

## Preguntas frecuentes de Orígenes DC Comics

### Preguntas de reglas específicas

Las ubicaciones, como Pozo Lázaro, en esta colección, no son únicas. Igual deben cumplir la regla de cuatro cartas por mazo para la construcción de mazos.

Algunas cartas, como Trigón, El Terrible, te indican que muevas objetos a tus hileras delantera, de apoyo o de recursos. Como parte de mover ese objeto a una de tus hileras, ganas el control de ese objeto.

Algunas cartas, como Iniciado de Asesino, te indican que pagues puntos de recurso como coste por su poder de pago. Sólo puedes usar un poder que diga "Pagar 1 punto de recurso" durante tu paso de reclutamiento, porque este es el único paso en el que tienes puntos de recurso.

Esta colección introduce costes variables (marcados con una X). La siguiente regla fue modificada para explicar los costes variables.

505.1b Si el efecto es modal (tiene las palabras "elige uno" o "el jugador objetivo elige uno"), el jugador mencionado debe hacer una elección modal para el efecto. Si el efecto tiene costes adicionales, el jugador anuncia su intención de pagar los costes adicionales. Si el efecto tiene un coste variable, representado por una X, el jugador anuncia el valor de X.

Algunas cartas, como Dinah Laurel Lance, hacen referencia a personajes no protegidos. La siguiente regla explica los personajes protegidos. Un personaje que no tiene la característica "protegido" se dice que está no protegido.

701,7 "Protegido" es una característica que puede tener un personaje en la hilera de apoyo. Un personaje está protegido si hay un personaje no aturdido en la hilera delantera que comparte la misma columna con él.

Una carta en esta colección requiere un lanzamiento de una moneda. Se agregó la siguiente entrada en el glosario para explicar los lanzamientos de moneda:

#### Lanzamiento de moneda

Algunos efectos pueden pedirte que lances una moneda. Para lanzar una moneda, un jugador lanza la moneda mientras que el otro elige "cara" o "cruz" mientras la moneda está en el aire. Lanzar un dado o algún otro método aleatorio es aceptable si no tienen una moneda.

Algunos personajes en esta colección, como Dick Grayson tienen la siguiente estructura de nombre: Nombre de la carta <> Identidad. Se agregó la siguiente regla para Identidad en las reglas completas:

201.2 Algunas cartas de personaje tienen el símbolo <> detrás del nombre, seguido de texto. Estos personajes tienen una identidad. El formato de nombre para estos personajes es nombre <> identidad. La identidad de un personaje se ignora al determinar si ese personaje es único.

Incremento es una nueva mecánica presentada en esta colección. Se agregó la siguiente regla para Incremento en las reglas completas:

709.1 Incremento es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en todas las zonas. La frase "Incremento [coste]" significa "Como un coste adicional al jugar esta carta puedes pagar [coste], si lo haces, se activa el texto después de la palabra clave incremento cuando esta carta se convierte en un objeto".

Lealtad es una nueva mecánica introducida en esta colección. Se agregó la siguiente regla para Lealtad en las reglas completas:

710.1 Lealtad es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en la zona de mano. La frase "Lealtad" significa "Recluta esta carta sólo si controlas un personaje que comparta al menos una afiliación de equipo con esta carta".

Transferible es una nueva mecánica presentada en esta colección. Se agregó la siguiente regla para Transferible en las reglas completas:

711.1 Transferible es una palabra clave que representa un poder disparado que funciona en la zona en-juego. La frase "Transferible" significa "Al comienzo del paso de formación, puedes transferir esta carta".

## Preguntas frecuentes de cartas específicas.

Barbara Gordon <> Oracle, Red de información

Personaje, Caballeros de Ciudad Gótica, Coste de Reclutamiento 2

1 ATK/2 DEF

Como un coste adicional para reclutar a Barbara Gordon, muestra otro personaje de Caballeros de Ciudad Gótica de tu mano.

Pagar 1 punto de recurso >>> Roba una carta. Usa este poder sólo una vez por turno.

Activar >>> Roba una carta. Usa este poder sólo durante la fase de recuperación.

Sólo puedes usar un poder que diga “Pagar 1 punto de recurso” durante tu paso de reclutamiento, porque este es el único paso en el que tienes puntos de recurso.

