

LIST OF SKILLS (HABILIDADES)

**El uso de una habilidad siempre es opcional.
Una miniatura eliminada no puede usar sus habilidades.**



AMBIDEXTERITY

Permite a su poseedor usar, de forma simultánea, dos armas del mismo tipo durante sus ataques y, por lo tanto, acumular sus bonificaciones. Su carga o tamaño debe ser menor o igual a [X]



ATTRACTION

Permite a su poseedor, al coste de una interacción automática, atraer a su área a una miniatura con la que comparta una línea de visión despejada. El objetivo debe estar a una distancia igual o inferior a [X] y su grado de tamaño debe ser inferior o igual al del poseedor.



BLAST

Permite a su poseedor, al coste de una interacción automática, desencadenar una explosión de nivel [X] en su área y en otra área adyacente con una línea de visión despejada.



BERSERK

Permite a su poseedor incrementar la fuerza de sus ataques cuerpo a cuerpo añadiendo [X] dados blancos a cada uno de ellos. Si es un héroe, debe tener al menos la mitad de sus cubos de energía en la zona de heridas. Si es un personaje, debe haber perdido al menos la mitad de sus puntos de vida.



BODY GUARD

Su poseedor incrementa en [X] éxitos automáticos la defensa de una miniatura aliada situada en su misma área.



BURST

Después de eliminar a un enemigo con un ataque a distancia, su poseedor puede utilizar los éxitos restantes en [X] otras miniaturas con las que comparta una línea de visión.



CIRCULAR STRIKE

Después de eliminar a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo, su poseedor puede utilizar los éxitos restantes en otras [X] miniaturas.



COMBO

Cuando el poseedor elimine a una miniatura con un ataque cuerpo a cuerpo, el poseedor obtiene un ataque cuerpo a cuerpo gratuito de [X] dados correspondientes a su característica, sin ninguna bonificación de arma, contra otra miniatura.



COUNTERATTACK

Después de que se resuelva un ataque cuerpo a cuerpo contra el poseedor, este puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo gratuito contra el atacante usando [X] dados amarillos y para el cual no se beneficiará de las bonificaciones de ningún arma.



CRY

Permite a su poseedor, una vez por turno, desencadenar una explosión de nivel [X] en su área y en otra área adyacente con línea de visión despejada.



ELITE COMMAND

Permite a su poseedor tomar el control de unidades de élite aliadas. Puede elegir una loseta de nivel élite de su bando y [X] miniaturas. Estas miniaturas aliadas empiezan la misión en el área de [el poseedor]. Puede activarlas realizando una idea automática.



ELUSIVE

Permite a su usuario ignorar [X] grados de tamaño enemigo cuando se mueva.



FLAME / TOXIC GAS

Permite a su poseedor, durante un ataque o después de una explosión, colocar [X] marcadores de fuego/gas en el área del ataque o de la explosión (ver Disipación en página 44). Cada marcador añade 1 nivel de terreno peligroso al área. El poseedor es inmune a este efecto.



FROST

Permite a su poseedor, durante un ataque o después de una explosión, congelar el terreno colocando [X] marcadores de congelación en el área del ataque o la explosión (ver Disipación página 44). Cada marcador añade 1 nivel de terreno difícil al área. El poseedor es inmune a este efecto.



GRENADE

Permite a su poseedor desencadenar una explosión de nivel [X] en un área objetivo realizando una interacción compleja. La dificultad es igual a la distancia entre el área del poseedor y el área objetivo. En caso de fallo, la explosión de nivel [X] se desencadena en un área situada a lo largo de la línea de visión, a una distancia igual al número de éxitos obtenidos.



HACKING

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] éxitos automáticos durante ciertas acciones de idea indicadas en la misión.



HENCHMAN COMMAND

Esta habilidad funciona de la misma forma que la habilidad "comandar Élite", reemplazando el término "élite" por "secuaz" [henchman].



HORROR

Permite a su poseedor incrementar en [X] el coste de puntos de movimiento para las miniaturas que quieran entrar en el área donde esté situado el poseedor.



IMAGINARY FRIEND

Permite a su poseedor obtener ayuda de las "vocecitas en su cabeza". En sus acciones, suma un dado amarillo adicional mientras esté acompañado de su amigo imaginario. Para anular este efecto, un oponente en su área debe realizar una idea compleja con dificultad [X].



IMMOBILIZATION

Permite a su poseedor, después de realizar un ataque o explosión que inflija al menos [X] heridas, derribar a la miniatura herida. Para levantarse, deberá gastar su Bonificación de Puntos de Movimiento para el Primer Movimiento.



IMPENETRABLE DEFENSE

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] éxitos automáticos de defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.



INVESTIGATION

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] éxitos automáticos en ciertas acciones de idea indicadas en la misión.



LOCK PICKING

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] éxitos automáticos en ciertas interacciones indicadas en la misión.



LUCK

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] repeticiones gratuitas de tiradas de dados.



MARKSMAN

Permite a su poseedor añadir [X] éxitos automáticos en los ataques a distancia en los que haya obtenido al menos un éxito.



MARTIAL ARTS

Permite a su poseedor añadir [X] éxitos automáticos en los ataques cuerpo a cuerpo en los que haya obtenido al menos un éxito.



