

Preguntas frecuentes de Green Lantern

por Paul Ross, Dave DeLaney, Chad Daniel y Mitchell Waldbauer

MECÁNICAS GENERALES

1. Fuerza de voluntad

La expansión *Green Lantern* introduce la fuerza de voluntad, una cualidad numérica que tienen todas las cartas de personaje. Si una carta tiene la nueva palabra clave fuerza de voluntad, el número detrás de la palabra clave es la fuerza de voluntad de esa carta. Las cartas de personaje sin la palabra clave fuerza de voluntad tienen por defecto una fuerza de voluntad de 0. Como el ATK o la DEF, la fuerza de voluntad puede aumentarse, disminuirse, etcétera.

Ejemplo: Grayven dice “Fuerza de voluntad 3”. Impureza Amarilla dice “El personaje objetivo recibe -2 de fuerza de voluntad este turno”. Si Grayven es hecho objetivo con Impureza Amarilla, su fuerza de voluntad disminuirá a 1 este turno.

Sin embargo, un personaje aturdido tiene siempre una fuerza de voluntad de 0.

Ejemplo: Más adelante el mismo turno, Grayven es aturdido. Mientras Grayven está aturdido, su fuerza de voluntad es 0. Korugar dice “El personaje objetivo de Enemigos Esmeralda que controlas recibe +3 fuerza de voluntad este turno”. Grayven tiene la afiliación Enemigos Esmeralda. Si es hecho objetivo con Korugar mientras está aturdido, su fuerza de voluntad seguirá siendo 0 mientras permanezca aturdido. Si se recupera más tarde este turno, su fuerza de voluntad aumentará a 4 ($3 - 2 + 3$) este turno.

1.1 [Personaje] recibe +X ATK mientras ataca, donde X es su fuerza de voluntad.

Cinco cartas (Arisia; Boodikka; Ch’p; Guy Gardner, El Brazo Fuerte de los Corps; Power Ring) tienen este poder continuo o uno similar. El modificador generado por ese poder calcula la bonificación de ATK continuamente mientras [personaje] está atacando.

Ejemplo: Boodikka tiene ATK 10 y dice “Fuerza de voluntad 3. Boodikka recibe +X ATK mientras ataca, donde X es su fuerza de voluntad”. El ATK de Boodikka aumenta a 13 mientras tenga la característica atacante. Si es hecha objetivo por Impureza Amarilla (“-2 de fuerza de voluntad este turno”) mientras ataca, su ATK disminuirá a 11.

1.2 El atacante objetivo que controlas recibe +X ATK este ataque, donde X es su fuerza de voluntad.

Dos cartas (Oa, Uppercut) crean este efecto. La bonificación de ATK se calcula una vez sólo en la resolución de dicho efecto.

Ejemplo: Alan Scott tiene ATK 13 y dice “Fuerza de voluntad 9”. Uppercut dice “El atacante objetivo que controlas recibe +X ATK este ataque, donde X es su fuerza de voluntad”. Mientras ataca, Alan es objetivo de Uppercut, lo que aumenta su ATK a 22. Si es hecho objetivo por Impureza Amarilla (“-2 de fuerza de voluntad este turno”) después de que el efecto de Uppercut se resolvió, su ATK no cambiará.

1.3 Agotar cualquier cantidad de personajes que controlas con una fuerza de voluntad total de X o mayor

Varias cartas tienen este texto o similar, donde X es un número. Puedes agotar cualquier cantidad de personajes que controlas (incluyendo personajes con fuerza de voluntad 0 o menor) siempre y cuando la suma de sus fuerzas de voluntad sea X o mayor. Las fuerzas de voluntad negativas se tratan como 0 a efectos de totalizar.

***Ejemplo:** Katma Tui dice “Agotar cualquier cantidad de personajes que controlas con una fuerza de voluntad total de 5 o mayor >>> Gana 5 puntos de resistencia”. Para usar su poder, podrías, por ejemplo, agotar dos personajes, cada uno con fuerza de voluntad 3, y cualquier cantidad de otros personajes que controlas.*

2. Cartas Constructos

Una carta Constructo es una carta con la versión “Constructo”. Dos cartas (Kyle Rayner, Último Green Lantern; Tomar Re) te permiten buscar en tu mazo una carta Constructo. La expansión *Green Lantern* introduce versiones de cartas que no son personajes. Además de las cartas de personaje Constructo, contiene cartas de equipo Constructo y cartas de vuelco de la trama Constructo.