Baticueva

Ubicación, Coste de Umbral 1

Voltea la Baticueva sólo si controlas un personaje de Caballeros de Ciudad Gótica.

Al comienzo de la fase de construcción, puedes hacer que el oponente objetivo gane la iniciativa. Si lo haces, al comienzo de la fase de combate, el jugador que comenzó el turno con la iniciativa gana el control de ella.

La Baticueva te permite hacer que tu oponente termine sus pasos en la fase de construcción antes que ti.

***Ejemplo:** Bruce tiene la Baticueva en juego y tiene la iniciativa. Al comienzo de la fase de construcción, Bruce hace que Alfred gane el control de la iniciativa. Esto prepara un disparo retrasado que se disparará al comienzo de la fase de combate. Alfred completa sus pasos de recurso, reclutamiento y formación primero, y luego Bruce hace lo mismo. Ahora, una vez que pasan a la fase de combate, resolverán el disparo y Bruce tendrá la iniciativa.*

Beast Boy, Garfield Logan

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 3

3 ATK/3 DEF

Vuelo

Siempre que Beast Boy ataque o sea atacado, pon un contador +1 ATK /+1 DEF sobre él.

El poder disparado de Beast Boy se dispara con cada personaje que lo ataca. Si Beast Boy es atacado en equipo, recibe un contador +1/+1 por cada atacante que lo ataca.

Black Mask, Roman Sionis

Personaje, Coste de Reclutamiento 2

3 ATK/2 DEF

Alcance

Descartar una carta de personaje sin afiliación de equipo de tu mano >>> Potencia a Black Mask. Usa este poder sólo mientras Black Mask está atacando o defendiendo. (Un personaje potenciado recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque.)

Este potenciamiento es idéntico al efecto basado en el juego de potenciamiento. T-Jet disparará con este potenciamiento.

Cassandra Cain <> Batichica, Artista marcial  
Personaje, Caballeros de Ciudad Gótica, Coste de Reclutamiento 4  
8 ATK/7 DEF

Lealtad. Descartar una carta de personaje de Caballeros de Ciudad Gótica de tu mano >>> Cassandra Cain recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque.

Aunque su poder asemeja un “potenciamiento”, no lo es. Ciudad Perdida no reemplazará esto con +3/+3. T-Jet no disparará.

Connor Kent <> Superboy, Telequinesis Táctil  
Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 6  
12 ATK/10 DEF

Vuelo, Alcance

Agotar un personaje de Jóvenes Titanes que controles >>> Connor Kent recibe +2 DEF este turno.

Pagar 2 puntos de resistencia >>> KO el equipo objetivo que controle un oponente.

Puedes agotar a Connor Kent para pagar por su poder de pago.

Dick Grayson <> Ala Nocturna, Líder de los Titanes  
Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 5  
8 ATK/8 DEF

Mientras Dick Grayson está preparado, los atacantes de Jóvenes Titanes que controles reciben +2 ATK.

Incremento 2: Cuando Dick Grayson entra en juego, los personajes de Jóvenes Titanes que controles reciben +2 ATK mientras atacan este turno.

El poder continuo de Dick Grayson y su efecto de Incremento son acumulativos. Si pagaste el incremento, entonces mientras Dick Grayson esté preparado los personajes de Jóvenes Titanes que controles recibirán +4 ATK mientras ataquen este turno.

Dr. Light, Arthur Light  
Personaje, Cinco Terribles, Coste de Reclutamiento 6  
11 ATK/11 DEF  
Alcance

Activar >>> Aturde al personaje objetivo con coste menor que el número de personajes de Cinco Terribles que controles.

Incremento 3: Cuando Dr. Light entra en juego, pon todas las cartas de personaje de Cinco Terribles de tu montón de KO en tu hilera delantera.

El incremento del Dr. Light puede resultar en que controles dos o más personajes únicos con el mismo nombre.

Dr. Tzin-Tzin, Maestro del Hipnotismo

Personaje, Liga de Asesinos, Coste de Reclutamiento 4

5 ATK/5 DEF

Activar >>> Prepara el atacante objetivo que controla un oponente. Ese personaje recibe -3 ATK este turno.

