

# Preguntas frecuentes de The Avengers

v1.0

por Paul Ross y Dave DeLaney

## MECÁNICAS GENERALES

### 1. Las cartas reservistas son cartas de personaje con la palabra clave “reservista”.

Puedes reclutar una carta reservista de tu mano como lo harías con cualquier otro personaje. Además, puedes reclutar una carta reservista de tu hilera de recursos.

Para reclutar una carta reservista de tu hilera de recursos, la muestras y luego la pones en la cadena. Luego puedes poner cualquier carta de tu mano boca abajo en tu hilera de recursos en el lugar de la carta reservista. Esto se hace como parte del efecto de reclutamiento, y sucede antes de que tengas prioridad. Los efectos de “entra en juego” se dispararán después de que otra carta haya sido colocada en la hilera de recursos y la carta reservista se haya reclutado normalmente.

Reclutar una carta reservista de tu hilera de recursos es idéntico al reclutamiento tradicional en cualquier otro sentido. Por ejemplo, si la carta reservista tiene:

- **Escondido**, entra en juego en tu área oculta.
- **Escondido—Opcional**, puedes hacer que entre en juego en tu área oculta.
- **Incremento**, puedes elegir si pagar o no el coste de incremento.
- **Lealtad**, puedes reclutarla sólo si comparte una afiliación con un personaje que controlas.
- un coste de reclutamiento adicional, debes pagar el coste adicional.
- un coste de reclutamiento alternativo, puedes elegir si pagar o no el coste alternativo.

### 2. Las cartas Líder son cartas de personaje con la palabra clave “líder”.

Las cartas Líder tienen uno o más poderes de líder enumerados detrás de la palabra clave, del mismo modo que algunos vuelcos de la trama tienen uno o más poderes continuos enumerados después de la palabra clave “continuo”. Mientras está aturdido, un personaje con la palabra clave líder ya no es un personaje líder, y sus poderes de líder están inactivos.

Los poderes de líder se refieren a personajes adyacentes al personaje líder. Dos personajes están adyacentes si el mismo jugador los controla y están en la misma columna o lado a lado en la misma hilera. Un personaje oculto nunca está adyacente a un personaje visible.

***Ejemplo:** Helmut Zemo ◇ Citizen V, Estratega dice “Líder: Los personajes preparados adyacentes a Helmut Zemo reciben +3 ATK”. Mientras Helmut esté boca arriba, cada personaje preparado adyacente a él recibe +3 ATK. Su poder de líder está activa ya sea que Helmut esté preparado o agotado. Helmut mismo no recibe el +3 ATK mientras está preparado, ya que su poder afecta sólo a los personajes preparados adyacentes a él.*

### 3. Las cartas de Alianza son cartas con la versión “Alianza”.

Tres cartas (Beast, Científico Peludo Azul; Moonglow y Beetle  $\diamond$  Mach 1) te permiten buscar en tu mazo una carta de Alianza. Las cartas que no tienen la versión “Alianza” (como Equipo Marvel) no son cartas de Alianza.

***Ejemplo:** Beast, Científico Peludo Azul dice “busca en tu mazo una carta de Alianza”. Eso significa que puedes buscar en tu mazo cualquier carta con la versión Alianza. No puedes buscar Equipo Marvel, porque no tiene la versión Alianza.*

#### **4. “No puedes jugar vuelcos de la trama este turno.”**

Cuatro vuelcos de la trama (Los Héroes más Poderosos de la Tierra, Otra-Tierra, Una Segunda Oportunidad y Ventaja Injusta) dicen “Si no jugaste otros vuelcos de la trama este turno. . . No puedes jugar vuelcos de la trama este turno.”

***Ejemplo:** Otra-Tierra dice “Si no jugaste ningún otro vuelco de la trama este turno, los personajes que controlan tus oponentes pierden y y no pueden ganar refuerzo y reciben -2 DEF mientras defienden este turno. No puedes jugar vuelcos de la trama este turno”. Una vez que este efecto se resuelve, no puedes jugar otros vuelcos de la trama en el mismo turno en que jugaste Otra-Tierra. Fíjate que puedes jugar Otra-Tierra si ya jugaste otros vuelcos de la trama en el mismo turno. También puedes jugar otro vuelco de la trama en respuesta a éste. Sin embargo, si realizas cualquiera de estas acciones, Otra-Tierra no hará nada al resolverse excepto evitar que juegues más vuelcos de la trama este turno.*

#### **5. Efectos “de vuelcos de la trama no continuos”**

Tres cartas (Vision; Paul Ebersol  $\diamond$  Fixer y Kang, Immortus) se refieren a efectos “de vuelcos de la trama no continuos”. Un efecto de vuelco de la trama no continuo es un efecto generado por un vuelco de la trama que no es continuo.

***Ejemplo:** Kang, Immortus dice “Remover a Kang y otras dos cartas en tu mano del juego >>> Niega el efecto del vuelco de la trama no continuo objetivo”. Tu oponente voltear Enemigo Común para robar una carta y luego juega Traición en respuesta. Puedes usar el poder de Kang para hacer objetivo el efecto de Traición, porque Traición es un vuelco de la trama no continuo. No puedes hacer objetivo el efecto de “roba una carta”, porque Enemigo Común es un vuelco de la trama continuo.*

#### **6. Unicidad**

Como parte de resolver el efecto de reclutamiento de un personaje único, la regla de unicidad pone todos los objetos que controlas con el mismo nombre que el personaje único en tu montón de KO.