***Ejemplo:** Kyle Rayner, Último Green Lantern dice “Cuando Kyle Rayner entra en juego, puedes buscar en tu mazo una carta de Constructo, revelarla y ponerla en tu mano”.*

2.1 Vuelcos de la trama Constructos

Tres personajes (Brik, Jade, John Stewart) tienen poderes que se disparan siempre que juegues un vuelco de la trama Constructo.

***Ejemplo:** Jade dice “Siempre que juegues un vuelco de la trama Constructo, gana 2 puntos de resistencia”.*

2.2 Personajes Constructos

Cada una de las cartas de personaje Constructo (Brigada Liviana, Trampa para Ratones, Osos Espaciales) tiene el texto “Al principio de la fase de recuperación, KO [esta carta]” dentro de sus poderes de pago.

***Ejemplo:** Brigada Liviana dice “Revelar la Brigada Liviana, agotar cualquier cantidad de personajes que controlas con una fuerza de voluntad total de 8 o más >>> Pon la Brigada Liviana en tu hilera delantera. Al principio de la fase de recuperación, KO la Brigada Liviana. Usa este poder sólo durante la fase de combate y sólo si la Brigada Liviana está en tu mano”. Si dicho personaje es puesto en juego mediante su poder de pago, será KO al principio de la fase de recuperación incluso si está aturdido (porque un modificador continuo de un efecto existe independientemente de su fuente).*

2.3 Equipo Constructo

Las tres cartas de equipo Constructo (Guante de Catcher, Guillotina, Armadura Liviana) cuesta cada una 1 menos para reclutar a un personaje con fuerza de voluntad 1 o mayor.

Ejemplo: Guante de Catcher dice “El Guante de Catcher cuesta 1 menos para reclutar a un personaje con fuerza de voluntad de 1 o más”. Los costes se pagan cuando un efecto se juega, por lo que la fuerza de voluntad del objetivo se verifica sólo en el anuncio. Reducir la fuerza de voluntad del objetivo a menos de 1 después de jugar el efecto de reclutamiento no cambiará el coste.

3. Escondido—Opcional (Puedes hacer que este personaje entre en juego en el área oculta.)

Catorce cartas de personaje tienen la nueva palabra clave Opcional detrás de la palabra clave Escondido. Tú eliges si esos personajes entran en juego en tu área oculta o en tu área visible. Una vez en juego, no puedes mover dicho personaje a un área distinta a menos que una carta diga lo contrario.

Ejemplo: Scarab tiene 3 ATK/2 DEF y dice “Escondido—Opcional. Scarab recibe -3 ATK y +3 DEF mientras está visible”. Puedes hacer que entre en juego en tu área oculta. Si eliges que entre en juego en tu área visible, tiene 0 ATK/5 DEF mientras permanezca visible. Una vez que él entra en juego en cualquiera de las áreas, no puedes moverlo a un área distinta a menos que una carta diga lo contrario.

4. Moviendo un personaje

Cuando mueves un personaje, a menos que una carta diga lo contrario:

- Puedes moverlo a la misma posición.
- Puedes moverlo a una posición vacía dentro del área actual.
- No puedes moverlo a un área diferente.

4.1 Mover un personaje que controla un oponente a tu hilera delantera o de apoyo

Dos cartas (En Las Manos de Qward, Jericho) te permiten mover un personaje que controla un oponente a tu hilera delantera o de apoyo. Ganas el control de dicho personaje y cualquier equipo anexado a él. Sin embargo, si mueves un personaje visible a un área oculta o un personaje oculto a un área visible, coloca todo el equipo anexado a él en el montón de KO de su propietario como parte del movimiento.

Ejemplo: En Las Manos de Qward dice “Recupera el personaje aturdido objetivo que controla un oponente. Mueve ese personaje a tu área oculta. (Tú controlas ese personaje.)” Puedes hacer objetivo a un personaje oculto o visible y moverlo a cualquier posición vacía en tu área oculta. Si el objetivo está visible y equipado en la resolución, pon todo el equipo anexado a él en el montón de KO de su propietario como parte del movimiento.

4.2 Moviendo un personaje oculto que controlas a tu área oculta

Cinco cartas (Krona, Nero Liberado, Orinda, Perro Guardián de Qward, St'nlli) permiten a un jugador mover un personaje oculto que controla a su área oculta. Siempre que mueves un personaje

a la misma área, puedes moverlo a la misma posición o a cualquier posición vacía dentro de esa área.

