

Preguntas frecuentes de Marvel Knights

Creadas por Chad Daniel, David DeLaney y Paul Ross.

Área oculta

La expansión Marvel Knights introduce el Área Oculta al **Vs. System**. Aquí hay secciones de las reglas completas que son relevantes para el área oculta.

212.5a La zona en juego representa la parte del juego donde los jugadores pueden colocar objetos. Cada jugador tiene su propia área visible y área oculta en la zona en juego. Mover objetos entre áreas en esta zona no ocasiona que los objetos cambien zonas, dejen el juego o entren en juego.

212.5c Cada jugador controla dos áreas en la zona en juego: visible y oculta. Estas dos áreas están separadas por una columna vacía, el área visible a la derecha de esta columna vacía, el área oculta a la izquierda de esta columna vacía. Los objetos no pueden ocupar esta columna. Un personaje en el área visible está "visible". (Ver la regla 701.18.) Un personaje en el área oculta está "oculto". (Ver la regla 701.17.)

Nota: Esto significa que cada jugador debería dejar un espacio claramente identificable entre sus áreas visible y oculta.

212.5e Una carta se convierte en un objeto al ser puesta en la zona en juego. Esto se conoce como el evento de "entra en juego". Todos los personajes, excepto los personajes con la habilidad de escondido, entran en juego en un área visible. Los personajes con la habilidad de escondido entran en juego en un área oculta. Todo el equipo entra en juego anexado a un personaje en un área visible.

707.9 "Escondido" es una palabra clave de personajes que representa un poder continuo que funciona desde cualquier zona. La palabra clave "Escondido" significa "Este personaje entra en juego en el área oculta". (Ver la regla 212.5e.)

701.17 "Oculto" es una característica que puede tener un personaje. Un personaje tiene la característica oculto si está en el área oculta. (Ver la regla 212.5b.) Un objeto defensor propuesto no puede estar oculto. (Ver la regla 601.3e.) Ningún personaje puede tener las características oculto y visible al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

Nota: Lo importante aquí es que al contrario de los personajes visibles, un personaje oculto no puede ser atacado a menos que una carta te indique lo contrario.

701.18 "Visible" es una característica que puede tener un personaje. Un personaje tiene la característica visible si está en el área visible. (Ver la regla 212.5b.) Ningún personaje puede tener las características oculto y visible al mismo tiempo, pero siempre tendrá una u otra.

405.3 Cuando un jugador termina de reorganizar su formación, cada uno de sus personajes debe tener una posición única. Un personaje no puede estar sobre otro personaje. Ningún personaje puede estar en la columna que divide el área visible del área oculta de un jugador. (Ver la regla 706.)

405.5 Como el juego indica al jugador que "mueva" sus personajes, el jugador no puede colocar a ninguno de ellos en un área diferente; los personajes no pueden moverse a la hilera delantera o de apoyo de un oponente o un compañero de equipo; tampoco pueden moverse del área visible al área oculta y viceversa. (Ver la regla 512.3.)

Nota: La regla 405.3 se refiere al paso de formación. Cuando un jugador mueve personajes durante el paso de formación, cada personaje oculto debe permanecer en el área oculta y cada personaje visible debe permanecer en el área visible.

512.3 Algunos modificadores de un solo uso le indican a un jugador que mueva un objeto en la zona en-juego. Ese jugador toma el objeto y lo coloca en una posición vacía. (Ver la regla 706.) Mover un objeto a la posición en la que estaba es legal, a menos que se especifique lo contrario. Estos modificadores de un solo uso normalmente tendrán restricciones sobre qué objetos pueden moverse y a qué hileras pueden moverse. Estos modificadores sólo permiten mover un objeto a hileras en el mismo tipo de área, visible u oculta, desde la cual el objeto se está moviendo, y sólo a hileras en un área controlada por el jugador al que se le indica que mueva el objeto.

Ejemplo: Una carta le indica a un jugador "Mueve el personaje objetivo que controlas". Ese jugador sólo puede mover ese personaje dentro de su área actual (esto es, el jugador podría mover un personaje visible dentro del área visible o un personaje oculto dentro del área oculta).

Ejemplo: Una carta le indica a un jugador "Mueve el personaje objetivo que controlas a tu área oculta". Sin importar en qué área esté el personaje, ese jugador mueve ese personaje a su área oculta.

