

Preguntas frecuentes de Web of Spiderman.

General

Evasión es una nueva palabra clave en Web of Spiderman. Esta es la definición oficial para evasión según las reglas completas.

707.6 Evasión es una palabra clave que representa un poder de pago en un personaje y tiene el texto "Aturdir este personaje >>> Al comienzo de la fase de recuperación este turno, recupera este personaje". Aturdir a un personaje de esta manera hace que su controlador pierda simultáneamente resistencia igual a su coste de reclutamiento. (Ver la regla 702.1a.)

Cartas como Dr. Octopus, Otto Octavius 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 en la misma columna que él.

Cartas como Rocket Racer hacen referencia a mover objetos. La siguiente regla explica lo que significa mover un objeto.

512.3 Algunos modificadores de un único uso indicarán a un jugador que mueva un objeto en la zona en juego. Ese jugador toma el objeto y luego lo coloca en una posición vacía. Estos modificadores de un único uso normalmente tienen restricciones sobre qué objetos pueden moverse y a qué hileras pueden moverse.

Cartas como Lizard te indican que pagues un coste. Para pagar un coste, debes tener suficiente de lo que estás pagando para pagar el coste. Si un efecto o poder te indica que pagues 4 puntos de resistencia, debes tener al menos 4 puntos de resistencia para poder pagar.

Cartas como Preferencia Sádica usan la frase "a menos que". La siguiente es la definición de la frase "a menos que".

Algunos modificadores usan la frase, "[Haz una acción] a menos que tú [hagas una segunda acción]". Esto es lo mismo que "Puedes [hacer la segunda acción]. Si no lo haces, [haz la primera acción]".

Algunas cartas disparan un efecto cuando un jugador recluta una carta. Reclutar algo significa anunciarlo y pagar sus costes. Ver en las reglas 505.1a-f los pasos para reclutar un personaje.

Algunas cartas, como Traje Arácnido Acorazado, reducen costes. Los costes sólo pueden reducirse a cero, y nunca pueden ser negativos. Los efectos que buscan el coste de una carta miran el valor impreso del coste de la carta.

Algunas cartas, como Scorpion, MacDonald Gargan, hacen referencia a elegir un número. “Cualquier número” o “cualquier cantidad” incluye cero.

Preguntas de cartas específicas

Reportero Estrella

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Como coste adicional para jugar Reportero Estrella, agota a un personaje de Amigos Arácnidos que controles. Mira las cuatro primeras cartas del mazo del oponente objetivo. Pon cualquier cantidad de esas cartas en el fondo del mazo de ese jugador en cualquier orden y pon el resto en la parte superior en cualquier orden.

Si hay menos de cuatro cartas en ese mazo, míralas todas y ordénalas como quieras.

Supremacía Aérea

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Continuo: Los personajes con vuelo que controlas reciben +1 DEF mientras defienden contra personajes sin vuelo o alcance. Los personajes de X-Men con vuelo que controlas reciben +1 DEF mientras defienden contra personajes sin vuelo o alcance.

Supremacía Aérea se refiere a un personaje que no tenga ni vuelo ni alcance, no a “un personaje sin vuelo o un personaje sin alcance”.

Los personajes de X-Men con vuelo se beneficiarán de ambos poderes de Supremacía Aérea.

Alistair Smythe, Mata Arañas Definitivo

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 3

3 ATK/5 DEF

Cuando Alistair Smythe entra en juego, elige un nombre de personaje y un oponente. El oponente elegido no puede jugar vuelcos de la trama o voltear ubicaciones el mismo turno en que ha reclutado a un personaje con el nombre elegido.

No eliges el oponente y el nombre del personaje hasta que el efecto del poder disparada se resuelve, así que el oponente puede jugar o voltear cosas en respuesta a ese efecto disparado sin problemas.

Archangel, Ángel de la Muerte
Personaje, X-Men, Coste de Reclutamiento 5
10 ATK/7 DEF

Los atacantes de X-Men con vuelo que controles no pueden ser aturridos mientras atacan a un defensor sin vuelo o alcance.

Archangel se refiere a un personaje que no tenga ni vuelo ni alcance, no a “un personaje sin vuelo o un personaje sin alcance”.

Traje Arácnido Acorazado
Equipo, Coste de Reclutamiento 2
El Traje Arácnido Acorazado cuesta 1 menos para reclutar por cada personaje de Amigos Arácnidos que reclutaste este turno. El personaje equipado recibe +2 ATK y +2 DEF y tiene refuerzo.

Reclutar algo significa anunciarlo y pagar sus costes. Ver en las reglas 505.1a-f los pasos para reclutar un personaje.

No puedes pagar menos que 0 para reclutar el Traje Arácnido Acorazado

Su coste de reclutamiento no cambia, sino sólo la cantidad que debes pagar al pagar el coste.

Aunt May, May Parker
Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 1
0 ATK/0 DEF

Puedes descartar una carta de personaje de Amigos Arácnidos de tu mano en lugar de pagar el coste de reclutamiento de Aunt May. Al comienzo de la fase de recuperación, gana 1 punto de resistencia por cada personaje no aturrido de Amigos Arácnidos que controles.

Los personajes con 0 DEF no son automáticamente aturridos.

Un ATK de 0 ATK aturdirá a una DEF de 0 durante un ataque.

Mala Publicidad
Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1
Continuo: Voltear ubicaciones le cuesta 1 más a tus oponentes. Jugar vuelcos de la trama le cuesta 1 más a tus oponentes.

Esto no cambia el coste de umbral de un vuelco de la trama, sino sólo la cantidad que debes pagar.

¡Bamf!

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3

Los personajes de X-Men que controlas no pueden ser aturdidos mientras atacan este turno.

Los personajes que se benefician de ¡Bamf! no pueden ser aturdidos por ningún efecto mientras atacan y no están limitados a "aturdido por resultado de combate".

Black Cat, Felicia Hardy

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 4

7 ATK/6 DEF

Cuando Black Cat ataca o es atacada, el jugador objetivo pone la carta superior de su mazo en su montón de KO. Si la carta tiene un coste impar, ese jugador descarta una carta de su mano.

Cero es un integral par.

Si el mazo de tu oponente está vacío, no tendrá que descartar.

Primicia

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 0

Revela la carta superior de tu mazo. Si su coste es menor que la cantidad de recursos que controlas, ponla en tu mano.

Si es igual o mayor que ese número, ponla de regreso en la parte superior de tu mazo boca abajo.