MISFORTUNE

Permite a su poseedor a forzar a un enemigo a repetir la tirada de [X] dados. Su poseedor elige los dados a repetir después de las repeticiones gratuitas de tiradas.



MOBILITY

Permite a su poseedor ignorar [X] niveles de terreno difícil cuando se mueve.



MUNITIONS SPECIALIST

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] éxitos automáticos en ciertas acciones de interacción indicadas en la misión.



NERVES OF STEEL

Permite a su poseedor ignorar [X] grados de amenaza enemigos cuando realice un ataque a distancia, una interacción o una idea.



PARKOUR

Permite a su poseedor ignorar [X] niveles de salto o escalada cuando realice un movimiento especial, e ignorar [X] heridas causadas por una caída.



POINT BLANK

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] repeticiones gratuitas de tiradas en ataques a distancia haciendo objetivo a miniaturas en su misma área.



POISON / ELECTRICITY

Permite a su poseedor, si consigue superar la defensa del enemigo, infligir [X] heridas automáticas, antes de que se inflijan las heridas del ataque. El resto de heridas se infligen de forma normal.



PROTECTED

Permite a su poseedor, si está acompañado de al menos [X] miniaturas aliadas sin esta habilidad, evitar ser el objetivo de un ataque.



PUSHING LIMITS

Permite a su poseedor herirse a sí mismo para realizar acciones. Sufre [X] heridas. Los cubos de energía movidos de esta forma a la zona de heridas se considera que han sido usados en el espacio de la acción en curso, sin importar el límite de esfuerzo.



REACH

Permite a su poseedor elegir como objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo a una miniatura que no esté presente en su área. Deben compartir una línea de visión despejada y estar a una distancia igual o menor a [X].



REGENERATION

Permite a su poseedor regenerarse. Si es un héroe, en el paso “Declarar Posicionamiento del Héroe”, mueve [X] cubos de energía de su zona de heridas a su zona de cansancio. Si es un personaje, al comienzo de su activación, recupera [X] puntos de vida.



RETALIATION

Después de que se haya resuelto un ataque a distancia contra el poseedor, este puede realizar un ataque a distancia contra el atacante con [X] dados amarillos, para el cual no se beneficiará de ninguna bonificación de arma o elevación. Para usar esta habilidad, el poseedor debe tener un arma de ataque a distancia.



SACRIFICE

Su poseedor debe declarar que usa esta habilidad durante el paso de “Crear la Reserva de Dados” de un ataque. Recibe [X] éxitos de un ataque que tenga como objetivo a una miniatura aliada en su misma área. No se puede defender contra estos éxitos. El resto de éxitos se aplican de forma normal contra el defensor (la miniatura que era el objetivo inicial).



SHACKLE

Permite a su poseedor, si realiza un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, colocar [X] marcadores de grilletes en el defensor. Este ataque no inflige heridas. El número de éxitos obtenidos por la miniatura apresada cuando realice ataques, ideas, interacciones o defensas se reduce en [X]. Estos marcadores se pueden quitar si la miniatura apresada (u otra miniatura aliada en su misma área) realiza con éxito una interacción compleja con dificultad [X].



SMOKE GRENADE

Permite a su poseedor, después de haber desencadenado una explosión, colocar en su área [X] marcadores de granada de humo (ver Disipación en página 44). En un ataque a distancia, el atacante debe contar el número de marcadores de granada de humo en las áreas que cruce su línea de visión y restarlas del número de éxitos del ataque.



SNEAK ATTACK

Permite a su poseedor añadir [X] éxitos automáticos a los ataques en su área, si el grado total de amenaza de los aliados es igual o superior al grado total de amenaza de los enemigos.



SUPPORT

Permite a su poseedor proporcionar [X] repeticiones gratuitas de tiradas a todas las miniaturas aliadas en su área.



TACTICIAN

Permite a su poseedor realizar una idea automática para proporcionar inmediatamente [X] puntos de movimiento a una miniatura aliada que no haya sido ya objetivo de esta habilidad este turno. Si la miniatura es un personaje, también obtiene la Bonificación de Puntos de Movimiento para el Primer Movimiento.



UNTOUCHABLE

Permite a su poseedor beneficiarse de [X] éxitos automáticos de defensa contra ataques a distancia.



WALL BREAKER

Permite su poseedor moverse a través de un muro de nivel [X] o inferior, entonces se coloca un marcador de muro roto en su lugar. El coste de este movimiento se incrementa en 2. Ambas áreas pasan a estar adyacentes, puede trazarse una línea de visión despejada entre ambas y es posible moverse entre ellas.

LIST OF TRAITS (ATRIBUTOS)

Un atributo es una característica perteneciente a un héroe o un personaje. Los atributos no son opcionales y siempre están activos.



FLY

El poseedor se mueve volando. Cuando mueve ignora el terreno difícil y cualquier obstaculización. Ignora los costes adicionales y los efectos de los movimientos especiales.



GAS IMMUNITY

Su poseedor ignora las heridas causadas por los marcadores de gas.



HARMLESS

El poseedor tiene una constitución débil. En un ataque, las heridas que inflige se reducen a 0.



MORAL CODE

El poseedor no puede usar objetos letales.



REDUCED MOBILITY

El poseedor tiene una movilidad reducida. No puede realizar movimientos especiales (escalada, salto y caída).

