

Web of Spiderman Frequently Asked Questions.

Generale

Evasione è una nuova parola chiave di Web of Spiderman. Queste sono le righe relative a Evasione nelle Comprehensive Rules.

707.6 Evasione è una parola chiave che rappresenta un potere a pagamento su un personaggio ed equivale al testo “Stordisci questo personaggio >>> All’inizio della fase di recupero in questo turno, recupera questo personaggio”. Stordire un personaggio in questo modo porterà contemporaneamente il controllore a perdere resistenza pari al costo di arruolamento del personaggio (vedi regola 702.1a).

Carte come Dr. Octopus, Otto Octavius fanno riferimento a personaggi non protetti. La seguente regola descrive i personaggi non protetti. Un personaggio che non ha la caratteristica di protetto viene definito non protetto.

701.7 “Protetto” è una caratteristica che un personaggio nella linea di supporto può avere. Un personaggio è protetto se c’è un personaggio non stordito nella linea frontale, nella stessa colonna.

Carte come Rocket Racer fanno riferimento allo spostamento di oggetti. La seguente regola descrive il significato di spostamento di un oggetto.

512.3 Alcuni effetti one-shot istruiscono un giocatore di spostare un oggetto nella zona in gioco. Quel giocatore prende l’oggetto e lo posiziona in una posizione libera. Questi effetti one-shot hanno di solito vincoli su quali oggetti possono essere spostati e in quali linee possono essere spostati.

Carte come Lizard ti richiedono di pagare un costo. Per poter pagare un costo, devi essere in grado di farlo. Se un effetto o un potere ti richiede di pagare 4 resistenza, devi avere almeno 4 resistenza per poter pagare il costo.

Carte come Scelta Sadica contengono l’espressione “a meno che”. La seguente regola definisce l’espressione “a meno che”.

Alcuni effetti hanno l’espressione “[Compi questa azione] a meno che tu non [compi questa seconda azione]”. Ciò equivale a “Puoi [compiere questa seconda azione]. Se non lo fai, [compi questa azione]”.

Alcune carte si innescano quando un giocatore arruola una carta. Arruolare qualcosa significa annunciarla e pagarne i costi. Vedi regole 505.1a-f per i passi da compiere per arruolare un personaggio.

Alcune carte, come Spider-Armatura, riducono i costi. I costi possono essere ridotti fino a zero e non possono essere mai negativi. Gli effetti che sono interessati al costo di una carta prendono in considerazione il valore stampato del costo della carta.

Alcune carte, come Scorpion, MacDonald Gargan, richiedono di scegliere un numero. “Qualsiasi numero” include lo zero.

Domande su Carte Specifiche

Ace Reporter – Reporter Freccia

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Come costo addizionale per arruolare Reporter Freccia, sponda un personaggio Spider-Friends che controlli.

Guarda le prima quattro carte del mazzo di un avversario bersaglio. Metti un qualsiasi numero di esse in fondo al mazzo di quel giocatore in qualsiasi ordine e il resto in cima al mazzo in qualsiasi ordine.

Se ci sono meno di quattro carte nel mazzo dell'avversario, guarda tutte le carte presenti e rimettile nell'ordine che preferisci.

Aerial Supremacy – Supremazia Aerea

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Effetto Continuo: I personaggi con volo che controlli prendono +1 DEF mentre difendono da personaggi senza volo o attacco a distanza.

I personaggi X-Men con volo che controlli prendono +1 DEF mentre difendono da personaggi senza volo o attacco a distanza.

Supremazia Aerea fa riferimento a personaggi senza volo e senza attacco a distanza, non a “personaggi senza volo o personaggi senza attacco a distanza”.

I personaggi X-Men con volo ottengono i bonus di entrambi i poteri di Supremazia Aerea.

Alistair Smythe, Ultimate Spider Slayer

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 3

3 ATK/5 DEF

Quando Alistair Smythe entra in gioco, scegli un nome di un personaggio e un avversario.

L'avversario scelto non può giocare colpi di scena o scoprire luoghi nello stesso turno in cui ha arruolato un personaggio con il nome scelto.

Non scegli l'avversario e il nome del personaggio prima che si risolva l'effetto del potere innescato, quindi gli avversari non possono giocare o scoprire nulla in risposta a quell'effetto innescato dopo che hai dichiarato le tue scelte.

Archangel, Angel of Death – Arcangelo, Angelo della Morte

Personaggio, X-Men, Costo di Arruolamento 5

10 ATK/7 DEF

Gli attaccanti X-Men con volo che controlli non possono essere storditi mentre attaccano un difensore senza volo o attacco a distanza.

Arcangelo fa riferimento a personaggi senza volo e senza attacco a distanza, non a “personaggi senza volo o personaggi senza attacco a distanza”.

Armored Spider Suit – Spider-Armatura

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 2

Arruolare Spider-Armatura costa 1 in meno per ogni personaggio Spider-Friends che hai arruolato in questo turno.

Il personaggio equipaggiato prende +2 ATK e +2 DEF e ha rinforzo.

Arruolare qualcosa significa dichiararlo e pagarne i costi. Vedi regole 505 per i passi necessari per arruolare un personaggio.

Non puoi pagare meno di 0 per arruolare Spider-Armatura.

Il costo di arruolamento non cambia; cambia solo quanto devi pagare quando ne paghi il costo.

Aunt May, May Parker – Zia May, May Parker

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 1

0 ATK/0 DEF

Puoi scartare una carta personaggio Spider-Friends dalla tua mano invece di pagare il costo di arruolamento di Zia May.

All'inizio della fase di recupero, ottieni 1 resistenza per ogni personaggio Spider-Friends non stordito che controlli.

I personaggi con 0 DEF non sono automaticamente storditi.

