor**) y mapas exteriores/interiores (**Outdoor/Indoor**). Los dos primeros se explican por sí mismos, pero el tercer tipo es un mapa exterior con un área interior limitada indicada por líneas perimetrales de color amarillo.

No hay reglas especiales para mapas de interior o exterior, pero hay algunos efectos que comprobarán el tipo de mapa. Por ejemplo, los personajes pueden tener poderes o habilidades que les permitan moverse a través del terreno bloqueado exterior, pero no del terreno bloqueado interior.

##### 15.1a Mapas Exteriores

Los mapas exteriores tendrán "(Outdoor)" indicado cerca del nombre del mapa.

##### 15.1b Mapas Interiores

Los mapas interiores tendrán "(Indoor)" indicado cerca del nombre del mapa.

##### 15.1c Mapas Exteriores/Interiores

Los mapas exteriores/interiores tendrán "Outdoor/Indoor" indicado cerca del nombre del mapa.

Los cuadros rodeados con una línea perimetral amarilla representan los cuadrados interiores en un mapa Outdoor/Indoor.

Un muro que comparte un borde con una línea de límite amarilla se considera un muro interior y, por lo tanto, un terreno bloqueado interior.

## 15.2 Bordes del Mapa (Map Edges)

Los personajes no pueden pasar del borde del mapa.

Los bordes de un mapa no son paredes por defecto, pero pueden tener una pared a lo largo que les permite ser considerados paredes.

## 15.3 Personajes Removidos del Mapa (Characters Removed From the Map)

Algunos efectos del juego remueven a un personaje del mapa sin: hacerle KO; removerlo del juego; o colocándolos en la Sideline. Estos pueden indicar que se colocan en una tarjeta de personaje o simplemente fuera del mapa. Normalmente, el efecto que remueve un personaje del mapa especificará cómo o cuándo ese personaje regresa al mapa.

A menos que un efecto especifique lo contrario, los personajes fuera del mapa no pueden:

- Activar Acciones (Costeadas o FREE).
- Aplicar sus efectos pasivos.
- Disparar efectos o hacer que se disparen sus efectos.
- Ser objetivo/elegidos por efectos.

Los personajes fuera del mapa siguen siendo parte de tu fuerza y contarán para las reglas y efectos que verifiquen los personajes en tu fuerza.

### 15.3a Aclaraciones Adicionales Sobre "Remover del Mapa"

Si, antes de que el personaje fuera eliminado del mapa, disparó o desencadenó un efecto con una resolución o un disparo retardado, el efecto aún se resolverá. Por ejemplo, si un personaje disparó la barrera de poder estándar y luego se elimina del mapa, los marcadores permanecerán y se eliminarán al comienzo de tu próximo turno.

Los personajes fuera del mapa eliminan tokens de acción de forma normal durante la fase de eliminación, pero no disparan efectos como resultado.

## 15.4 Áreas de Inicio (Starting Area)

Las áreas de inicio suelen estar representadas en el mapa por una línea perimetral violeta.

## 15.5 Cuadros Desocupados (Unoccupied Squares)

Los cuadros desocupados son cuadros en el mapa que no tienen un personaje dentro de él (que lo ocupa) y no es un cuadro de terreno bloqueado. Esto es independientemente de que esté limpio (Clear Square), obstaculizado (Hindering) o tenga objetos o marcadores en él.

## 15.6 Cuadros Naranjas

Algunos mapas pueden tener cuadros rodeados por una línea perimetral naranja. Estos cuadros tienen propiedades especiales que se explicarán mediante reglas impresas en el mapa.

## 16 Terreno

El terreno es el paisaje impreso del mapa o marcadores en el mapa. El terreno puede afectar dónde se puede mover un personaje y las líneas de fuego.

### 16.1 Cuadros/Terreno Despejados

Los cuadros que no tienen terreno se denominan "Clear Squares" o "Clear Terrain" y representan ausencia de terreno.

### 16.2 Terreno Obstaculizado (Hindering Terrain)

El terreno obstaculizado representa un área que contiene árboles, muebles grandes, escombros y otros elementos similares que pueden obstruir las líneas de fuego. El terreno obstaculizado está rodeado por una línea perimetral punteada verde y blanca. NOTA: algunos mapas de HeroClix (normalmente más antiguos) pueden indicar su Hindering Terrain con una línea verde continua.

#### 16.2a Terreno Obstaculizado y el Movimiento

Los personajes pueden moverse a través o hacia terreno obstaculizado normalmente.

#### 16.2b Terreno Obstaculizado y la Línea de Fuego

Si una línea de fuego trazada entre un personaje y su objetivo cruza uno o más cuadros de terreno obstaculizado, la línea de fuego se considera "obstaculizada" (**"Hindered"**). Esto incluye el cuadro que ocupa el objetivo, pero no incluye el cuadro en el que se encuentra la fuente.

Si se dibuja una línea de fuego obstaculizada durante un ataque a distancia, modifique la defensa del objetivo +1 durante ese ataque.

### 16.3 Terreno Bloqueado (Blocking Terrain)

El terreno bloqueado representa un área que contiene edificios u obstáculos grandes con el potencial de detener por completo tanto la trayectoria de movimiento como la línea de fuego de un personaje. El terreno bloqueado está rodeado por una línea perimetral marrón

Si un efecto se refiere a una "pieza" de terreno bloqueado, se refiere tanto a casillas de terreno bloqueado como a paredes.

#### 16.3a Terreno Bloqueado y Movimiento

Los personajes no pueden atravesar (o entrar) en un terreno bloqueado.

#### 16.3b Terreno Bloqueado y Línea de Fuego

Si una línea de fuego trazada entre un personaje y su objetivo cruza uno o más cuadros de terreno bloqueado, la línea de Fuego se considera "bloqueada".

Una línea de fuego bloqueada evita que una fuente apunte a su objetivo previsto.

#### 16.4 Paredes (Wall)

Los muros son un subconjunto de terreno bloqueado que ocupa los bordes de los cuadros en lugar de llenarlos. Están indicados por líneas negras gruesas.

Cada segmento individual de una “pared” (“wall”) más grande (en el sentido general) se llama **Wall**. Siempre que se menciona el término “Wall”, significa un segmento de línea de 1 cuadrado en el mapa.

##### 16.4a Paredes y Movimiento (Walls and Movement)

Las paredes evitan el movimiento como si fueran terrenos bloqueados.

##### 16.4b Paredes y Línea de Fuego (Walls and Line of Fire)

Una línea de fuego que cruza una pared está bloqueada igual que con un terreno bloqueado.

##### 16.4c Paredes y Adyacencia Entre Cuadros (Walls and Adjacency between Squares)

Los cuadros en lados opuestos de una pared no se consideran adyacentes.

##### 16.4d Paredes y Adyacencia a Personajes (Walls and Adjacency to Characters)

A diferencia de un cuadro de terreno bloqueado que puede considerarse adyacente a un personaje en una intersección diagonal, un muro no se considera adyacente a un personaje o cuadro a menos que esté a lo largo del borde del cuadro que ocupa el personaje (es decir, un solo cuadro tiene un máximo de 4 paredes adyacentes).

##### 16.4e Paredes y Efectos de Rango / "Dentro de X Cuadros" (Walls and Range Effects/“Within X Squares”)

Los efectos que comprueban el terreno “dentro de X cuadros”, o variantes similares, no incluirán paredes que toquen uno de los cuadros identificados solo en una esquina. Solo se incluyen si están a lo largo del borde de dicho cuadro.

##### 16.4f Windows/Ventanas (RETIRED)

Las ventanas son un subconjunto de **Walls** por las que se puede trazar Line of Fire, pero no es posible moverse a través de ellas. Las ventanas están indicadas por cuadros azules discontinuos con un contorno negro. Las ventanas se consideran **Walls** (y, por lo tanto, terreno bloqueado) para todos los efectos, incluida su destrucción.

- Adyacencia: Igual que **Wall**.
- Movimiento: Igual que **Wall**.
- Line of Fire: Las Ventanas no obstaculizan Line of Fire de ninguna forma.

NOTA: Las Ventanas se ha retirado y solo se encuentra en mapas antiguos de HeroClix.

##### 16.4f Doors/Puertas (RETIRED)

Las puertas son un subconjunto de **Walls** que bloquean Line of Fire, pero es posible moverse a través de ellas.

Las puertas están indicadas por cuadrados blancos discontinuos con un contorno negro. Las puertas se consideran **Walls** (y, por lo tanto, terreno bloqueado) para todos los efectos, incluida su destrucción.

- Adyacencia: Igual que **Wall**.
- Movimiento: Las Puertas no obstaculizan Movimiento de ninguna forma.
- Line of Fire: Igual que **Wall**.

NOTA: Las Puertas se ha retirado y solo se encuentra en mapas antiguos de HeroClix.

#### 16.5 Terreno Elevado (Elevated Terrain)

El terreno elevado representa el terreno en diferentes niveles por encima del campo de batalla. El terreno elevado está rodeado por una línea perimetral roja.

De forma predeterminada, el terreno elevado es terreno despejado, pero puede ser obstaculizado o bloqueado. El terreno elevado no se puede destruir. Los elementos del juego que ocupan terreno elevado se consideran “elevados” (“**Elevated**”) y su nivel de elevación es el nivel del terreno elevado que ocupan. Los elementos del juego en el nivel de elevación 1 (“conectados a tierra”) no se consideran “**Elevated**”.

##### 16.5a Terreno Elevado y Movimiento

Si un personaje no tiene otros medios para entrar y salir de áreas de terreno elevado, debe usar cuadros de transición para hacerlo. Un personaje no puede “saltar” de un terreno elevado a una elevación más baja sin que un efecto lo permita.

##### 16.5b Cuadros de Transición (Transition Squares)

Los cuadros a lo largo del límite del terreno elevado que presentan un triángulo rojo con un número son cuadros de transición.

Los personajes pueden usar cuadros de transición para cambiar la elevación de una elevación más baja a una más alta (o viceversa). A menudo representan escaleras, laderas o pendientes.

Los Cuadros de transición permiten que los personajes que normalmente no podrían moverse a través de un límite de terreno elevado lo hagan. Cuando un personaje lo hace, debe moverse a través de ambos cuadros conectados (no en diagonal).

**16.5c Terreno Elevado / Cuadros de Transición y Adyacencia**

Los personajes pueden realizar ataques cercanos dirigidos a personajes que ocupan el cuadro que limita con el mismo cuadro de transición que ocupan (es decir, los dos triángulos de los cuadros de transición forman un diamante).

Los personajes SÓLO pueden realizar ataques cercanos dirigidos a personajes en el mismo conjunto de cuadros de transición, NO a cuadros que estén al otro lado del límite del terreno elevado en diagonal al cuadro que ocupan.

Aunque los personajes pueden realizar ataques cercanos a través de los cuadros de transición, los cuadros a diferentes niveles de elevación no se consideran adyacentes para ningún otro efecto del juego.

**16.5d Terreno Elevado y Línea de Fuego**

Una línea de fuego entre dos cuadros en la misma elevación que cruza un terreno elevado de un nivel superior se considera bloqueada. La línea de fuego entre cuadros en la misma elevación no está bloqueada por terreno elevado de ese nivel o más bajo, aunque otro terreno en ese nivel de elevación lo afecta normalmente.