302.3 Un jugador recluta un equipo siguiendo los pasos aplicables para jugar efectos. (Ver la regla 505.) El jugador debe seguir también reglas adicionales detalladas más abajo.

302.3a Para que un objeto sea legal para anexarle equipo (ver la regla 512.4a), debe tener el tipo personaje; debe estar visible a menos que se especifique lo contrario; no puede tener la característica aturdido; no puede estar ya equipado con el máximo permitido de equipo; cualquier restricción existente para anexar equipo debe ser satisfecha; y debe ser controlado por el jugador controlando el efecto cuyo modificador anexará el equipo.

Nota: Esto significa que a menos que una carta te indique lo contrario, sólo puedes reclutar un equipo sobre un personaje visible.

302.9 Si un personaje equipado se mueve del área oculta al área visible o viceversa, el equipo de ese personaje se coloca en el montón de KO de su propietario como parte de mover ese personaje.

Nota: Esto significa que si mueves un personaje equipado del área oculta al área visible o viceversa, perderás el equipo.

512.4 Algunos modificadores de un solo uso permiten a un jugador transferir equipo. Transferir equipo ocasiona que sea anexado a otro objeto. Como parte de transferir equipo de un objeto a otro, su controlador debe verificar si es legal o no anexar el equipo al objeto al cual se está transfiriendo el equipo. Transferir equipo simultáneamente remueve el equipo del personaje al que equipaba y lo equipa a otro.

El equipo no puede ser transferido de un personaje en el área visible a un personaje en el área oculta y viceversa.

Nota: Si intentas transferir un equipo de un personaje oculto a un personaje visible o viceversa, el equipo permanecerá donde está.

601.3 Debajo se detalla cómo determinar la legalidad de un defensor propuesto.

601.3e El objeto defensor propuesto no debe tener la característica oculto.

Nota: Esto significa que a menos que una carta lo diga, no puedes proponer a un personaje oculto como defensor.

“Se convierta en defensor”

Algunas cartas tienen el texto “. . . siempre que [este personaje] se convierta en defensor . . .” en su recuadro de texto. Un personaje sólo se convierte en defensor una vez, incluso si es atacado en equipo. Los textos de algunas cartas viejas fueron cambiados para usar este nuevo formato.

Ejemplo: Carrion dice “Siempre que Carrion se convierta en defensor, cada uno de tus oponentes pierde 2 puntos de resistencia y tú ganas 2 puntos de resistencia”. Tres personajes atacan en equipo a Carrion. Carrion sólo “se convierte en defensor” una vez, por lo que su poder se dispara sólo una vez.

Cambiando Defensores

Algunas cartas remueven el actual defensor de un ataque y convierten a un nuevo personaje en el defensor. Cuando esto sucede, el juego no vuelve a verificar la legalidad del ataque.

Ejemplo: Jaime Ortiz <> Damage, Cruzado Cibernético dice “Aturdir un defensor de Señores del Crimen que controlas >>> Remueve todos los defensores de este ataque. Jaime Ortiz se convierte en el defensor este ataque”. El poder de Jaime Ortiz le permite convertirse en defensor incluso si normalmente no se le permitiría a él o los atacantes atacarlo. Por ejemplo, supongamos que Jaime Ortiz está oculto (y por lo tanto no puede ser atacado). Igual puede usar su poder para convertirse en defensor.

“No puede atacar este turno”

Algunas cartas tienen el texto “. . . los personajes que controlas no pueden atacar este turno”. Si ya hay un ataque en progreso, el texto anterior no removerá a los actuales atacantes del ataque. El ataque concluirá normalmente.

“Puede atacar a personajes ocultos”

Algunas cartas tienen el texto “. . . puede atacar a personajes ocultos”. Normalmente, si un jugador no controla personajes visibles o si todos los personajes visibles de ese jugador están aturdidos, puedes hacer que uno de tus personajes ataque a ese jugador directamente. Sin embargo, si controlas un personaje que “puede atacar personajes ocultos”, ese personaje sólo puede atacar a un jugador directamente si ese jugador no controla personajes (ocultos o visibles) o si todos los personajes de ese jugador (ocultos o visibles) están aturdidos.