Chameleon, Dmitri Smerdyakov

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 1

1 ATK/1 DEF

Pagar 1 punto de resistencia >>> Elige una afiliación de equipo. Chameleon tiene esa afiliación de equipo este turno. Usa este poder sólo una vez por turno y sólo si controlas otro personaje de Sindicato Siniestro. (Esto es además de las otras afiliaciones de equipo de Chameleon.)

A diferencia de Kraven the Hunter, Chameleon sólo recibe la afiliación de equipo al resolver este efecto, por lo que las viejas afiliaciones elegidas no se "arrastran" al turno siguiente. Si Chameleon es robado, el poder igual recuerda si fue usado o no este turno.

Saga de los Clones

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Juega la Saga de los Clones sólo si controlas un personaje de Amigos Arácnidos.

Continuo: Los personajes con afiliación que controles, así como las cartas con afiliación en tu mazo, mano y montón de KO tienen la afiliación de equipo de Amigos Arácnidos. (Esto es además de las otras afiliaciones de equipo.)

Cualquier personaje o carta de personaje que tenga una afiliación recibe la nueva afiliación.

El texto actualizado de esta carta es distinto del que fue impreso.

Com Link

Equipo, Coste de Reclutamiento 0

Puedes proponer un ataque en equipo con el personaje equipado como si tuviera todas las afiliaciones de equipo. El personaje equipado tiene "Activar >>> El defensor objetivo tiene refuerzo este ataque".

El personaje no gana afiliaciones adicionales; esto no causa que cartas de equipos entrelazados o Saga de los Clones lo afecten si normalmente no lo harían. Puede unirse a un ataque en equipo sin importar cuál es la afiliación compartida por el resto de los atacantes en equipo. Varios personajes, cada uno equipado con su propio Com Link, pueden unirse y atacar como un equipo propio sin especificar una afiliación de equipo en particular.

Control de Multitudes

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Como coste adicional para jugar Control de Multitudes, descarta una carta de tu mano. Los personajes de la hilera de apoyo que controlas tienen refuerzo este turno.

Control de Multitudes sólo afecta a los personajes de la hilera de apoyo que controlas cuando el vuelco de la trama se resuelve; mover personajes más tarde este turno no hará que ganen refuerzo, y mover personajes a tu hilera delantera más tarde este turno no hará que pierdan refuerzo.

Golpe Aplastador

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

El atacante objetivo recibe +3 ATK y +3 DEF para este ataque mientras ataque a un personaje agotado.

El defensor no tiene que estar agotado al momento en que se juega Golpe Aplastador.

Dagger, Tandy Bowen

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 3

4 ATK/4 DEF

Activar >>> El jugador objetivo pierde 1 de resistencia por cada carta en su mano. Usa este poder sólo durante tu paso de ataque.

Cuenta las cartas en la resolución del poder.

Daily Bugle

Ubicación, Coste de Umbral 2

Cuando volteas el Daily Bugle, elige el nombre de un personaje.

Cuando un personaje que controle un oponente con el nombre elegido sea aturdido por un personaje de Amigos Arácnidos que tú controles, puedes voltear un recurso boca arriba que controles boca abajo.

El Daily Bugle puede voltearse a sí mismo boca abajo usando su propio efecto. Si el personaje elegido es aturdido por un ataque en equipo de Amigos Arácnidos, el personaje elegido sólo es aturdido una vez y sólo disparará el Daily Bugle una vez.

El texto actualizado de esta carta es distinto del que fue impreso.

Experimento Peligroso

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 4

Como un coste adicional para jugar Experimento Peligroso, agota un personaje de Sindicato Siniestro que controles. Elige el nombre de un vuelco de la trama. Muestra cartas de la parte superior de tu mazo hasta que muestres un vuelco de la trama con el nombre elegido. Pon ese vuelco de la trama en tu mano y baraja las cartas mostradas en tu mazo. Pierde 1 punto de resistencia por cada carta mostrada de esta manera.

Esto puede llevarte fácilmente debajo de 0 puntos de resistencia; estás perdiendo resistencia, no pagándola. Si no hay un vuelco de la trama con ese nombre en tu mazo, muestras todo tu mazo, luego lo barajas, luego pierdes resistencia igual a la cantidad de cartas en él. No tienes por que elegir el nombre de un vuelco de la trama que esté en tu mazo, pero sí tienes que elegir uno de un juego del **Sistema Vs.**

Daredevil, El Hombre Sin Miedo

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 5

9 ATK/8 DEF

Mientras ataque a un personaje con un coste de 5 o más, Daredevil no puede ser aturdido.

Daredevil no puede ser aturdido por ningún efecto mientras ataca a un personaje con un coste de 5 o más.

Programa Señuelo

Equipo, Coste de Reclutamiento 0

Único. Equípalo sólo a un personaje ejército Doom que controles. El personaje equipado pierde todos los nombres y gana el nombre Dr. Doom.

Esto significa que ahora controlas al Dr. Doom, y ahora controlas un personaje llamado Dr. Doom. Si controlas un personaje no aturdido equipado con Programa Señuelo y reclutas a un personaje llamado Dr. Doom, el personaje equipado va a tu montón de KO.

Derecho Diabólico

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Continuo: KO un personaje que controles >>> Pon un contador +1 ATK / +1 DEF sobre el personaje objetivo Doom que controles.

Puedes hacer objetivo al personaje que planeas KO si quieres porque el objetivo se determina antes de pagar los costes, pero luego el efecto se niega en resolución, y ningún contador va a ningún lado.

Dr. Hauptmann, Inventor Diabólico

Personaje, Doom, Coste de Reclutamiento 1

1 ATK/1 DEF

Puedes descartar una carta de personaje ejército Doom de tu mano en vez de pagar el coste de reclutamiento del Dr. Hauptmann. Activar >>> El atacante objetivo ejército Doom que controlas recibe +X ATK este ataque, donde X es igual al coste de ese atacante.

Esto no cambia su coste de reclutamiento, sólo te permite pagarlo de otra manera.

Dr. Octopus, Doc Ock

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 7

15 ATK/15 DEF

Los personajes del Sindicato Siniestro que controles tienen refuerzo. Cuando el Dr. Octopus aturde un personaje defensor, puedes aturdir al personaje objetivo de la hilera de apoyo.

Elige el objetivo al anunciar el poder disparado; decide si aturdir o no al personaje en resolución.

Emma Frost, Rectora de la Academia Xavier

Personaje, X-Men, Coste de Reclutamiento 6

12 ATK/10 DEF

Lealtad. Activar >>> El oponente objetivo descarta una carta de su mano. Roba una carta. Usa este poder sólo durante la fase de combate. Activar >>> Emma Frost recibe +3 DEF este ataque.