Una línea de visión entre diferentes elevaciones está bloqueada por:

- Terreno bloqueado en la elevación más baja.
- Terreno elevado de cualquier nivel más alto que la elevación más baja, excepto el cuadrado hacia o desde el cual se traza la línea de fuego.
- Un personaje Gigante o Colosal.

Una línea de fuego entre diferentes elevaciones se ve obstaculizada solo si el cuadro del objetivo está obstaculizado para fines de la línea de visión.

**16.5e El Borde**

Los cuadros a lo largo del límite del terreno elevado que están al lado de los cuadros del terreno más bajo son "El Borde". Un personaje o un cuadro en el borde de un terreno elevado puede trazar una línea de fuego hacia una elevación diferente, o se puede trazar una línea de fuego hacia él desde una elevación diferente.

**16.5f Muros a lo Largo del Borde del Terreno Elevado**

Se considera que un muro que comparte un borde entre dos niveles de elevación ocupa ambos niveles de elevación y cualquier elevación intermedia.

**16.5g Adyacente a Terreno Elevado**

Los efectos que se refieren a "personajes adyacentes a un terreno elevado" se consideran adyacentes a un terreno elevado solo si están al lado de un cuadrado de mayor elevación.

## 16.6 Terreno Acuático (Water Terrain)

El terreno acuático representa arroyos, estanques u otros líquidos. Está indicado por una línea de límite azul.

El terreno acuático interactúa con efectos específicos del juego, pero por lo demás se considera terreno despejado.

## 16.7 Intersecciones

En HeroClix, debido a que el mapa está compuesto por una cuadrícula de cuadros, a menudo te mueves en diagonal a través de una intersección entre 4 cuadros del mapa. También puedes dibujar líneas de fuego que pasen directamente a través de estas intersecciones si su línea de tiro es una diagonal perfecta.

### 16.7a Intersecciones y Movimiento

Moverse a través de una intersección requiere que considere el terreno de los dos cuadros a cada lado del punto por el que está tratando de moverse (incluidas las paredes a lo largo de los bordes de esos cuadros que también tocan la intersección). Se considera que tu personaje se mueve por el "lado" de la intersección con el terreno menos restrictivo. Si un lado está bloqueando y el otro lado está en una elevación más alta, pero tu personaje puede ignorar uno de esos para moverse, puede moverse a través de la diagonal. Si tu personaje no pudiera ignorar ninguno de los dos, no podrían moverse a través de esa intersección.

### 16.7b Intersecciones y Línea de Fuego

Dibujar una línea de fuego a través de una intersección requiere que considere el terreno de los dos cuadros a cada lado del punto por el que está tratando de trazar una línea de fuego (incluidas las paredes a lo largo de los bordes de esos cuadros que también tocan la intersección) y/o personajes que ocupen cualquiera de los dos cuadros a cada lado del punto por el que intentas trazar la línea de fuego. Se considera que la línea de fuego se traza a través del "lado" de la intersección con la menor restricción a la línea de fuego. Si ese lado menos restrictivo es un **Hindering Terrain** para los propósitos de la línea de fuego, entonces la línea de fuego se considera Hindered. Si ambos lados bloquean la línea de fuego, entonces la línea de fuego está bloqueada.

### 16.7c Intersecciones de Muros

Los muros que se encuentran en una intersección evitan la adyacencia entre un cuadrado con ambos muros a lo largo de sus bordes y cualquier otro cuadrado en esa intersección.

## 16.8 Marcadores

Los marcadores son elementos que se colocan en el mapa para marcar un efecto que ocurre en un solo cuadro. Los marcadores no se pueden colocar en terreno bloqueado, a menos que sea un marcador de escombros (**Debris Marker**). Se pueden colocar varios marcadores en el mismo cuadrado y se colocan encima de los marcadores anteriores en ese cuadro. Los marcadores no tienen ningún efecto en las paredes.

Los marcadores en general no tienen reglas especiales más allá de lo anterior y lo que dice el efecto que los crea. A menudo, los marcadores involucran terreno y cambian un cuadro al terreno especificado.

Si hay varios marcadores de terreno en un cuadro, el marcador de terreno colocado más recientemente (el que está en la parte superior) determina qué tipo de terreno es. Los otros existen debajo de él, pero no afectan el terreno de ese cuadro ni tienen ningún otro efecto especial, excepto un efecto que los eliminaría del mapa. Si se quita el marcador superior, el cuadro se convierte inmediatamente en el terreno del marcador (o terreno impreso) debajo de ese.

### 16.8a Marcadores de Terreno (Terrain Markers)

Cualquier marcador que cambie de terreno es un marcador de terreno. Si hay varios marcadores de terreno en un cuadro, el marcador de terreno colocado más recientemente, que debería estar en la parte superior, determina qué tipo de terreno es. Los otros existen debajo de él, pero no afectan el terreno de ese cuadro ni tienen ningún otro efecto especial, excepto un efecto que los eliminaría del mapa. Si se quita el marcador superior, el cuadro se convierte inmediatamente en el terreno del marcador (o terreno impreso) debajo de él. (*Si, está escrito 2 veces, venía así en el rulebook xD*)

Los marcadores de terreno pueden ser referidos por el tipo de terreno que son o por el nombre del poder que los creó.

Los marcadores de terreno no se pueden colocar en Terreno especial o dentro de las líneas perimetrales de color naranja o naranja punteado a menos que los cuadros en los que se colocarían los marcadores sean **Clear Squares**.

### 16.8b Marcadores de Escombros (Debris Markers)

Un marcador de escombros convierte el cuadro donde se coloque en un terreno **Hindering** y se puede colocar sobre un terreno bloqueado. Se considera un marcador de terreno **Hindering** para todos los efectos.

### 16.9 Destruir Terreno (Destroying Terrain)

Un personaje de HeroClix tiene la capacidad inherente (inherent ability) de destruir objetos, cuadros de terreno bloqueado y paredes. Todos tienen acceso a las siguientes acciones.

**CLOSE Destroy Action - CLOSE:** Si el valor de daño de este personaje es 3 o más, destruye una pieza adyacente de terreno bloqueado o un objeto en esta casilla o en una casilla adyacente.

**RANGE Destroy Action - RANGE:** Si el valor de daño de este personaje es 3 o más, destruye un trozo de terreno bloqueado o un objeto, dentro del alcance y línea de fuego.

CLOSE/RANGE Destroy Actions no se consideran ataques.

### 16.9a Destruir Terreno Bloqueado Impreso (Destroying Printed Blocking Terrain)

Siempre que se destruya un cuadro de terreno bloqueado, independientemente de cómo, coloca un marcador de escombros en ese cuadro. Si los marcadores de escombros se eliminan más tarde, el cuadro de terreno bloqueado se considera destruido.

Al trazar una línea de fuego a un cuadro de terreno bloqueado para destruirlo, traza la línea de fuego al centro del cuadro, y la línea de fuego no será bloqueada por el cuadro que estás destruyendo.

### 16.9b Destruir Marcadores de Terreno Bloqueado (Destroying Blocking Terrain Markers)

Si un marcador de terreno bloqueado es destruido, y luego un efecto quita ese marcador de terreno bloqueado del mapa, elimina cualquier marcador de escombros colocado por la destrucción de ese marcador de terreno bloqueado.

### 16.9c Destruir Muros

Las paredes se pueden destruir como si fueran terrenos bloqueados.

Cuando usas CLOSE Destroy Actions para destruir paredes, solo puedes destruir paredes a lo largo del borde del cuadro que ocupa el personaje.

Al usar RANGE Destroy Actions para destruir paredes, se debe trazar una línea de fuego hacia el centro del cuadro objetivo a lo largo del lado más alejado de esa pared. Esta línea de fuego también debe cruzar el cuadro más cercano a lo largo del borde de esa pared. Ambos cuadros deben estar dentro del rango del personaje. Esta línea de fuego no se considera bloqueada por la pared elegida, un personaje que ocupe el cuadro objetivo o si el cuadro objetivo es terreno bloqueado.

Cuando se destruye una pared, coloque **Debris Markers** en los dos cuadros adyacentes a la pared, a menos que esos cuadros sean terreno bloqueado.

Una pared destruida ya no impide adyacencia, bloquea la línea de fuego ni evita el movimiento. Si ambos **Debris Markers** se eliminan o se cubren con otros marcadores, la pared aún se considera destruida. Cuando se destruye una pared adyacente a un terreno bloqueado, ese cuadro de terreno bloqueado no se destruye y no se coloca ningún **Debris Marker** sobre él.

## 17 Objetos

Los objetos representan elementos livianos (Light) y pesados (Heavy) que los personajes pueden encontrar en un campo de batalla. Los objetos se pueden colocar, levantar, sostener y dejar (hacer **place**, **picked up**, **held**, y **put down** respectivamente). Varios objetos pueden estar en el mismo cuadro.

### 17.1 Objetos Estándar

Los objetos sin efectos especiales son objetos estándar. Los objetos estándar tienen un valor de 0 puntos.

#### 17.1a Objetos Livianos

Los objetos livianos tienen un anillo amarillo alrededor y representan cosas que una persona normal podría levantar, incluso si no es fácil (como un bote de basura moderadamente lleno).

#### 17.1b Objetos Pesados

Los objetos pesados tienen un anillo rojo alrededor y representan cosas que solo alguien con una fuerza sobrehumana podría levantar (como un contenedor de basura totalmente lleno o un automóvil pequeño).

Solo los personajes con superfuerza (**Super Strength**) pueden levantar objetos pesados.

## 17.2 Objetos Como Parte de tu Fuerza

Tu fuerza inicial puede incluir hasta 3 objetos. Pueden ser cualquier combinación de objetos estándar o especiales. Los objetos que incluyas en tu fuerza inicial o que traigas de fuera del juego se consideran amistosos de tu fuerza.

## 17.3 Colocación de Objetos Durante la Configuración del Juego

Al colocar objetos durante la configuración del juego, deben colocarse fuera de las áreas de inicio.

## 17.4 Recoger Objetos (Pick Up Objects)

Todos los personajes tienen la capacidad inherente de recoger un objeto ligero. Cada vez que se recoge un objeto, se vuelve “sujetado” (it becomes held).

Una vez por movimiento, un personaje puede recoger un objeto ligero desde un cuadro por el que se mueva, o desde un cuadro adyacente a uno por el que se mueva. Un personaje puede mover 0 cuadros y aun así recoger un objeto del cuadro que ocupa o de uno adyacente.

Los personajes que pueden usar el poder estándar **Super Strength** pueden levantar objetos pesados (además de los livianos). Si ningún efecto especifica que no puede levantar un objeto liviano o pesado, entonces si puede levantarlos (Sigue siendo necesario **Super Strength** para objetos pesados).

## 17.5 Sosteniendo Objetos (Holding Objects)

Un personaje solo puede sostener un objeto a la vez. Cuando un personaje sostiene un objeto, se considera que el objeto está fuera del mapa y solo puede verse afectado por efectos que especifiquen “held objects”. No está en el cuadro que ocupa el personaje y no está adyacente al personaje que lo sostiene.