Ejemplo: El jugador A controla a Luke Cage, que dice “Pagar 3 puntos de resistencia >>> Luke Cage puede atacar a personajes ocultos este turno”. El jugador B controla sólo un personaje, y está oculto. Si el jugador A no usó el poder de Luke Cage, entonces Luke Cage puede atacar al jugador B directamente. Si el jugador A usó el poder de Luke Cage, entonces Luke Cage puede atacar al personaje oculto del jugador B, pero no puede atacar directamente al jugador B.

Preguntas de Cartas Específicas

Blackout, Maestro de la Oscuridad

Personaje, Inframundo

Coste de Reclutamiento 4

8 ATK/6 DEF

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

Descartar una carta >>> Mueve a Blackout a tu área oculta o visible.

No importa en qué área está Blackout cuando se resuelve su poder; puedes moverlo a cualquier posición en cualquier área (incluyendo la posición en la que estaba).

Brother Voodoo, Jericho Drumm

Personaje, Caballeros Marvel

Coste de reclutamiento 3

4 ATK/4 DEF

Activar, descartar una carta >>> Pon cualquier cantidad de cartas de tu mano en el fondo de tu mazo, luego roba esa cantidad de cartas.

Activar, descartar una carta >>> Descartar cualquier cantidad de cartas, luego roba esa cantidad de cartas. Utiliza este poder sólo si controlas un personaje del Inframundo.

"Cualquier cantidad" puede ser cero. La carta que descartas para el coste de su segundo poder no se cuenta al contar cuántas cartas robar.

Buenas Noches, Príncipe Azul

Vuelco de la trama

Coste de umbral 2

Juega Buenas Noches, Príncipe Azul sólo si controlas un personaje de Señores del Crimen.

El controlador del personaje oculto objetivo mueve ese personaje al área visible. Ese personaje no puede ganar refuerzo este turno.

Esto no remueve el refuerzo si el personaje ya lo tenía.

Daredevil, Matt Murdock
Personaje, Caballeros Marvel
Coste de reclutamiento 5
9 ATK/10 DEF

Lealtad.

Pagar 3 puntos de resistencia >>> Daredevil recibe +2 ATK y puede atacar como si tuviera vuelo este turno. Mueve a Daredevil a tu área oculta. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Si Daredevil ya está en el área oculta cuando se resuelve su poder, puedes moverlo dentro de esa área.

Death-Stalker, Phillip Sterling
Personaje, Señores del Crimen
Coste de reclutamiento 3
4 ATK/5 DEF

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

Activar >>> Mueve a Death-Stalker a tu área oculta o a tu área visible.

No importa en qué área está Death-Stalker cuando su poder se resuelve; puedes moverlo a cualquier posición disponible en cualquier área (incluyendo la posición en la cual empezó).

Dracula, Señor de los Condenados
Personaje, Inframundo
Coste de reclutamiento 6
11 ATK/10 DEF

Vuelo

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

Siempre que Dracula aturda a un personaje, pon dos contadores +1 ATK / +1 DEF sobre Dracula.

Incremento 1: Cuando Dracula entra en juego, recibe +2 ATK y tiene invulnerabilidad este turno.

Si Dracula aturde a un personaje y es aturdido por ese personaje al mismo tiempo, Dracula igual recibirá los dos contadores.

Dracula, Vlad Dracula
Personaje, Inframundo
Coste de reclutamiento 5
8 ATK/8 DEF

Vuelo

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

Siempre que Dracula aturda a un personaje, mueve ese personaje a tu hilera delantera y recupéralo a menos que su controlador pague 5 puntos de resistencia.

Si mueves un personaje que controla un oponente a tu hilera delantera o de apoyo, ganas el control de ese personaje.

Dr. Strange, Stephen Strange

Personaje, Caballeros Marvel

Coste de reclutamiento 7

15 ATK/15 DEF

Vuelo, Alcance

Lealtad. Al principio de la fase de combate, puedes mover cualquier cantidad de personajes que controles a tu área oculta.

Incremento 1: Al principio de la fase de combate este turno, elige cualquier cantidad de personajes que controlen tus oponentes. El controlador de cada uno de esos personajes lo mueve a su área oculta.