Un personaggio con 0 ATK stordisce un personaggio con 0 DEF in un attacco.

Bad Press – Screditare

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Effetto continuo: I luoghi dei tuoi avversari costano 1 in più per essere scoperti.

I colpi di scena dei tuoi avversari costano 1 in più per essere giocati.

Questo potere non cambia il costo di avvio di un colpo di scena; cambia solo quanto paghi.

Bamf! – Sbam!

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

I personaggi X-Men che controlli non possono essere storditi mentre attaccano in questo turno.

I personaggi su cui agisce Sbam! non possono essere storditi da nessun effetto mentre attaccano, non solo dal “risultato del combattimento”.

Black Cat, Felicia Hardy – Gatta Nera, Felicia Hardy

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 4

7 ATK/6 DEF

Quando Gatta Nera attacca o viene attaccata, il giocatore bersaglio mette la prima carta del proprio mazzo nella propria pila delle carte KO. Se quella carta ha un costo dispari, quel giocatore scarta una carta dalla propria mano.

Zero è un numero intero pari.

Se il mazzo del tuo avversario è vuoto, il tuo avversario non scarterà nessuna carta.

Breaking Story – Storia Coinvolgente

Colpo di Scena, Costo di Avvio 0

Rivela la prima carta del tuo mazzo. Se il costo è inferiore al numero di risorse che controlli, aggiungila alla tua mano.

Se il costo è pari o superiore al numero di risorse, rimetti quella carta in cima al tuo mazzo, a faccia in giù.

Chameleon, Dmitri Smerdyakov

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 1

1 ATK/1 DEF

Paga 1 resistenza >>> Scegli un team di affiliazione. Chameleon ha il team di affiliazione scelto in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno e solo se controlli un

altro personaggio Sinistro Sindacato (Questo in aggiunta agli altri team di affiliazione di Chameleon.)

Diversamente da Kraven il Cacciatore, Chameleon prende il team di affiliazione solo fino a quando questo effetto termina, quindi i vecchi team di affiliazione scelti non vengono "portati" al turno successivo.

Se cambia il controllore di Chameleon, il potere ricorda se è stato utilizzato in questo turno.

Clone Saga – La Saga del Clone

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Gioca La Saga del Clone solo se controlli un personaggio Spider-Friends.

Effetto Continuo: I personaggi con team di affiliazione che controlli, le carte nel tuo mazzo, nella tua mano e nella tua pila delle carte KO hanno il team di affiliazione Spider-Friends. (Questo in aggiunta agli altri team di affiliazione.)

Tutti i personaggi e tutte le carte personaggio con qualsiasi team di affiliazione prendono il nuovo team di affiliazione.

Com Link – Legame

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 0

Puoi dichiarare un attacco di squadra con il personaggio equipaggiato come se avesse tutti i team di affiliazione.

Il personaggio equipaggiato ha "Attiva >>> Il difensore bersaglio ha rinforzo in questo attacco."

Il personaggio equipaggiato non ottiene nessun team di affiliazione addizionale; questo potere non porta a modificare l'effetto di carte, come La Saga del Clone, che agiscono in base ai team di affiliazione.

Il personaggio equipaggiato può effettuare attacchi di squadra, indipendentemente dal team di affiliazione condiviso dal resto degli attaccanti in squadra.

Più personaggi, ognuno equipaggiato con il proprio Legame, possono effettuare un attacco di squadra insieme senza dover specificare un particolare team di affiliazione.

Crowd Control – Controllo della Folla

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Come costo addizionale per giocare Controllo della Folla, scarta una carta dalla tua mano.

I personaggi che controlli nella linea di supporto hanno rinforzo in questo turno.

Controllo della Folla ha effetto solo sui personaggi che controlli nella linea di supporto nel momento in cui si risolve; spostare dei personaggi nella linea di supporto in un momento successivo del turno non porta a dare loro rinforzo; spostare dei personaggi nella linea frontale in un momento successivo del turno non porta a togliere loro rinforzo.

Crushing Blow – Colpo di Grazia

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Un attaccante bersaglio prende +3 ATK e +3 DEF in questo attacco mentre attacca un difensore spossato.

Non è necessario che il difensore sia spossato nel momento in cui viene giocato Colpo di Grazia.

Dagger, Tandy Bowen

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 3

4 ATK/4 DEF

Attiva >>> Un giocatore bersaglio perde 1 resistenza per ogni carta che ha in mano. Usa questo potere solo durante la tua interfase di attacco.

Il numero di carte in mano viene contato in risoluzione del potere.

Daily Bugle

Luogo, Costo di Avvio 2

Quando scopri Daily Bugle, scegli un nome di un personaggio.

Ogni volta che un personaggio con il nome scelto controllato da un avversario viene stordito, se è stato stordito da uno o più personaggi Spider-Friends che controlli, puoi girare a faccia in giù una risorsa che controlli a faccia in su.

Daily Bugle può girarsi a faccia in giù utilizzando il suo effetto.

Se il personaggio scelto viene stordito da un attacco di squadra Spider-Friends, il personaggio scelto viene stordito una volta sola e innescherà Daily Bugle una volta sola.

Il testo riportato, che è aggiornato, potrebbe essere diverso dal testo stampato sulla carta.

Dangerous Experiment – Esperimento Pericoloso

Colpo di Scena, Costo di Avvio 4

Come costo addizionale per giocare Esperimento Pericoloso, sponda un personaggio Sinistro Sindacato che controlli.

Scegli un nome di un colpo di scena. Rivela carte dalla cima del tuo mazzo finché non riveli un colpo di scena con il nome scelto. Aggiungi quel colpo di scena alla tua mano e

mischia le carte rivelate nel tuo mazzo. Perdi 1 resistenza per ogni carta rivelata in questo modo.