Algunos personajes en la expansión *Avengers* incluyen:

- el mismo nombre que otros personajes, pero distinta identidad; o
- el mismo nombre que la identidad de otros personajes.

Si reclutas un personaje (personaje B) que comparte el nombre de un personaje que controlas (personaje A) pero no la identidad, el personaje A será puesto en el montón de KO como parte de resolver el efecto de reclutamiento del personaje B.

Si reclutas un personaje (personaje B) cuyo nombre es igual a la identidad de un personaje que controlas (personaje A), el personaje A no irá a tu montón de KO como parte de resolver el efecto de reclutamiento del personaje B.

***Ejemplo:** Controlas a Hank Pym ◇ Yellowjacket. Si reclutas a Hank Pym ◇ Goliath, Hank Pym ◇ Yellowjacket será puesto en el montón de KO como parte de resolver el efecto de reclutamiento de Goliath. Si reclutas a Yellowjacket, Rita DeMara en vez de a Goliath, Hank Pym ◇ Yellowjacket no será puesto en el montón de KO, porque no comparte el mismo nombre con Yellowjacket, Rita DeMara.*

***Ejemplo:** Los personajes llamados Kang en esta expansión dicen “Kang no es único”. Si reclutas uno de estos personajes, ningún personaje que controles llamado Kang será puesto en el montón de KO.*

## 7. “Cuando reclutas a . . .”

Cuatro cartas de personaje (Erik Josten ◇ Goliath; Titania; Ultron ◇ Ultron 5 y Vermin) dicen “Cuando reclutas a [nombre del personaje], [realiza una acción]”. Dicho poder se dispara cuando el efecto de reclutamiento se juega y mientras la carta de personaje está en la cadena. Como resultado, el efecto disparado se agrega a la cadena sobre el efecto de reclutamiento, por lo que el efecto disparado se resolverá primero. En otras palabras, el poder de “cuando reclutas” se resuelve antes de que el personaje entre en juego.

***Ejemplo:** Ultron ◇ Ultron 5 dice “Cuando reclutas a Ultron, gana 5 puntos de recurso”. Sanción Suprema dice “Las cartas de personaje reveladas en tu hilera de recursos tienen la habilidad de reservista”. Si controlas Sanción Suprema y reclutas a Ultron de tu hilera de recursos, primero eliges si pondrás o no una carta de tu mano boca abajo en lugar de Ultron. Cuando se juega el efecto de reclutamiento, el poder de Ultron agrega un efecto disparado a la cadena sobre el efecto de reclutamiento, y luego obtienes prioridad. Después de pasar sucesivamente, ganas 5 puntos de recurso. Después de pasar sucesivamente de nuevo, Ultron se resuelve y entra en juego.*

## 8. Personajes del Escuadrón Supremo

Algunas cartas de personaje de Escuadrón Supremo dicen “Si [nombre del personaje] causará daño de traspaso mientras ataca a un jugador, en vez de eso, [realiza una acción]”. Dichos personajes nunca hacen daño de traspaso mientras atacan a un personaje. Incluso si la acción descrita no puede ser hecha, el daño de traspaso siempre es reemplazado.

***Ejemplo:** Arcanna dice “Si Arcanna causará daño de traspaso mientras ataca a un personaje, en vez de eso, el controlador de ese personaje aturde a otro personaje no aturdido que controla”. Mientras ataca a un personaje, el daño de traspaso de Arcanna siempre es reemplazado, incluso si tu oponente no controla ningún otro personaje no aturdido. Si tu oponente controla al menos otro personaje no aturdido, debe elegir uno. El modificador de reemplazo de Arcanna aturdirá al personaje elegido durante la conclusión del ataque.*

Si dos o más modificadores intentan reemplazar el mismo evento, el jugador afectado o el controlador de la carta o efecto afectado elige el orden de los modificadores de reemplazo.

**Ejemplo:** Reconocimiento de Avanzada dice “Si un personaje que controlas fuera a causar daño de traspaso este ataque, ganas el doble de esa cantidad de resistencia en vez de eso”. Juegas Reconocimiento de Avanzada durante un ataque en el cual Arcanna causaría daño de traspaso al atacar a un personaje del oponente. Durante la conclusión del ataque, en vez del daño de traspaso, tú eliges entre ganar el doble de esa resistencia o forzar a tu oponente a aturdir otro personaje no aturdido que controla. Cualquier opción reemplaza el evento de daño de traspaso, así que el modificador no elegido no tendrá nada que reemplazar.

Si un personaje dice “Si [nombre del personaje] causará daño de traspaso mientras ataca a un personaje, en vez de eso, [realiza una acción]”, pero ese personaje no puede causar daño de traspaso por alguna razón, la acción descrita no será realizada.

**Ejemplo:** Monica Rambeau ◇ Captain Marvel dice “Pagar 3 puntos de resistencia >>> Prepara todos los atacantes en equipo adyacentes a Monica Rambeau. Esos atacantes en equipo no pueden causar daño de traspaso este turno”. Arcanna es preparada por el efecto de pago de Monica, y luego ataca a un personaje más tarde en el mismo turno. Arcanna no puede causar daño de traspaso este turno, por lo que su modificador de reemplazo no tendrá nada que reemplazar. Por lo tanto, el controlador del defensor no tendrá que aturdir otro personaje no aturdido que controla.