Su primer poder te permite mover cualquier cantidad de personajes (ocultos o visibles) a posiciones en tu área oculta. Esto significa que si tienes un personaje oculto, al comienzo de la fase de combate, puedes moverlo a una posición distinta dentro de tu área oculta.

Para este segundo poder, "cualquier cantidad" puede ser cero.

Gin Genie, Beckah Parker

Personaje, X-Statix

Coste de reclutamiento 2

2 ATK/2 DEF

Alcance

Siempre que Gin Genie aturda a un personaje, puedes reemplazar un recurso que controlas por cada personaje de X-Statix que controlas.

Cuando se resuelve el poder de Gin Genie, eliges no reemplazar recursos o reemplazar exactamente un recurso por cada personaje de X-Statix que controlas. Si controlas tres personajes de X-Statix cuando se resuelve su poder, puedes o bien no reemplazar recursos o reemplazar exactamente tres recursos.

Honor entre Ladrones

Vuelco de la trama

Coste de umbral 2

Juega Honor entre Ladrones sólo si controlas un personaje de Señores del Crimen y un personaje de Sindicato Siniestro.

Continuo: Los personajes que controlas con la afiliación de equipo Señores del Crimen o Sindicato Siniestro tienen ambas afiliaciones.

Los personajes con un coste de 3 o menos que controlas reciben +1 ATK.

Aunque esta carta requiere que controles un personaje de Señores del Crimen y uno de Sindicato Siniestro para jugarla, todos los personajes con coste de 3 o menos que controlas sin importar su afiliación recibirán la bonificación +1 ATK.

Intocable

Vuelco de la trama

Coste de umbral 2

Juega Intocable sólo si controlas un personaje de Señores del Crimen.

Continuo: Al principio de la fase de combate, cada jugador elige un personaje. Los personajes elegidos no pueden ser objetivo de vuelcos de la trama, efectos de pago o efectos disparados este turno.

Un jugador puede elegir cualquier personaje sin importar qué jugador lo controla.

Jefe de Jefes

Vuelco de la trama

Coste de umbral 2

Como coste adicional para jugar Jefe de Jefes, agota un personaje de Señores del Crimen que controlas.

Busca en tu mazo una carta llamada Kingpin. Revela esa carta y ponla en tu mano. Baraja tu mazo.

Los personajes que controlas pueden atacar a personajes ocultos este turno.

Los personajes que controlas podrán atacar a personajes ocultos este turno, incluso si no puedes encontrar una carta llamada Kingpin en tu mazo.

La Hora de las Brujas

Vuelco de la trama

Coste de umbral 7

Como coste adicional para jugar La Hora de las Brujas, paga 2 puntos de recurso. <p> Elige cualquier cantidad de cartas de personaje de Inframundo en tu montón de KO con un coste de 2 o menos cada una. Durante tu paso de reclutamiento este turno, por cada una de esas cartas, puedes reclutarla como si estuviera en tu mano, y puedes pagar 2 puntos de resistencia en lugar de pagar su coste de reclutamiento.

Una vez que una carta que elegiste con La Hora de las Brujas deja tu zona de montón de KO (por ejemplo, cuando la reclutas), La Hora de las Brujas ya no “recuerda” que es una de las cartas elegidas. Esto significa que, si una carta que elegiste con La Hora de las Brujas deja tu montón de KO y luego regresa allí, no podrás reclutarla de nuevo (a menos que juegues una nueva Hora de las Brujas).

Lilith, Hija de Dracula

Personaje

Coste de reclutamiento 1

0 ATK/1 DEF

Vuelo

KO a Lilith, revelar una carta de personaje de Inframundo de tu mano >>> Mueve el personaje objetivo con coste de 1 o menos a tu hilera delantera. Usa este poder sólo durante la fase de combate.

Si mueves un personaje que controla un oponente a tu hilera delantera o de apoyo, ganas el control de ese personaje.

Mansión de la Familia Geraci

Ubicación

Coste de umbral 1

Al principio de la fase de recuperación, reemplaza la Mansión de la Familia Geraci a menos que descartes una carta.

Activar >>> El defensor objetivo de Señores del Crimen que controlas tiene refuerzo este ataque.

Puedes elegir no descartar una carta, y en ese caso, la Mansión de la Familia Geraci será reemplazada.