Robas una carta ya sea que su mano esté vacía o no. Tu oponente descarta ya sea que puedas o no robar una carta.

Laboratorio Científico UES

Ubicación, Coste de Umbral 2

Cuando un personaje defensor que controles es potenciado, es reforzado para este ataque. Agotar dos personajes de Amigos Arácnidos que controles >>> Roba una carta.

Si un jugador potencia un personaje de la Hermandad mientras controla un Laboratorio Científico UES y Ciudad Perdida, la Ciudad Perdida reemplaza el "potenciamiento" con "+3/+3", que no es un potenciamiento. Esto significa que el Laboratorio Científico UES no se disparará.

Esto disparará distintos potenciamientos para el mismo defensor, ya que "es potenciado" es el evento de agregar el modificador.

Luchar hasta el Final

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Elige un atacante que controle un oponente y un defensor que controles. Siempre que el atacante elegido aturda al defensor elegido este ataque, KO ese defensor. Siempre que el defensor elegido aturda al atacante elegido este ataque, KO ese atacante.

Esto no hace objetivo a ningún personaje. Si se aturden mutuamente, ambos serán KO, pero el defensor será KO antes que el atacante, porque 506.3 especifica el orden, y porque el jugador primario debe ser el controlador del atacante.

Torres Fisk

Ubicación, Coste de Umbral 2

Siempre que reclutes una carta de personaje de Sindicato Siniestro con un coste de 4 o más, puedes poner una carta de personaje de Sindicato Siniestro con un coste de 1 o menos de tu mano en tu hilera delantera.

El poder disparado de Torres Fisk se disparará cuando anuncies la carta de personaje y pagues los costes y se resolverá antes de que el personaje entre en juego.

Esto no recluta al segundo personaje de ninguna manera; cualquier incremento que tenga no puede ser usado.

Lanzallamas

Equipo, Coste de Reclutamiento 1

El personaje equipado recibe +5 ATK. Cuando el personaje equipado sea aturdido, KO el personaje equipado. Agotar el personaje equipado >>> El jugador objetivo pierde 5 puntos de resistencia. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

El último poder es un poder de pago del Lanzallamas, no del personaje. Si el equipo se mueve, es transferido, o cambia de controlador, recuerda si el poder fue usado o no este turno.

Lealtad Forzosa

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Elige una afiliación de equipo entre los personajes que controlas.

Continuo: Si eliges una afiliación de equipo, los personajes con afiliación que controlas pierden toda afiliación de equipo y ganan la afiliación de equipo elegida.

Los personajes no pierden sus otras afiliaciones o ganan la nueva hasta que el efecto del vuelco de la trama se resuelve, porque no eliges la afiliación hasta ese momento. Si ninguno de tus personajes tiene afiliación, no puedes elegir una y los personajes afiliados no perderán su afiliación.

Lealtad Forzosa no afecta el modificador de “como si” de Com Link de ninguna manera.

Lealtad Forzosa no afecta las cartas en tu mano, montón de KO o mazo. Si hay una carta en tu mano, por ejemplo una carta de Amigos Arácnidos que tiene Lealtad, si no nombraste Amigos Arácnidos, no puedes reclutar ese personaje.

El texto actualizado de esta carta es distinto del que fue impreso.

Juegos y Diversión

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Como coste adicional para jugar Juegos y Diversión, descarta una carta de personaje de Amigos Arácnidos de tu mano. Continuo: Los personajes tienen "Activar >>> Niega el efecto activado objetivo que controla un oponente".

Todos los personajes reciben el poder activado mientras Juegos y Diversión esté boca arriba en tu hilera de recursos. El poder otorgado puede ser usado para negar el uso de un oponente del poder otorgado, ya que es también un poder activado.

Atrápenlo mis Mascotass

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 4

Juega Atrápenlo mis Mascotass sólo durante la fase de combate.

Como coste adicional para jugar Atrápenlo mis Mascotasss, agota cinco personajes de Sindicato Siniestro que controles. El oponente objetivo KO un personaje no aturdido que controle.

Esto no hace objetivo al personaje no aturdido, sólo al oponente. Ese oponente elige qué personaje no aturdido va a KO.

Deslizador Goblin

Equipo, Coste de Reclutamiento 2

El Deslizador Goblin cuesta 1 menos para reclutar por cada personaje de Sindicato Siniestro que reclutaste este turno. El personaje equipado recibe +4 ATK, tiene vuelo y alcance.

Reclutar algo significa anunciarlo y pagar sus costes. Ver en las reglas 505.1a-f los pasos para reclutar un personaje o equipo.

No puedes pagar menos de 0 para reclutar el Deslizador Goblin. Su coste de reclutamiento no cambia, sino sólo la cantidad que debes pagar al pagar el coste.

¿Te Llevo?

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3

Los personajes de Amigos Arácnidos que controlas pueden atacar este turno como si tuvieran vuelo y alcance. Continuo: Los personajes llamados Spider-Man que controlas reciben +1 ATK.

Esto no les otorga vuelo o alcance, sólo les deja actuar como si lo tuvieran, y atacar en consecuencia.

Green Goblin, Norman Osborn

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 5

9 ATK/9 DEF

Activar, descartar una carta de personaje del Sindicato Siniestro de tu mano >>> KO el personaje objetivo no protegido de la hilera de apoyo. Su controlador pierde resistencia igual al coste del personaje. Usa este poder sólo durante tu paso de ataque.

Un personaje aturdido es un objetivo legal mientras esté en la hilera de apoyo. Un personaje aturdido nunca está protegido. Si el objetivo es un personaje aturdido, el controlador igual perderá la resistencia.

Si el objetivo llega a ser protegido antes que el efecto se resuelva, el efecto completo será negado.

Matones Contratados

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Los personajes que controles que entraron en juego este turno reciben +1 ATK este turno.

Los personajes de Sindicato Siniestro que controles que entraron en juego este turno reciben +1 ATK adicional este turno.

Esto afectará a los personajes que aún no estaban en juego cuando se resolvió Matones Contratados.

El primer poder afecta a los personajes de cualquiera que entraron en juego este turno, no sólo los tuyos, mientras tú los controles.

Hobgoblin, Roderick Kingsley

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 6

13 ATK/10 DEF

Lealtad. Cuando Hobgoblin es puesto en un montón de KO desde el juego, puedes hacer que cada jugador KO un recurso que controle.

O bien todos los jugadores KO un recurso, o nadie lo hace; no puedes elegir individualmente para cada otro jugador.