Ejemplo: Perro Guardián de Qward dice “Siempre que el Perro Guardián de Qward sea aturdido, muévelo a tu área oculta”. Si está oculto cuando se resuelve su efecto disparado, puedes moverlo a la misma posición o a cualquier posición vacía dentro del área oculta.

CARTAS ESPECÍFICAS

Batalla de Voluntades

Vuelco de la trama, 1

El atacante objetivo no puede ser aturdido este ataque mientras tenga más fuerza de voluntad que un defensor.

El atacante objetivo no puede ser aturdido este ataque mientras un personaje tenga la característica defensor y la fuerza de voluntad del objetivo sea mayor que la fuerza de voluntad de ese defensor (un personaje aturdido no tiene la característica defensor, ni un ataque directo tiene un defensor). El modificador compara la fuerza de voluntad de ambos personajes continuamente. Un personaje sin la palabra clave fuerza de voluntad tiene por defecto una fuerza de voluntad de cero.

Ciudad Esmeralda, Constructo

Vuelco de la trama, 3

Juega Ciudad Esmeralda sólo si controlas cuatro recursos o menos.

Continuo: Al comienzo de la fase de recuperación, descarta tres cartas. Si lo haces, recupera cada personaje Green Lantern aturdido que controles. Si no, KO cada personaje aturdido que controles.

Descartar las tres cartas no es opcional. Si tienes menos de tres cartas en la mano cuando se resuelve el efecto disparado, descarta tu mano y KO cada personaje aturdido que controles.

Complejo Subterráneo

Ubicación, 2

Remover del juego dos cartas de personaje Ejército Manhunter de tu montón de KO >>>

Devuelve una carta de personaje Ejército Manhunter de tu montón de KO a tu mano.

Remueves dos cartas de personaje Ejército Manhunter como un coste, antes de que los oponentes tengan prioridad para responder. Eliges cuál devolver en resolución, así que no puede ser ninguna de las dos que removiste.

Desterrado al Universo de Anti-Materia

Vuelco de la trama, 1

Juega Desterrado al Universo de Anti-Materia sólo si controlas un personaje de Anti-Materia.

Elige un personaje no equipado no protegido que controla un oponente. Si ese personaje está visible, ese oponente mueve ese personaje a su área oculta.

Continuo: El personaje elegido no puede moverse al área visible.

Puedes elegir un personaje visible u oculto en resolución. Fíjate que Daredevil, Diablo Guardián de la expansión *Marvel Knights* ha recibido errata y ya no tiene un poder disparado por estado. Si Daredevil es el personaje elegido y tu resistencia baja por debajo de 10, Daredevil permanecerá oculto en la misma posición.

Ejércitos de Qward

Vuelco de la trama, 2

Puedes devolver una carta de personaje Ejército de tu montón de KO a tu mano.

Continuo: Los personajes Ejército que controlas tienen la afiliación de equipo de cada uno de los otros personajes Ejército que controlas.

No necesitas una carta de personaje Ejército en tu montón de KO para jugar esta carta. Si eliges devolver una a tu mano, haz la elección en la resolución. El poder continuo afecta a los personajes Ejército no afiliados que controlas así como a los afiliados. Sólo afecta a los personajes en juego.

El Anillo Ha Elegido

Vuelco de la trama, 2

Busca en tu mazo una carta de personaje con afiliación con un coste menor o igual a la fuerza de voluntad total de los personajes que controlabas mientras jugabas El Anillo Ha Elegido.

Revela esa carta, ponla en tu mano y baraja tu mazo. Descarta una carta.

Calculas la fuerza de voluntad total de los personajes que controlas cuando juegas este efecto. Si la fuerza de voluntad de tus personajes cambia antes de la resolución, no cambiará el coste de la carta que puedes buscar. Debes descartar una carta, busques o no una carta.

El Campanario del Murciélago

Ubicación, 2

Remover del juego dos cartas de tu mano >>> Siempre que el personaje objetivo de Internados de Arkham que controlas ataque a un personaje este turno, agota ese personaje. Al principio de la próxima fase de recuperación, devuelve las cartas que removiste del juego a tu mano.

El modificador sólo se disparará en ataques futuros hechos por el objetivo este turno. Si el objetivo ya está atacando a un defensor, ese defensor no será agotado. Las dos cartas que remueves no se devuelven si el efecto es negado. Sí se devuelven al principio de la próxima fase de recuperación ya sea que el objetivo ataca o no a un personaje este turno. El poder puede usarse más de una vez por turno, pero el modificador de cada uso sólo devolverá las dos cartas que pagaron el coste de ese uso.