Marie Laveau, Sacerdotisa Vudú

Personaje, Inframundo

Coste de reclutamiento 3

3 ATK/5 DEF

Alcance

Pagar 2 puntos de resistencia >>> Mueve cada uno de tus personajes.

Este poder te permite mover cada uno de tus personajes ocultos dentro de tu área oculta y mover cada uno de tus personajes visibles dentro de tu área visible.

Mr. Code, Agitador Enmascarado

Personaje

Coste de reclutamiento 3

4 ATK/4 DEF

Escondido.

Mover a Mr. Code de tu área oculta a tu área visible >>> El oponente objetivo mueve un personaje oculto que controla a su área visible.

Para poder usar el poder de Mr. Code debes moverlo de tu área oculta a tu área visible. Si ya está en tu área visible, no puedes usar este poder.

Necrópolis

Vuelco de la trama

Coste de umbral 1

Continuo: Al principio de la fase de robar, cada jugador roba una carta, luego descarta una carta. Cada jugador que descarte una carta de personaje de Inframundo de esta manera gana 1 punto de resistencia.

El robo/descarte de Gravesite va a la cadena después del robo normal de dos cartas. Esto significa que cada jugador robará su carta por Gravesite y luego descartará (si es necesario) antes de robar las dos cartas normales.

Owl, Leland Owlsley

Personaje, Señores del Crimen

Coste de reclutamiento 3

5 ATK/3 DEF

Vuelo

Los personajes de Señores del Crimen que controlas tienen vuelo.

Incremento 1: Cuando Owl entra en juego, mueve el personaje objetivo con coste de 1 o menos que controla un oponente a tu hilera delantera.

Si mueves un personaje que controla un oponente a tu hilera delantera o de apoyo, ganas el control de ese personaje.

Professor X, Maestro Mental

Personaje, X-Men

Coste de reclutamiento 8

18 ATK/18 DEF

Alcance

Pagar 1 punto de resistencia >>> El oponente objetivo descarta una carta. Usa este poder sólo durante la fase de combate.

Incremento 1: Cuando Professor X entra en juego, mueve a tu hilera delantera el personaje objetivo con un coste de 8 o menos que controla un oponente.

Si mueves un personaje que controla un oponente a tu hilera delantera o de apoyo, ganas el control de ese personaje.

Reaper, Armagedón Vampírico

Personaje, Inframundo

Coste de Reclutamiento 4

12 ATK/1 DEF

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

Al principio de la fase de construcción, KO un personaje que controlas.

Si no controlas otros personajes, el poder disparado de Reaper te forzará a KO a Reaper.

Shang Chi, Maestro de Kung Fu

Personaje, Caballeros Marvel

Coste de reclutamiento 2

2 ATK/1 DEF

Shang Chi recibe +2 ATK y +2 DEF mientras ataca a un personaje sin vuelo y sin alcance o mientras defiende contra un personaje sin vuelo y sin alcance.

Mientras Shang Chi está defendiendo, o bien recibe la bonificación una vez o no la recibe. Si está defendiendo contra varios atacantes cada uno sin vuelo y sin alcance, Shang Chi sólo recibe +2 ATK y +2 DEF.

Suicide, Chris Daniels

Personaje, Inframundo

Coste de reclutamiento 3

4 ATK/5 DEF

Cuando Suicide es puesto en un montón de KO desde el juego, puedes descartar dos cartas de personaje de Inframundo. Si lo haces, pon a Suicide en tu hilera delantera y Suicide no puede atacar esta fase.

Si Suicide es puesto en un montón de KO durante la parte de limpieza de la fase de recuperación, su poder va a la cadena al principio de la fase de robar del próximo turno. Esto significa que si quieres “devolver a Suicide” debes descartar las dos cartas de Inframundo antes de robar tus cartas del turno.

The Rose, Teniente Sombrío
Personaje, Señores del Crimen
Coste de reclutamiento 2
2 ATK/2 DEF
Alcance

Escondido. (Este personaje entra en juego en el área oculta.)
Activar, mover The Rose de tu área oculta a tu área visible >>> KO un recurso que controlas.
Si lo haces, busca en tu mazo una carta llamada Hombres a Medida, revélala, ponla boca abajo en tu hilera de recursos y baraja tu mazo.

Para usar el poder de The Rose, debes moverlo de tu área oculta a tu área visible. Si ya está en tu área visible, no puedes usar este poder.