Si un personaje que sostiene un objeto es KO o pierde (**Lose**) **Super Strength** (mientras sostiene un objeto pesado), el personaje inmediatamente coloca el objeto en el cuadro que ocupaba.

Si un efecto requiere que un personaje no sostenga un objeto, ese personaje no puede levantar ni sostener un objeto mientras se usa ese efecto.

Un objeto sostenido no se une a la fuerza del personaje que lo sostiene (si fuera un objeto opuesto).

## 17.6 Soltar Objetos (Dropping Objects)

Una vez por movimiento, un personaje puede soltar un objeto en un cuadro por la que se mueva, o un cuadro adyacente a uno por la que se mueva. Un personaje puede mover 0 cuadros y aun así dejar un objeto en el cuadro que ocupa o en uno adyacente.

Durante un movimiento, un personaje puede recoger un objeto o soltar un objeto, pero no ambos.

## 17.7 Destruir Objetos

Los objetos se pueden destruir usando CLOSE / RANGE Destroy Actions, similar a destruir un cuadro de terreno bloqueado. Cuando se usa una RANGE Destroy Action, la línea de fuego no se considera bloqueada por un personaje que ocupe la misma casilla que el objeto. No colocas **Debris Marker** al destruir un objeto.

## 17.8 Usar Objetos en un Ataque

Un personaje puede usar un objeto durante un ataque. Esto se hace a través de las habilidades inherentes CLOSE Object Action y RANGE Object Action, (informalmente llamadas **Object Attacks**). De cualquier manera, un objeto utilizado en un ataque se destruye después de la resolución del ataque.

Los personajes solo pueden usar un objeto en un ataque si se les puede dar una CLOSE o RANGE Action para activar una de esas acciones de objeto, no cada vez que realizan un ataque durante otras acciones o efectos disparados.

### 17.8a Acción de Objeto CERCANA (CLOSE Object Action)

Una CLOSE Object Action se define como - CLOSE: Si este personaje sostiene un objeto, realiza un ataque cercano y modifica el daño +1. Después de las resoluciones, destruir el objeto.

### 17.8b Acción de Objeto a RANGO (RANGE Object Action)

Una RANGE Object Action se define como - RANGE: Alcance mínimo 6. Si este personaje sostiene un objeto, realiza un ataque a distancia que infinge 2 de daño en lugar del daño normal apuntando a un solo personaje. Después de las resoluciones, destruya el objeto.

## 17.9 Objetos y Transporte (Objects and Carrying)

Los personajes no pueden transportar (hacer **Carry**) a otros personajes y sostener un objeto, si han decidido hacer **Carry**, no pueden recoger objetos durante su movimiento.

## 17.10 Objetos Otorgados al Inicio del Juego por Efectos de Personaje

Los objetos que comienzan el juego equipados o sostenidos por un personaje no consideran sus valores de puntos para tu total de construcción y no cuentan para tu límite de objetos durante la construcción de fuerza.

## 18 Poderes (Powers)

Los personajes tienen poderes que les permiten usar o activar efectos y/o contener efectos pasivos. Todos los poderes estándar se explican en el **PAC**.

Normalmente, los poderes que puede tener un personaje son visibles a través de la ranura de su dial de combate. Algunos poderes y habilidades especiales permitirán a los personajes usar poderes estándar no visibles en su dial.

### 18.1 Poderes Estándar (Standard Powers)

Los poderes estándar son listados en la tarjeta de poderes y habilidades (**PAC**). Los poderes estándar tienen un cuadro de su color correspondiente impreso en el dial de combate y son del mismo tipo del valor de combate que rodean (Velocidad/Speed, Ataque/Attack, Defensa/Defense o Daño/Damage). Los poderes estándar se pueden otorgar por nombre a través de otros poderes o habilidades y en ese caso no habría un cuadrado de color correspondiente a ese poder.

## 18.2 Poderes Especiales (Special Powers)

Los poderes especiales se describen en la tarjeta de un personaje. Los poderes especiales están representados por un cuadro blanco con borde negro y son del mismo tipo del valor de combate que rodean (Velocidad/Speed, Ataque/Attack, Defensa/Defense o Daño/Damage). Los poderes especiales pueden alterar la forma en que funciona un poder estándar. Los poderes especiales solo alteran un poder estándar en los efectos especificados, y todas las demás partes del poder estándar se mantienen igual.

## 18.3 Tipo de Poder (“Combat Type” Powers)

Algunos efectos se refieren a un tipo de poder (Speed, Attack, Defense, Damage). Cuando un efecto se refiere a ese tipo de poder, se refiere tanto al poder que se muestra actualmente en la ranura correspondiente del dial de combate como a los poderes estándar de ese tipo listados en el **PAC**.

Si un efecto se refiere a un "tipo" de poder estándar "(donde "tipo" es Speed, Attack, Defense o Damage), se refiere a los poderes estándar de ese tipo listados en el **PAC**.

## 18.4 Revelar/Revelando Poderes

Un poder en un dial se "revela" cada vez que un poder se vuelve visible a través de la ranura del dial, incluso mientras se gira el dial, e independientemente de si está sanando o sufriendo daño. Lo mismo ocurre con los clicks.

Si un efecto se dispara en una revelación, aplique ese efecto incluso si ha girado el dial más allá del poder revelado (o Click revelado). Pueden ocurrir múltiples revelaciones al girar un dial, lo que puede resultar en múltiples efectos disparados. Cuando un poder dice "First Revealed", solo se dispara su efecto la primera vez que se reveló durante ese juego.

### 18.4a Revelar un Poder Especial con la Keyphrase STOP

Cuando un poder especial que incluye la Keyphrase STOP (comúnmente conocida como “STOP click”) se revela, evita que el dial continúe girando.

## 18.5 Copiar Poderes (Copying Powers)

Si un personaje puede copiar y usar un poder estándar de otro personaje, el personaje que copia usa la versión estándar de ese poder independientemente de los efectos adicionales que el personaje del que lo copió tenga aplicando a ese poder estándar. Si un personaje puede copiar un poder especial, eso incluye cualquier efecto adicional, incluidas las restricciones.

## 18.6 Poderes "Impresos en la Tarjeta de un Personaje" (Powers “Printed on a Character’s Card”)

Cuando un efecto se refiere a un "standard power printed on [Personaje]’s card", ese poder debe ser su propio poder estándar (con cuadro de color) y no un poder estándar otorgado por un poder especial, rasgo o habilidad de equipo. Este poder estándar puede ser uno que esté impreso en cualquier lugar de la tarjeta de ese personaje (es decir, el poder estándar no necesita mostrarse actualmente en la ranura del dial).

## 19 Habilidades

Las habilidades se pueden otorgar a través de muchos efectos diferentes. Algunos se otorgan mediante símbolos que un elemento del juego tiene impresos en su base. Las habilidades incluyen cualquier texto del juego en una tarjeta de HeroClix que no sea un poder (lo que significa que no tiene un cuadro correspondiente en el dial, como lo hacen los poderes estándar y especiales)

Hay 5 tipos de habilidades:

- Habilidades Inherentes (Inherent Ability)
- Habilidades de Rasgo (Trait Ability)
- Habilidades de Mejora (Improved Ability)
- Habilidades de Equipo (Team Ability)
- Habilidades de Frase Clave (Keyphrase Ability)

Si una habilidad es de tipo ambiguo, asuma que es una habilidad de rasgo (Trait Ability).

### 19.1 Habilidades Inherentes (Inherent Ability)

Las **Inherent Abilities** no están indicadas ni otorgadas por nada. Estas son habilidades que los personajes siempre pueden usar y se explican en el PAC. Estas habilidades están siempre disponibles a menos que un efecto diga que "no puedes usarlas" ("Can't use") ni a ellas ni a las acciones o instrucciones en las que consisten.

### 19.2 Habilidades de Rasgo/Rasgos (Trait Abilities / Traits)

Las Trait Abilities (también llamadas **Trait**) se indican con un símbolo de estrella en la base de la figura. Por lo general, otorgan poderes estándar y otros efectos a los que un personaje siempre tiene acceso. Se explican en la tarjeta de personaje junto a una estrella de **Trait**. Están "siempre activos", pero por lo general solo se aplican a situaciones específicas.

#### 19.2a Trait por Valor de Puntos

Los **Traits** por valor de puntos son un tipo especial de habilidad de trait. Los **Traits** por valor de Puntos son habilidades que solo se pueden usar cuando el elemento del juego se agrega a una fuerza inicial en un valor de puntos específico. Esto se indica mediante un valor en puntos que aparece debajo del símbolo de la estrella junto a esa habilidad de trait.

#### 19.2b Traits Opcionales

Los rasgos opcionales son habilidades de trait que solo existen si el jugador elige pagar el costo adicional como se indica en la tarjeta HeroClix debajo del símbolo de la estrella al agregar el personaje a su fuerza inicial. A diferencia de los traits de valor de puntos, los traits opcionales se indican con una estrella blanca dentro de un fondo negro. El valor en puntos también tiene un símbolo de más o menos (+/-) delante de él. Este costo adicional se puede pagar solo una vez y no aumenta ni disminuye el valor en puntos del elemento del juego durante el juego, pero sí altera lo que su oponente anota cuando hace KO a ese elemento del juego.

### 19.3 Habilidades de Mejora (Improved Abilities)

Las habilidades de mejora permiten que un personaje se mueva o apunte de una manera que normalmente no puede.

Estas habilidades ayudan a un personaje a moverse o apuntar más fácilmente y están indicadas por un símbolo de "Mejora"  en la base del personaje.

La tarjeta del personaje te permitirá saber si ha mejorado el movimiento, la puntería o ambos. Las habilidades de movimiento mejoradas tienen el símbolo , las habilidades de puntería mejoradas tienen el símbolo .

Las habilidades de mejora se explican en el PAC.

#### 19.4 Habilidades de Equipo (Team Ability)

Las Team Abilities se indican mediante un símbolo a todo color en la base de un personaje. Son a menudo descritas en la tarjeta de personaje.

Para obtener una lista de todas las habilidades de equipo y sus efectos, vaya a:

[Reglas de Wizkids! • Ver foro - Habilidades del equipo HeroClix](#)

##### 19.4a Wild Card

Una habilidad de equipo que es "Wild Card" permite a los personajes que la utilizan copiar las habilidades de equipo de otros personajes amistosos. Wild Card no otorga el símbolo de la Team Ability copiada, solo el uso de esa Team Ability. Un efecto que verifique un símbolo de Team Ability específico no funcionaría en una Wild Card copiando la Team Ability de ese símbolo. Una vez elegida, la Team Ability copiada por Wild Card puede seguir siendo utilizada por ese personaje incluso si ningún otro personaje amistoso puede seguir usando esa Team Ability (por ejemplo si todos hubieran sido KO)

El efecto de Wild Card es el siguiente:

FREE: elige una Team Ability que un personaje friendly pueda usar (que no sea Uncopyable). Este personaje puede usar la Team Ability elegida hasta que elijas de nuevo. Uncopyable

##### 19.4b Incopiable (Uncopyable)

Algunas habilidades de equipo tendrán el término "Uncopyable" al final de su texto. Si una Team Ability indica que es "Uncopyable", entonces no puede ser copiada por Wild Card Team Ability.