## 9. Kang “al principio de la fase de recuperación. . .”

Dos cartas de personaje (Kang, Kang Ransom; y Kang, El Conquistador) dicen “Al principio de la fase de combate, si controlas [N] o menos recursos, mueve a Kang a tu área oculta . . . Al principio de la fase de recuperación, mueve a Kang a tu área visible”. “N” representa un número.

Este es un único poder disparado. Si mueves a Kang a tu área oculta al principio de la fase de combate, debes moverlo a tu área visible al comienzo de la fase de recuperación incluso si está aturdido. Esto es porque el modificador continuo de un efecto existe independientemente de su fuente.

**Ejemplo:** Kang, Kang Ransom dice “Al principio de la fase de combate, si controlas 3 o menos recursos, mueve a Kang al área oculta, agótalo y reemplaza el recurso objetivo. Al principio de la fase de recuperación, mueve a Kang a tu área visible”. Si controlas 3 o menos recursos al principio de la fase de combate, debes mover a Kang a tu área oculta y luego agotarlo. Si ya está en tu área oculta, debes moverlo dentro de tu área oculta, ya sea a la misma posición o a cualquier posición vacía. En cualquier caso, si el efecto disparado se resuelve al principio de la fase de combate, debes mover a Kang a tu área visible al principio de la fase de recuperación incluso si está aturdido (porque un modificador continuo de un efecto existe independientemente de su fuente).

**Ejemplo:** Kang, Amo del Tiempo tiene un texto similar pero diferente. Éste dice “Al principio de la fase de combate, descarta una carta. Al principio de la fase de recuperación, roba dos cartas”. Estos son dos poderes disparados separados, y ninguno es opcional. Sin embargo, si Kang está aturdido al principio de la fase de recuperación, no robarás dos cartas. Esto es porque el recuadro de texto de un personaje aturdido está inactivo.

## 10. “Si no tienes cartas en la mano. . .”

Cinco vuelcos de la trama tienen este texto. Dos de ellos (AIDA y La Fuerza Da el Derecho) tienen texto de “Carta Específica” en la siguiente sección.

Los vuelcos de la trama restantes (Responder al Llamado, Poción Panacea y Línea de Aprovisionamiento) serán discutidos aquí. Estos vuelcos de la trama pueden jugarse tengas o no cartas en la mano. Las cartas en mano se cuentan sólo una vez en resolución. Si tienes una o más cartas en la mano, estos efectos se resolverán pero no harán nada.

***Ejemplo:** Línea de Aprovisionamiento dice “El atacante o defensor objetivo que controlas recibe +3 DEF este ataque si no tienes cartas en tu mano”. Tus cartas en mano se cuentan y el bonificador de DEF se calcula sólo una vez en resolución. Si tienes una o más cartas en la mano en la resolución, el efecto se resolverá pero no hará nada.*

Dos cartas de personaje (Blue Eagle y Whizzer) también tienen este texto.

***Ejemplo:** Blue Eagle dice “Siempre que Blue Eagle aturda a un personaje, KO ese personaje si no tienes cartas en la mano”. Su poder se dispara siempre que aturde a un personaje, incluso si tienes cartas en la mano. Si tienes una o más cartas en la mano cuando el efecto disparado se resuelve, no hará nada.*

***Ejemplo:** Whizzer dice “Pagar 2 puntos de resistencia >>> Prepara a Whizzer. Usa este poder sólo una vez por turno y sólo si no tienes cartas en tu mano”. No puedes jugar su poder de pago a menos que tu mano esté vacía. El efecto se resolverá ya sea que tu mano permanezca vacía o no.*

## CARTAS ESPECÍFICAS

### AIDA

Vuelco de la trama

Continuo

Coste de umbral 2

MAV-069

Rara

**Juega AIDA sólo durante tu paso de reclutamiento.**

**Los personajes de Escuadrón Supremo que controlas no pueden ser objetivo de efectos que controlan tus oponentes este turno.**

**Continuo: Al principio de la fase de recuperación, si no tienes cartas en la mano, voltea boca abajo a AIDA.**

Después de su resolución, tus oponentes no pueden jugar efectos que hagan objetivo a personajes de Escuadrón Supremo que controlas, y los personajes de Escuadrón Supremo que controlas serán objetivos ilegales para los efectos controlados por tu oponente que todavía estén en la cadena. El modificador creado por este efecto no intenta alterar una cualidad. Como resultado, afectará a todos y cada uno de los personajes de Escuadrón Supremo que controlas este turno, ya sea que estos eran personajes de Escuadrón Supremo que controlabas en la resolución del efecto o no. El poder continuo no se disparará a menos que tu mano esté vacía al comienzo de la fase de recuperación, y el efecto disparado será negado si tu mano no está vacía en la resolución.