Questo potere può facilmente portarti al di sotto di 0 resistenza; perdi resistenza, non la stai pagando.

Se non hai un colpo di scena con quel nome nel tuo mazzo, riveli tutto il tuo mazzo, poi lo mischi, poi perdi resistenza pari al numero di carte che hai nel mazzo.

Non sei obbligato a scegliere un colpo di scena che hai nel mazzo, ma devi sceglierne uno esistente nel gioco **Vs. System**.

Daredevil, The Man Without Fear – Devil, Uomo senza Paura

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 5

9 ATK/8 DEF

Mentre attacca un personaggio con costo pari o superiore a 5, Devil non può essere stordito.

Devil non può essere stordito da nessun effetto mentre attacca un personaggio con costo pari o superiore a 5.

Decoy Program – Programma di Richiamo

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 0

Unico. Equipaggia solo un personaggio truppe Destino che controlli.

Il personaggio equipaggiato perde tutti i nomi e prende il nome Dr. Destino.

Questo significa che ora controlli Dr. Destino e che ora controlli un personaggio con nome Dr. Destino.

Se controlli un personaggio non stordito, equipaggiato con Programma di Richiamo, e arruoli un personaggio con nome Dr. Destino, il personaggio equipaggiato viene messo nella tua pila delle carte KO.

Devil's Due – Diritto Demoniaco

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Effetto Continuo: Metti KO un personaggio che controlli >>> Metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF su un personaggio Destino bersaglio che controlli.

Puoi bersagliare il personaggio che metterai KO se vuoi, perché il bersaglio viene dichiarato prima che i costi vengano pagati; poi, l'effetto verrà negato in risoluzione e non verrà messo nessun segnalino, su nessun personaggio.

Dr. Hauptmann, Diabolic Inventor – Dr. Hauptmann, Inventore Diabolico

Personaggio, Destino, Costo di Arruolamento 1

1 ATK/1 DEF

Puoi scartare una carta personaggio truppe Destino invece di pagare il costo di arruolamento di Dr. Hauptmann.

Attiva >>> Un attaccante truppe Destino bersaglio che controlli prende +X ATK in questo attacco, dove X è uguale al costo di quell'attaccante.

Questo non cambia il costo di arruolamento, ma ti permette di pagarlo in un modo diverso.

Dr. Octopus, Doc Ock

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 7

15 ATK/15 DEF

I difensori Sinistro Sindacato che controlli hanno rinforzo.

Ogni volta che Dr. Octopus stordisce un difensore, puoi stordire un personaggio bersaglio nella linea di supporto.

Dichiari il bersaglio quando annunci il potere innescato, ma scegli se stordire il personaggio solo in risoluzione.

Emma Frost, Headmistress of Xavier's Academy – Emma Frost, Signora dell'Accademia Xavier

Personaggio, X-Men, Costo di Arruolamento 6

12 ATK/10 DEF

Fedeltà. Attiva >>> Un avversario bersaglio scarta una carta dalla propria mano. Pesca una carta. Usa questo potere solo durante la fase di battaglia.

Attiva >>> Emma Frost prende +3 DEF in questo attacco.

Peschi una carta anche se la mano dell'avversario è vuota.

Il tuo avversario scarta anche se tu non sei in grado di pescare una carta.

ESU Science Lab – Laboratorio di Ricerche ESU

Luogo, Costo di Avvio 2

Ogni volta che un difensore che controlli viene potenziato, ha rinforzo in questo attacco.

Spessa due personaggi Spider-Friends che controlli >>> Pesca una carta.

Se un giocatore potenzia un personaggio Confraternita dei Mutanti mentre controlla un Laboratorio di Ricerche ESU e un'Isola Perduta, Isola Perduta sostituisce il potenziamento con un "+3/+3", che non è un potenziamento. Ciò significa che Laboratorio di Ricerche ESU non si innescherà.

Questo potere si innesca per ogni potenziamento del difensore, dato che “viene potenziato” è l’evento di aggiungere il bonus.

Fight to the Finish – Lotta all’Ultimo Sangue

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Scegli un attaccante controllato da un avversario e un difensore che controlli. Ogni volta che l'attaccante scelto stordisce il difensore scelto in questo attacco, metti KO quel difensore. Ogni volta che il difensore scelto stordisce l'attaccante scelto in questo attacco, metti KO quell'attaccante.

Questo potere non bersaglia nessuno dei personaggi.

Se i due personaggi si stordiscono a vicenda, entrambi verranno messi KO, ma il difensore viene messo KO prima dell’attaccante dato l’ordine indicato nella regola 506.3 e perché il giocatore primario deve avere l’attaccante sotto il proprio controllo.

Fisk Towers

Luogo, Costo di Avvio 2

Ogni volta che arruoli una carta personaggio Sinistro Sindacato con costo pari o superiore a 4, puoi mettere una carta personaggio Sinistro Sindacato con costo pari o inferiore a 1 dalla tua mano nella tua linea frontale.

Il potere innescato di Fisk Towers si innesca quando dichiari la carta personaggio e ne paghi i costi; esso si risolverà prima che il personaggio entri in gioco.

Il secondo personaggio non viene arruolato; i suoi eventuali costi di crescita non possono essere utilizzati.

Flamethrower – Lanciafiamme

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 1

Il personaggio equipaggiato prende +5 ATK.

Ogni volta che il personaggio equipaggiato viene stordito, metti KO il personaggio equipaggiato.

Spossa il personaggio equipaggiato >>> Un giocatore bersaglio perde 5 resistenza. Usa questo potere solo una volta per turno.

L’ultimo potere è un potere a pagamento di Lanciafiamme, non del personaggio equipaggiato.

Se l’equipaggiamento viene spostato, ceduto o cambia controllore, si ricorda se il potere è già stato utilizzato in questo turno.