Human Torch, Rival Amistoso

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 5

8 ATK/9 DEF

Cuando Human Torch ataca o es atacado, puedes pagar 3 de resistencia. Si lo haces, Human Torch recibe +X ATK para este ataque, donde X es la cantidad de otros personajes de Amigos Arácnidos no aturdidos que controles.

El poder disparado de Human Torch se disparará una vez por cada atacante de equipo si es atacado en equipo, y los bonificadores en ese caso se acumulan. Sólo puedes pagar 3 puntos de resistencia por atacante que lo esté atacando, y cada uso del poder disparado se resuelve por separado, así que pagas en momentos distintos, y Human Torch gana el ATK en partes separadas.

Hydro-Man, Morris Bench

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 5

7 ATK/7 DEF

Siempre que Hydro-Man sea aturdido, al comienzo de la fase de recuperación, recupéralo.

Si logra ser aturdido más de una vez en un turno, se recuperará esa cantidad de veces en la fase de recuperación de ese turno, más, si lo eliges, durante la recuperación “gratis” otorgada por las reglas durante la limpieza.

Este es un poder disparado que se dispara al comienzo de la fase de recuperación. No ocupa el lugar de tu recuperación “gratis” de este turno.

Iceman, Cliente Cool
Personaje, Amigos Arácnidos, 6
12/12

Al comienzo de la fase de recuperación, cada oponente con tres o más cartas en su mano descarta hasta tener dos cartas en su mano.

Los oponentes descartan todos al mismo tiempo; a ninguno se le permite ver lo que descartará el otro, a menos que por alguna razón alguien esté jugando con su mano revelada.

Amenaza Insignificante
Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3
Como coste adicional para jugar Amenaza Insignificante, agota un defensor de la Hermandad que controles. Aturde al atacante objetivo si su coste es menor que el coste del personaje de la Hermandad que agotaste.

Elige el objetivo antes de pagar los costes. Puedes hacer objetivo a cualquier atacante. Amenaza Insignificante compara los costes en resolución.

J. Jonah Jameson, Sensacionalista
Personaje, Coste de Reclutamiento 1
1 ATK/1 DEF

Si ganas el juego, tú eliges quién comienza con la iniciativa la próxima vez que juegues contra el/los mismo/s oponente/s.

En lo que afecta a juego de torneo, el poder continuo de esta carta no se arrastra a distintas partidas. J. Jonah Jameson debe estar en juego cuando ganes para que su poder continuo funcione.

Jackal, Dr. Miles Warren
Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 4
6 ATK/6 DEF

Activar >>> Pon una carta de personaje del Sindicato Siniestro con un coste de 3 o menos de tu mano en tu hilera de apoyo agotada. Usa este poder sólo durante la fase de recuperación.

Esto no recluta el personaje de ninguna manera, así que no pueden usarse incrementos como parte de este proceso. Puedes usar este poder ya sea que tengas una carta así en tu mano o no, pero si tienes una en resolución, tiene que ir al juego.

John Proudstar <> Thunderbird, Guerrero Apache

Personaje, X-Men, Coste de Reclutamiento 4

9 ATK/8 DEF

Siempre que John Proudstar sea aturdido, al comienzo de la fase de recuperación, si está aturdido, KO a John Proudstar.

El poder disparado de John Proudstar prepara un modificador disparado retrasado. Al comienzo de la fase de recuperación, si John Proudstar no está aturdido, el modificador disparado retrasado no se disparará. Si se recupera antes de que resuelva el efecto disparado, el efecto será negado en resolución por las reglas de juego.

Julia Carpenter <> Spider-Woman, Tejedora de Telarañas

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 4

7 ATK/7 DEF

Evasión. Activar, descartar dos cartas de personaje de Amigos Arácnidos de tu mano >>>>

El personaje objetivo no puede atacar este turno a menos que sea en un ataque en equipo.

Usa este poder sólo durante la fase de construcción.

Puede hacer objetivo a personajes que de cualquier modo no podrán atacar este turno si quieres.

Kaine, Clon Imperfecto

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 6

12 ATK/12 DEF

Mientras controles otro personaje de Amigos Arácnidos, Kaine tiene la afiliación de equipo de Amigos Arácnidos. Siempre que Kaine aturda a un defensor del Sindicato Siniestro, KO ese personaje.

Kaine mantiene todas sus afiliaciones de equipo actuales si gana la afiliación de equipo de Amigos Arácnidos.

Kingpin, Jefe del Crimen

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 6

7 ATK/7 DEF

Kingpin recibe +1 ATK y +1 DEF por cada otro personaje de Sindicato Siniestro que controles. Agotar una ubicación que controles >>>> El personaje objetivo de Sindicato Siniestro que controles recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque.

Ninguno de estos es un potenciamiento; el segundo poder hace lo mismo que haría un potenciamiento, pero no lo es en si mismo.

Kraven the Hunter, Sergei Kravinoff

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 4

6 ATK/6 DEF

Al principio de la fase de combate, puedes nombrar un personaje. Kraven the Hunter recibe +4 ATK cuando ataca a un personaje con ese nombre este turno.

Puedes elegir un personaje del **Sistema Vs.** sin importar si está en juego o no.

"Ese nombre" es el último nombre elegido. Kraven the Hunter mantiene su última elección si no eliges un nuevo nombre, así que no puedes "desnombrar" y dejar la opción vacía después de haber elegido uno.

La Guarida del León

Ubicación, Coste de Umbral 2

Pagar 1 punto de recurso >>> El personaje objetivo de Sindicato Siniestro recibe +4 ATK este turno. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Sólo puedes usar el poder durante tu paso de reclutamiento, porque es el único momento en el que tienes puntos de recurso para pagar.

Lyja, El Lazerfist

Personaje, Skrull, Coste de Reclutamiento 3

4 ATK/3 DEF

Mientras controles otro personaje de Fantastic Four, Lyja tiene la afiliación de equipo Fantastic Four. KO Lyja >>> Recupera el personaje objetivo aturdido de Fantastic Four que controles.

Lyja perderá su afiliación otorgada si pierdes el control de todos tus otros personajes de FF. Ganar la afiliación FF no hace que pierda cualquier otra afiliación que tuviera.

Madame Web, Cassandra Webb

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 3

3 ATK/1 DEF

Cuando un personaje de Amigos Arácnidos que controles use un poder activado, gana 2 de resistencia. Activar >>> Mira las dos cartas superiores del mazo del jugador objetivo. Puedes poner esas cartas en el montón de KO de ese jugador o devolverlas a la parte superior de su mazo en cualquier orden.