NOTA: En figuras más antiguas, los poderes o habilidades que otorgan "Wild Card" otorgan el efecto anterior. En las figuras más recientes, el efecto se escribe como se indica arriba.

#### 19.5 Habilidades de Frase Clave (Keyphrase Ability)

Las Keyphrase Ability, también llamadas "Keyphrase", pueden indicarse mediante símbolos en la base, pero también pueden ser otorgadas por otros poderes y habilidades. Se explican en el **PAC**.

La lista en el **PAC** indica los símbolos de combate, si los hay, que otorgan esa **Keyphrase**. Algunas Keyphrase se enumeran con una "X" en su nombre, y esa Keyphrase se puede encontrar con diferentes variaciones de X como un número entero (como 0, 1, 2 o 3).

### 20 Uso de Poderes y Habilidades

Un personaje usa un poder o habilidad cuando ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:

- Activar una acción (incluso como FREE).
- Como parte de un efecto disparado opcional, elegir hacerlo (generalmente escrito como "you may").
- Aplicar un efecto disparado o pasivo que no es opcional (incluida la reducción del daño).

Incluso si un efecto está redactado para decir "tú" ("you"), siempre es el personaje con ese poder o habilidad el que lo está usando, no el jugador.

#### 20.1 "Puede Usar" ("Can Use")

Un personaje puede usar un poder o habilidad específico si es visible a través de su ranura de dial de combate (poderes) o está disponible a través de un símbolo impreso en su base (Abilitys). Las habilidades inherentes, los poderes especiales y los **Traits** en una tarjeta de HeroClix también pueden otorgar el uso de poderes o habilidades que un personaje puede usar.

## 20.2 Restricciones de Poderes Estándar

Si un poder especial está condicionado a una restricción sobre el uso de un poder estándar, solo puede usar ese poder estándar si cumple con la restricción. De manera similar, algunos efectos permiten a un personaje elegir un poder estándar (a veces una habilidad) para usar entre varias opciones. El poder o habilidad elegidos no se considera que el personaje lo pueda usar hasta que sea elegido.

## 20.3 Duraciones

Algunos efectos persisten incluso después de que se haya resuelto una acción o efecto disparado. El tiempo que duran estos efectos se llama duración. Las duraciones "expiran" cuando se cumple la condición para terminarlas o cuando el poder/habilidad que las otorgó no puede usarse o se pierde. Las duraciones se pueden identificar de las siguientes formas:

- Cualquier efecto que diga "**Until**" está configurando una duración. "**Until** your next turn" y otros efectos de hasta el próximo turno son comunes, como "**until** this character clears action tokens," o "**until** this character moves" o "**until** you activate this power again", o muchas otras variaciones de duración son posibles. "**Until**" es el medio principal, y mucho más común, para indicar una duración.
- "This Turn" es una frase abreviada que significa "hasta el final de este turno" ("**until** the end of this turn.").
- "Por el resto del juego" ("for the rest of the game") o "este juego" ("this game") es una duración que significa "**until** the end of the current game" o "**hasta** el final del juego actual" (y se supone que incluye la frase "incluso si se pierde" o "**even if lost**")
- "As long as" ("mientras que") es una duración condicional que significa "**until** a specific thing changes" ("hasta que algo específico cambie".)

Se asume que un efecto activado que desencadena un ataque o movimiento ("when [personaje] attacks", "when [personaje] hits", etc.) tiene una duración que expira cuando el ataque o movimiento se resuelve a menos que se indique lo contrario. De manera similar, cualquier efecto activado que desencadena una acción ("when [personaje] is given an action", etc.) o cualquier efecto otorgado por la acción (una lista de habilidades de mejora al principio, etc.) se asume que tiene una duración que expira cuando la acción se resuelve, a menos que se indique lo contrario.

Cuando un efecto con duración se pierde o no se puede usar ("**Lost**" o "**Can't be used**") expira inmediatamente su duración a menos que expresamente indique lo contrario.

## 20.4 "No se Puede Usar" / "Perdido" ("**Can't Use**" / "**Lost**")

Pueden suceder dos cosas distintas pero relacionadas para evitar que los efectos sean usados, que se "pierdan" ("**Lost**") o "no se puedan utilizar" ("**Can't be used**"). Poderes o habilidades que se pierden o que no se pueden usar:

- No se pueden activar con una acción.
- No pueden disparar ningún efecto.
- No se pueden aplicar sus efectos pasivos.

Un efecto no se puede usar cuando otro efecto usa la palabra "cant" o "lost". Como:

- Can't
  - o Can't use ...
  - o ... can't be given a POWER action.
  - o ... can't move.
- Lost
  - o Un personaje pasa de un click mostrando un poder a otro que no muestra ese poder.
  - o El elemento del juego que otorga ese poder o habilidad al personaje es KO.

Tenga en cuenta que los anteriores son solo algunos ejemplos y no una lista completa.

## 20.5 Aclaraciones de "Can't Use"

Cuando algo no se puede usar, esto impide el uso de todas sus partes, incluidos los efectos activos, los efectos pasivos, las habilidades otorgadas o las Keyphrase.

Si no se puede usar un poder o habilidad, un personaje no puede usarlo de ninguna forma, ya sea que se muestre en su dial de combate o se otorgue de otra manera (de otro elemento del juego, de un **trait**, etc.).

Si un personaje elige un poder gracias a un efecto, y el efecto que le permite elegir ese poder no se puede usar o se pierde, todos los poderes que eligió el personaje también se perderán.

## 20.6 Aclaraciones de "Lost"

Perder un poder o habilidad es distinto de "no se puede usar" ("Can't use") en que generalmente es causado por algo sucediendo al personaje en lugar de un efecto que impida el uso de un poder o habilidad.

### 20.6a Lost al Hacer Click en el Dial

Si se muestra un poder en su dial, pero ya no se muestra después de hacer click en el dial, el poder se pierde.

### 20.6b Lost por KO

Si un personaje/elemento de juego es KO, todos los poderes y habilidades que podría usar se pierden.

### 20.6c Lost de Efectos

Si un personaje puede usar un poder o habilidad que está siendo otorgado por el efecto de otro personaje y ese personaje ya no puede usar o pierde ese efecto, el poder/habilidad otorgada se pierde.

### 20.6d Lost Efectos y Tokens/ Marcadores (Markers)

Las fichas (Tokens) que se dan a los personajes de HeroClix o los marcadores colocados en el mapa normalmente no se eliminan cuando el efecto que les otorgó no se puede usar o se pierde. El efecto que otorgó el token o marcador especificará cuándo y cómo eliminarlo.

#### 20.6e "Incluso si se Pierde" ("Even if lost")

La frase "**Even if lost**" permite que algunos efectos con duraciones persistan incluso si el poder o la habilidad que otorgó el efecto no se puede usar o se pierde. En este caso, el efecto no terminaría y se seguiría aplicando.

#### 20.6f Efectos Perdidos y "Para el Resto del Juego" (Lost Effects and "For the Rest of the Game")

"For the rest of the game" ("por el resto del juego") es una duración que implica "even if lost or can't be used." ("incluso si se pierde o no se puede usar").

#### 20.7 Multiples Versiones de Poderes y Habilidades

Si un personaje tiene varias formas diferentes de usar el mismo poder o habilidad, solo puede usarlo una vez. Por ejemplo, si el personaje puede usar el poder estándar Super Senses de múltiples fuentes, el poder solo se activará una vez.

Cuando un personaje puede activar un poder o habilidad estándar de más de una fuente, el controlador de ese personaje debe elegir qué versión está usando y no puede combinar ningún efecto especial (bonificaciones o desventajas) asociado con el uso de ese poder o habilidad específico. Deben elegir solo una versión para activar y usar.

Si un personaje activa el mismo poder estándar más de una vez simultáneamente, su controlador elige qué versión se activa y el resto no.

Si un personaje desea usar el mismo poder o habilidad estándar pasivo más de una vez simultáneamente, su controlador elige qué versión usará y el resto no se usará.

#### 20.8 "Mismos" Poderes y Habilidades

Un poder o habilidad es lo mismo que otro si tiene exactamente el mismo nombre y texto, exceptuando pronombre y cambios de Keyword. Un poder estándar es igual que cualquier otra instancia de ese poder estándar, incluso si se otorgan como parte de un poder especial o trait con un nombre diferente y tienen modificaciones.

#### 20.9 Poderes, Habilidades y Efectos Condicionales (Conditional Powers, Abilities and Effects)

Algunos poderes, habilidades y efectos tienen requisitos especiales que deben cumplirse para que un personaje tenga acceso a ellos.

##### 20.9a Condición "if"

Si un poder o habilidad comienza con "if", o "if" es la primera palabra después de la acción o el disparador, ese poder o habilidad solo puede activarse si se cumple esa condición. Si no se cumple la condición, la acción o el efecto disparado se resuelve sin realizar ningún efecto.

##### 20.9b Condición "if you do"

Si un efecto especifica "you may" y "if you do" como parte de su texto, y puedes cumplir con las condiciones especificadas por "if you do" y lo haces, entonces puedes utilizar la parte del efecto posterior a "if you do" independientemente de otros efectos.

## 21 Conceptos y Términos de Poderes y Habilidades

HeroClix tiene algunos conceptos importantes relacionados con poderes y habilidades y varios términos de juego que se encuentran dentro de ellos.

### 21.1 Redacción de Poderes y Habilidades

Los poderes y habilidades están escritos de cierta manera para ayudar a los jugadores a determinar fácilmente qué partes del efecto se activan con las acciones, se disparan y son pasivas.

#### 21.1a Redacción de Acciones

Si un poder o habilidad contiene una acción que se le puede dar a un personaje (MOVE, CLOSE, RANGE, POWER, FREE:), se asume que es parte de esa acción. Esto puede incluir efectos disparados, efectos pasivos u otras acciones dadas "como FREE".

#### 21.1b Redacción de Efectos Disparados

Si un poder o habilidad contiene un efecto disparado (efecto disparado de "beginning", "end" o "after resolutions"), todo lo escrito después se asume como parte de ese efecto disparado. Esto puede incluir otros efectos disparados, efectos pasivos o acciones dadas "como FREE".

#### 21.1c Acceso a Poderes y Habilidades

Si un poder o habilidad tiene una o más símbolos de mejora, símbolos de Team Ability, poderes estándar o Keyphrases al comienzo seguido de un punto, se asume que el personaje puede usar estos poderes o habilidades normalmente. Si uno de ellos es parte de una oración separada con texto adicional del juego, el personaje no puede usarlo normalmente, sino solo de la manera especificada.

#### 21.1d Elegir Acciones

Algunos poderes o habilidades están escritos como "CLOSE / RANGE: ... make a close/range attack".

Tú eliges activar el efecto con una acción CLOSE o RANGE. Luego realiza el tipo de ataque correspondiente al tipo de acción elegida (ataque cercano para CLOSE, ataque a distancia para RANGE).

#### 21.1e "://"

Si un poder o habilidad contiene múltiples acciones, múltiples efectos disparados o múltiples efectos pasivos, y no está claro dónde terminaría un efecto y comenzaría otro efecto completamente separado, se usan barras dobles (//) para separarlos.

