

Una Niña Llamada Valeria

Vuelco de la trama, coste de umbral 3

Si controlas a Mr. Fantastic y a Invisible Woman, los personajes con un coste de 3 o menos que controles no pueden ser aturridos este turno.

Si controlas al Dr. Doom, aturde al personaje agotado objetivo con un coste de 2 o menos.

—Este Vuelco de la trama verifica si controlas a Mr. Fantastic y a Invisible Woman, y/o al Dr. Doom cuando se resuelve.

—Si controlas a Mr. Fantastic y a Invisible Woman cuando este Vuelco de la trama se resuelve, los personajes con coste de 3 o menos que controles no pueden ser aturridos durante este turno, incluso si más adelante en el turno dejas de controlar a Mr. Fantastic o Invisible Woman.

—Si controlas a Mr. Fantastic, Invisible Woman, Dr. Doom y el único personaje agotado con un coste de 2 o menos, debes hacer objetivo a tu propio personaje con la parte “Dr. Doom” de Una Niña Llamada Valeria. Cuando se resuelve Una Niña Llamada Valeria, su efecto tratará de aturdir tu personaje objetivo, pero como ese personaje no puede ser aturrido, no le pasará nada.

Esquive Acrobático

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

El defensor objetivo que controles recibe -3 ATK y +3 DEF para este ataque.

—Si el ATK de un personaje fuera a ser reducido a menos de 0 como resultado de Esquive Acrobático, trata su ATK como si fuera 0 para todo excepto sumarle o restarle valores.

Alicia Masters™

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 1

0 ATK 1 DEF

Alicia Masters entra en juego agotada.

Cuando Alicia Masters es atacada, ponla en el fondo de tu mazo.

Activar >>> Las cartas llamadas Thing y Human Torch te cuestan 1 menos para reclutar este turno.

—El poder de Alicia Masters hace que todas las cartas llamadas Thing y Human Torch te cuesten 1 menos para reclutar, así que si reclutas tanto a Thing como Human Torch, te ahorras un total de 2 puntos de recurso.

—El poder de Alicia es acumulativo. Si la activas, la preparas por un efecto, y la vuelves a activar, podrás reclutar cartas llamadas Thing y Human Torch por 2 puntos de recurso menos cada uno este turno.

Annihilus™

Personaje, Zona Negativa, Coste de reclutamiento 7

16 ATK 16 DEF

Al principio de la fase de combate, si Zona Negativa no está en juego, pierde 15 de resistencia.

Al principio de tu paso de ataque, puedes aturdir al personaje objetivo de la hilera delantera.

—“Zona Negativa” en la caja de texto de Annihilus se refiere a la carta Zona Negativa.

—No importa quién controla la Zona Negativa; si está en juego, no pierdes los 15 de resistencia.

Ant Man™

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 1

2 ATK 1 DEF

Activar >>> El personaje objetivo de la hilera delantera no está y no puede ser reforzado este turno.

—Un personaje que no puede ser reforzado igual puede ser objetivo de efectos que intenten reforzarlo. Sin embargo, estos efectos no lo reforzarán. Siempre que un modificador dice que algo no puede suceder y otro modificador intenta que eso suceda, el "no puede" cancela al "puede".

Base de Investigación Antártica

Ubicación, Coste de umbral 1

Cuando reclutas una carta de equipo, si controlas un personaje de los Fantastic Four, roba una carta.

—Este poder se dispara cuando anuncias que reclutas el equipo, no cuando el equipo entra en juego.

Ejemplo: Quieres reclutar Hardware Avanzado. Pones el efecto de reclutamiento en la cadena, eliges un objetivo para Hardware Avanzado, y pagas 1 punto de recurso. Se dispara el poder de Base de Investigación Antártica y va a la cadena. Se resolverá, y tú robarás una carta, antes de que Hardware Avanzado entre en juego.

Estación Espacial Avalón

Ubicación, Coste de umbral 2

Activar, descartar una carta de tu mano >>> Devuelve la carta de personaje objetivo de tu montón de KO a tu mano.

Activar, descartar una carta de personaje de la Hermandad de tu mano >>> Devuelve dos cartas de personaje objetivo de tu montón de KO a tu mano.

—Como anuncias todos los objetivos y pagas todos los costes al mismo tiempo, no puedes hacer objetivo a la carta que descartaste.