**Baltag, La Mano del Conquistador**

**Personaje**

**Concilio Kang**

**Coste 4**  
**7 ATK / 7 DEF**  
**Alcance**  
**MAV-165**  
**Común**

**Siempre que Baltag refuerce a un personaje llamado Kang, ese personaje tiene invulnerabilidad mientras esté reforzado este ataque.**

**Mientras Baltag está protegiendo a un personaje llamado Kang, ese personaje tiene invulnerabilidad.**

El personaje A refuerza al personaje B siempre que su controlador juega el efecto de refuerzo basado en el juego haciendo objetivo al personaje B y agotando el personaje A como coste.

**Magia Caótica**  
**Vuelco de la trama**  
**Coste de umbral 2**  
**MAV-032**  
**Rara**

**Cambia el objetivo de un efecto con un objetivo que está haciendo objetivo a un personaje de Vengadores que controlas a otro personaje que controlas.**

Magia Caótica no hace objetivo. En su resolución, elige un efecto con un único objetivo que esté haciendo objetivo a un personaje de Vengadores que controlas. Si no hay un efecto de ese tipo, la Magia Caótica se resolverá pero no hará nada. Si hay un efecto de ese tipo, y controlas uno o más personajes que son objetivos legales de ese efecto, debes elegir uno de esos personajes para ser el nuevo objetivo de ese efecto. Si no hay personajes de ese tipo, Magia Caótica se resolverá pero no hará nada. Fíjate que el objetivo inicial del efecto debe ser un personaje de Vengadores, pero el nuevo objetivo puede ser cualquier personaje que controlas que sea un objetivo legal para el efecto.

***Ejemplo:** Controlas Mundo Mosaico (“Los personajes que controlas pueden atacar en equipo como si tuvieran todas las afiliaciones de equipo”) y tres personajes. Atacas en equipo con Quicksilver, Vengador Mutante (4 ATK / 5 DEF, Vengadores) y Ogre (1 ATK / 2 DEF, Thunderbolts) al Quicksilver, Mutant Vengador Mutante de tu oponente. Tu oponente hace objetivo a tu Quicksilver con el efecto de descarte de Quagmire (“El atacante o defensor objetivo recibe -2 DEF este ataque mientras esté agotado”), y tú juegas Magia Caótica en respuesta. Cuando se resuelve, puedes elegir el efecto de Quagmire, porque tiene un objetivo, y está haciendo objetivo a un personaje de Vengadores que controlas. No puedes elegir a tu tercer personaje como el nuevo objetivo, porque no es un atacante o defensor, así que no sería un objetivo legal para Quagmire. No puedes elegir al Quicksilver de tu oponente como el nuevo objetivo, porque Magic Caótica sólo te permite elegir un personaje que controlas. Debes elegir a Ogre como el nuevo objetivo, porque es la única elección legal.*

**Egghead, Elihas Starr**  
**Personaje**  
**Amos del Mal**  
**Coste 3**  
**5 ATK / 3 DEF**  
**Alcance**  
**MAV-126**  
**Común**

**Líder: Los personajes adyacentes a Egghead tienen la afiliación de Amos del Mal.**

**Pagar 1 punto de recurso >>> Al principio de la fase de combate, los personajes adyacentes a Egghead reciben +2 DEF este turno. Utiliza este poder sólo una vez por turno.**

El bonificador de DEF se le otorga a los personajes adyacentes a Egghead cuando el efecto disparado se resuelve al comienzo de la fase de combate (en lugar de aquellos adyacentes a él cuando se pagó el punto de recurso o cuando se resolvió el efecto de pago durante el paso de reclutamiento). El modificador creado por este efecto disparado intenta alterar una cualidad (DEF). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes adyacentes a Egghead), y el modificador se aplicará sólo a aquellos personajes marcados este turno, ya sea que ellos permanezcan adyacentes a Egghead o no.

**Poder Arcano**  
**Vuelco de la trama**  
**Coste de umbral 1**  
**MAV-073**  
**Común**

**El personaje objetivo de Escuadrón Supremo que controlas recibe +3 ATK este turno. Siempre que ese personaje haga daño de traspaso a un jugador este turno, ese jugador gana 3 puntos de resistencia.**

Esta ganancia de resistencia es además de la pérdida de resistencia por traspaso. El efecto disparado se pone en la cadena después de que el ataque ha concluido.

**Cinturón de Campo de Fuerza**  
**Equipo**  
**Coste 0**  
**MAV-193**  
**Común**

**Transferible (Al principio de tu paso de formación, puedes transferir este equipo a un personaje que controlas.)**

**El personaje equipado recibe +1 DEF.**

**Pagar hasta 2 puntos de recurso >>> Pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre el personaje equipado por cada punto que pague. Utiliza este poder sólo una vez por turno.**

Pones los contadores sobre el personaje equipado, no sobre el equipo. Si el equipo es transferido o deja el juego, los contadores permanecen sobre el personaje. El poder de pago puede usarse sólo una vez por turno, incluso si el equipo es luego transferido a otro personaje.

**Foxtire, Olivia Underwood**  
**Personaje**  
**Escuadrón Supremo**  
**Coste 2**  
**3 ATK / 2 DEF**  
**MAV-050**  
**Infrecuente**

**Activar, descartar una carta >>> El jugador objetivo reemplaza una ubicación que no sea Alianza o un vuelco de la trama continuo que no sea Alianza que controla.**

Una carta que no sea Alianza es una carta sin versión o con una versión distinta de “Alianza”. El jugador objetivo elige cuál recurso reemplazar en la resolución.