El atacante preparado podría atacar más tarde si se le permite.

Naturaleza Dual

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 3

Como un coste adicional para jugar Naturaleza Dual, pon un personaje aturdido de Liga de Asesinos que controlas en tu montón de KO.

Elige una carta de personaje de Liga de Asesinos en tu mano con coste menor que el coste del personaje que pusiste en tu montón de KO. Pon la carta elegida en tu hilera de apoyo.

Naturaleza Dual puede resultar en que controles dos personajes únicos con el mismo nombre. Esto sucede porque el personaje único puesto bajo tu control con el efecto de Naturaleza Dual no fue reclutado.

Firefly, Garfield Lynns

Personaje, Internados de Arkham, Coste de Reclutamiento 2

3 ATK/1 DEF

Vuelo, Alcance

Activar, descartar una carta de personaje de Internados de Arkham de tu mano >>> KO la ubicación objetivo y KO un recurso que controles. Usa este poder sólo durante tu paso de ataque.

Eliges qué recurso que controlas KO en la resolución de este efecto.

Fiasco

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 2

Como un coste adicional para jugar Fiasco, descarta una carta de personaje de Caballeros de Ciudad Gótica de tu mano.

Anula el efecto no continuo del vuelco de la trama objetivo.

Un efecto no continuo de un vuelco de la trama es un efecto generado por un vuelco de la trama que no tiene el símbolo continuo. Fiasco/Fizzle no es un término de juego.

#### Sacrificio Heroico

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 2

Como un coste adicional para jugar Sacrificio Heroico, aturde a un personaje no defensor de Jóvenes Titanes que controles.

Agota el defensor objetivo de Jóvenes Titanes que controlas y remueve todos los atacantes de este ataque.

Cuando un atacante es removido de un ataque, no es preparado.

#### Huntress, Helena Rosa Bertinelli

Personaje, Caballeros de Ciudad Gótica, Coste de Reclutamiento 3

4 ATK/4 DEF

Alcance

Mientras Huntress esté atacando o defendiendo, los personajes no pueden ser objetivo de vuelcos de la trama que controlen tus oponentes.

Mientras Huntress esté atacando o defendiendo, *todos* los personajes no pueden ser objetivo de vuelcos de la trama que controlen tus oponentes.

#### Jinx, Hechicera Elemental

Personaje, Cinco Terribles, Coste de Reclutamiento 4

7 ATK/7 DEF

Alcance

Agotar una ubicación que controlas >>> Cada uno de tus oponentes pierde 1 punto de resistencia.

Pagar 1 punto de recurso >>> Busca en tu mazo una carta de ubicación, muéstrala y ponla en tu mano. Baraja tu mazo. Usa este poder sólo una vez por turno.

Sólo puedes usar un poder que diga “Pagar 1 punto de recurso” durante tu paso de reclutamiento, porque este es el único paso en el que tienes puntos de recurso.

#### Pozo Lázaró

Ubicación, Coste de Umbral 1

El Pozo Lázaró no es único.

KO el Pozo Lázaró >>> Recupera el personaje aturdido objetivo de Liga de Asesinos.

Activar >>> El personaje aturdido objetivo de Liga de Asesinos no puede ser KO este turno.

Si un personaje no puede ser KO y no se recupera, déjalo en juego aturdido.

Sombrero Loco, Jervis Tetch

Personaje, Internados de Arkham, Coste de Reclutamiento 2

1 ATK/2 DEF

Alcance

Como un coste adicional para reclutar al Sombrero Loco, muestra otra carta de personaje de Internados de Arkham de tu mano.

Pagar 1 punto de recurso >>>> Mueve el personaje objetivo con coste de 2 o menos a tu hilera delantera. Al comienzo de tu fase de recuperación, mueve ese personaje a la hilera delantera de su propietario. Usa este poder sólo una vez por turno.

Sólo puedes usar un poder que diga “Pagar 1 punto de recurso” durante tu paso de reclutamiento, porque este es el único paso en el que tienes puntos de recurso. Como parte de mover un personaje a una de tus hileras, ganas el control de ese personaje.