—Si quieres usar el segundo poder de Estación Espacial Avalón, tiene que haber dos personajes en tu pila de KO para que hagas objetivo.

Culatazo

Vuelco de la trama, coste de umbral 3

El personaje objetivo recibe -1 DEF este turno. KO todo el equipo equipado a ese personaje.

—Puedes hacer objetivo a un personaje con Culatazo incluso si ese personaje no está equipado.

Traición

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

El jugador objetivo aturde a un personaje no aturdido que controla, a menos que todos los personajes que controle con afiliación de equipo compartan una misma afiliación de equipo.

—A Traición no le importa si todos los personajes del jugador objetivo comparten más de una afiliación de equipo. Sólo tienen que compartir al menos una afiliación de equipo.

Bishop™

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 2

Cuando Bishop ataca a un personaje con alcance o es atacado por un personaje con alcance, Bishop recibe +3 ATK y +3 DEF para este ataque.

—Si Bishop es atacado en equipo, obtiene +3 ATK y +3 DEF por cada personaje atacante con alcance.

Enemigos Acérrimos

Vuelco de la trama, Coste de umbral 4

Nombra un personaje.

Continuo: Cuando tu Dr. Doom ataca al personaje nombrado o es atacado por el personaje nombrado, tu Dr. Doom recibe +3 ATK para este ataque.

—Si juegas Enemigos Acérrimos de tu mano, igual eliges un nombre de personaje.

—No tienes por qué elegir el nombre de un personaje en juego.

—Si un Dr. Doom que controlas es atacado en equipo, obtiene +3 ATK por cada personaje con el nombre elegido.

Blaastar

Personaje, Coste de reclutamiento 6

Al principio de la fase de combate, si Zona Negativa no está en juego, descarta tu mano.

Al principio de tu paso de ataque, puedes aturdir al personaje objetivo de la hilera de apoyo.

—“Zona Negativa” en la caja de texto de Blaastar se refiere a la carta Zona Negativa.

—No importa quién controla la Zona Negativa. Si está en juego, no descartas tu mano.

Cegado de Costado

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

El personaje objetivo no está y no puede ser reforzado este turno.

—Un personaje que no puede ser reforzado igual puede ser objetivo de efectos que intenten reforzarlo. Sin embargo, estos efectos no lo reforzarán. Siempre que un modificador dice que algo no puede suceder y otro modificador intenta que eso suceda, el "no puede" cancela al "puede".

Blob™

Personaje, Hermandad, Coste de reclutamiento 4

Mientras Blob esté en tu hilera delantera, los personajes de la Hermandad en la hilera de apoyo que controles no pueden ser atacados.

—Los personajes que normalmente podrían atacar la hilera de apoyo, como los personajes con vuelo, no pueden atacar a personajes de la Hermandad en la hilera de apoyo mientras Blob esté en tu hilera delantera.

Cerebro

Ubicación, Coste de umbral 2

Activar >>> Revela las dos cartas superiores de tu mazo. Pon todas las cartas de personaje X-Men reveladas en tu mano. Pon todas las demás cartas reveladas en el fondo de tu mazo en cualquier orden. Por cada carta puesta en tu mano de esta forma, descarta una carta de tu mano.

—Puedes descartar el/los personaje/s de X-Men que pusiste en tu mano como parte del efecto de esta carta.

¡A la Carga!

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

Jugar sólo durante tu paso de ataque.
Mueve todos los personajes que controles a tu hilera delantera.
Mientras ataquen este turno, los personajes que controles reciben +1 ATK este turno.

—Mover tus personajes no los prepara.

—Puedes reordenar tus personajes como quieras siempre y cuando estén todos en tu hilera delantera.

Enemigo Común

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

Jugar sólo si controlas un personaje Doom y un personaje de los Fantastic Four.

Roba una carta.

Continuo: Las cartas que tú controlas, así como las cartas en tu mano, mazo y montón de KO que tengan la afiliación de equipo Doom o Fantastic Four se considera que tienen las dos afiliaciones de equipo.

—Si controlas sólo un personaje pero tiene ambas afiliaciones de equipo, puedes jugar Enemigo Común.

—Si juegas Enemigo Común de tu mano, roba una carta.

(Estas aclaraciones también se aplican a Héroes Unidos, Nación Mutante y Aliados Improbables.)

Radiación Cósmica

Vuelco de la trama, coste de umbral 3

Prepara cualquier número de personajes de los Fantastic Four que controles. Esos personajes no pueden atacar este turno.