Forced Allegiance – Fedeltà Forzata

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Scegli un team di affiliazione tra quelli dei personaggi che controlli.

Effetto Continuo: I personaggi che controlli con team di affiliazione perdono tutti i team di affiliazione e prendono il team di affiliazione scelto.

I personaggi non perdono i loro altri team di affiliazione e non guadagnano il team di affiliazione scelto finché il colpo di scena non si risolve, dato che non scegli il team di affiliazione prima che si risolva.

Se nessuno dei tuoi personaggi possiede un team di affiliazione, non puoi scegliere nessun team di affiliazione e i personaggi con team di affiliazione non lo perdono.

Fedeltà Forzata non ha influenza sul “come se” di Legame, in nessun modo.

Fedeltà Forzata non ha influenza sulle carte nella tua mano, pila delle carte KO o mazzo. Se una carta nella tua mano è, per esempio, una carta Spider-Friends e ha fedeltà, se non hai scelto Spider-Friends, non puoi arruolare il personaggio.

Il testo riportato, che è aggiornato, potrebbe essere diverso dal testo stampato sulla carta.

Fun and Games – Gioco e Divertimento

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Come costo aggiuntivo per giocare Gioco e Divertimento, scarta una carta personaggio Spider-Friends dalla tua mano.

Effetto Continuo: I personaggi hanno "Attiva >>> Nega un effetto attivato bersaglio controllato da un avversario."

Tutti i personaggi hanno il potere mentre Gioco e Divertimento è nella tua linea delle risorse a faccia in su.

Il potere fornito può essere utilizzato per negare l'utilizzo del potere fornito da parte di un avversario, dato che è esso stesso un potere attivato.

Get Him My Petsss – Dissstruggilo!

Colpo di Scena, Costo di Avvio 4

Gioca Dissstruggilo! solo durante la fase di battaglia.

Come costo aggiuntivo per giocare Dissstruggilo!, sposa cinque personaggi Sinistro Sindacato che controlli.

Un avversario bersaglio mette KO un personaggio non stordito bersaglio che controlla.

Questo potere non bersaglia il personaggio non stordito, ma solo l'avversario.

Quell'avversario sceglie quale personaggio non stordito metterà KO.

Goblin Glider

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 2

Arruolare Goblin Glider costa 1 in meno per ogni personaggio Sinistro Sindacato che hai arruolato in questo turno.

Il personaggio equipaggiato prende +4 ATK, ha volo e attacco a distanza.

Arruolare qualcosa significa annunciare e pagare i costi. Vedi regole 505.1a-f per i passi da compiere per arruolare un personaggio.

Non puoi pagare meno di 0 per arruolare Goblin Glider. Il suo costo di arruolamento non cambia; cambia solo quanto devi pagare quando ne paghi il costo.

Going My Way? – Da Questa Parte?

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

I personaggi Spider-Friends che controlli possono attaccare in questo turno come se avessero volo e attacco a distanza.

Effetto Continuo: I personaggi con nome Spider-Man che controlli prendono +1 ATK.

Questo potere non dà realmente volo o attacco a distanza, ma permette ai personaggi di attaccare in base alle stesse regole che si applicano ai personaggi con volo e attacco a distanza.

Green Goblin, Norman Osborn – Goblin Verde, Norman Osborn

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 5

9 ATK/9 DEF

Attiva, scarta una carta personaggio Sinistro Sindacato dalla tua mano >>> Metti KO un personaggio non protetto bersaglio nella linea di supporto. Il suo controllore perde resistenza pari al costo di quel personaggio. Usa questo potere solo durante la tua interfase di attacco.

Un personaggio stordito è un bersaglio legale se si trova nella linea di supporto, in quanto un personaggio stordito non è mai protetto.

Se il bersaglio è un personaggio stordito, il controllore perderà comunque resistenza.

Se un bersaglio diventa protetto prima che l'effetto si risolva, l'intero effetto viene negato.

Hired Goons – Sicari Mercenari

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

I personaggi che controlli che sono entrati in gioco in questo turno prendono +1 ATK in questo turno.

I personaggi Sinistro Sindacato che controlli che sono entrati in gioco in questo turno prendono un addizionale +1 ATK in questo turno.

Questo potere ha influenza sui personaggi che non erano in gioco quando Sicari Mercenari si è risolto.

Il primo potere ha influenza sui personaggi di chiunque che sono entrati in gioco in questo turno, non solo i tuoi, a patto che sia tu a controllarli.

Hobgoblin, Roderick Kingsley

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 6

13 ATK/10 DEF

Fedeltà. Quando Hobgoblin viene messo in una pila delle carte KO dal gioco, puoi obbligare ogni giocatore a mettere KO una risorsa che controlla.

O tutti gli altri giocatori mettono KO una risorsa, oppure nessuno di loro lo fa; non puoi scegliere quali giocatori dovranno mettere KO una risorsa e quali no.

Human Torch, Friendly Rival – La Torcia Umana, Amichevole Rivale

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 5

8 ATK/9 DEF

Ogni volta che La Torcia Umana attacca o viene attaccato, puoi pagare 3 resistenza. Se lo fai, La Torcia Umana prende +X ATK in questo attacco, dove X è il numero degli altri personaggi Spider-Friends non storditi che controlli.

Il potere innescato della Torcia Umana si innesca una volta per ogni attaccante di squadra, se subisce un attacco di squadra.

Puoi pagare 3 resistenza per ogni attaccante che lo attacca e ogni istanza del potere innescato si risolve separatamente, quindi i pagamenti vengono effettuati in momenti diversi e La Torcia Umana acquisisce i bonus di ATK separatamente.

Hydro-Man, Morris Bench

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 5

7 ATK/7 DEF

Ogni volta che Hydro-Man viene stordito, recuperalo all'inizio della fase di recupero.