El Libro de Oa

Ubicación, 1

Al principio de tu paso de reclutamiento, puedes mirar las primeras X cartas de tu mazo, donde X es la cantidad de personajes que controlas con una fuerza de voluntad de 2 o más. Si lo haces, pon una de esas cartas en tu mano, pon el resto en el fondo de tu mazo y descarta una carta.

X se calcula cuando se resuelve el efecto disparado. Como se dispara al principio de tu paso de reclutamiento, y puedes reclutar sólo sobre una cadena vacía, no puedes aumentar el valor de X reclutando un personaje en respuesta al efecto disparado. Puedes poner las cartas restantes en el fondo de tu mazo en cualquier orden. Puedes descartar cualquier carta, incluyendo la que acabas de tomar.

Element Man, Conglomerado de Qward

Personaje, Anti-Materia, 5

8 ATK/10 DEF

Vuelo, Alcance

Escondido—Opcional

Fuerza de voluntad 3.

Mover cualquier cantidad de personajes de Anti-Materia ocultos que controlas a tu área visible >>> Reemplaza esa cantidad de recursos que controlas. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Mueves los personajes como un coste, así que debes controlar al menos un personaje oculto de Anti-Materia para reemplazar cualquier recurso con este poder. Si mueves X personajes, debes reemplazar X recursos en la resolución, no X o menos. Si X es mayor que la cantidad de recursos que controlas, reemplaza cada recurso que controlas. Puedes reemplazar sólo los recursos que controlas en resolución (no puedes reemplazar un reemplazo).

En Poder de Evil Star

Vuelco de la trama, 2

Continuo: Devolver un recurso boca abajo que controlas a la mano de su propietario >>> Elige un personaje que controla un oponente. Ese personaje pierde vuelo este turno. Puedes poner una carta de tu mano boca abajo en tu hilera de recursos. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Puedes elegir cualquier personaje controlado por cualquier oponente, tenga o no vuelo. Tú devuelves un recurso boca abajo como un coste, antes de que los oponentes tengan prioridad para responder, luego “cierra el espacio” en tu hilera de recursos. Puedes poner cualquier carta de tu mano en tu hilera de recursos en resolución. Si lo haces, ponla a la derecha de tu recurso más a la derecha.

Francotirador Manhunter, Ejército

Personaje, Manhunter, 1

0 ATK/1 DEF

Alcance

Activar, pagar 1 punto de resistencia >>> Si el oponente objetivo tiene más resistencia que tú, ese oponente pierde 3 puntos de resistencia.

Comparas las resistencias totales en resolución, después de que el coste fue pagado.

Guardia Manhunter, Ejército

Personaje, Manhunter, 3

3 ATK/6 DEF

Pagar 2 puntos de recurso >>> Puedes poner una carta de personaje Ejército Manhunter con un coste de 3 o menos de tu mano en tu hilera delantera.

Soldado Manhunter, Ejército

Personaje, Manhunter, 3

5 ATK/3 DEF

Vuelo, Alcance

Pagar 2 puntos de recurso >>> Puedes poner una carta de personaje Ejército Manhunter con un coste de 3 o menos de tu mano en tu hilera delantera.

Ambas cartas tienen el mismo poder. El poder funciona sólo en juego, no en la mano. Puedes pagar puntos de recurso sólo durante tu paso de reclutamiento. Sin embargo, el efecto no es un efecto de reclutamiento, así que puedes jugarlo con la cadena vacía o no.

Hospitalidad de Apokolips

Vuelco de la trama, 2

Como coste adicional para jugar la Hospitalidad de Apokolips, agota un personaje que controlas.

El personaje aturdido objetivo que controla un oponente no puede recuperarse o ser KO este turno. Si controlas un personaje de Elite de Darkseid, el controlador de ese personaje aturdido pierde resistencia igual al coste de ese personaje.

Un personaje aturdido que no puede ser recuperado o KO permanecerá aturdido después de la limpieza. Si no controlas un personaje de Elite de Darkseid en resolución, el controlador del objetivo no perderá resistencia.

Hush, Hombre Misterioso

Personaje, Internados de Arkham, 4

7 ATK/6 DEF

Escondido. (Este personaje entra en juego en el área oculta.)

Pagar 1 punto de resistencia >>> Si el defensor objetivo está preparado, agótalo. Si no, ese defensor no puede prepararse este turno. Utiliza este poder sólo mientras Hush está atacando y sólo una vez por turno.