—Tú eliges qué personajes preparar cuando se resuelve Radiación Cósmica.

—Puedes elegir preparar un personaje que ya está preparado. Si lo haces, ese personaje no puede atacar este turno.

Crystal™

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 4

Activar >>> El oponente objetivo mueve un personaje de la hilera de apoyo que controle a su hilera delantera. Usa este poder sólo durante la fase de combate.

—El oponente objetivo decide a qué posición de la hilera delantera mover el personaje de la hilera de apoyo.

Cyclops, Flacucho

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 2

Mientras participan en un ataque en equipo, tus personajes X-Men reciben +2 ATK y +2 DEF.

—Cyclops no tiene que ser parte del ataque en equipo para que se aplique su poder.

—Cyclops puede beneficiarse de sus propios poderes.

—Es posible atacar en equipo a un oponente directamente si no tiene personajes en juego o si todos sus personajes están aturdidos.

Cyclops, Scott Summers

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 5

Mientras ataca desde la hilera de apoyo, Cyclops no puede ser aturdido.

—Mientras ataca desde la hilera de apoyo, Cyclops no puede ser aturdido de ningún modo, incluyendo efectos.

Destiny™

Personaje, Hermandad, Coste de reclutamiento 1

Activar >>>> Cuando el personaje objetivo sea aturdido este turno, su controlador pierde 4 de resistencia. Usa este poder sólo durante la fase de construcción.

—Puedes usar este poder en cualquier momento durante la fase de construcción, incluyendo después de que tu oponente ha reordenado sus personajes durante el paso de formación.

Sala del Trono de Doom

Ubicación, Coste de umbral 2

Activar >>>> Revela la carta superior de tu mazo. Si controlas un personaje Doom, revela dos cartas en vez de una. Pon todas las cartas de Vuelco de la trama en tu mano. Pon todas las demás cartas reveladas en el fondo de tu mazo en cualquier orden. Por cada carta puesta en tu mano de esta forma, descarta una carta de tu mano.

—Puedes descartar el/los vuelco/s de la trama que pusiste en tu mano como parte del efecto de la carta.

Doomstadt

Se considera que controlas al Dr. Doom.

Tu Dr. Doom recibe +3 DEF.

—“Se considera que controlas al Dr. Doom” significa que puedes jugar Vuelcos de la trama o usar poderes que requieran que controles al Dr. Doom, los poderes disparados que verifican si controlas al Dr. Doom se dispararán, y los poderes continuos que verifican si controlas al Dr. Doom se “encenderán”.

—“Se considera que controlas al Dr. Doom” no significa que controlas un personaje. Tampoco significa que controlas a un personaje Doom.

Dr. Doom, Genio Diabólico

Cuando el Dr. Doom entra en juego, puedes voltear un vuelco de la trama que controles boca abajo.

Mientras controles otro personaje no aturdido Doom, tus oponentes no pueden jugar vuelcos de la trama de sus manos.

—Voltear un Vuelco de la trama boca abajo lo “reinicia”, permitiéndote jugarlo nuevamente.

Dr. Doom, Señor de Latveria

Personaje, Doom, Coste de reclutamiento 8

Cuando el Dr. Doom entra en juego, por cada personaje Doom que controles, puedes voltear boca abajo un recurso boca arriba.

Cuando el Dr. Doom ataca, puedes devolver una carta de vuelco de la trama de tu montón de KO a tu mano.

—Dr. Doom se cuenta a sí mismo al determinar cuántos recursos puedes voltear boca abajo.

—Puedes voltear boca abajo cualquier recurso, incluyendo los que no controlas.

—Eliges qué recursos voltear boca abajo cuando se resuelve su poder.

—Eliges qué Vuelco de la trama regresar de tu pila de KO cuando se resuelve su poder.

¡Retirada!

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

Jugar sólo durante el paso de ataque de un oponente. Mueve todos los personajes que controles a tu hilera de apoyo. Mientras estén defendiendo este turno, los personajes que controles reciben +1 DEF este turno.

—Mover tus personajes no los prepara.

—Puedes reordenar tus personajes como quieras mientras estén todos en la hilera de apoyo.

Patada Voladora

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

El personaje objetivo tiene vuelo este turno.

Mientras ataque este turno, ese personaje recibe +3 ATK.