Se Hydro-Man venisse in qualche modo stordito più volte in un turno, recupererà altrettante volte durante la fase di recupero di quel turno, oltre a poter recuperare, se vuoi, in base alle regole per la fase di recupero.

Questo è un potere innescato che si innesca all'inizio della fase di recupero. Questo effetto non prende il posto del "normale" recupero del turno.

Iceman, Cool Customer – Uomo Ghiaccio, Freddo Individuo

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 6

12/12

All'inizio della fase di recupero, ogni avversario che ha tre o più carte in mano scarta carte fino ad averne due in mano.

Tutti gli avversari scartano contemporaneamente; nessuno di loro ha la possibilità di vedere cosa potrà essere scartato dagli altri, a meno che qualche giocatore non giochi, per qualche motivo, con la mano rivelata.

Insignificant Threat – Minaccia Insignificante

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

Come costo addizionale per giocare Minaccia Insignificante, spossa un difensore Confraternita dei Mutanti che controlli.

Stordisci un attaccante bersaglio se il suo costo è inferiore al costo del personaggio Confraternita dei Mutanti che hai spossato.

Dichiari il bersaglio prima di pagare i costi.

Puoi bersagliare qualsiasi attaccante.

Il controllo del costo viene effettuato in risoluzione.

J. Jonah Jameson, Sensationalist

Personaggio, Costo di Arruolamento 1

1 ATK/1 DEF

Se vinci la partita, scegli quale giocatore ha per primo l'iniziativa la prossima volta che giochi con lo stesso o gli stessi avversari.

Per le partite di torneo, il potere continuo di questa carta non ha influenza sugli altri incontri.

J. Jonah Jameson deve essere in gioco nel momento in cui vinci affinché il suo potere abbia effetto.

Jackal, Dr. Miles Warren

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 4

6 ATK/6 DEF

Attiva >>> Metti una carta personaggio Sinistro Sindacato con costo pari o inferiore a 3 dalla tua mano nella linea di supporto, spossata. Usa questo potere solo durante la fase di recupero.

Il personaggio non viene arruolato; i suoi eventuali costi di crescita non possono essere utilizzati.

Puoi utilizzare questo potere anche se non hai una carta “valida” in mano; se non ce l’hai, in risoluzione, non metterai nulla in gioco.

John Proudstar <> Thunderbird, Apache Warrior (Guerriero Apache)

Personaggio, X-Men, Costo di Arruolamento 4

9 ATK/8 DEF

Ogni volta che John Proudstar viene stordito, mettilo KO all’inizio della fase di recupero, se è stordito.

Il potere innescato di John Proudstar genera un modificatore innescato condizionale ritardato. All’inizio della fase di recupero, se John Proudstar non è più stordito, il modificatore innescato ritardato non si innesca. Se è stato recuperato prima che l’effetto innescato si risolva, l’effetto verrà negato in risoluzione dalle regole del gioco.

Julia Carpenter <> Spider-Woman, Web Weaver (Tessitrice di Ragnatela)

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 4

7 ATK/7 DEF

Evasione. Attiva, scarta due carte personaggio Spider-Friends dalla tua mano >>> Un personaggio bersaglio non può attaccare in questo turno a meno che non effettui un attacco di squadra. Usa questo potere solo durante la fase di costruzione.

Se vuoi, puoi bersagliare i personaggi che non sarebbero comunque in grado di attaccare in questo turno.

Kaine, Imperfect Clone (Clone Imperfetto)

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 6

12 ATK/12 DEF

Mentre controlli un altro personaggio Spider-Friends, Kaine ha il team di affiliazione Spider-Friends.

Ogni volta che Kaine stordisce un difensore Sinistro Sindacato, metti KO quel personaggio.

Anche se guadagna il team di affiliazione Spider-Friends, Kaine mantiene tutti i suoi precedenti team di affiliazione.

Kingpin, Crime Boss

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 6

7 ATK/7 DEF

Kingpin prende +1 ATK e +1 DEF per ogni altro personaggio Sinistro Sindacato che controlli.

Spossa un luogo che controlli >>> Un personaggio Sinistro Sindacato bersaglio che controlli prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco.

Nessuno di questi è un potenziamento; il secondo potere ha lo stesso effetto di un potenziamento, ma non è un potenziamento.

Kraven the Hunter, Sergei Kravinoff – Kraven il Cacciatore, Sergei Kravinoff

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 4

6 ATK/6 DEF

All'inizio della fase di battaglia puoi scegliere un nome di un personaggio.

Kraven il Cacciatore prende +4 ATK mentre attacca un personaggio con quel nome in questo turno.

Puoi scegliere un qualsiasi nome di un personaggio **Vs. System**, indipendentemente dal fatto che sia in gioco oppure no.

“Quel nome” è l'ultimo nome scelto. Kraven il Cacciatore mantiene l'ultimo nome scelto, nel caso in cui tu non scelga un nuovo nome; quindi non puoi rinunciare alla scelta per non avere nessun nome scelto, dopo averne scelto uno.

Lion's Den – Il Covo del Leone

Luogo, Costo di Avvio 2

Paga 1 punto risorsa >>> Un personaggio Sinistro Sindacato bersaglio prende +4 ATK in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno.

Puoi usare il potere solo durante la tua interfase di arruolamento, perché è l'unico momento in cui puoi avere punti risorsa per pagarne il costo.

Lyja, The Lazerfist

Personaggio, Skrull, Costo di Arruolamento 3

4 ATK/3 DEF

Mentre controlli un altro personaggio Fantastici Quattro, Lyja ha il team di affiliazione Fantastici Quattro.

Metti KO Lyja >>> Recupera un personaggio Fantastici Quattro stordito bersaglio che controlli.