Puedes o bien poner ambas cartas de regreso en la parte superior del mazo en cualquier orden, o poner ambas cartas en el montón de KO. No puedes elegir poner una en el mazo y una en el montón de KO.

Mark II, Number II, Unidad Líder

Personaje, Centinela, Coste de Reclutamiento 3
4 ATK/4 DEF

Los personajes Centinela que controlas no pueden ser aturridos o KO por efectos de vuelcos de la trama no continuos que controlen tus oponentes.

Esto no impide que sean aturridos o KO por combate o por efectos de personajes, equipo, ubicaciones, vuelcos de la trama continuos o las reglas.

La Primera Familia de Marvel

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3

Si controlas a Thing, los personajes que controlas reciben +1 ATK este turno. Si controlas a Invisible Woman, los personajes que controlas reciben +1 DEF este turno. Si controlas a Mr. Fantastic, devuelve la carta de equipo objetivo de tu montón de KO a tu mano. Si controlas a Human Torch, los personajes que controlas tienen vuelo y alcance este turno.

Este vuelco de la trama pone un efecto en la cadena. Las cuatro partes de este efecto son independientes entre sí y verificarán casa “si” sólo en resolución. Este vuelco de la trama tiene un objetivo, elegido en el anuncio, independientemente de si controlas o no a Mr. Fantastic.

Debes tener una carta de equipo en tu montón de KO para poder anunciar este vuelco de la trama.

Mary Jane Watson, MJ

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 1
1 ATK/1 DEF

Los defensores protegidos de Amigos Arácnidos que controles tienen refuerzo. Siempre que uno o más atacantes en equipo de Amigos Arácnidos que controles aturdan a un defensor, roba una carta.

El poder disparado de Mary Jane Watson se dispara cuando un personaje es aturrido por uno o más atacantes en equipo al mismo tiempo. Sólo puede dispararse una vez por ataque, independientemente del número de atacantes.

Mattie Franklin <> Spider-Woman, Regalo de Poder

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 6
11 ATK/11 DEF

Siempre que Mattie Franklin ataque o sea atacada, muestra cualquier cantidad de recursos boca abajo que controles. Mattie Franklin recibe +1 ATK y +1 DEF en este ataque por cada carta de personaje de Amigos Arácnidos que mostraste de esta manera. Luego KO todas las cartas de personaje de Amigos Arácnidos que mostraste y pon la carta de la parte superior de tu mazo en tu hilera de recursos por cada carta KO de esta manera.

Si es atacada en equipo, esto se disparará una vez por cada atacante en equipo, y se

resolverán separadamente, acumulándose los bonificadores, pero no podrás usar la misma carta de personaje de Amigos Arácnidos más que para uno de los poderes disparados.

Escuela Preparatoria Midtown

Ubicación, Coste de Umbral 1

Siempre que reclutes un personaje no ejército de Amigos Arácnidos, puedes pagar 1 punto de recurso. Si lo haces, roba una carta.

Esto se dispara al anunciar el reclutamiento, y se resuelve antes de que el personaje entre en juego. Puedes pagar 1 punto o nada; no dice "puedes pagar tantos puntos de recurso como quieras".

Mimic, Calvin Rankin

Personaje, Hermandad, Coste de Reclutamiento 6

12 ATK/12 DEF

Mientras otro personaje tenga vuelo, Mimic tiene vuelo. Mientras otro personaje tenga alcance, Mimic tiene alcance. Al comienzo de la fase de combate, Mimic gana los poderes activados del personaje objetivo este turno. (Si cualquiera de esos poderes usa el nombre de ese personaje, usa el nombre de este personaje en vez de eso.)

Mimic puede ganar poderes activados otorgados a los personajes por equipo, como Com Link, Pistola Sónica, Hardware Avanzado, Cinturón de Utilidades, o Rueda de las Pestes.

Apropiarse

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Elige uno: KO el equipo objetivo que controla un oponente; o transfiere el equipo objetivo al personaje objetivo no equipado de la Hermandad que controlas.

El segundo modo tiene dos objetivos, pero si uno se convierte en ilegal, no habrá efecto, porque o bien no puede transferir el equipo ilegal o no puede poner el equipo en el personaje ilegal.

Mojoverso

Ubicación, Coste de Umbral 1

Los atacantes sin afiliación de equipo reciben +1 ATK y +1 DEF. Activar >>> El personaje objetivo que controlas pierde todas las afiliaciones de equipo este turno.

La segunda habilidad puede "sobrecribir" una carta de afiliación entrelazada jugada previamente. No impide que personajes con Com Link se unan a ataques en equipo, y Com Link no impide que un personaje sin afiliación sobre el que esté obtenga la bonificación.

Mole Man, Líder de los Moloids

Personaje, Coste de Reclutamiento 2

2 ATK/2 DEF

Mole Man recibe +1 ATK y +1 DEF por cada vuelco de la trama continuo que controles.

Este es un poder continuo, así que sus estadísticas suben o bajan con tu cantidad de vuelcos de la trama continuos. Los vuelcos de la trama boca abajo son "sólo recursos", así que no suman, aunque todos sepan lo que son.

Morbius, Dr. Michael Morbius

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 5

8 ATK/8 DEF

Siempre que Morbius aturda a un personaje, gana resistencia igual al coste de ese personaje.

El jugador que gana resistencia es el jugador que controlaba a Morbius cuando aturdió al personaje. Si Morbius aturde a varios personajes al mismo tiempo de alguna manera, esto disparará una vez por cada uno de esos personajes, y ganarás resistencia por separado por cada uno.

Murderworld

Ubicación, Coste de Umbral 1

Voltea Murderworld sólo durante la fase de construcción.

Como coste adicional para voltear Murderworld, descarta una carta de tu mano. Los personajes tienen "Activar, descartar una carta de tu mano >>> KO el personaje objetivo aturdido con afiliación".

Todos los personajes reciben el poder, no sólo tus personajes. Si Mimic gana este poder nuevamente mientras ya lo tenga una vez, no puede "usarlo dos veces al mismo tiempo", debe usar uno u otro.

Mi Héroe

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3

Elige un personaje que controles. Continuo: Mientras el personaje elegido esté preparado y en la hilera delantera, los personajes de Amigos Arácnidos en la hilera de apoyo que controles están protegidos.

No eliges el personaje hasta que el efecto del vuelco de la trama se resuelve, así que tus personajes en la hilera de apoyo no estarán protegidos hasta entonces.

¡Buen Intento!

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Niega el efecto del vuelco de la trama o del poder de pago objetivo que haga objetivo a un personaje de Amigos Arácnidos que controles.