—Puedes jugar Patada Voladora en cualquier momento durante el turno, pero el +3 ATK sólo se aplica mientras el personaje está atacando.

—El modificador +3 ATK dura todo el turno, así que si el personaje con ese modificador ataca más de una vez, tendrá +3 ATK en cada ataque.

Descarga Centrada

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

Como coste adicional para jugar Descarga Centrada, agota a un personaje con alcance que controles. El jugador objetivo pierde resistencia igual al coste de ese personaje.

—Si el personaje no está más en juego cuando se resuelve Descarga Centrada, el jugador objetivo de todos modos pierde resistencia igual al coste del personaje antes de que dejara el juego.

—Si el coste del personaje cambia antes de que resuelva la Descarga Centrada, el jugador objetivo pierde resistencia igual al nuevo coste.

Plan Descubierta

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

Jugar sólo de tu hilera de recursos y sólo durante la fase de combate.

Si Plan Descubierta está en tu hilera de recursos, KO el Vuelco de la trama continuo objetivo y KO el Plan Descubierta.

—Si el objetivo ya no está en juego cuando se resuelve el efecto del Plan Descubierta, no se KO el Plan Descubierta.

—Si el objetivo es volteado boca abajo cuando se resuelve el efecto de Plan Descubierta, ya no cuenta como un Vuelco de la trama continuo. El efecto es negado, y no se KO ni el objetivo ni el Plan Descubierta.

—Si el Plan Descubierta se voltea boca abajo o deja el juego antes de resolver su efecto, ya no estará en tu hilera de recursos, así que no se KO ni el objetivo ni el Plan Descubierta.

Forge™

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 1

Activar, descartar una carta de personaje X-Men de tu mano >>> Busca en tu mazo una carta de equipo. Revela esa carta y ponla en tu mano. Baraja tu mazo. Devuelve a Forge a la mano de su propietario.

—El regresar a Forge a tu mano sucede cuando resuelve el poder. Si preparas a Forge con algún efecto antes de que resuelva su poder, puedes usarlo nuevamente antes de tener que regresarlo a tu mano.

Franklin Richards™

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 1

Franklin Richards entra en juego agotado.

Cuando Franklin Richards es atacado, ponlo en el fondo de tu mazo.

Activar >>> Las cartas llamadas Mr. Fantastic e Invisible Woman te cuestan 1 menos para reclutar este turno.

—El poder de Franklin Richards hace que todas las cartas llamadas Mr. Fantastic e Invisible Woman te cuesten 1 menos para reclutar, así que si reclutas tanto a Mr. Fantastic como a Invisible Woman, te ahorras un total de 2 puntos de recurso.

—El poder de Franklin es acumulativo. Si lo activas, lo preparas por un efecto, y lo vuelves a activar, podrás reclutar cartas llamadas Mr. Fantastic e Invisible Woman por 2 puntos de recurso menos cada uno este turno.

Dominación Global

Vuelco de la trama, coste de umbral 3

Niega el efecto de la Ubicación objetivo.

Continuo: Mientras controles un personaje de la Hermandad, las ubicaciones que controlen tus oponentes no se preparan durante la fase de recuperación.

—Sólo puedes hacer objetivo a un efecto con Dominación Global. Un efecto se encuentra solamente en la cadena.

Ejemplo: No puedes usar Dominación Global para negar el modificador continuo del Salón del Peligro.

Héroes Unidos

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

—Ver **Enemigo Común**

Iceman, Bobby Drake

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 3

Paga 3 de resistencia >>> El atacante objetivo con un coste de 3 o menos no se prepara durante la fase de recuperación este turno. Usa este poder sólo una vez por turno.

—El efecto del poder de Iceman no “deja de funcionar” si el personaje objetivo es aturdido durante el turno.

Invisible Woman, La Mujer Invisible

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 1

Cuando Invisible Woman entra en juego, ponle un contador de invisibilidad.

Cuando Invisible Woman es atacada, puedes quitarle un contador de invisibilidad. Si lo haces, remueve todos los atacantes de este ataque.

—Cuando un personaje es removido del ataque, no lo prepares.

—Cuando concluye un ataque y no hay atacantes, no hay comparación de ATK/DEF.

Invisible Woman, Sue Richards

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 8

Activar, pagar 6 de resistencia >>> Los personajes defensores de los Fantastic Four que controles no pueden ser aturridos este turno.