Lyja perderà il team di affiliazione ottenuto, se perdi il controllo di tutti gli altri personaggi Fantastici Quattro. Ottenere il team di affiliazione Fantastici Quattro non la porterà a perdere altri team di affiliazione che potrebbe avere.

Madame Web, Cassandra Webb

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 3

3 ATK/1 DEF

Ogni volta che un personaggio Spider-Friends che controlli usa un potere attivato, ottieni 2 resistenza.

Attiva >>> Guarda le prime due carte del mazzo di un giocatore bersaglio. Puoi mettere quelle due carte nella pila delle carte KO di quel giocatore, oppure puoi rimetterle in cima al mazzo in qualsiasi ordine.

Puoi decidere di mettere entrambe le carte in cima al mazzo, oppure nella pila delle carte KO. Non puoi scegliere di metterne una in cima al mazzo e una nella pila delle carte KO.

Mark II, Number II, Leader Unit (Unità Leader)

Personaggio, Sentinella, Costo di Arruolamento 3

4 ATK/4 DEF

I personaggi Sentinella che controlli non possono essere storditi o messi KO dai colpi di scena non a effetto continuo controllati dai tuoi avversari.

Questo potere non impedisce che i personaggi vengano storditi o messi KO in battaglia o in seguito a effetti di personaggi, equipaggiamenti, luoghi, colpi di scena a effetto continuo o regole.

Marvel's First Family – La Prima Famiglia Marvel

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

Se controlli La Cosa, i personaggi che controlli prendono +1 ATK in questo turno. Se controlli La Donna Invisibile, i personaggi che controlli prendono +1 DEF in questo turno. Se controlli Mr. Fantastic, fai tornare una carta equipaggiamento bersaglio dalla tua pila delle carte KO alla tua mano. Se controlli La Torcia Umana, i personaggi che controlli hanno volo e attacco a distanza in questo turno.

Questo colpo di scena mette un effetto sulla catena. Le quattro parti di questo effetto sono indipendenti tra loro e controllano le loro condizioni solo in risoluzione. Questo colpo di scena ha un bersaglio, dichiarato quando viene giocato, indipendentemente dal fatto che tu controlli Mr. Fantastic oppure no.

Devi avere una carta equipaggiamento nella tua pila delle carte KO per poter giocare questo colpo di scena.

Mary Jane Watson, MJ

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 1

1 ATK/1 DEF

I difensori Spider-Friends protetti che controlli hanno rinforzo.

Ogni volta che uno o più attaccanti di squadra Spider-Friends che controlli stordiscono un difensore, pesca una carta.

Il potere innescato di Mary Jane Watson si innesca quando un personaggio viene stordito da uno o più attaccanti di squadra. Si può innescare solo una volta per attacco, indipendentemente dal numero degli attaccanti di squadra.

Mattie Franklin <> Spider-Woman, Gift of Power (Dono del Potere)

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 6

11 ATK/11 DEF

Ogni volta che Mattie Franklin attacca o viene attaccata, rivela un qualsiasi numero di risorse a faccia in giù che controlli. Mattie Franklin prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco per ogni carta personaggio Spider-Friends rivelata in questo modo. Poi metti KO tutte le carte personaggio Spider-Friends rivelate e metti la prima carta del tuo mazzo nella tua linea delle risorse per ogni carta messa KO in questo modo.

Se Mattie Franklin subisce un attacco di squadra, il potere si innescherà una volta per ogni attaccante, tutti gli effetti si risolveranno separatamente, i bonus saranno cumulativi, ma non avrai la possibilità di usare le stesse carte personaggio Spider-Friends per più di un potere innescato.

Midtown High School

Luogo, Costo di Avvio 1

Ogni volta che arruoli un personaggio non truppe Spider-Friends, puoi pagare 1 punto risorsa. Se lo fai, pesca una carta.

Questo potere si innesca quando dichiari di voler arruolare un personaggio e si risolverà prima che il personaggio entri in gioco.

Puoi decidere di pagare 1 oppure nulla; non dice "Puoi pagare un numero di risorse a tua scelta".

Mimic, Calvin Rankin

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di Arruolamento 6

12 ATK/12 DEF

Mentre un altro personaggio ha volo, Mimic ha volo.

Mentre un altro personaggio ha attacco a distanza, Mimic ha attacco a distanza.

All'inizio della fase di battaglia, Mimic guadagna i poteri attivati di un personaggio bersaglio in questo turno. (Se uno o più poteri utilizzano il nome del personaggio, usa invece il nome di questo personaggio.)

Mimic può guadagnare poteri attivati, che sono forniti ai personaggi da equipaggiamenti come Legame, Cannone Sonico, Hardware Avanzato, Cintura degli Strumenti o Ruota della Peste.

Misappropriation – Appropriazione Indebita

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Scegli uno: Metti KO un equipaggiamento bersaglio controllato da un avversario; oppure sposta un equipaggiamento bersaglio su un personaggio Confraternita dei Mutanti bersaglio non equipaggiato che controlli.

Il secondo modo ha due bersagli; se uno di essi diventa illegale, non ci sarà alcun effetto, perché o non puoi spostare un equipaggiamento, perché è illegale, oppure non puoi mettere l'equipaggiamento su un personaggio, perché è illegale.

Mojoverse

Luogo, Costo di Avvio 1

Gli attaccanti senza team di affiliazione prendono +1 ATK e +1 DEF.

Attiva >>> Un personaggio bersaglio che controlli perde tutti i team di affiliazione in questo turno.

Il secondo potere può “sovrascrivere” una precedente carta che agisce sui personaggi con lo stesso team di affiliazione.

Non impedisce ai personaggi con Legame di effettuare attacchi di squadra e Legame non impedisce che un personaggio a cui è assegnato riceva il bonus.