Mirage, Miriam Delgado

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 1

1 ATK/1 DEF

Cuando Mirage entra en juego, puedes mostrar una carta de personaje de Jóvenes Titanes de tu mano. Si lo haces, elige una afiliación de equipo. Mirage tiene la afiliación de equipo elegida. *(Esto es además de la afiliación de equipo de Jóvenes Titanes.)*

Debes elegir una afiliación de equipo que exista en el Sistema Vs.

Mr. Zsasz, Victor Zsasz

Personaje, Internados de Arkham, Coste de Reclutamiento 2

2 ATK/2 DEF

Siempre que Mr. Zsasz aturda a un defensor, pon un contador +1 ATK/+1 DEF sobre Mr. Zsasz.

Incremento 1: Cuando Mr. Zsasz entra en juego, aturde al personaje objetivo con coste de 1. Si lo haces, pon un contador +1 ATK/+1 DEF sobre Mr. Zsasz.

Puedes pagar igual el coste de incremento incluso si no hay objetivos legales en juego. Cuando Mr. Zsasz entra en juego, si no hay objetivos legales para que haga objetivo su efecto de entrar en juego, el efecto será negado por las reglas de juego.

Mr. Zsasz retendrá sus contadores cuando esté boca abajo.

Atraco al Museo

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 2

Juega Atraco al Museo sólo durante la fase de recuperación.

Agota un personaje preparado que controlas. Si lo haces, roba dos cartas a menos que el oponente objetivo descarte una carta de su mano.

Tu oponente elige si descartar una carta de su mano o no después de que elijas si agotas un personaje que controlas o no.

Omen, Lilith Clay

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 1

Agotar un personaje de Jóvenes Titanes que controlas >>> Mira las primeras X cartas de tu mazo, donde X es el coste del personaje agotado. Pon esas cartas en la parte superior de tu mazo en cualquier orden.

Puedes agotar a Omen para pagar por su poder de pago.

Optitrón

Ubicación, Coste de Umbral 1

Pagar 1 punto de recurso, descartar una carta de personaje de Jóvenes Titanes de tu mano >>> Busca en tu mazo una carta de personaje de Jóvenes Titanes, muéstrala y ponla en tu mano. Baraja tu mazo. Usa este poder sólo una vez por turno.

Sólo puedes usar un poder que diga “Pagar 1 punto de recurso” durante tu paso de reclutamiento, porque este es el único paso en el que tienes puntos de recurso.

Hiedra Venenosa, Pamela Isley

Personaje, Internados de Arkham, Coste de Reclutamiento 4

6 ATK/7 DEF

Siempre que Hiedra Venenosa aturda a un personaje, si ese personaje fuera a recuperarse este turno, en vez de eso ese personaje no se recupera y no puede ser KO durante la fase de recuperación este turno.

Trata a un personaje aturdido por Hiedra Venenosa normalmente, sin embargo si ese personaje fuera a recuperarse este turno (incluso durante el final del turno), en vez de eso deja el personaje aturdido y no lo KO durante la fase de recuperación.

Red Star, Leonid Kovar

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 4

7 ATK/6 DEF

Alcance

Siempre que Red Star sea potenciado, no puede ser aturdido mientras esté atacando este turno.

Pagar 1 punto de recurso >>> El jugador objetivo pierde 5 puntos de resistencia. Usa este poder sólo una vez por turno y sólo si controlas otro personaje de Jóvenes Titanes.

Sólo puedes usar un poder que diga “Pagar 1 punto de recurso” durante tu paso de reclutamiento, porque este es el único paso en el que tienes puntos de recurso.

## Elecciones Fraudulentas

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 1

Continuo: Agotar un personaje de Internados de Arkham que controlas >>>> Pon un contador de voto en las Elecciones Fraudulentas. Si hay 25 o más contadores de voto en las Elecciones Fraudulentas, ganas el juego.

Si las Elecciones Fraudulentas se voltean boca abajo, retienen sus contadores.

Roy Harper <> Arsenal, Tirador de Primera

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 3

4 ATK/3 DEF

Alcance

Agotar un personaje de Jóvenes Titanes que controlas >>>> Roy Harper recibe +2 ATK este turno.

Activar, KO un recurso que controlas >>>> Aturde el personaje objetivo con ATK menor al ATK de Roy Harper.

Puedes agotar a Roy Harper para pagar por su poder de pago.