**El Juego Galáctico**  
**Vuelco de la trama**  
**Coste de umbral 2**

**MAV-181**

**Rara**

Como coste adicional para jugar **El Juego Galáctico**, agota un personaje llamado **Kang** que controlas.

Cada jugador revela las cuatro cartas superiores de su mazo. Si un jugador reveló más cartas que comparten un nombre que cualquier otro jugador, ese jugador puede poner una de las cartas reveladas en su mano. Cada jugador pone el resto de sus cartas reveladas en el fondo de su mazo.

Si un jugador tiene menos de cuatro cartas en su mazo, ese jugador revela todas las cartas restantes. Cada jugador calcula un puntaje de 0, 2, 3 o 4 contando la cantidad de cartas que reveló que comparten un nombre con otra carta que reveló. Un jugador con dos pares de cartas que comparten dos nombres distintos tiene la misma puntuación (4 puntos) que un jugador con cuatro cartas que comparten el mismo nombre. Sólo si un jugador obtiene la puntuación más alta que cualquier otro jugador es que ese jugador pone una de sus cartas reveladas en su mano.

**Constructo de Sonido Sólido**

**Constructo**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 4**

**MAV-156**

**Rara**

Juega el **Constructo de Sonido Sólido** sólo durante la fase de construcción.

Pon la carta de personaje objetivo de **Amos del Mal** con un coste de 2 o menos de tu montón de **KO** en tu hilera delantera si no controlas un personaje con el mismo nombre que esa carta. **KO** ese personaje al principio de la fase de recuperación este turno.

Al principio de la fase de recuperación este turno, debes **KO** ese personaje incluso si está aturdido. Esto es porque el modificador continuo de un efecto existe independientemente de su fuente.

**Hibernaculum**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 3**

**MAV-074**

**Común**

Como coste adicional para jugar **Hibernaculum**, descarta una carta de personaje de **Escuadrón Supremo**.

Pon las tres primeras cartas de tu mazo en tu montón de **KO**. Puedes devolver una carta de personaje de tu montón de **KO** a tu mano.

Puedes jugar **Hibernaculum** sin importar cuántas cartas quedan en tu mazo. Si hay menos de tres cartas en tu mazo en la resolución, pon todas las cartas restantes en tu montón de **KO**. La carta de personaje que regreses no necesita ser una de las cartas que **Hibernaculum** puso en tu montón de **KO**.

**Golpe Contratado**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 2**

**MAV-218**

**Rara**

Aturde un defensor de **Señores del Crimen** que controlas. Si lo haces, remueve todos los defensores de este ataque y el personaje no defensor objetivo que controlas se convierte en el defensor este ataque.

El texto en cursiva arriba actualiza el texto impreso en la carta. Si no controlas un defensor de Señores del Crimen en la resolución, el efecto no hará nada.

**Karla Sofen** ◇ **Meteorite, Piedras Lunares Gemelas**

**Personaje**

**Thunderbolts**

**Coste 8**

**23 ATK / 23 DEF**

**Vuelo, Alcance**

**MAV-101**

**Rara**

**Lealtad.**

**Mientras tengas 1 o más de resistencia, tus oponentes no pueden perder el juego y tú no puedes ganar el juego.**

Fíjate que *tú* no puedes ganar y *tus oponentes* no pueden perder, no a la inversa. Mientras tengas 1 o más de resistencia y controles una Karla boca arriba, no puedes ganar el juego de ninguna manera (incluyendo con Elecciones Fraudulentas, por ejemplo). Un oponente con 0 o menos de resistencia no perderá el juego durante la limpieza a menos que tú también tengas 0 o menos de resistencia y que la resistencia de ese oponente sea menor que la tuya.

**Batallas Legendarias**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 2**

**MAV-034**

**Común**

**Mientras atacan en equipo este turno, los personajes de Vengadores que controlas reciben +1 ATK y no pueden ser aturridos.**

El modificador creado por este efecto intenta alterar una cualidad (ATK). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes de Vengadores que controlas, estén o no atacando en equipo). El modificador se aplicará sólo a aquellos personajes marcados este turno, ya sea que se mantengan como personajes de Vengadores que controlas o no.

**Marcus Daniels** ◇ **Blackout, Heraldo de la Oscuridad**

**Personaje**

**Amos del Mal**

**Coste 3**

**4 ATK / 5 DEF**

**MAV-135**

**Común**

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

**Pagar 1 punto de recurso >>> Los personajes de Amos del Mal con un coste de 4 o menos que controlas tienen refuerzo este turno. Usa este poder sólo si Marcus Daniels está visible.**

El modificador creado por este efecto intenta alterar una cualidad (refuerzo). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes de Amos del Mal con coste de 4 o menos que controlas). El modificador se aplicará sólo a esos personajes marcados este turno, ya sea que se mantengan como personajes de Amos del Mal que controlas o no.