Mole Man, Leader of the Moloids (Leader dei Moloidi)

Personaggio, Costo di Arruolamento 2

2 ATK/2 DEF

Mole Man prende +1 ATK e +1 DEF per ogni colpo di scena a effetto continuo che controlli.

Questo è un potere continuo, quindi ATK e DEF variano in base al numero dei colpi di scena. I colpi di scena a faccia in giù sono “solo risorse” e quindi non danno nessun contributo, anche se ogni giocatore sa che sono colpi di scena a effetto continuo.

Morbius, Dr. Michael Morbius

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 5

8 ATK/8 DEF

Ogni volta che Morbius stordisce un personaggio, ottieni resistenza pari al costo di quel personaggio.

Il giocatore che ottiene resistenza è il giocatore che controlla Morbius quando stordisce il personaggio. Se Morbius stordisce in qualche modo più di un personaggio, questo potere si innesca una volta per ognuno di quei personaggi e tu ottieni resistenza per ognuno di essi, separatamente.

Murderworld – Mondo Assassino

Luogo, Costo di Avvio 1

Scopri Mondo Assassino solo durante la fase di costruzione.

Come costo aggiuntivo per scoprire Mondo Assassino, scarta una carta dalla tua mano.

I personaggi hanno "Attiva, scarta una carta dalla tua mano >>> Metti KO un personaggio con team di affiliazione stordito bersaglio".

Tutti i personaggi ottengono il potere, non solo i tuoi.

Se Mimic ottiene questo potere quando ne è già in possesso, non può utilizzarli entrambi "in un colpo solo", ma deve usarne uno o l'altro.

My Hero – Mio Eroe

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

Scegli un personaggio che controlli.

Effetto Continuo: Mentre il personaggio scelto è pronto ed è nella linea frontale, i personaggi Spider-Friends nella linea di supporto che controlli sono protetti.

Scegli il personaggio nel momento in cui il colpo di scena si risolve, quindi i tuoi personaggi nella linea di supporto sono protetti da quel momento in poi.

Nice Try! – Bel Colpo!

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Nega un colpo di scena o un effetto a pagamento bersaglio che bersaglia un personaggio Spider-Friends che controlli.

Bel Colpo! può bersagliare un effetto di un colpo di scena sulla catena, che sia stato giocato dalla mano oppure no. Non farà nulla agli effetti senza bersaglio o ai modificatori della parte a effetto continuo del colpo di scena.

No Fear – Niente Paura

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Scegli uno: Un attaccante bersaglio prende +3 ATK in questo attacco mentre attacca un personaggio con costo più elevato; oppure un difensore bersaglio prende +3 ATK in questo attacco mentre difende da un personaggio con un costo più elevato.

Il difensore ottiene il bonus una volta sola, indipendentemente dal numero di attaccanti con costo più elevato che stanno effettuando un attacco di squadra.

Nova, Richard Rider

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 6

11/12

Ogni volta che Nova attacca, puoi scartare una carta personaggio Spider-Friends dalla tua mano. Se lo fai, Nova prende +X ATK in questo attacco, dove X è il costo della carta scartata.

Il potere di Nova si innesca una volta per ogni attacco. Non puoi scartare più di una carta.

Osborn Industries – Industrie Osborn

Luogo, Costo di Avvio 1

Attiva, scarta una carta personaggio Sinistro Sindacato dalla tua mano >>> Pesca una carta.

Attiva, scarta due carte dalla tua mano >>> Pesca una carta.

Puoi scartare due carte Sinistro Sindacato dalla tua mano per pagare il secondo effetto di Industrie Osborn.

Pier 4 – Molo 4

Luogo, Costo di Avvio 1

Ogni personaggio Fantastici Quattro che controlli può essere equipaggiato da due equipaggiamenti.

Questo potere sovrascrive il normale vincolo che dice che non puoi mettere un equipaggiamento su un personaggio già equipaggiato; i personaggi interessati sono ora bersagli illegali se vuoi arruolare un equipaggiamento e loro hanno già due equipaggiamenti assegnati, ecc.

Pleasant Distraction – Piacevole Distrazione

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Gioca Piacevole Distrazione solo durante la tua interfase di attacco.

Un personaggio bersaglio non può attaccare in questo turno.

Questo potere non rimuove un personaggio dal combattimento, se è già stato dichiarato attaccante; non cancella attacchi precedenti in nessun modo; semplicemente, impedisce che il bersaglio possa essere successivamente nel turno dichiarato attaccante.

Post, Kevin Tremain

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di Arruolamento 5

10/10

Quando Post entra in gioco, stordisci un personaggio Confraternita dei Mutanti che controlli.

Post prende +2 DEF mentre attacca.

Se non controlli altri personaggi Confraternita dei Mutanti, Post deve stordire se stesso.

Power Nexus – Legame di Potere

Colpo di Scena, Costo di Avvio 4

Come costo addizionale per giocare Legame di Potere, sposta un qualsiasi numero di personaggi X-Men che controlli.

Stordisci un personaggio bersaglio se il suo costo è inferiore al numero di personaggi X-Men che hai spostato in questo modo.

Legame di Potere può bersagliare qualsiasi personaggio. “Qualsiasi numero” può essere scelto pari a zero.

Prowler, Hobie Brown

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 1

1/1

Ogni volta che Prowler effettua sfondamento, pesca una carta, poi scarta una carta dalla tua mano.

Anche se non puoi pescare una carta, devi comunque scartare.

Purple Man, Zebediah Killgrave

Personaggio, Doom, Costo di Arruolamento 3

4/4

Attiva >>> Metti KO una risorsa che controlli. Sposta una risorsa a faccia in giù bersaglio controllata da un avversario nella tua linea delle risorse. Quell'avversario mette la prima carta del proprio mazzo nella propria linea delle risorse.