**21.2 Tamaño**

Los personajes pueden tener uno de los cuatro tamaños diferentes indicados por el símbolo de daño que tienen.

**21.2a Lista de Tamaños**

Los personajes pueden tener uno de los cuatro tamaños diferentes indicados por el símbolo de daño que pueden usar (en orden de menor a mayor tamaño):

- Pequeño [  ]      Tiny
- Estándar [  ]      Standard
- Gigante [  ]      Giant
- Colosal [  ]      Colossal

**21.2b Efectos Generales del Tamaño**

- Línea de Fuego: los personajes más pequeños no bloquean la línea de fuego.
- Destrabe: los personajes más grandes tienen éxito con un resultado de [3] - [6] cuando se intenta destrabar solo de personajes más pequeños. Se destraba automáticamente de los personajes que son dos tamaños más pequeños.
- Knockback: no puede recibir Knockback de personajes más pequeños.

**21.2c Cambio de Símbolos de Tamaño**

Un personaje nunca puede tener más de un símbolo de daño o tamaño simultáneamente. Cuando un personaje puede usar un nuevo símbolo de daño, ese símbolo reemplaza su símbolo de daño anterior y adquiere ese nuevo tamaño.

Un personaje que reemplaza su símbolo de daño (y por lo tanto, cambia de tamaño) gana cualquier habilidad de Keyphrase asociada con el nuevo símbolo de daño y pierde cualquier Keyphrase asociada con el anterior.

**21.3 Relanzar / Relanzamientos (Rerolls / Rerolling)**

Algunos efectos te permiten volver a lanzar uno o más de los d6 usados en una tirada. Cuando vuelves a realizar una tirada, el resultado original se deja a un lado como si no existiera. Ningún efecto puede ser gatillado por el resultado de la tirada original. Los jugadores siempre repiten físicamente sus propias tiradas, independientemente del efecto que haya forzado la repetición.

**21.3a "No se Puede Relanzar" ("Can't be Rerolled")**

Cualquier tirada de d6 o 2d6 realizada durante el juego puede repetirse a menos que diga "Can't be rerolled". Las tiradas que usan dados que no son d6 no se pueden volver a lanzar.

**21.3b Varios Relanzamientos**

Si ambos jugadores tienen efectos que pueden forzar un relanzamiento (o cambiar de manera similar la tirada de un dado), el jugador activo tiene la primera oportunidad de activar su efecto de relanzar, seguido por el oponente. Si alguno de los jugadores activa un relanzamiento, este proceso se repite hasta que ambos jugadores se nieguen a hacerlo.

## 21.4 Reemplazo de Dados

Algunos efectos te permiten reemplazar el resultado de un dado con el resultado de otro dado. Estos efectos solo se pueden realizar después de que ambos jugadores decidan no seguir haciendo relanzamientos (si corresponde). Cuando se reemplaza un dado, el dado reemplazado se retira del juego (y se devuelve al propietario de ese dado). Si se reemplaza un dado en una tirada, el resultado de la tirada se cambia para reflejar el nuevo resultado con el dado reemplazado

## 21.5 Tokens con Nombre

Algunos efectos te indican que le des a un personaje un token de "nombre". Estos no son lo mismo que los tokens de acción. Cuando un personaje recibe un token con nombre, por defecto se coloca en su tarjeta de personaje. Cuando se elimina uno, de forma predeterminada se elimina de la misma tarjeta de personaje.

Los tokens con nombre siempre son específicos de un personaje, incluso si otros tokens del juego comparten el mismo nombre. Si más de un personaje da un token con el mismo nombre, los jugadores deben realizar un seguimiento de los tokens con nombre que recibió de cada personaje.

## 21.6 Elementos de Juego Generados

Algunos efectos te permiten "generar" un elemento de juego. Cuando un efecto te dice que generes algo, de forma predeterminada proviene de fuera del juego, a menos que el efecto especifique que proviene de tu Sideline. El efecto especificará exactamente qué elemento de juego generará.

Los elementos de juego generados son siempre específicos del elemento de juego cuyo efecto los trajo al juego, incluso si los elementos de juego generados comparten el mismo nombre. Si más de un personaje genera el mismo elemento del juego, los jugadores deben rastrear qué elementos del juego fueron generados por qué

### 21.6a Colocación de Elementos de Juego Generados

De forma predeterminada, un elemento de juego generado se coloca junto al elemento de juego cuyo efecto lo introdujo en el juego. También es posible que el mismo efecto pueda especificar en qué parte del mapa colocar el elemento generado.

### 21.6b Múltiples Elementos de Juego Generados

Si un efecto te permite generar más de un elemento del juego, no se colocan simultáneamente. Deben colocarse uno a la vez.

### 21.6c "[MAX X]"

Algunos efectos que te permiten generar pueden tener una restricción en la cantidad de ese elemento del juego que puede estar en el mapa al mismo tiempo. Si es así, utilizará la Keyphrase [MAX X] (donde X es un número).

Esta restricción solo se aplica al elemento específico del juego que generó. Por ejemplo, si juegas tres copias del mismo personaje que puede generar un bystander que tiene [MAX 2], cada uno de esos personajes puede tener dos de esos bystanders en el mapa (por lo que puede haber un total de 6 de esos bystanders en juego).

**21.6d Aclaraciones de Generar**

De forma predeterminada, los elementos del juego generados son amistosos con la fuerza que los generó. Si un efecto indica que un oponente generará algo, por defecto ese elemento del juego es amistoso de su fuerza (y oponente a la tuya).

Si un efecto genera un objeto, por defecto es un objeto estándar.

**21.7 Adjuntar (Attach)**

Un elemento del juego puede "adjuntarse" a otro elemento del juego. El elemento de juego adjunto pasa a estar "fuera del mapa" y es removido del juego cuando el elemento de juego al que está adjunto es KO.

**21.8 Remover del Juego (Removed From the Game)**

Un elemento del juego que se "remueve del juego" se trata como si hubiera sido KO en todos los sentidos (incluida la puntuación normal), excepto que no activa efectos que comprueben si un elemento del juego fue KO o cuenta para efectos que verifican elementos del juego KO.

Los elementos del juego que normalmente no pueden ser KO de todas formas pueden ser "removidos del juego".

**21.9 Nombres de Personajes en Efectos del Juego**

Cuando un efecto busca el nombre de un personaje, el nombre (excluyendo todo lo que esté entre paréntesis) debe coincidir exactamente con el nombre que busca el efecto. Los nombres de los personajes no distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Por ejemplo, un efecto que se refiera a un personaje llamado "Rob" no funcionaría en un personaje llamado "Robert", "Mr. Rob" o "Robot".

**21.9a Títulos Abreviados / Artículos Definidos**

Los títulos abreviados se consideran iguales a sus formas largas para determinar el nombre de un personaje. Por ejemplo, Mister Wonderful y Mr. Wonderful son lo mismo.

Un personaje nombrado precedido por un artículo definido se considera lo mismo que un nombre de personaje sin un artículo definido. Por ejemplo, Perfectionist y The Perfectionist se consideran el mismo nombre de personaje.

**21.9b Nombre de la Tarjeta de Personaje al que se Hace Referencia en Poderes/Habilidades**

La mayoría de los poderes o habilidades en la tarjeta de un personaje usan el nombre de ese personaje en el texto del juego. Si es así, ese efecto solo se refiere a ese personaje específico y a ningún otro personaje con el mismo nombre, incluso a los que tienen el mismo nombre, símbolo de conjunto y número de coleccionista. Estos poderes y habilidades son autorreferenciales.

**21.9c Efectos que Verifican un Nombre**

Algunos efectos verificarán personajes con un nombre específico e indicarán algo como "characters named [nombre del personaje]". En este caso, verificaría todos los personajes aplicables con ese nombre dentro del área designada (dentro del rango, en el mapa, etc.)

**21.9d Copiar Nombres en Poderes/Habilidades**

Cuando un personaje copia el poder o la habilidad de otro personaje, se asume que todo el texto autorreferencial ahora hace referencia al nombre de ese personaje que ha copiado ese poder o habilidad.

**21.10 Efectos que Buscan Personajes de "Puntaje Más Alto" / "Puntaje Más Bajo"**

Algunos efectos buscarán el "highest point character" / "character with the highest point value" o "lowest point character" / "character with the lowest point value". Este es un solo personaje cuyo valor de puntaje es el más alto o el más bajo.

Si el efecto verifica "characters" (plural) en su lugar, puede buscar y aplicar el efecto a todos los personajes aplicables.

**21.10a Empates y Multiples Más Altos/Más Bajos**

Si hay empate, el jugador activo elige uno.

Si todos los personajes de una fuerza tienen el mismo valor en puntos, todos se consideran el valor de puntos más bajo y más alto en esa fuerza al mismo tiempo. Lo mismo ocurre si todos los personajes del mapa, Sideline o el área de KO tienen el mismo valor en puntos.

**21.11 Límites de Efectos**

Algunos efectos restringen la cantidad de veces que se pueden usar. Por lo general, dirán "once per turn" o "once per game". Un efecto que solo se puede usar una vez por turno o juego no puede ser usado por ese personaje nuevamente (durante la duración mencionada), incluso si cambia fuerza, luego se le otorga el mismo efecto desde otra fuente, regresa de estar fuera del mapa, o pierde esa habilidad y la recupera.

Algunos efectos pueden modificar los límites sobre la cantidad de veces que se pueden utilizar otros efectos.

**21.12 Reemplazar / Remplazo de Personajes**

Ciertos efectos permiten que un personaje de tu fuerza sea reemplazado por uno o más personajes de tu Sideline. Estos efectos siempre usan la palabra "Replace". Cuando se reemplazan los personajes, el personaje en el mapa se intercambiará con uno o más personajes de tu Sideline. Al crear tu Sideline, identifica estos personajes de reemplazo para un efecto de reemplazo específico, y no pueden ser referenciados ni utilizados por otros efectos.

### 21.12a Reglas de Reemplazo

Cuando un efecto hace que un personaje sea reemplazado:

- Si el personaje reemplazado tenía tokens de acción, a cada personaje de reemplazo se le asigna el mismo número de tokens de acción. Si el efecto de reemplazo provocó que ganara un token de acción, se considera que el personaje de reemplazo ha recibido el token de acción.
- Si al personaje reemplazado se le dio una acción con costo este turno, entonces se considera que el personaje que lo reemplaza ya recibió una acción con costo este turno. Lo mismo ocurre si se le hizo **Carry** al personaje reemplazado.
- Solo los efectos anteriormente mencionados se transfieren al nuevo personaje. Ningún otro efecto de ningún tipo que se haya aplicado al personaje reemplazado comienza a aplicarse al personaje que lo reemplaza.
- Los personajes de reemplazo comienzan con el mismo número de click que el personaje reemplazado, a menos que se indique lo contrario.
- Los personajes de reemplazo deben ocupar al menos uno de los cuadros que estaba ocupando el personaje reemplazado.
- Los jugadores solo pueden reemplazar un personaje que comenzó en su fuerza inicial o en su Sideline inicial.
- Los objetos que sujetaba el personaje reemplazado se colocan en uno de los cuadrados que ocupaba.
- Los personajes de reemplazo no pueden coincidir exactamente con el personaje reemplazado (el mismo nombre, el mismo símbolo de edición y mismo número de coleccionista).
- Los personajes que comienzan el juego en su fuerza inicial pero van a la Sideline aún pueden usarse como reemplazo.
- No puedes activar un efecto opcional que reemplazaría a un personaje si el personaje de reemplazo no se puede colocar en uno de los cuadros del personaje reemplazado o en uno de los cuadros que el efecto especifique. Los efectos no opcionales pueden hacerlo, y un oponente deberá elegir en qué cuadro será colocado el reemplazo, según la Regla de ocupación.
- Si un solo personaje es reemplazado por más de un personaje, los dos primeros puntos indicados en esta sección (que aplican efectos del personaje reemplazado al personaje que lo reemplaza) se aplican por separado a cada personaje de reemplazo.