¡Buen Intento! puede hacer objetivo a un efecto de un vuelco de la trama en la cadena haya sido jugado de la mano o no. No hará nada para detener efectos sin objetivo o modificadores de la porción continua de un vuelco de la trama.

Sin Miedo

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Elige uno: El atacante objetivo recibe +3 ATK este ataque mientras ataque a un personaje con un coste superior; o el defensor objetivo recibe +3 ATK este ataque mientras defienda contra un personaje con un coste superior.

El defensor recibe la bonificación sólo una vez, independientemente de cuántos atacantes con un coste superior lo estén atacando en equipo.

Nova, Richard Rider

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 6

11/12

Cuando Nova ataca, puedes descartar una carta de personaje de Amigos Arácnidos de tu mano. Si lo haces, Nova recibe +X ATK para este ataque donde X es igual al coste de la carta que descartaste.

El poder de Nova se disparará sólo una vez por ataque. No puedes descartar más de una carta.

Industrias Osborn

Ubicación, Coste de Umbral 1

Activar, descartar una carta de personaje del Sindicato Siniestro de tu mano >>> Roba una carta. Activar, descartar dos cartas de tu mano >>> Roba una carta.

Puedes descartar dos cartas del Sindicato Siniestro de tu mano para jugar el segundo efecto de Industrias Osborn.

Muelle 4

Ubicación, Coste de Umbral 1

Cada personaje de Fantastic Four que controlas puede ser equipado con hasta dos equipos.

Esto sobrepasa la restricción normal de poner un equipo en un personaje ya equipado; los personajes afectados ahora son objetivos ilegales para reclutar equipo si ya tienen dos equipos, etc.

Distracción Placentera

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Juega la Distracción Placentera sólo durante tu paso de ataque. El personaje objetivo no puede atacar este turno.

Esto no remueve a un personaje del combate si ya es un atacante, ni tampoco cancela un ataque previo; sólo impide al objetivo ser propuesto como un atacante más adelante este turno.

Post, Kevin Tremain

Personaje, Hermandad, Coste de Reclutamiento 5

10/10

Cuando Post entra en juego, aturde un personaje de la Hermandad que controles. Post recibe +2 DEF mientras defiende.

Si no controlas otro personaje de la Hermandad, Post normalmente se aturde a sí mismo.

Nexo de Poder

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 4

Como coste adicional para jugar Nexo de Poder, agota cualquier cantidad de personajes de X-Men que controles. Aturde el personaje objetivo si su coste es menor que la cantidad de personajes de X-Men que agotaste de esta manera.

El Nexo de Poder puede hacer objetivo a cualquier personaje. "Cualquier cantidad" puede ser cero.

Prowler, Hobie Brown

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 1

1/1

Cuando Prowler causa daño de traspaso, roba una carta, luego descarta una carta de tu mano.

Si no puedes robar una carta, igual tienes que descartar.

Purple Man, Zebediah Killgrave

Personaje, Doom, Coste de Reclutamiento 3

4/4

Activar >>> KO un recurso que controles. Mueve el recurso objetivo boca abajo que controla un oponente a tu hilera de recursos. Ese oponente pone la carta superior de su mazo en su hilera de recursos.

Purple Man verifica objetivos tanto en anuncio como en resolución. El recurso debe permanecer boca abajo, de lo contrario todo el efecto se negará por las reglas del juego.

Rejuvenecer

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 4

Como coste adicional para jugar Rejuvenecer, agota un personaje de Sindicato Siniestro que controles. Gana 1 punto de resistencia por cada carta de personaje en el montón de KO del oponente objetivo.

Cuenta las cartas en el montón de KO en la resolución del efecto del vuelco de la trama.

Este no es un vuelco de la trama continuo de ninguna manera; la cantidad de resistencia que ganas no puede "subir o bajar más tarde".

Rhino, Alex O'Hirn

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 3

7/4

Al comienzo del paso de reclutamiento, paga 4 puntos de resistencia o KO a Rhino.

Trata esto como si dijera "KO a Rhino a menos que pagues 4 puntos de resistencia"; si no tienes 4 puntos de resistencia, tienes que KO a Rhino si sigue en juego a la resolución.

Levantarse de la Tumba

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Como coste adicional para jugar Levantarse de la Tumba, paga 5 puntos de resistencia.

Recupera el personaje objetivo aturdido que controlas y muévelo a la hilera de apoyo.

Pierde resistencia igual al coste de ese personaje.

Para empezar, el personaje no necesita estar en tu hilera delantera, y puede ser movido a su posición actual si empezó en tu hilera de apoyo.

El texto actualizado de esta carta es distinto del que fue impreso.

Rocket Racer, Robert Farrell

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 1

1/1

Evasión. Mientras un personaje de Amigos Arácnidos esté protegiendo a Rocket Racer, ese personaje tiene refuerzo. Pagar 1 punto de resistencia >>> Mueve a Rocket Racer.

Puedes mover a Rocket Racer a cualquier posición vacía en tu hilera delantera o hilera de apoyo, incluyendo el lugar donde comenzó.

Si un personaje estaba protegiendo a Rocket Racer, y Rocket Racer se mueve a una posición diferente, el personaje que lo protegía ya no está reforzado.

Preferencia Sádica

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3

Juega Preferencia Sádica sólo si controlas un personaje del Sindicato Siniestro. Haz objetivo a un personaje aturdido. El controlador de ese personaje KO el personaje aturdido a menos que descarte dos cartas de su mano.

Un jugador debe descartar dos cartas para evitar KO un personaje. Ver la definición de "a menos" en las reglas completas.

Sandman, William Baker

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 6

8/8

Cuando Sandman entra en juego, pon seis contadores +1 ATK / +1 DEF sobre él. Siempre que Sandman sea aturdido, remueve todos los contadores de él.

Cuando Sandman sea aturdido, debes remover todos los contadores de todos los tipos de él.

Scarlet Spider, Ben Reilly

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 6

10/12

Los otros personajes de Amigos Arácnidos que controles reciben +2 ATK mientras atacan. Mostrar a Scarlet Spider de tu mano >>>> Las cartas de personaje llamadas Spider-Man no son únicas este turno. Usa este poder sólo mientras Scarlet Spider esté en tu mano.

Puedes usar el segundo poder varias veces en un turno, ya que no hace que Scarlet Spider deje tu mano, pero el modificador de este efecto no hace nada múltiples veces que haga en una vez.

Scorpion, MacDonald Gargan

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 5

9/8

Pagar 2 puntos de resistencia >>>> Los personajes agotados que controlan tus oponentes pierden refuerzo este turno. Incremento 2: Cuando Scorpion entra en juego, agota cualquier cantidad de personajes objetivo con un coste combinado de 5 o menos.