Talia, Hija de la Cabeza del Demonio

Personaje, Liga de Asesinos, Coste de Reclutamiento 2

1 ATK/3 DEF

Activar >>>> Muestra las dos cartas superiores de tu mazo. Pon todas las cartas mostradas que sean ubicaciones en tu mano. Pon todas las otras cartas mostradas al fondo de tu mazo en cualquier orden. Si pusiste al menos una ubicación en tu mano de esta manera, descarta una carta de tu mano.

Descartas una carta incluso si pusiste dos ubicaciones en tu mano.

T-Jet

Equipo, Coste de Reclutamiento 1

Único. Transferible. Los personajes que tú controlas tienen vuelo.

Siempre que un personaje de Jóvenes Titanes que controlas sea potenciado, ese personaje recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque. *(Esto es además de todos los otros modificadores de potenciamiento.)*

Si Ciudad Perdida reemplaza el potenciamiento con +3/+3, el poder disparado de T-Jet no se disparará.

¡Adelante Titanes!

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 2

Prepara todos los personajes de Jóvenes Titanes que atacaron en equipo este turno. Esos personajes no causan daño de traspaso este turno.

¡Adelante Titanes! preparará a los personajes de Jóvenes Titanes que están atacando en equipo actualmente y cualquier personaje que tuvo la característica de atacante en equipo este turno.

Demon, Etrigan

Personaje, Coste de Reclutamiento 8

18 ATK/18 DEF

Alcance

Cuando Demon entra en juego, cada uno de tus oponentes KO todos los recursos que controla a menos que pague 8 puntos de resistencia.

El texto oficial de esta carta es: "Cuando Demon entra en juego, cada uno de tus oponentes KO todos los recursos que controla a menos que pague 8 puntos de resistencia".

Demon, Jason Blood

Personaje, Coste de Reclutamiento 4

7 ATK/7 DEF

Siempre que Demon sea aturdido, busca en tu mazo una versión distinta de una carta llamada Demon, muéstrala y ponla en tu mano. Baraja tu mazo.

Pagar 1 punto de resistencia >>> Muestra un recurso boca abajo que controlas. Si es un vuelco de la trama no continuo, ponlo boca arriba y roba una carta. Usa este poder sólo una vez por turno.

Cuando muestras un vuelco de la trama por el poder de pago de Demon, no juegas ese vuelco de la trama, por lo que no obtienes su efecto.

El Guasón, El Comodín Salvaje

Personaje, Internados de Arkham, Coste de Reclutamiento 3

3 ATK/3 DEF

Lealtad. Si fueras a hacer mulligan y el Guasón está en tu mano, en vez de eso puedes mostrar al Guasón. Si lo haces, pon tu mano al fondo de tu mazo, en cualquier orden, y roba cinco cartas. No puedes hacer mulligan.

Incremento 2: Cuando el Guasón entra en juego, descarta tu mano y roba cinco cartas.

El poder del Guasón reemplaza tu mulligan con robar 5 cartas y también te impide volver a hacer mulligan este juego. Así que aunque no hayas hecho mulligan este juego, no puedes hacerlo.

Como no está en un párrafo aparte "no puedes hacer mulligan" no es un poder continuo separado, es parte del poder continuo que crea el modificador de reemplazo. El modificador

de "no puedes hacer mulligan" se aplica sólo si eliges reemplazar tu mulligan con el poder continuo completo.

Si tienes dos o más Guasón en tu mano, puedes elegir cuál modificador reemplazará tu mulligan si es que usas alguno. No importa cuál elijas, el resultado es el mismo.

El Guasón, El Príncipe Payaso del Crimen

Personaje, Internados de Arkham, Coste de Reclutamiento 7

13 ATK/13 DEF

Lealtad. Descartar una carta de personaje de Internados de Arkham de tu mano >>> Aturde al personaje objetivo si su coste es igual a la carta que descartaste. Usa este poder sólo una vez por turno y sólo durante tu paso de ataque.

El personaje objetivo sólo es aturdido si su coste es *igual* al coste de la carta que descartaste.

Tim Drake <> Robin, Joven Detective

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 2

2 ATK/3 DEF

Si un atacante de equipo que controlas fuera a ser aturdido, en vez de eso puedes aturdir a otro atacante de equipo que controlas.