**Melissa Gold** ◇ **Songbird, Heroína Liberada**

**Personaje**  
**Thunderbolts**  
**Coste 6**  
**13 ATK / 12 DEF**  
**Vuelo, Alcance**  
**MAV-102**  
**Común**

**Siempre que Melissa Gold ataca, puedes prepararla. Si lo haces, ella no puede atacar este turno y tú no puedes usar sus poderes activados este turno.**

Si eliges preparar a Melissa cuando ataca, no será removida del combate y el ataque concluirá normalmente. Sin embargo, no puedes proponerla como atacante nuevamente este turno. Melissa no tiene poderes activados impresos, pero podría ganarlos (por ejemplo, por Hardware Avanzado). Agotar a Melissa para reforzar a un personaje adyacente es jugar un efecto basado en el juego en lugar de usar un poder activado, así que todavía puedes hacerlo.

**La Fuerza Da el Derecho**  
**Vuelco de la trama**  
**Coste de umbral 1**  
**MAV-196**  
**Común**

**Como coste adicional para jugar La Fuerza Da el Derecho, descarta una carta.**

**El atacante objetivo que controlas recibe +3 ATK este ataque. Si no tienes cartas en la mano, ese atacante recibe un +2 ATK adicional este ataque.**

La cantidad de cartas en tu mano se verifica en la resolución después de que los costes adicionales han sido pagados y después de que La Fuerza Da el Derecho haya dejado tu mano y esté en la cadena (si la jugaste de tu mano).

**Monica Rambeau ◊ Captain Marvel, Señora de la Luz**  
**Personaje**  
**Vengadores**  
**Coste 5**  
**9 ATK / 9 DEF**  
**Vuelo, Alcance**  
**MAV-018**  
**Rara**

**Líder: Pagar 3 puntos de resistencia >>> Prepara todos los atacantes en equipo adyacentes a Monica Rambeau. Esos atacantes en equipo no pueden causar daño de traspaso este turno. Utiliza este poder sólo una vez por turno.**

En la resolución del efecto de pago, todos los atacantes en equipo adyacentes a Monica se prepararán. Después de la resolución, esos personajes no pueden causar daño de traspaso este turno, ya sea que estén atacando en equipo o no.

**Nueva Identidad**  
**Vuelco de la trama**  
**Continuo**  
**Coste de umbral 2**  
**MAV-117**  
**Rara**

**Elige un personaje de Thunderbolts que controles.**

**Continuo: Al principio de la fase de recuperación, pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre el personaje elegido.**

Nueva Identidad no hace objetivo. En la resolución, elige un personaje de Thunderbolts que controlas. El poder disparado no es opcional. Debes poner un contador +1 ATK / +1 DEF sobre el personaje elegido mientras Nueva Identidad permanece boca arriba y en juego, incluso si ese personaje es aturdido, ya no está bajo tu control o ya no es un personaje de Thunderbolts. Si el personaje elegido deja el juego, el poder disparado se resolverá pero no hará nada.

**Nighthawk, Kyle Richmond**

**Personaje**

**Escuadrón Supremo**

**Coste 5**

**9 ATK / 9 DEF**

**MAV-059**

**Común**

**Reservista.**

**Líder: Los personajes adyacentes a Nighthawk pueden atacar a personajes ocultos.**

**Los personajes equipados adyacentes a Nighthawk reciben +1 ATK / +1 DEF.**

Los personajes adyacentes a Nighthawk no pueden atacar a un oponente directamente mientras ese oponente controle cualquier personaje oculto no aturdido. Otros personajes (incluyendo a Nighthawk) pueden atacar directamente a los oponentes como siempre.

**Otra-Tierra**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 3**

**MAV-075**

**Rara**

**Juega Otra-Tierra sólo si controlas un personaje de Escuadrón Supremo.**

**Si no jugaste ningún otro vuelco de la trama este turno, los personajes que controlan tus oponentes pierden y no pueden ganar refuerzo y reciben -2 DEF mientras defienden este turno.**

**No puedes jugar vuelcos de la trama este turno.**

El modificador creado por este efecto intenta alterar cualidades (DEF y refuerzo). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes que controlan tus oponentes), y el modificador se aplicará sólo a esos personajes marcados este turno, ya sea que sigan siendo personajes que controlan tus oponentes o no. Fíjate que los personajes afectados pierden y no pueden ganar refuerzo este turno solamente.

**Paz en Nuestros Días**

**Vuelco de la trama**

**Continuo**

**Coste de umbral 2**

**MAV-077**

**Infrecuente**

**Juega Paz en Nuestros Días sólo durante la fase de construcción y sólo si controlas un personaje de Escuadrón Supremo.**

**Continuo: Al principio de la fase de recuperación, cada jugador que controla uno o más personajes que causaron daño de traspaso este turno descarta una carta.**

El control de los personajes que causaron daño de traspaso este turno se verifica sólo en la resolución del efecto disparado. Si ya no controlas uno de esos personajes, no descartas una carta. Si controlas más de uno de esos personajes, descartas sólo una carta.

**Polaris, Lorna Dane**  
Personaje  
X-Men  
Coste 4  
7 ATK / 7 DEF  
Vuelo, Alcance  
MAV-204  
Infrecuente

**Al principio de tu paso de ataque, los personajes que controlan tus oponentes pierden vuelo y alcance este turno.**

El modificador creado por este efecto intenta alterar cualidades (vuelo y alcance). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes que controlan tus oponentes), y el modificador se aplicará sólo a esos personajes marcados este turno, ya sea que sigan siendo personajes que controlan tus oponentes o no.