Scorpion no previene que el personaje gane refuerzo más tarde con algún otro modificador.

Shocker, Herman Schultz

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 4

7/6

Activar >>>> El oponente objetivo agota un personaje de la hilera delantera y un personaje de la hilera de apoyo que controla. Usa este poder sólo durante tu paso de ataque.

Esto no hace objetivo a ningún personaje, así que puedes hacer que tu oponente agote a uno si no controla ninguno del otro tipo. Tu oponente elige qué personaje agotar.

Shriek, Frances Barrison

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 2

2/1

Los otros personajes reciben +1 ATK.

Shriek da el bonificador de +1 ATK a todos los personajes que tú y tus oponentes controlan.

Siege Perilous

Ubicación, Coste de Umbral 1

Siempre que un personaje de X-Men que controlas se recupera, pon un contador de renacimiento en Siege Perilous. Quitar tres contadores de renacimiento de Siege Perilous >>> Recupera el personaje objetivo. Usa este poder sólo durante la fase de combate.

La resolución del segundo poder disparará el primero.

Silvermane, Silvio Manfredi

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 2

0/2

Silvermane recibe +1 ATK por cada recurso que tú controles. Incremento 5: Cuando Silvermane entra en juego, recibe +1 ATK este turno por cada recurso controlado por el oponente objetivo.

El primer poder es continuo, así que el ATK de Silvermane sube y baja con tus recursos. Cuenta los recursos del oponente en la resolución del segundo poder.

Seis Siniestros

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Juega Seis Siniestros sólo si controlas un personaje del Sindicato Siniestro.

Continuo: Los personajes con afiliación que controles, así como las cartas con afiliación en tu mazo, mano y montón de KO tienen la afiliación de equipo de Sindicato Siniestro. (Esto es además de las otras afiliaciones de equipo.)

Cualquier personaje o carta de personaje que tenga una afiliación recibe la nueva afiliación.

El texto actualizado de esta carta es distinto del que fue impreso.

Cortina de Humo

Equipo, Coste de Reclutamiento 1

KO Cortina de Humo >>> El personaje atacante objetivo no puede ser aturdido en este ataque.

La Cortina de Humo puede ser usada en cualquier atacante objetivo, incluso los de tu oponente, y no está limitado al personaje equipado con Cortina de Humo.

Pistola Sónica

Equipo, Coste de Reclutamiento 0

Siempre que el personaje equipado ataque a un defensor, agota ese defensor. El personaje equipado tiene "Activar >>> Quita todos los contadores +1 ATK / +1 DEF del personaje objetivo."

Mimic puede robar esta habilidad, ya que el personaje la recibe del equipo.

Si el defensor ya está agotado, no sucede nada adicional.

Speed Demon, James Sanders

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 1

1/1

Evasión. Speed Demon no puede ser equipado. Pagar 1 punto de resistencia >>> Prepara a Speed Demon. No puede atacar este turno. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Speed Demon es un objetivo ilegal para reclutar equipo y no puede recibir equipo que se mueva a él, se le transfiera, o se ponga en juego sobre él de otra zona de cualquier manera.

Si Speed Demon ya está atacando, usar el segundo poder no lo remueve de ese ataque, sólo le impide ser incluido en proposiciones futuras de ataque este turno.

Mata Arañas

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Elige el nombre de un personaje. Los personajes de Sindicato Siniestro que controlas reciben +2 ATK mientras atacan a un personaje con ese nombre este turno.

Continuo: Al principio de tu paso de recursos, puedes pagar 4 de resistencia. Si lo haces, voltea boca abajo a Mata Arañas.

El nombre se elige justo antes de aplicar el modificador. Al contrario de Kraven the Hunter, los nombres elegidos previamente no se "arrastran" entre turnos. Puedes usar este vuelco de la trama antes de tu paso de recursos, voltearlo boca abajo durante ese paso, y usarlo nuevamente para obtener "doble bonificación" o darle bonificaciones a dos nombres distintos este turno. El segundo poder es disparado, y se dispara una vez que tu paso de recursos comienza, así que sólo puedes voltearlo boca abajo una vez.

Spider-Man, Simbionte Alienígena

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 5

9/9

Evasión. Si Spider-Man será potenciado, puedes poner un contador +1 ATK / +1 DEF sobre él en vez de eso. Siempre que Spider-Man sea aturdido por un personaje controlado por un oponente, remueve todos los contadores de Spider-Man.

Si pones un contador sobre él, eso reemplaza que sea potenciado, así que Laboratorio Científico UES no se disparará en este caso.

Spider-Man, Spider-Man Cósmico

Personaje, Amigos Arácnidos, Coste de Reclutamiento 8

17/17

Los atacantes de Amigos Arácnidos que controlas no pueden ser aturdidos. Al principio de la fase de combate, Spider-Man recibe +1 ATK y +1 DEF este turno por cada personaje no aturdido que controle el oponente objetivo.

Cuenta los personajes no aturdidos en la resolución del efecto del poder disparado. Spider-Man recibe la bonificación antes que nadie pueda declarar un ataque.

El texto actualizado de esta carta es distinto del que fue impreso.

Busca-Araña

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Juega Busca-Araña sólo si controlas un personaje de Amigos Arácnidos y sólo durante la fase de construcción. Elige un personaje que controla un oponente.

Continuo: El personaje elegido no puede ser objetivo de vuelcos de la trama o efectos de pago que controle su controlador.

No eliges el personaje hasta que el efecto del vuelco de la trama se resuelve de la cadena, así que el personaje aún podrá ser objetivo hasta entonces.

Puñetazo Sorpresa

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Los personajes que controlas no pueden ser aturdidos mientras atacan a defensores agotados este turno.

Los personajes afectados por Puñetazo Sorpresa no pueden ser aturdidos por ningún efecto mientras atacan a un defensor agotado; no se limita a “aturdido como resultado del combate”.

Supernova

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 3

Como coste adicional para jugar Supernova, descarta dos cartas de tu mano a menos que descartes una carta de personaje de Fantastic Four de tu mano. El personaje objetivo que controlas recibe +6 ATK y -6 DEF y no causa daño de traspaso este ataque.

Puedes descartar dos cartas de personaje de Fantastic Four, o una carta de personaje de Fantastic Four y otra carta, si quieres.

Secuencia de Destrucción

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 2

Juega Secuencia de Destrucción sólo durante tu paso de ataque. KO un personaje no aturdido ejército Centinela que controles. Si lo haces, KO el personaje objetivo si su coste es menor que el coste del personaje ejército Centinela que KO de esta manera.