### 21.12b Puntuación de Personajes de Reemplazo

Cuando uno o más personajes reemplazan a un personaje, y todos los personajes de reemplazo de ese personaje son KO, obtén puntos de victoria iguales al valor de puntos del personaje reemplazado o al valor total de puntos del personaje de reemplazo KO, lo que sea mayor

## 22 Habilidad Inherente y Aclaraciones de Keyphrase

### 22.1 Carry (Transportar)

Un personaje puede moverse 0 casillas y aun así hacer **Carry** a otro personaje.

Después de moverse, debe haber una casilla legal para colocar al personaje transportado. Si no lo hay, el personaje que se transporta no se puede colocar, permanecerá en el cuadro en el que estaba al comienzo y no se considerará hecho **Carry**.

### 22.2 Colossal Stamina (RETIRADO)

Colossal Stamina es un término de juego retirado, anteriormente otorgado por el símbolo colosal . El símbolo colosal ya no otorga Colossal Stamina, pero se considera que las figuras que pueden usar Colossal Stamina desde un **Trait**, poder especial u otra habilidad tienen lo siguiente:

*"A este personaje se le puede asignar una acción con coste incluso si tiene dos tokens de acción y no recibir un token de acción para esa acción. Después de las resoluciones, recibe inmediatamente 1 daño inevitable y no limpia sus tokens de acción este turno".*

### 22.3 Alcance Gigante: X (Giant Reach: X)

Los personajes que están adyacentes aún pueden ser objetivo de ataques, ya que también están dentro de 1 casilla y línea de fuego.

### 22.4 KNOCKBACK

Un personaje puede ganar KNOCKBACK Keyphrase de varias fuentes, pero no tiene ningún efecto adicional por tenerlo más de una vez.

El Knockback causado por la Keyphrase KNOCKBACK es siempre opcional. Si se golpea a más de un objetivo, debes elegir realizar el Knockback a todos ellos o ninguno (no se pueden elegir realizar el Knockback individualmente).

### 22.5 Pasajero: X (Passenger: X)

Un personaje con un efecto que les otorga [ 0] no puede usar la habilidad **Carry**.

### 22.6 SAFEGUARD (Effect) (Efecto SALVAGUARDAR)

Este efecto se aplica a todo el personaje.

PROTECTED (con todas las letras mayúsculas) se puede encontrar en las figuras más antiguas, pero desde ahora ha sido reemplazado en las figuras más nuevas con **SAFEGUARD**. PROTECTED (en mayúsculas) es funcionalmente equivalente a **SAFEGUARD**. [NOTA: esta versión de PROTECTED debe estar escrita en mayúsculas para ser equivalente a **SAFEGUARD**].

### 22.7 Protected (Outwit)

Esta Keyphrase solo se aplica a un poder o habilidad específicos.

Si un poder estándar específico obtiene **Protected: (Outwit)** (por ejemplo, un efecto dice "Super Senses this character can use gains **Protected (Outwit)**"), solo ese poder estándar específico no puede ser elegido por **Outwit**. Si un personaje tiene ese poder estándar dentro de un poder especial, el poder especial puede ser elegido por **Outwit** y el personaje afectado no podrá usar ningún otro efecto del poder especial, pero aún podrá usar el poder estándar "Protegido".

## 22.8 Autónomo

Un personaje Autónomo (  ) puede recibir una acción con coste, incluso si el número de acciones con coste ya dado es igual al Total de acciones.

## 22.9 STOP

Para **STOP**, tenga en cuenta que el efecto no aumenta ni disminuye el resultado de la tirada d6 para curar, solo la curación en sí. Si se usa Regeneration y se obtiene un resultado de 1 o 2, el personaje normalmente no sanaría.

**Protected (Outwit)** y **Protected (Pulse Wave)** que tiene **STOP** se aplicarán a todos los efectos dentro del poder especial del que forma parte **STOP**.

## 22.10 MODIFICADOR ÚNICO- (Efecto) // UNIQUE MODIFIER (Effect)

Un personaje puede tener múltiples **UNIQUE MODIFIER**'s aplicados, incluso con el mismo valor de combate, al mismo tiempo, siempre que cada uno sea de un efecto diferente. Un efecto se considera diferente incluso si el texto es idéntico, siempre que el poder o la habilidad que otorga el efecto tenga un nombre diferente.

Un personaje solo puede beneficiarse de un efecto **UNIQUE MODIFIER** específico a la vez, incluso si el efecto permite elegir entre modificadores. Por ejemplo, si el efecto dice "choose to modify attack +1 or damage +1" y se eligió el attack +1, los personajes no podrían beneficiarse del efecto si otro personaje cuenta con el **UNIQUE MODIFIER** para elegir damage +1

# 23 Keywords y Equipos Temáticos

## 23.1 Keyword

Las Keywords son descriptores especiales que ayudan a categorizar un personaje y pueden permitir que un personaje obtenga sinergia con otros personajes con Keywords similares. Las Keywords se encuentran en la tarjeta de un personaje, debajo del nombre del personaje.

### 23.1a Keyword con Nombre y Keywords Genéricas

Una Keyword puede ser genérica o con nombre. Las Keywords genéricas aparecen en la tarjeta de personaje en *cursiva*. Cualquier Keyword que no sea genérica es una "Keyword con nombre" (y no aparecerá en *cursiva*).

### 23.1b Ganar/Perder Keywords

Si un personaje gana o pierde una Keyword, lo hace durante el resto del juego, incluso si el efecto (otorgar o eliminar la Keyword) se pierde más tarde.

## 23.2 Equipos Temáticos

Los equipos temáticos son fuerzas de personajes de HeroClix que tienen experiencia trabajando juntos o estilos de lucha comunes y tienen una sinergia adicional. Esta familiaridad está representada al compartir una Keyword.

### 23.2a Determinación de Equipos Temáticos

Para que una fuerza inicial se convierta en un equipo temático, cuando reveles tu fuerza durante el paso 1 de Configuración del juego, debes elegir una sola Keyword que todos los personajes de tu fuerza inicial compartan. Si todos tus personajes comparten más de una Keyword, elige solo una.

### 23.2b Duración de los Equipos Temáticos

Una vez que una fuerza inicial se convierte en un equipo temático, permanece así durante el resto del juego, independientemente de los KO, los personajes de reemplazo, la obtención o pérdida de Keywords, etc.

### 23.2c Bystanders y Equipos Temáticos

Los Bystanders no cuentan a favor ni en contra de la determinación de un equipo temático.

## 23.3 Beneficio de Equipo Temático: Bonificación de Iniciativa

Al realizar la tirada para decidir quién será el primer jugador durante la configuración del juego, cada jugador con un equipo temático agrega el número de personajes con la Keyword elegida a su tirada de 2d6. La bonificación máxima que un jugador puede obtener a su tirada de iniciativa es +3 más que su oponente.

## 23.4 Beneficio de Equipo Temático: Probability Control de Equipo Temático (TTPC)

Todos los personajes de tu equipo temático tendrán acceso al poder estándar **Probability Control**.

**PROBABILITY CONTROL:** *una vez por turno, puedes relanzar una tirada de ataque o una tirada de destrabe de un personaje objetivo. Un personaje objetivo debe estar dentro del rango y la línea de fuego del personaje que usa el poder, rango mínimo de 6 para este poder.*

Los personajes de un equipo temático pueden usar el Probability Control hasta X veces en total durante el juego para esa fuerza. X es igual al número de personajes con la Keyword elegida en esa fuerza inicial, hasta un máximo de 3.

### 23.4a Efectos que Verifican Probability Control y el TTPC

Cuando un efecto de juego se refiere a “characters that can use Probability Control”, los personajes que pueden usar Probability Control de equipo temático no son considerados como que puedan usar Probability Control a menos que tengan el poder estándar que se muestra en su dial o se lo otorguen como parte de un **trait**, poder especial o mediante otro efecto de juego

## 24 Personajes Especiales

Esta sección describe algunos personajes especiales en HeroClix. Todos estos siguen siendo personajes y siguen las mismas reglas que los personajes normales, excepto como se indica.

El texto de las reglas generales para los personajes especiales listadas aquí (como las reglas generales para vehículos y personajes de título) reemplaza su texto impreso.

### 24.1 Bystanders

Los Bystanders son personajes con valores de combate pero sin dial de combate, por lo que no pueden hacer click. Un Bystander no puede ser curado, y si recibe algún daño, es KO. La mayoría de los Bystanders se generan, pero algunos son elementos de juego separados con valores de puntaje.

Los Bystanders pueden ser:

- Fichas planas con valores de combate impresos.
- Esculturas en 3-D en una base pequeña sin dial de combate, pero con valores de combate impresos en la base.
- Un Bystander generado que aparece en la tarjeta de un elemento del juego que especifica sus valores de combate y puede ser representado por cualquier objeto pequeño con el que todos los jugadores estén de acuerdo.

Los Bystanders no tienen líneas de inicio, números de click, ni clicks que no sean de KO. No se activarían ni serían considerados para ningún efecto que haga referencia a esos términos del juego. El "click" de un Bystander se considera su click inicial.

### 24.2 Personajes Multibase

Los personajes multibase tienen una base que ocupa más de un cuadro. Ellos pueden ser:

- Bases 1x2 (llamadas "base de maní" / Peanut-base)
- Bases 2x2
- Bases 2x4
- Bases 3x6

Un personaje de base múltiple ocupa todos los cuadros que ocupa su base. A los personajes de bases múltiples no se les puede realizar Knockback.

#### 24.2a Orientación de Personajes Multibase en el Mapa

Un personaje con una base de 1x2 se puede orientar en dos cuadros adyacentes, incluso en diagonal a través de una intersección. Un personaje multibase que ocupa más de dos cuadros solo puede orientarse horizontal o verticalmente y nunca puede orientarse diagonalmente.

#### 24.2b Personajes de Multibase y Adyacencia

Un personaje de multibase se considera adyacente a cada cuadro adyacente a los cuadros que su base ocupa.

Los cuadros en los lados opuestos de un personaje 1x2 "base de maní" no se consideran adyacentes entre sí, lo que significa específicamente que cuando una figura con base de maní está en la diagonal, como ocupar los cuadros A1/B2, personajes y elementos del juego en los cuadros diagonales opuestos de A2/B1 no se consideraría adyacente entre sí.

#### 24.2c Multibases y Elevación

Un personaje multibase puede ocupar cuadros de diferentes elevaciones si tiene la Keyphrase **Flight**, es de tamaño Colosal o Gigante. Esto no cambia la elevación de dichos cuadros.