Incremento 2: Cuando Tim Drake entra en juego, los personajes que controlas de Jóvenes Titanes no pueden ser aturridos mientras atacan este turno.

Tim Drake afecta incluso a los no Jóvenes Titanes que están atacando en equipo.

Anarquía Total

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 1

Continuo: Siempre que un personaje con un coste de 3 o menos sea aturdido, KO ese personaje.

Esto incluye tus personajes y los de tu oponente.

Torre de Babel

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 1

Juega la Torre de Babel sólo si controlas un personaje de Liga de Asesinos.

Durante el paso de ataque de cada jugador este turno, los personajes de ese jugador que no tienen afiliación de equipo de Liga de Asesinos no tienen afiliación de equipo.

Una vez que los atacantes en equipo propuestos se convierten en atacantes en equipo, Torre de Babel no detendrá el ataque.

Ubu, Guardaespaldas de Ra's al Ghul  
Personaje, Liga de Asesinos, Coste de Reclutamiento 3  
5 ATK/6 DEF

Lealtad. Los personajes protegidos por Ubu no pueden ser atacados.

Los personajes con vuelo no pueden atacar a personajes protegidos por Ubu.

USS Argus

Ubicación, Coste de Umbral 3

Si fueras a robar una carta durante la fase de robar, en vez de eso salta ese robo.

Activar >>> Mira las cuatro primeras cartas de tu mazo. Pon una de ellas en tu mano. Pon las cartas restantes al fondo de tu mazo en cualquier orden. Usa este poder sólo durante la fase de construcción y sólo si controlas un personaje de Jóvenes Titanes.

"Roba dos cartas" significa "roba una carta, roba una carta". Esto significa que igual saltarás tu roba normal de dos cartas durante la fase de robar.

Cinturón de Utilidades

Equipo, Coste de Reclutamiento 0

Equípalo sólo a un personaje de Caballeros de Ciudad Gótica.

El personaje equipado puede atacar como si tuviera vuelo y alcance y tiene "Activar >>> Anula el efecto del poder de pago objetivo."

Un efecto de un poder de pago es un efecto generado por un poder de pago. Un poder de pago se identifica por la flecha (>>>). Los poderes activados son un subgrupo de los poderes de pago.

Vic Stone <> Cyborg, Máquina Humana

Personaje, Jóvenes Titanes, Coste de Reclutamiento 4

6 ATK/6 DEF

Alcance

Incremento X: Cuando Vic Stone entra en juego, busca en tu mazo una carta de equipo con coste de X o menos y equípala a Vic Stone. Baraja tu mazo.

Puedes pagar cero por el coste de incremento y buscar un equipo de coste cero.

Industrias Wayne

Ubicación, Coste de Umbral 1

Voltea las Industrias Wayne sólo si controlas un personaje de Caballeros de Ciudad Gótica.

Al comienzo de tu paso de formación, puedes transferir el equipo objetivo que controles a un personaje no equipado que controles.

Activar >>> El personaje equipado de Caballeros de Ciudad Gótica recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque.

No puedes transferir un equipo hacia o desde un personaje aturdido.

Rueda de las Pestes

Equipo, Coste de Reclutamiento 1

Único. Equípalo sólo a un personaje de Liga de Asesinos.

Al comienzo de la fase de recuperación, cada jugador que controla uno o más personajes con un contador de peste descarta una carta de su mano.

El personaje equipado tiene "Activar, pagar 5 puntos de resistencia >>> Pon un contador de peste sobre el personaje objetivo."

El poder disparado de la Rueda de las Pestes sólo se disparará una vez por jugador que controle un personaje con contadores de peste independientemente de cuántos personajes con contadores de peste controle ese jugador.

Los Mejores del Mundo

Vuelco de la Trama, Coste de Umbral 2

Elige dos afiliaciones de equipo distintas dentro de los personajes que tú controlas.

Continuo: Los personajes que controlas y las cartas en tu mano, mazo y montón de KO que tienen cualquiera de las afiliaciones elegidas tienen ambas afiliaciones.

Puedes elegir cualquier afiliación de equipo entre los personajes que controles, incluye afiliaciones de equipo de Marvel.