Secuencia de Destrucción puede hacer objetivo a cualquier personaje. No eliges un personaje no aturdido Centinela ejército para KO hasta la resolución; si no tienes uno cuando este vuelco de la trama se resuelve, el vuelco de la trama no tiene más efecto. El personaje objetivo es elegido en el anuncio, no después de que tú KO el Centinela.

Terrax, Tyros

Personaje, Doom, Coste de Reclutamiento 8

19/19

Al comienzo de la fase de combate, cada jugador KO todas las ubicaciones que controla. Luego, cada jugador pone la carta superior de su mazo en su hilera de recursos por cada ubicación KO de esta manera. KO todos los personajes en juego con coste menor o igual a la cantidad de ubicaciones KO de esta manera.

Esto cuenta la cantidad total de ubicaciones; no compara el número de ubicaciones que KO cada jugador con los costes de los personajes de ese jugador. El poder de Terrax no es opcional.

The Rose, Richard Fisk

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 2

2/3

Voltear las ubicaciones le cuesta 3 puntos más a tus oponentes.

Este es un coste adicional, pagado después de revelar la ubicación pero antes de voltearla boca arriba y que su texto tenga efecto.

Pensar Creativamente

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Continuo: Robas cartas del fondo de tu mazo.

Esto no afecta ninguna otra posición de cartas; por ejemplo, todavía revelas las primeras

cuatro cartas con Vuelco del Destino o Reportero Estrella, no las cuatro del fondo. Esto sólo afecta de dónde robas cartas.

Plataforma Temporal

Equipo, Coste de Reclutamiento 2

Único. Transferible. KO la Plataforma Temporal >>> Niega el efecto del vuelco de la trama no continuo objetivo.

La Plataforma Temporal sólo puede negar efectos de un vuelco de la trama que no tiene el ícono de continuo.

Tinkerer, Phineas Mason

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 1

1/1

Al comienzo de la fase de recuperación, si controlas más personajes no aturdidos que cualquiera de tus oponentes, pon un contador +1 ATK / +1 DEF en el personaje objetivo que controles.

El poder de Tinkerer es un disparo condicional. No se disparará a menos que al comienzo de la fase de recuperación controles más personajes no aturdidos que cualquiera de tus oponentes.

Si en resolución ya no controlas más personajes no aturdidos que cada uno de tus oponentes, el efecto no hace nada y no pone contadores en el personaje objetivo.

Tombstone, Lonnie Lincoln

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 1

3/4

Al comienzo de tu paso de reclutamiento, KO a Tombstone a menos que descartes una carta de personaje de Sindicato Siniestro de tu mano.

Si no tienes una carta de personaje de Sindicato Siniestro para descartar, debes KO a Tombstone si todavía está en juego en resolución.

Tri-Sentinel, Super Centinela

Personaje, Centinela, Coste de Reclutamiento 7

13/13

Siempre que un personaje ejército Centinela que controles sea aturdido, el oponente objetivo pierde resistencia igual al coste de ese personaje. Incremento 1: Cuando Tri-Sentinel entra en juego, devuelve todas las cartas de personaje Centinela ejército de tu montón de KO a tu mano.

Tri-Sentinel no es un personaje o carta de personaje ejército Centinela.

Cuando un personaje Centinela ejército que controlas es aturdido, igual recibirás pérdida de resistencia por aturdimiento, y lo haces antes que el oponente pierda resistencia.

Vuelco del Destino

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Como un coste adicional para jugar Vuelco del Destino, descarta una carta de personaje de Amigos Arácnidos de tu mano. Revela las cuatro cartas superiores de tu mazo. Elige una carta de personaje de entre ellas y ponla en tu mano. Pon las cartas restantes en el fondo de tu mazo en cualquier orden.

Si no hay cartas de personajes entre ellas, pon las cuatro en el fondo en cualquier orden. Si tienes tres o menos cartas en tu mazo, revélalas todas y sigue desde allí.

Mutación Inesperada

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Pon la primera carta de tu mazo en tu montón de KO. El atacante objetivo de Amigos Arácnidos que controles recibe +X ATK y -X DEF este ataque, donde X es el coste de la carta que pusiste en tu pila de KO de esta manera.

Si tu mazo está vacío, no puedes poner la primera carta de tu mazo en tu montón de KO, y el atacante no recibe cambios en su ATK o DEF.

Desenmascarado

Vuelco de la trama, Coste de Umbral 1

Los personajes no pueden ser potenciados este turno. Continuo: Al principio de tu paso de recursos, puedes pagar 2 puntos de resistencia. Si lo haces, voltea boca abajo Desenmascarado.

El Laboratorio Científico UES y las cartas de ese tipo no pueden dispararse mientras este modificador esté en efecto. Los jugadores pueden descartar cartas para potenciar a sus personajes en respuesta a Desenmascarado si se juega durante un ataque.

El poder disparado se dispara sólo una vez al comienzo de tu paso de recursos, se resuelve una vez y te deja pagar 2 puntos de resistencia y voltear boca abajo a Desenmascarado, o no pagar nada. No dice "paga 2 puntos de resistencia tantas veces como quieras".

Venom, Simbionte Alienígena

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 4

7/7

Evasión. Cuando Venom entra en juego, puedes KO un personaje de Sindicato Siniestro que controles. Si lo haces, pon X contadores +1 ATK / +1 DEF sobre Venom, donde X es el coste del personaje que KO.

Puedes KO al mismo Venom, pero si lo haces, los contadores no serán puestos en ningún lado.

Base Volcánica

Ubicación, Coste de Umbral 1

Al comienzo de la fase de recuperación, si no tienes cartas en tu mano, roba una carta. Si controlas un personaje de la Hermandad, roba una carta adicional, luego descarta una carta de tu mano.

Este es un poder disparado condicional; no se disparará a menos que tu mano esté vacía al comienzo de la fase de recuperación, y no tendrá efecto a menos que tu mano esté vacía en resolución. Puedes descartar cualquiera de las cartas que robaste, si se aplica la segunda parte.

Vulture, Adrian Toomes

Personaje, Sindicato Siniestro, Coste de Reclutamiento 1

2/1

Como coste adicional para reclutar a Vulture, revela otra carta de personaje del Sindicato Siniestro de tu mano. Cuando Vulture cause daño de traspaso, ganas esa cantidad de resistencia.

Si Vulture participa en un ataque en equipo, la cantidad de resistencia que ganas será igual al ATK que Vulture contribuyó al ataque en equipo. Ver la regla 602.8c.