#### 24.2d Mover Personajes Multibase

Cuando un personaje multibase se mueve, elija un cuadro ocupado por el personaje multibase para comenzar el movimiento. El personaje se mueve como si fuera un personaje de base simple que se mueve desde el cuadro elegido. Todos los cuadros del personaje multibase deben poder colocarse en cuadros legales para poder finalizar el movimiento.

Cuando se mueve, un personaje multibase aún debe destrabarse (si es necesario) de todos los personajes oponentes a los que está adyacente, independientemente del cuadro elegido para comenzar el movimiento.

Al mover un personaje multibase, los cuadros que no sean el elegido para ser utilizado en el movimiento no son considerados como que hayan sido movidos. Cada uno de los otros cuadros de la base debe terminar dentro de un número de cuadrados de donde comenzó igual o menor que el número de cuadros movidos por el cuadrado elegido.

#### 24.2e Personajes Multibase y Apuntar

Al trazar una línea de fuego a un personaje multibase, la fuente puede elegir apuntar a cualquier cuadro ocupado por el personaje multibase. Otros cuadros del mismo personaje multibase no bloquean esta línea de fuego.

Los personajes multibase bloquean la línea de fuego en todos los cuadros que ocupa si no es el personaje al que se traza la línea de fuego.

Cuando un personaje multibase traza una línea de fuego a varios objetivos, cada objetivo puede tener una línea de fuego trazada desde un cuadro diferente de ese personaje multibase.

#### 24.2f Personajes Multibase con Varios Diales

Los personajes de múltiples diales son un subconjunto de los personajes multibase. Estos personajes tienen más de un dial de combate, con valores de puntaje asociados a cada uno.

Cuando el dial de combate inicial de un personaje de diales múltiples (dependiendo del valor de puntaje con el que se juega) muestra clicks de KO, el personaje no es KO y, en cambio, comienza en el siguiente dial de combate de puntaje más alto. El valor en puntaje del personaje siempre es igual al valor de puntaje que tenía cuando se agregó a la fuerza inicial de ese jugador. El daño no se transfiere entre diales de combate. Cuando se revela un KO en el dial de combate de puntaje más bajo, el personaje es KO.

#### 24.3 Personajes con Clicks de "Cuenta Regresiva"

Los personajes que tienen un solo número grande en un click en lugar de cualquier valor de combate o clicks de KO son personajes de Clicks de Cuenta Regresiva. Los clicks con números grandes son clicks de cuenta regresiva. Consulte la tarjeta del personaje para conocer sus reglas sobre el uso de sus clicks de cuenta regresiva. Un personaje no se puede curar en un click de cuenta regresiva a menos que su efecto indique específicamente que puede hacerse.

Un personaje en un click de cuenta regresiva no puede ser movido, hecho **Place**, apuntado, atacado, recibir acciones, recibir tokens de acción, dañado o curado, a menos que un efecto específico lo contrario.

Si un personaje con clicks de cuenta regresiva está fuera del mapa por cualquier motivo que no sea su propio efecto de click de cuenta regresiva, sus clicks de cuenta regresiva se consideran clicks de KO.

## 24.4 Vehículos

Los personajes con el símbolo  son vehículos.

Personajes de vehículos:

- No son personajes estándar.
- No puede usar habilidades de objetos inherentes, como levantar objetos o object attacks.
- No se les puede hacer **Carry**.
- No puede ser elegido por personajes usando **Mastermind**.
- No se les puede asignar recursos a menos que el recurso sea parte de los diales y/o tarjeta de ese Vehículo.
- No pueden recibir acciones a menos que tengan un piloto o tengan la habilidad de Autopilot.
- No puede cambiar de tamaño. Ignora habilidades o efectos que cambiarían el tamaño de un vehículo.
- Genera un objeto pesado estándar en un cuadro que ocupaba cuando es KO. Coloca al piloto en ese cuadro o junto a él y tira un d6.  
 - : Causa al piloto 2 daños inevitables.  - : Causa al piloto 1 daño inevitable.
- Tiene **SAFEGUARD: Mind Control**.
- Destraba automáticamente.
- Si el vehículo no tiene piloto, los personajes estándar amistosos adyacentes tienen: "POWER: Become this vehicle's pilot.". Coloca al piloto en la tarjeta de personaje del vehículo. Un personaje es solo un piloto mientras esté en la tarjeta del vehículo debido a una acción que lo convirtió en piloto.
- Si el Vehículo tiene piloto, tiene: "POWER: Place the pilot adjacent". ("POWER: Pon al piloto adyacente")
- Si el vehículo tiene piloto, tiene: "FREE: Replace this vehicle's attack, damage, and range values with those printed values of its pilot until your next turn."  
*("FREE: Reemplaza los valores de ataque, daño y alcance de este vehículo con los valores impresos de su piloto hasta tu próximo turno".)*
- Si el vehículo tiene un piloto, tiene: "FREE: Choose a standard attack or standard damage power its pilot can use. Until your next turn, this vehicle can use the chosen power but can't use its displayed attack or damage powers."  
*("FREE: Elija un poder de ataque estándar o un poder de daño estándar que su piloto pueda usar. Hasta tu próximo turno, este vehículo puede usar el poder elegido, pero no puede usar sus poderes de ataque o daño mostrados").*

**24.4a Habilidades de Piloto**

Las habilidades de piloto son **traits** exclusivos de los vehículos. Este **trait** tendrá uno o más requisitos previos que involucren nombres de personajes, valores de puntaje, Keywords y/o tener ciertos símbolos impresos en la base de un personaje. Si el piloto del vehículo no cumple con estos requisitos previos, este **trait** no se puede utilizar. Si cumple con los requisitos previos, entonces el vehículo puede usar el **trait**.

**24.4b Piloto Automático (Autopilot)**

El piloto automático no tiene símbolo. Solo los vehículos pueden tener la Keyphrase Autopilot.

Keyphrase: Autopilot ( *RETIRADO* )

Este vehículo puede recibir acciones sin piloto. Cuando lo haga, inmediatamente después de las resoluciones infligen a este vehículo 1 daño inevitable.

**24.5 Personajes de Título**

Los personajes del título tienen un **trait** que indica que son personajes del título y son los personajes "principales" de la historia que se cuenta durante el juego. Tienen ventajas e inconvenientes especiales ya que su fuerza quedará en problemas después de que son KO

Los personajes del título tienen habilidades de trama/Plot Abilities (indicadas por los símbolos  y ) y habilidades de continuidad (indicado por el símbolo ). Todas estas son habilidades de **trait**.

Reglas para los personajes del título:

- Los personajes de título especifican con cuántos puntos de trama/Plot Points (si los hay) comienzan el juego.
- Los jugadores solo pueden tener un personaje de título entre su fuerza inicial y Sideline inicial.
- Los personajes de título no pueden reemplazarse ni ser reemplazados por otros personajes.
- Los jugadores solo pueden activar una Plot Ability por turno.
- Cuando un Personaje del título activa una  Plot Ability, el Personaje del título gana la cantidad de Plot Points indicada en la habilidad.
- Cuando un Personaje del Título activa una  Plot Ability, el Personaje del título pierde la cantidad de Plot Points indicada en la habilidad
- Los jugadores no pueden activar un efecto que eliminaría más Plot Points de los que tiene su personaje de título.
- Al final de tu turno, si un personaje de título activó una Plot Ability pero no atacó a un personaje oponente, infinge al personaje de título 1 daño inevitable.
- Verifique las habilidades de Continuidad del personaje de título para ver los efectos que se disparan cuando el personaje es KO. Este es el "Efecto KO" del personaje de título.

#### 24.5a Plot Points/Plot Abilities

Los personajes del título comienzan el juego y pueden acumular Plot Points. Los Plot Points son representados con tokens en su tarjeta.

Los personajes del título tienen Plot Abilities especiales que son acciones que agregan Plot Points ( ) o usan Plot Points ( ).

#### 24.5b Habilidades de Continuidad

Los personajes del título tienen habilidades de Continuidad ( ), que tienen Protected: Pulse Wave y se relacionan con los inconvenientes del personaje.

### 25 Elementos Adicionales del Juego

Además de personajes y objetos, HeroClix tiene muchos elementos de juego adicionales que puedes agregar a tu fuerza inicial durante la construcción de la fuerza. Estos elementos adicionales del juego normalmente tienen valores de puntaje que cuentan cuando se agregan a tu fuerza inicial.

El texto de las reglas generales para los elementos de juego adicionales que se indican aquí reemplaza su texto impreso.

#### 25.1 Objetos especiales

Los objetos con efectos especiales son objetos especiales y sus efectos se describen en su tarjeta.

Los objetos especiales pueden ser ligeros o pesados y tienen las siguientes reglas:

- Están marcados con un símbolo de engranaje  .
- Tienen un valor de puntaje mínimo de 1.
- Todos son únicos aunque no tengan anillo de plata.
- Si ellos empiezan el juego en el mapa, deben ser colocados a 5 o mas cuadros lejos del área de inicio de cualquier jugador (ver 25.2 Equipamientos para Objetos especiales que no empiezan el juego en el mapa).
- Pueden tener la Keyphrase Indestructible.
- Pueden aplicar sus efectos mientras están sostenidos por un personaje como si estuviera en el cuadro que ocupa el personaje que los sostiene.

**25.1a Keyphrases de Objetos Especiales**

Keyphrase: Indestructible: este objeto solo se puede destruir usándolo con un Object Attack o por su propio efecto.

Tenga en cuenta que esta Keyphrase no aparece en el **PAC**.

**25.2 Equipamientos**

Los equipamientos son un subconjunto de objetos especiales que se comportan de manera similar a los objetos (como poder recogerlos y sostenerlos), pero normalmente no comienzan en el mapa y tienen sus propias reglas específicas. Son elementos asignados a tus personajes durante la construcción de la fuerza que les permiten obtener habilidades adicionales. También pueden equiparse durante el juego en circunstancias especiales.

**25.2a Agregar equipamientos a tu fuerza.**

Durante la construcción de la fuerza, el equipamiento se agrega a tu fuerza inicial pagando su costo en puntos. El equipamiento no cuenta para el límite de objetos. Puedes agregar cualquier cantidad de equipamientos a tu fuerza inicial, pero cada equipamiento debe poder asignarse legalmente a un personaje. Los equipamientos no comienzan el juego en el mapa.

Algunos equipamientos pueden tener un "Nombre calificado" y/o una "Keyword calificada". Si un personaje en tu fuerza inicial tiene un nombre o una keyword que coincide con el nombre o la keyword calificada del equipo, ese equipo puede agregarse a su fuerza inicial por 0 puntos.

**25.2b Asignando equipamientos.**

Durante la construcción de la fuerza, cada equipamiento agregado a tu fuerza inicial debe asignarse a un personaje en tu fuerza inicial. No puedes asignar equipamientos a personajes en tu Sideline. Si el equipamiento se agregó a tu fuerza por 0 puntos debido a una keyword/nombre calificado, debe asignarse a un personaje con la keyword/nombre calificado coincidente.