**Power Princess, La Última Utopiana**  
Personaje  
Escuadrón Supremo  
Coste 7  
16 ATK / 15 DEF  
Vuelo.  
MAV-060  
Rara

**Líder: Siempre que un personaje adyacente a Power Princess cause daño de traspaso, cada jugador pierde 2 puntos de resistencia por cada carta en su mano.**

Esta pérdida de resistencia es además de la pérdida de resistencia por traspaso. El efecto disparado se pone en la cadena después de que el ataque ha concluido.

**Power Princess, Zarda**  
Personaje  
Escuadrón Supremo  
Coste 4  
7 ATK / 7 DEF  
Vuelo  
MAV-061  
Común

**Si Power Princess causará daño de traspaso mientras ataca a un personaje, en vez de eso, un personaje de tu elección recibe +3 ATK / +3 DEF este turno.**

Puedes elegir a la misma Power Princess para recibir el bonificador de +3 ATK / +3 DEF este turno. Sin embargo, la comparación de ATK / DEF se hace antes de que el daño de traspaso sea reemplazado. Como resultado, si Power Princess causaría daño de traspaso mientras ataca a un defensor con 8 ATK / 6 DEF, será aturdida durante la conclusión del ataque incluso si recibe la bonificación de ATK / DEF. Del mismo modo, si eliges al defensor para recibir la bonificación, él también será aturdido durante la conclusión del ataque.

**Proyecto Libertador**  
Vuelco de la trama  
Coste de umbral 2

**MAV-118**

**Rara**

**Juega el Proyecto Libertador sólo durante tu paso de reclutamiento.**

**Los personajes que controlas no pueden ser objetivo de vuelcos de la trama o poderes de pago este turno.**

**Al principio de tu paso de reclutamiento, si el Proyecto Libertador está en tu montón de KO, puedes descartar una carta de personaje de Thunderbolts. Si lo haces, puedes devolver el Proyecto Libertador a tu mano.**

Después de la resolución, los jugadores no pueden jugar vuelcos de la trama o efectos de pago haciendo objetivo a personajes que controlas, y los personajes que controlas serán objetivos ilegales para vuelcos de la trama o efectos de pago todavía en la cadena. El modificador creado por este efecto no intenta alterar una cualidad. Como resultado, el modificador afectará a cualquier personaje que controlas este turno, ya sea que sean personajes que controlabas en la resolución del efecto o no.

**Proyecto Utopía**

**Vuelco de la trama**

**Continuo**

**Coste de umbral 3**

**MAV-078**

**Rara**

**Elige un personaje de Escuadrón Supremo que controlas.**

**Continuo: Siempre que el personaje elegido aturda a un defensor, el controlador de ese defensor pierde 4 puntos de resistencia.**

**Siempre que el personaje elegido cause daño de traspaso, KO ese personaje.**

Esto es además de la pérdida normal de resistencia por aturdimiento. Si el defensor es aturdido durante la resolución del ataque, el efecto disparado será puesto en la cadena después de que el ataque ha concluido.

**Quicksilver, Vengador Mutante**

**Personaje**

**Vengadores**

**Coste 3**

**4 ATK / 5 DEF**

**MAV-020**

**Común**

**Reservista (Puedes reclutar esta carta desde tu hilera de recursos. Si lo haces, puedes poner una carta de tu mano boca abajo en tu hilera de recursos.)**

**Siempre que un defensor sea aturdido por uno o más atacantes en equipo que controlas, prepara a Quicksilver.**

El poder de Quicksilver puede dispararse ya sea que él mismo esté atacando en equipo o no. Se dispara sólo una vez por defensor aturdido, no una vez por atacante en equipo.

**Repeler el Ataque**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 1**

**MAV-039**

**Común**

**El defensor líder objetivo que controlas recibe +1 DEF este ataque por cada personaje no aturdido adyacente a él. Si ese defensor tiene la afiliación de Vengadores, tiene refuerzo este ataque.**

Se verifica la afiliación, se cuentan los personajes adyacentes no aturdidos y se calcula la bonificación de DEF sólo una vez, en la resolución. Después de la resolución, si los personajes se mueven, se recuperan o son aturdidos, la bonificación de DEF no cambiará.

**Spider-Man, Peter Parker**

**Personaje**

**Amigos Arácnidos**

**Coste 4**

**7 ATK / 7 DEF**

**MAV-209**

**Rara**

**Evasión.**

**Pagar 1 punto de resistencia >>> Los personajes aturdidos de Amigos Arácnidos que controlas no pueden ser objetivo de efectos que controlan tus oponentes este turno.**

**Los personajes con evasión que controlas reciben +1 DEF mientras atacan y +1 ATK mientras defienden.**

El modificador creado por este efecto de pago no intenta alterar una cualidad. Como resultado, el modificador afectará a cualquier personaje aturdido de Amigos Arácnidos que controlas este turno, ya sea que es un personaje aturdido de Amigos Arácnidos que controlabas en la resolución del efecto o no.