—Incluso si los personajes no pueden ser aturridos, el daño por traspaso se aplica normalmente.

Jean Grey, Marvel Girl

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 4

Activar >>> KO un recurso que controles. Pon la carta superior de tu mazo boca abajo en tu hilera de recursos.

—Tú eliges qué recurso se KO cuando se resuelve el poder de Jean Grey.

Jean Grey, Fuerza Fénix

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 8

Recluta a Jean Grey sólo si tienes una carta con el nombre Jean Grey en tu montón de KO.

Activar, KO Jean Grey >>> Devuelve todos los personajes en juego a la mano de sus propietarios.

—Jean Grey también regresará los personajes que tú controles a las manos de sus propietarios.

Juggernaut™

Personaje, Coste de reclutamiento 7

Mientras Juggernaut ataca a un personaje en la hilera de apoyo, el defensor no está ni puede ser reforzado.

Cuando Juggernaut ataca, no se prepara durante la fase de recuperación este turno.

—Un personaje que no puede ser reforzado igual puede ser objetivo de efectos que intenten reforzarlo. Sin embargo, estos efectos no lo reforzarán. Siempre que un modificador dice que algo no puede suceder y otro modificador intenta que eso suceda, el "no puede" cancela al "puede".

¡Ka-Bum!

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

Jugar sólo de tu hilera de recursos y sólo durante tu fase de combate.

Si ¡Ka-Bum! está en tu hilera de recursos, KO la ubicación objetivo y KO ¡Ka-Bum!

—Si el objetivo ya no está en juego cuando se resuelve el efecto de ¡Ka-Bum!, no se KO ¡Ka-Bum!

—Si el objetivo está volteado boca abajo cuando el efecto de ¡Ka-Bum! se resuelve, no cuenta como una ubicación. No se KO el objetivo ni tampoco ¡Ka-Bum!

—Si ¡Ka-Bum! es volteado boca abajo o deja el juego antes de que se resuelva su efecto, ya no estará ¡Ka-Bum! en tu hilera de recursos. No se KO ni el objetivo ni ¡Ka-Bum!

Kristoff von Doom

Personaje, Doom, Coste de reclutamiento 2

Se considera que controlas al Dr. Doom.

Los personajes ejército Doom que controles reciben +1 ATK y +1 DEF.

—“Se considera que controlas al Dr. Doom” significa que puedes jugar Vuelcos de la trama o usar poderes que requieran que controles al Dr. Doom, los poderes disparados que verifican si controlas al Dr. Doom se dispararán, y los poderes continuos que verifican si controlas al Dr. Doom se “encenderán”.

—“Tu controlas al Dr. Doom” no significa que controlas un personaje. Tampoco significa que controlas a un personaje Doom.

—Kristoff no cuenta como Dr. Doom. No puedes agotar a Kristoff para pagar por Vuelcos de la trama o poderes de pago que requieran que agotes al Dr. Doom.

Longshot™

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 1

Activar >>> Nombra dos cartas diferentes. Revela las cuatro cartas superiores de tu mazo.

Si las dos cartas nombradas son reveladas, pon todas las copias de las cartas nombradas en tu mano. Pon todas las cartas restantes en el fondo de tu mazo en cualquier orden.

—Debes nombrar dos cartas diferentes del *Sistema Vs.*

—Si una o las dos cartas nombradas son un personaje, no eliges la versión.

Ejemplo: Podrías nombrar a Wolverine y Cyclops.

—Los personajes que tienen distintas versiones igual tienen el mismo nombre.

Ejemplo: No podrías nombrar a Wolverine, Logan y Wolverine, Furia Berserker.

Ciudad Perdida

Ubicación, Coste de umbral 1

Si un personaje de la Hermandad que controles será potenciado, ese personaje recibe +3 ATK y +3 DEF para este ataque en vez de eso.

—El poder de Ciudad Perdida genera un efecto de reemplazo. La bonificación de +3 ATK y +3 DEF se da al personaje en lugar de cualquier otra bonificación que lo potencie.

Luke Cage™

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 2

Descartar una carta de personaje de los Fantastic Four de tu mano >>> Luke Cage recibe +2 ATK y +2 DEF este turno. Usa este poder sólo una vez por turno.

—Aún puedes potenciar a Luke Cage descartando una carta llamada Luke Cage de tu mano.

—Puedes descartar una carta llamada Luke Cage para pagar por su poder. Esto no cuenta como potenciar a Luke Cage.