Al asignar equipamientos, solo se pueden asignar a personajes estándar. Un personaje solo puede tener un equipamiento asignado durante la construcción de la fuerza, incluso si puede estar equipado con varios equipamientos. Un personaje al que se le asigna un equipamiento comenzará el juego con ese equipamiento equipado. Los personajes que no se pueden equipar no pueden tener equipamiento asignado.

**25.2c Personajes equipados.**

Cuando equipas un equipamiento a un personaje, colócalo en la tarjeta de ese personaje. Ese personaje ahora se considera un "personaje equipado". Un personaje solo puede estar equipado con un equipamiento a la vez. Mientras un personaje está equipado, puede usar la habilidad **EFFECTO** que se muestra en la tarjeta del equipamiento.

**25.2c Desequipando personajes.**

Cuando un personaje equipado es eliminado, reemplazado, removido del mapa (por cualquier motivo) o equipado nuevamente; su equipamiento actualmente equipado será desequipado. Normalmente, un personaje no puede optar por desequipar su equipamiento. Cuando un equipamiento se desequipa, se colocará en una casilla que ocupe el personaje equipado o se destruirá. Cada equipo tendrá una keyphrase que denota lo que ocurrirá.

**25.2e Keyphrases de Equipamientos**

Las siguientes Keyphrases solo se usan con equipamiento y explican cómo un personaje puede equipar dicho equipamiento si este ha sido colocado en el mapa y qué sucede cuando un personaje se desequipa.

- Equip (Friendly): un personaje amistoso en este cuadro o que sostiene este objeto tiene "POWER: equip this object".
- Equip (Any): cualquier personaje en este cuadro o que sostenga este objeto tiene "POWER: Equip this object".
- Unequip (KO): cuando es desequipado, destruya este objeto.
- Unequip (Drop): cuando es desequipado, coloque este objeto en el cuadro del personaje que lo tenía equipado.

**25.2f Aclaración sobre equipamientos "Start the Game" (Comienza el Juego).**

Algunos personajes tienen rasgos que les permiten comenzar el juego con equipamiento. Al usar estos personajes, debes indicar si usarás su rasgo que les otorga equipamiento o si les asignarás equipamiento.

Si elige usar su rasgo que le permite comenzar el juego con equipamiento, no puede asignarles equipamiento durante la construcción de la fuerza (aún obtienen el equipamiento con el que comienzan el juego, que proviene de fuera del juego).

Si elige asignarles equipamiento durante la construcción de la fuerza, entonces no puede usar la parte del rasgo que les permite comenzar el juego con equipamiento (aún pueden usar cualquier otro efecto que el rasgo pueda otorgar).

### 25.3 Tarjetas de Identificación (ID Cards)

Las ID Cards implican que un personaje de tu fuerza tiene un contacto especial dentro de una organización más grande que puede ayudarte temporalmente. Muchas, pero no todas, las ID Cards dicen que son "únicas" y, por lo tanto, solo se puede agregar a su fuerza una ID Card con ese símbolo y número de colecciónista. Los personajes ID (aunque no las ID Card en sí) usan tu Sideline y siguen todas las reglas de Sideline (incluido el límite de Sideline). Al agregar una ID Card a tu fuerza inicial, también debes agregar un Personaje ID asociado a tu Sideline.

#### 25.3a Otras Identidades (Other Identities)

Algunas ID Cards tienen un espacio para otras identidades. Los personajes con estos nombres pueden convertirse en un personaje ID en lugar del nombre principal que aparece en la ID Card. Algunas ID Card tienen "Real Names" en lugar de otras identidades.

#### 25.3b Efectos de ID Card

Las ID Cards tendrán los efectos de Inspiration, Setup, Call in Help e Inspire, como se describe en la ID Card. (*o Intimidation*)

### 25.4 Recursos

Los recursos son elementos del juego fuera del mapa, incluso si están asignados a personajes en el mapa o están ubicados físicamente en el mapa. Los equipos solo pueden incluir un recurso entre su fuerza inicial y la Sideline inicial. Los efectos de cada recurso se definen en la tarjeta HeroClix del recurso.

#### 25.4a Asignación de Recursos

Los recursos se asignan a cero, uno, varios o todos los personajes de una fuerza. Los recursos son KO si todos los personajes asignados son KO, no se asignan personajes o su fuerza es KO. Si un personaje asignado se une a una fuerza que no es su fuerza inicial, su recurso permanece asignado, pero no puede usar los efectos del recurso mientras sea parte de esa otra fuerza.

#### 25.4b Reemplazo de Personajes Asignados

Si se reemplaza un personaje asignado, al personaje de reemplazo no se le asigna el recurso a menos que ese recurso se asigne a todos los personajes de esa fuerza. Cuando se reemplaza un personaje al que se le asignó un recurso, considere al personaje reemplazado como KO al aplicar las reglas del recurso.

### 25.5 Terreno Especial

El terreno especial reemplaza completamente el terreno debajo de él. El terreno especial tiene un valor de puntaje de 1 o más y se agrega a tu fuerza inicial. Mientras esté en el mapa, el terreno debajo de él no existe (excepto el nivel de elevación que tenía el terreno). Si no especifica qué tipo de terreno es, de forma predeterminada, los cuadros no especificados son terreno despejado.

Si un jugador pierde el juego porque todos sus personajes han sido KO, se contabiliza el puntaje de un terreno especial en su fuerza si aún no ha sido destruido, ya sea que se haya colocado en el mapa o no.

El terreno especial establece todo su terreno en el tipo que especifica a menos que se indique lo contrario.

**25.5a Restricción de Terreno Especial al Construir tu Fuerza**

Un jugador solo puede tener un terreno especial entre su fuerza inicial y su Sideline inicial.

**25.5b Colocación de Terreno Especial Durante la Configuración del Juego**

Una vez que el primer jugador ha elegido el mapa, el segundo jugador y otros en orden de turno tienen la oportunidad de colocar un terreno especial.

El terreno especial debe colocarse al menos a 3 cuadros de distancia de cualquier área de inicio y no puede colocarse sobre cuadros de diferente elevación, otro terreno especial o sobre casillas naranjas. Esto se aplica durante la configuración del juego y durante el juego.

Al colocar un terreno especial, si no se puede colocar sin violar las restricciones, no se coloca y es inmediatamente KO (si corresponde).

**25.5c Terreno Especial y Marcadores de Terreno**

Los marcadores de terreno no se pueden colocar sobre cuadros de terreno especial a menos que los cuadros en los que se colocarían los marcadores sean terreno despejado.

**25.5d Bonificaciones de Mapas de Terreno Especial**

Si el terreno especial tiene una bonificación de mapa y se coloca en el mapa indicado, esa fuerza obtiene la bonificación por el resto del juego, incluso si el terreno especial es KO. Si durante la configuración del juego no se puede colocar el terreno especial, la fuerza obtiene la bonificación de mapa en su lugar (independientemente del mapa utilizado).

**25.5e Destruir un Terreno Especial**

El terreno especial no se puede elegir mediante CLOSE o RANGE Destroy Action, pero a menudo tiene efectos de juego que indican cómo se daña/destruye. Los efectos que no especifican un terreno especial no pueden destruirlo.

Cuando se destruye un terreno especial, genera un objeto pesado estándar en cada cuadro donde fue destruido.

**25.6 Locaciones / Bonificaciones de Locaciones (Locations / Location Bonuses)**

Las locaciones son mapas que se pueden incluir como parte de una fuerza inicial y tienen efectos que puedes pagar para usar durante el juego. Estos efectos se denominan Location Bonuses.

Si eres el jugador que elige el mapa y elegiste la Location, puedes usar su Location Bonus si pagaste por él.

Si no elegiste el mapa y no ganaste la tirada para el primer jugador, en su lugar puedes usar la Consolación asociada con los Bonos que pagaste.

**25.6a Restricción de Location/Location Bonus al Construir tu Fuerza**

Solo puedes agregar una Location a tu fuerza inicial. Sin embargo, puedes agregar cualquier número de Location Bonus diferentes de una Location a tu fuerza inicial realizando el pago de sus costos.

**25.6b Puntuación de Location/Location Bonuses**

Cuando un jugador es derrotado, su oponente puntuá cada Location Bonus por el que pagó como parte de la construcción de su fuerza.

**26 Juegos Multijugador**

HeroClix también se puede jugar como un juego multijugador con 3, 4 o incluso más jugadores. Para juegos multijugador, todos los personajes que no están en tu fuerza son personajes oponentes.

Se recomienda jugar en un mapa con 4 posibles áreas de inicio. Por lo general, un mapa cuadrado que mide 2'x2' o 3'x3'. Algunos mapas de 2'x3' están diseñados para usarse también en juegos de varios jugadores y cuentan con cuadros dentro de una línea de límite púrpura punteada para indicar las áreas de inicio utilizadas exclusivamente para juegos de 3 o 4 jugadores. Estos mapas también tendrán números de fila naranja para indicar las filas que no se utilizan en ese juego (creando un área de juego de 2'x2').

**26.1 Orden de Turnos en Juegos Multijugador**

Al comienzo del juego, se establece un orden de turno. El primer jugador toma el primer turno, seguido por el jugador a su izquierda, seguido por el jugador a la izquierda de ese jugador, etc.

Cuando un jugador es derrotado, se retira del orden de turnos y se hace KO a todos los elementos restantes del juego en su fuerza.

**26.2 Tiempos de Efectos en Juegos Multijugador**

Cualquier efecto en que se deba realizar elecciones o que afecte a cada jugador de una manera que no pueda ser simultánea, el jugador activo elegirá primero y luego los otros jugadores en orden de turno.

**26.3 Puntuación en Juegos Multijugador**

Cuando un elemento del juego es KO, el jugador activo gana esos puntos, a menos que sea un elemento del juego de su fuerza o Sideline. En ese caso, si se trata de un personaje que fue dañado por un personaje contrario, el jugador (incluso un jugador derrotado) cuyo personaje lo haya dañado más recientemente lo puntuá. De lo contrario, divide sus puntos de victoria por igual entre todos los jugadores invictos al final del juego.

**26.4 Battle Royales**

El formato HeroClix Battle Royale es un tipo especial de torneo de draft diseñado para un juego rápido. Un Battle Royale típico tiene lugar con 4 jugadores, cada uno con un **Booster** sellado.

Los jugadores van seleccionando sus potenciales fuerzas como un draft normal, seleccionando una figura de su paquete y pasando las figuras restantes al jugador de su izquierda, continuando hasta que cada jugador tenga cinco figuras. No hay restricciones en la construcción de la fuerza y cada jugador usa todos los elementos del juego que selecciona, a menos que se especifique de forma distinta con anticipación. Cada jugador es responsable de verificar que los equipos de los otros jugadores sean legales.

Los mapas estándar de Battle Royale son de 2'x2' y cada jugador comienza en una esquina. Este es un evento de todos contra todos en el que cada jugador es oponente a los demás. El juego continúa hasta que se resuelve una acción en la que todos los jugadores, excepto uno, ya no controlan ningún personaje, o hasta que se agote el tiempo. El jugador con más puntos KO en total es el ganador.

Al final del juego, los jugadores devolverán las figuras que usaron para el evento al centro del mapa para crear un premio acumulado al que se pueden agregar premios adicionales. Los jugadores irán seleccionando sus premios con el jugador ganador eligiendo primero.