**Sanción Suprema**

**Alianza**

**Vuelco de la trama**

**Continuo**

**Coste de umbral 2**

**MAV-189**

**Común**

**Juega Sanción Suprema sólo si controlas un personaje de Vengadores y un personaje de Escuadrón Supremo.**

**Continuo: Los personajes que controlas y las cartas en tu mano, mazo y montón de KO que tienen la afiliación de equipo de Vengadores o Escuadrón Supremo tienen ambas afiliaciones.**

**Las cartas de personaje reveladas en tu hilera de recursos tienen la habilidad de reservista.**

Puedes revelar cualquier carta boca abajo en tu hilera de recursos en cualquier momento en que tengas prioridad. Esto no usa la cadena, y el recurso regresará a la posición no revelada después si nada sucede. Como resultado, Sanción Suprema te permite reclutar cualquier carta de personaje de tu hilera de recursos si tienes suficientes puntos de recurso.

**Falla en el Sistema**

**Vuelco de la trama**

**Coste de umbral 2**

**MAV-200**

**Rara**

**Remueve el atacante objetivo de este ataque si su ATK es mayor que el doble de su ATK impreso.**

Al contrario que Sobrecarga, puedes hacer objetivo a cualquier atacante sin importar su ATK. En la resolución, si el ATK del objetivo no es mayor que el doble de su ATK impreso, el efecto se resolverá pero no hará nada.

**The Wrecker, Banda Demoledora**

Personaje

Amos del Mal

Coste 6

13 ATK / 12 DEF

MAV-145

Común

Reservista.

**Otros personajes de Banda Demoledora que controlas reciben +1 ATK / +1 DEF.**

**Pagar 1 punto de recurso >>> Los personajes de Banda Demoledora que controlas reciben +2 ATK y pueden atacar a personajes ocultos este turno. Utiliza este poder sólo una vez por turno.**

El modificador creado por este efecto intenta alterar una cualidad (ATK). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes con la versión “Banda Demoledora” que controlas). El modificador se aplicará sólo a aquellos personajes marcados este turno, ya sea que sigan siendo personajes de Banda Demoledora que controlas o no.

**La Banda Demoledora**

Vuelco de la trama

Coste de umbral 2

MAV-161

Común

**El atacante objetivo de Amos del Mal que controlas recibe +2 ATK este ataque. Los personajes no Ejército que controlas que comparten el coste o la versión con ese atacante y que están adyacentes a él reciben +2 ATK mientras atacan este turno.**

El modificador creado por este efecto intenta alterar una cualidad (ATK). Como resultado, los personajes afectados son “marcados” en la resolución (en particular, los personajes no Ejército que controlas que comparten el coste o la versión con el objetivo y están adyacentes a él, estén o no atacando). El modificador se aplicará sólo a esos personajes marcados este turno, ya sea que permanezcan bajo tu control o adyacentes al objetivo o no.

**Thor, Hijo de Odin**

Personaje

Vengadores

Coste 4

8 ATK / 7 DEF

Vuelo, Alcance

MAV-025

Rara

**Como coste adicional para reclutar a Thor, revela una carta de Vengadores de tu mano o hilera de recursos.**

**Siempre que Thor cause daño de traspaso a un jugador, pon la primera carta de tu mazo en tu montón de KO. Ese jugador pierde resistencia igual al coste de esa carta.**

Esta pérdida de resistencia es además de la pérdida de resistencia por traspaso. El efecto disparado se pone en la cadena después de que el ataque ha concluido.

**Dos Mundos, Alianza**  
**Vuelco de la trama**  
**Continuo**  
**Coste de umbral 2**  
**MAV-041**  
**Común**

**Elige dos afiliaciones de equipo entre los personajes que controlas. Si elegiste Vengadores y una afiliación diferente, y controlas otro recurso boca arriba llamado Dos Mundos, roba una carta.**

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

Si controlas otro recurso boca arriba llamado Dos Mundos, robas una carta, incluso si jugaste Dos Mundos desde tu mano. Robas sólo una carta incluso si controlas más de un recurso boca arriba llamado Dos Mundos.

**Atravesar las Paredes**  
**Vuelco de la trama**  
**Coste de umbral 4**  
**MAV-042**  
**Rara**

**Juega Atravesar las Paredes sólo durante tu paso de reclutamiento.**

**Descarta una carta. Mueve el personaje objetivo de Vengadores que controlas a tu área oculta. Ese personaje no puede ser objetivo de efectos que controlan tus oponentes este turno. Al principio de la fase de recuperación este turno, mueve ese personaje a tu área visible.**

Después de la resolución, tus oponentes no pueden jugar efectos que hagan objetivo al personaje que elegiste, y ese personaje será un objetivo ilegal para los efectos controlados por tu oponente que todavía estén en la cadena. Si eliges un personaje oculto, puedes moverlo a la misma posición o a cualquier posición vacía en tu área oculta. Al principio de la fase de recuperación este turno, debes mover el objetivo a tu área visible incluso si el personaje está aturdido, porque el modificador continuo de un efecto existe independientemente de su fuente.

**Vendaval**  
**Vuelco de la trama**  
**Coste de umbral 2**  
**MAV-203**  
**Común**

**El personaje objetivo con un coste de 2 o mayor que controlas tiene vuelo este turno. Ese personaje recibe +2 ATK mientras ataca este turno y +2 ATK adicional mientras ataca este turno si controlas otro personaje con el mismo coste que ese personaje.**

Verificas si hay una carta de personaje con el mismo coste que el objetivo y luego calculas el bonificador de ATK sólo una vez en la resolución.