Mastermind™

Personaje, Hermandad, Coste de reclutamiento 1

Activar >>> El personaje objetivo con coste de 3 o menos atacando a Mastermind no se prepara durante la fase de recuperación este turno.

—El efecto del poder de Mastermind no “deja de funcionar” si el personaje objetivo es aturdido durante el turno.

Micro-Centinelas

Vuelco de la trama, coste de umbral 3

Pon un contador micro en hasta X personajes objetivo que no tengan contadores micro, donde X es igual al número de personajes Centinela que controles.

Continuo: Al principio de la fase de robar, KO cada personaje con un número de contadores micro mayor o igual al coste de ese personaje. Pon entonces un contador micro en cada personaje con un contador micro.

—La cantidad de personajes objetivo está fijada cuando colocas primero el efecto de Micro-Centinelas en la cadena. Si la cantidad de Centinelas que controlas cambia antes de que Micro-Centinelas se resuelva, no cambia los objetivos.

Moira MacTaggart™

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 1

Activar >>> Recupera el personaje aturdido objetivo de X-Men. Pon a Moira McTaggart en el fondo de tu mazo. Usa este poder sólo durante la fase de recuperación.

—Moira MacTaggart va al fondo de tu mazo cuando se resuelve su efecto. Si preparas a Moira MacTaggart antes de que su efecto se resuelva, puedes activarla nuevamente antes de ponerla en el fondo de tu mazo.

Mr. Fantastic, Estirado

Personaje, Fantastic Four, Coste de reclutamiento 5

Las cartas de equipo te cuestan 1 menos de reclutar.

Pagar 2 de resistencia >>> Transfiere el equipo objetivo que tú controles a un personaje de los Fantastic Four no equipado que controles.

—Cuando transfieres equipo, sácalo del personaje en el que está y equípalo a un nuevo personaje. El nuevo personaje debe poder tener el equipo legalmente equipado.

Ejemplo: No podrías transferir el Compresor de Poder a ningún personaje excepto al Dr. Doom.

—No puedes transferir equipo de o a un personaje aturdido.

Nación Mutante

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

—Ver Enemigo Común

Mystique, Raven Darkholme

Personaje, Hermandad, Coste de reclutamiento 3

Si Mystique causará daño de traspaso a un oponente, ese oponente pierde 5 de resistencia en vez de eso.

—El poder de Mystique reemplaza la cantidad de daño de traspaso que normalmente causaría con 5, ya sea que fuera a ser menos de 5, exactamente 5 o más de 5.

Visión Nocturna

Vuelco de la trama, Coste de umbral 1

Continuo: Cada uno de tus oponentes juega con la carta superior de su mazo revelada. Puedes mirar la carta superior de tu mazo en cualquier momento.

—Cuando un jugador roba cartas, las roba de a una. Si un jugador está jugando con la carta superior de su mazo mostrada y va a robar más de una carta, roba una y muestra la nueva carta superior, luego la roba y muestra la otra, etcétera.

Nightcrawler™

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 2

Nightcrawler puede atacar como si tuviera vuelo y alcance.

Mientras Nightcrawler está atacando, no puede ser aturdido.

—Un personaje que puede atacar como si tuviera vuelo y alcance en realidad, no tiene vuelo o alcance. Las cartas que “buscan” vuelo y alcance, como Fuego de Cobertura, no lo “encontrarán”.

Nimrod™

Personaje, Centinela, Coste de reclutamiento 5

Cuando Nimrod entra en juego, si controlas otro personaje Centinela, pon un contador de reparación en Nimrod.

Si Nimrod será aturdido, quítale un contador de reparación en vez de eso. Si lo haces, agota a Nimrod y no es aturdido.

—Si Nimrod tiene un contador de reparación y será aturdido, debes remover un contador.

—Si Nimrod no tiene un contador de reparación y será aturdido, no puedes remover un contador, y Nimrod será realmente aturdido.

No Tan Deprisa

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

Como coste adicional para jugar No Tan Deprisa, descarta una carta.

Niega el efecto de un Vuelco de la trama no continuo objetivo con un coste de umbral de 1 o menos.

—No Tan Deprisa no puede hacer objetivo a un efecto que fue generado por un Vuelco de la trama continuo.

Professor X, El Telépata Más Poderoso Del Mundo

Personaje, X-Men, Coste de reclutamiento 7

Recluta al Professor X sólo si controlas un personaje X-Men.