Tráeme el Dolor
Vuelco de la trama
Coste de umbral 1

El personaje objetivo de Caballeros Marvel recibe +X ATK este ataque, donde X es el coste de ese personaje. Pierde X puntos de resistencia.

Estás perdiendo resistencia, no pagando resistencia, así que puedes usar este vuelco de la trama incluso si tienes 0 o menos de resistencia. Si se niega Tráeme el Dolor, no pierdes resistencia.

Valeria Richards, Hija de Doom
Personaje, Fantastic Four
Coste de reclutamiento 1
0 ATK/1 DEF

Pagar 1 punto de resistencia >>> Mueve a Valeria a tu área oculta. Usa este poder sólo si controlas al Dr. Doom.
Activar >>> Roba una carta. Utiliza este poder sólo si Valeria tiene la afiliación Doom y sólo si controlas al Dr. Doom.

Si Valeria Richards ya está en el área oculta cuando su poder se resuelve, puedes moverla dentro de esa área.

Cartas que recibieron errata

Blackheart, Hijo de Mephisto
Personaje, Inframundo

Coste de reclutamiento 6
14 ATK/10 DEF

Texto viejo:

Descartar una carta de personaje de Inframundo >>> Blackheart no puede ser aturdido mientras ataca a un personaje con coste de 4 o menos o mientras defiende contra un personaje con coste de 4 o menos.

Texto nuevo:

Descartar una carta de personaje de Inframundo >>> Blackheart no puede ser aturdido mientras ataca a un personaje con coste de 4 o menos este turno o mientras defiende contra un personaje con coste de 4 o menos este turno.

Daredevil, Diablo Guardián
Personaje, Caballeros Marvel
Coste de reclutamiento 7
15 ATK/15 DEF

Texto viejo:

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

Cuando tengas 10 o menos puntos de resistencia, si Daredevil está en tu área oculta, muévelo a tu área visible.

Texto nuevo:

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

Cuando Daredevil entra en juego o se recupera, si tienes 10 o menos puntos de resistencia y Daredevil está oculto, muévelo a tu área visible.

Siempre que pierdas resistencia, si tienes 10 o menos puntos de resistencia y Daredevil está oculto, muévelo a tu área visible.

Este cambio es porque los poderes disparados por estado son obsoletos. El nuevo texto convierte el poder disparado por estado de Daredevil en un par de poderes disparados por eventos.

Golpe a la Cabeza
Vuelco de la trama
Coste de umbral 1

Texto viejo:

Juega Golpe a la Cabeza sólo durante tu primer ataque este turno.

El atacante objetivo de Caballeros Marvel recibe +X ATK este ataque, donde X es el coste de ese personaje.

Texto nuevo:

Juega Golpe a la Cabeza sólo durante tu primer ataque este turno en el cual controles un atacante.

El atacante objetivo de Caballeros Marvel recibe +X ATK este ataque, donde X es el coste de ese personaje.

Este cambio adapta mejor el texto de la carta con las reglas de juego.

Magia Negra
Vuelco de la trama
Coste de umbral 3

Texto viejo:

Juega Magia Negra sólo durante tu primer ataque este turno.

Pon una carta de personaje de Inframundo de tu montón de KO al fondo de tu mazo. Si lo haces, el atacante objetivo recibe +3 ATK y +3 DEF este ataque.

Texto nuevo:

Juega Magia Negra sólo durante tu primer ataque este turno en el cual controles un atacante.

Pon una carta de personaje de Inframundo de tu montón de KO al fondo de tu mazo. Si lo haces, el atacante objetivo recibe +3 ATK y +3 DEF este ataque.

Este cambio adapta mejor el texto de la carta con las reglas de juego.

Mephisto, Padre de las Mentiras
Personaje, Inframundo
Coste de reclutamiento 8
15 ATK/20 DEF
Vuelo, Alcance

Texto viejo:

Recluta a Mephisto sólo si tienes tres o más cartas de personaje de Inframundo en tu montón de KO.

No puedes perder el juego.

Al principio de tu paso de ataque, KO tres personajes que controlas.

Texto nuevo:

Recluta a Mephisto sólo si tienes tres o más cartas de personaje de Inframundo en tu montón de KO.

No puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego.

Al principio de tu paso de ataque, KO tres personajes que controlas.

Este texto evita que un oponente gane el juego con una condición de victoria alternativa, como Elecciones Fraudulentas o El Sueño de Xavier.

Moon Knight, Marc Spector
Personaje, Caballeros Marvel
Coste de Reclutamiento 4
7 ATK/6 DEF

Texto viejo:

Moon Knight recibe +3 ATK y +1 DEF mientras tengas la iniciativa.

Incremento 2: Cuando Moon Knight entra en juego, si tienes la iniciativa, recibe +4 ATK este turno. Si no, recibe +6 ATK este turno.

Texto nuevo:

Moon Knight recibe +3 ATK y +1 DEF mientras tengas la iniciativa.

Incremento 2: Cuando Moon Knight entra en juego, recibe +4 ATK este turno si tienes la iniciativa. Si no, recibe +6 ATK este turno.

Este cambio adapta mejor el texto de la carta con las reglas de juego.

¡Nunca entregarse!

Vuelco de la trama

Coste de umbral 4

Texto viejo:

Juega ¡Nunca entregarse! sólo durante tu primer ataque este turno.

KO un personaje que controlas con afiliación de equipo que no sea X-Statix. Si lo haces, prepara el atacante objetivo de X-Statix que controlas. (El personaje que eliges KO puede tener la afiliación de X-Statix además de sus otras afiliaciones de equipo.)

Texto nuevo:

Juega ¡Nunca entregarse! sólo durante tu primer ataque este turno en el cual controles un atacante.

KO un personaje que controlas con afiliación de equipo que no sea X-Statix. Si lo haces, prepara el atacante objetivo de X-Statix que controlas. (El personaje que eliges KO puede tener la afiliación de X-Statix además de sus otras afiliaciones de equipo.)

Este cambio adapta mejor el texto de la carta con las reglas de juego.

Reconocimiento de Avanzada

Vuelco de la trama

Coste de umbral 1

Texto viejo:

Juega Reconocimiento de Avanzada sólo durante tu primer ataque este turno.

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.

Texto nuevo:

Juega Reconocimiento de Avanzada sólo durante tu primer ataque este turno en el cual controles un atacante.

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.

Este cambio adapta mejor el texto de la carta con las reglas de juego.

Scarlet Spider <> Spider-Man, Sucesor

Personaje, Amigos Arácnidos

Coste de reclutamiento 2

2 ATK/2DEF

Texto viejo:

Siempre que un personaje llamado Scarlet Spider entra en juego bajo tu control, puedes moverlo a tu área oculta.

Texto nuevo:

Siempre que un personaje llamado Spider-Man entra en juego bajo tu control, puedes moverlo a tu área oculta.

Este cambio corrige un error de impresión que incorrectamente colocó “Scarlet Spider” en el recuadro de texto (en la versión en inglés).

Stilt-Man, Wilbur Day

Personaje, Señores del Crimen

Coste de reclutamiento 2

3 ATK/2 DEF

Texto viejo:

Siempre que un personaje que controla un oponente gana uno o más contadores o entra en juego con uno o más contadores, pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre Stilt-Man.

Incremento 1: Cuando Stilt-Man entra en juego, pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre él.

Texto nuevo:

Siempre que un personaje que controla un oponente gana uno o más contadores o entra en juego con uno o más contadores, si ese personaje no se llama Stilt-Man, pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre Stilt-Man.

Incremento 1: Cuando Stilt-Man entra en juego, pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre él.

Este cambio evita que el juego entre en un ciclo infinito causado cuando ambos jugadores controlan un Stilt-Man.

Werewolf by Night, Jack Russell

Personaje, Inframundo

Coste de reclutamiento 2

2 ATK/2 DEF

Texto viejo:

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

Al principio de la fase de combate, si controlas la iniciativa, Werewolf by Night recibe +1 ATK y +1 DEF este turno. Si no, pon la carta superior de tu mazo en tu montón de KO.

Texto nuevo:

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

Al principio de la fase de combate, Werewolf by Night recibe +1 ATK y +1 DEF este turno si tienes la iniciativa. Si no, pon la carta superior de tu mazo en tu montón de KO.

Este cambio adapta mejor el texto de la carta con las reglas de juego.