Puedes hacer objetivo a un defensor preparado o agotado. Si el objetivo está preparado en resolución, agótalo. Si el objetivo ya estaba agotado en resolución, no puede prepararse este turno por ninguna razón.

Korugar

Ubicación, 2

Como coste adicional para voltear Korugar, KO un recurso que controlas.

Activar >>> El personaje objetivo de Enemigos Esmeralda que controlas recibe +3 fuerza de voluntad este turno.

KO un recurso como un coste, antes de que los oponentes tengan prioridad para responder. Si intentas KO a Korugar para pagar su propio coste adicional, no puedes completar las acciones requeridas para voltearla. Específicamente, no puedes voltearla boca arriba porque ya no está en juego. Como resultado, el juego regresa al punto justo antes de que intentarás KO Korugar, por la regla 510.2.

Krona, Creador del Universo de Anti-Materia

Personaje, Enemigos Esmeralda, 7

12 ATK/18 DEF

Vuelo, Alcance

Fuerza de voluntad 5.

Al principio de la fase de combate, puedes hacer que el controlador del personaje no protegido objetivo lo mueva a su área oculta.

Puedes hacer objetivo cualquier personaje no protegido en cualquier área controlada por cualquier jugador. Si el objetivo está visible en resolución, puedes hacer que su controlador lo mueva a su área oculta. Si el objetivo está oculto en resolución, y eliges que se mueva, su controlador puede moverlo simplemente a la misma posición, o a cualquier posición vacía dentro de su área oculta.

Malvolio, Señor de la Llama Verde

Personaje, Enemigos Esmeralda, 4

4 ATK/10 DEF

Vuelo, Alcance

Fuerza de voluntad 3.

Al principio de la fase de robar, mira las primeras X cartas de tu mazo, donde X es la fuerza de voluntad mayor entre los personajes que controlas. Pon esas cartas en la parte superior de tu mazo en cualquier orden.

El efecto disparado no es opcional. Va a la cadena después de efecto “roba dos cartas” normal, así que miras y pones de regreso X cartas antes de robar. X se calcula cuando se resuelve el efecto disparado. Pueden jugarse efectos para cambiar la fuerza de voluntad de tus personajes antes de que resuelva.

Mundo Mosaico

Ubicación, 2

Los personajes que controlas pueden atacar en equipo como si tuvieran todas las afiliaciones de equipo.

Los personajes que controlas pueden reforzar y ser reforzados como si tuvieran todas las afiliaciones de equipo.

Los personajes que controlas no ganan afiliaciones adicionales. Aquellos que pueden atacar legalmente pueden atacar legalmente en equipo, sin importar la afiliación. Además, puedes reforzar a cualquier defensor que controles agotando un personaje adyacente en la hilera de apoyo. Si juegas ese efecto de refuerzo, pero Mundo Mosaico es KO en respuesta, el modificador de refuerzo no hará nada si los dos personajes no comparten una afiliación en resolución.

Myrwhydden, El Más Poderoso de los Magos

Personaje, Enemigos Esmeralda, 4

6 ATK/8 DEF

Alcance

Fuerza de voluntad 2.

KO un recurso que controlas >>> El atacante objetivo que controlas recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque por cada recurso boca arriba que controlas. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Los recursos se cuentan y la bonificación de ATK/DEF se calcula sólo una vez en la resolución, después de que el coste ha sido pagado.

Nero, Marioneta de Qward

Personaje, Anti-Materia, 7

16 ATK/14 DEF

Vuelo, Alcance

Fuerza de voluntad 5.

KO un personaje no aturdido de Anti-Materia que controlas >>> El jugador objetivo pierde resistencia igual a la fuerza de voluntad de ese personaje.

El jugador objetivo pierde resistencia igual a la última fuerza de voluntad conocida del personaje de Anti-Materia. Puedes KO a Nero para pagar el coste de su propio poder.

Nero Liberado

Vuelco de la trama, 1

El defensor objetivo que controlas recibe +2 ATK este ataque. Si ese defensor tiene la afiliación de Anti-Materia, puedes moverlo a tu área oculta.

Si haces objetivo a un defensor oculto de Anti-Materia, puedes moverlo dentro de tu área oculta. Mover un defensor visible que controlas a tu área oculta no hace que el ataque sea ilegal.