Activar >>> Agota el personaje objetivo con un coste de 5 o menos. El controlador de ese personaje pierde resistencia igual al ATK del objetivo.

—Puedes hacer objetivo a un personaje que ya esté agotado con el poder del Professor X. El controlador de ese personaje de todos modos perderá resistencia igual al ATK del personaje.

Robot Buscador

Personaje, Centinela, Coste de reclutamiento 3

Cuando el Robot Buscador entra en juego, nombra a un personaje.

Cuando el Robot Buscador ataca a un personaje con ese nombre, el Robot Buscador recibe +3 ATK para este ataque.

—No tienes por qué elegir el nombre de un personaje en juego.

Rogue, Absorción de Poder

Personaje, Hermandad, Coste de reclutamiento 4

Al principio de la fase de combate, haz objetivo a un personaje. Puedes usar los poderes activados del objetivo este turno como si Rogue los tuviera.

—Si uno de los poderes del personaje objetivo usa el nombre del personaje, en lugar de eso usa el nombre de Rogue.

Tierra Salvaje

Ubicación, Coste de umbral 1

Activar >>> El atacante objetivo de la Hermandad que controles recibe +1 ATK y -1 DEF para este ataque por cada recurso que controles.

—Si la DEF de un personaje fuera a ser reducida a menos de 0 como resultado de la Tierra Salvaje, trata su DEF como si fuera 0 para todo excepto sumarle o restarle valores.

—Un personaje no está aturdido cuando su DEF es 0.

Senador Kelly™

Activar >>> El jugador objetivo pierde resistencia igual al número de personajes Centinela ejército que controles.

—Los personajes Centinela aturdidos que tú controlas se incluyen al calcular este daño por traspaso.

Spiral™

Personaje, Coste de reclutamiento 4

Spiral puede atacar como si tuviera vuelo y alcance.
Cuando Spiral se pone en tu montón de KO del juego, puedes devolver una carta llamada Spiral diferente de esta de tu montón de KO a tu mano.

—Un personaje que puede atacar como si tuviera vuelo y alcance en realidad, no tiene vuelo o alcance. Las cartas que “buscan” vuelo y alcance, como Fuego de Cobertura, no lo “encontrarán”.

Toad™

Personaje, Hermandad, Coste de reclutamiento 2

Si Toad será aturdido, puedes devolverlo a la mano de su propietario en vez de eso.

—Si regresas a Toad a tu mano, no recibes pérdida de resistencia por aturdimiento. Si regresas a Toad a la mano mientras está defendiendo, aplicas el traspaso normalmente.

Aliados Improbables

Vuelco de la trama, Coste de umbral 2

—Ver Enemigo Común

Victor Von Doom II™

Personaje, Doom, Coste de reclutamiento 5

Se considera que controlas al Dr. Doom.

Al principio de la fase de combate, el oponente objetivo elige uno de los siguientes: Victor Von Doom II recibe +2 ATK este turno; o Victor Von Doom II recibe +2 DEF este turno; o ese oponente pierde 5 de resistencia.

—“Se considera que controlas al Dr. Doom” significa que puedes jugar Vuelcos de la trama o usar poderes que requieran que controles al Dr. Doom, los poderes disparados que verifican si controlas al Dr. Doom se dispararán, y los poderes continuos que verifican si controlas al Dr. Doom se “encenderán”.

—“Se considera que controlas al Dr. Doom” no significa que controlas un personaje. Tampoco significa que controlas un personaje Doom.

El Sueño de Xavier

Vuelco de la trama, Coste de umbral 5

Continuo: Al principio de la fase de recuperación, si no hay personajes aturdidos en juego, puedes descartar una carta de personaje X-Men de tu mano. Si lo haces, pon un contador de sueño en El Sueño de Xavier.

Cuando hay tres contadores de sueño en El Sueño de Xavier, ganas el partido.

—El poder de El Sueño de Xavier se disparará solamente si no hay personajes aturdidos en juego.

Escuela Xavier para Jóvenes Dotados

Ubicación, Coste de umbral 1

Activar >>> Prepara el personaje X-Men objetivo que controles con un coste de 3 o menos. Ese personaje no puede atacar este turno.

—Puedes elegir preparar un personaje que ya está preparado. Si lo haces, ese personaje no puede atacar este turno.