Oleada de Poder

Vuelco de la trama, 3

Descarta hasta tres cartas. El personaje objetivo recibe +1 de fuerza de voluntad este turno y un +1 de fuerza de voluntad adicional *este turno* por cada carta que descartaste.

El texto en cursiva actualiza el texto impreso de la carta. Si no descartas ninguna carta, el objetivo recibe +1 de fuerza de voluntad este turno. Si descartas X cartas, el objetivo recibe +X+1 de fuerza de voluntad este turno.

Quinta Dimensión

Ubicación, 4

Activar >>> Remueve del juego el personaje no aturdido objetivo que controlas. Al principio de la próxima fase de robar, si esa carta de personaje tiene la afiliación de equipo de Escuadrón Vengador, ponla en tu hilera delantera. (*Una carta en la zona de removido del juego tiene sólo su afiliación impresa.*)

Si la afiliación impresa del objetivo no es Escuadrón Vengador, permanece removido del juego. De otro modo, el efecto disparado va a la cadena después del efecto de “roba dos cartas”, por lo que el objetivo vuelve al juego antes de que robes. El objetivo entra en juego preparado, a menos que una carta diga lo contrario.

Recargar el Anillo

Vuelco de la trama, 3

Agota cualquier cantidad de personajes que controlas con una fuerza de voluntad de 1 o más. Reemplaza hasta X recursos que controlas y gana X puntos de resistencia, donde X es la cantidad de personajes que agotaste de esta manera.

Eliges qué personajes agotar en la resolución. Todos los personajes elegidos deben tener fuerza de voluntad 1 o mayor. Ganas X de resistencia incluso si reemplazas menos de X recursos. Puedes reemplazar sólo los recursos que controlas en resolución (no puedes reemplazar un reemplazo).

Remoni-Notra, Star Sapphire

Fuerza de voluntad 4. <p> Siempre que un atacante que controlas aturda a un defensor y la fuerza de voluntad de ese atacante es mayor que el coste del defensor, KO ese defensor.

Remoni-Notra, Star Sapphire ha recibido errata. El texto original de la carta verificaba la fuerza de voluntad del personaje atacante cuando la habilidad se disparaba y resolvía. Si el atacante fue aturdido durante el ataque, su fuerza de voluntad sería 0, y el defensor ya no sería KO. El nuevo texto ya no verifica la fuerza de voluntad en resolución.

Sensei, Maestro de Artes Marciales

Personaje, Liga de Asesinos, 6

13 ATK/11 DEF

Al principio de la fase de combate, si controlas otro personaje de Liga de Asesinos, puedes poner la primera carta de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos. Si lo haces, al principio de la fase de recuperación este turno, KO un recurso que controlas.

Si el efecto disparado se resuelve, pon la carta superior de tu mazo adyacente a la derecha de tu recurso más a la derecha. Si ganas un recurso de esta manera, KO un recurso que controlas al principio de la fase de recuperación, luego “cierra el espacio” en tu hilera de recursos. Debes hacerlo incluso si el Sensei es aturdido, porque un modificador continuo existe independientemente de su fuente.

Starlings, Ejército

Personaje, Enemigos Esmeralda, 1

1 ATK/1 DEF

Vuelo

Starlings entra en juego agotado.

Siempre que Starlings sea aturdido, KO a Starlings.

Activar, pagar 1 punto de recurso >>> Puedes descartar una carta. Si lo haces, busca en tu mazo hasta dos cartas de personaje llamadas Starlings y ponlas en tu hilera delantera. *Baraja tu mazo.*

El texto en cursiva actualiza el texto impreso de la carta. Puedes pagar puntos de recurso sólo durante tu paso de reclutamiento. Starlings entra en juego agotado, sin importar cómo entró en juego.

St'nlli, Super-Qwardian

Personaje, Anti-Materia, 6

12 ATK/11 DEF

Vuelo, Alcance

Fuerza de voluntad 1.

Cuando St'nlli entra en juego, mueve cada personaje de Anti-Materia que controles a tu área oculta, luego mueve cualquier cantidad de personajes de Anti-Materia que controles a tu área visible.

El efecto disparado no es opcional. Cuando St'nlli entra en juego, mueve todos los personajes visibles de Anti-Materia que controlas (incluyendo a St'nlli) a tu área oculta y todos los personajes ocultos de Anti-Materia que controlas dentro de tu área oculta. Luego mueve cualquier cantidad de personajes de Anti-Materia que controlas a posiciones vacías en tu área visible. “Cualquier cantidad” puede ser cero.