Purple Man effettua il controllo sui bersagli sia in dichiarazione che in risoluzione.

La risorsa deve rimanere a faccia in giù, altrimenti l'intero effetto viene negato dalle regole del gioco.

Rejuvenation – Ringiovanimento

Colpo di Scena, Costo di Avvio 4

Come costo addizionale per giocare Ringiovanimento, spossa un personaggio Sinistro Sindacato che controlli.

Ottieni 1 resistenza per ogni carta personaggio nella pila delle carte KO di un avversario bersaglio.

Conta il numero di carte nella pila delle carte KO in risoluzione dell'effetto del colpo di scena.

Questo non è un colpo di scena a effetto continuo in nessun modo; la resistenza che ottieni non può variare nel tempo.

Rhino, Alex O'Hirn

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 3

7/4

All'inizio della tua interfase di arruolamento, paga 4 resistenza oppure metti KO Rhino.

Considera questa frase come se dicesse “Metti KO Rhino a meno che non paghi 4 resistenza”; se non hai 4 resistenza, devi mettere KO Rhino, se è ancora in gioco in risoluzione.

Rise from the Grave – Ritorno dalla Tomba

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Come costo addizionale per giocare Ritorno dalla Tomba, paga 5 resistenza.

Recupera un personaggio stordito bersaglio e spostalo nella tua linea di supporto. Perdi resistenza pari al costo di quel personaggio.

Non è necessario che il personaggio sia nella tua linea frontale e può anche essere spostato nella sua posizione originale, se era originariamente già nella linea delle risorse.

Il testo riportato, che è aggiornato, potrebbe essere diverso dal testo stampato sulla carta.

Rocket Racer, Robert Farrell

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 1

1/1

Evasione. Mentre un personaggio Spider-Friends protegge Rocket Racer, quel personaggio ha rinforzo.

Paga 1 resistenza ---> Sposta Rocket Racer.

Puoi spostare Rocket Racer in qualsiasi posizione libera nella tua linea frontale o nella tua linea di supporto, inclusa la posizione in cui si trova inizialmente.

Se un personaggio proteggeva Rocket Racer e Rocket Racer si è spostato in una diversa posizione, quel personaggio che lo proteggeva non ha più rinforzo.

Sadistic Choice – Scelta Sadica

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

Gioca Scelta Sadica solo se controlli un personaggio Sinistro Sindacato.

Metti KO un personaggio stordito bersaglio a meno che il suo controllore non scarti due carte dalla propria mano.

Il giocatore deve scartare due carte per evitare di mettere KO il personaggio. Vedi la definizione di “a meno che” nelle comprehensive rules.

Sandman, William Baker

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 6

8/8

Quando Sandman entra in gioco, metti sei segnalini +1 ATK / +1 DEF su di esso.

Ogni volta che Sandman viene stordito, rimuovi tutti i segnalini da esso.

Quando Sandman viene stordito, devi rimuovere tutti i segnalini, di ogni tipo, presenti su di esso.

Scarlet Spider, Ben Reilly

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 6

10/12

Gli altri personaggi Spider-Friends che controlli hanno +2 ATK mentre attaccano.

Rivela Scarlet Spider dalla tua mano >>> Le carte personaggio con nome Spider-Man non sono uniche in questo turno. Usa questo potere solo mentre Scarlet è nella tua mano.

Puoi utilizzare il secondo potere più di una volta in un turno, dato che non porta Scarlet Spider a lasciare la tua mano, ma il modificatore di questo effetto non fa nulla, dato che applicarlo una o più volte porta allo stesso risultato.

Scorpion, MacDonald Gargan

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 5

9/8

Paga 2 resistenza >>> I personaggi spossati controllati dai tuoi avversari perdono rinforzo in questo turno.

Crescita 2: Quando Scorpion entra in gioco, spossa un qualsiasi numero di personaggi bersaglio con costo combinato pari o inferiore a 5.

Scorpion non impedisce che i personaggi guadagnino rinforzo successivamente, in qualche modo,

Shocker, Herman Schultz

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 4

7/6

Attiva >>> Un avversario bersaglio spossa un personaggio nella linea frontale e un personaggio nella linea di supporto da lui controllati. Usa questo potere solo durante la tua interfase di attacco.

I due personaggi non sono bersagliati, quindi puoi ottenere che il tuo avversario spossa un personaggio, anche se non ne a un altro da spossare.

Il tuo avversario sceglie quali personaggi spossare.

Shriek, Frances Barrison

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 2

2/1

Gli altri personaggi prendono +1 ATK.

Shriek dà il bonus +1 ATK a tutti gli altri personaggi controllati da te e dai tuoi avversari.

Siege Perilous – Assedio Pericoloso

Luogo, Costo di Avvio 1

Ogni volta che un personaggio X-Men che controlli recupera, metti un segnalino rinascita su Assedio Pericoloso.

Rimuovi tre segnalini rinascita da Assedio Pericoloso >>> Recupera un personaggio bersaglio. Usa questo potere solo durante la fase di battaglia.

La risoluzione del secondo potere innesca il primo potere.

Silvermane, Silvio Manfredi

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 2

0/2

Silvermane prende +1 ATK per ogni risorsa che controlli.

Crescita 5: Quando Silvermane entra in gioco, prende +1 ATK in questo turno per ogni risorsa controllata dall'avversario bersaglio.

Il primo potere è continuo, quindi l'ATK di Silvermane varia con il numero delle tue risorse.

Il numero di risorse dell'avversario viene controllato in risoluzione del secondo potere.

Sinister Six – I Sei del Sinistro

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Gioca I Sei del Sinistro solo se controlli un personaggio Sinistro Sindacato.

Effetto Continuo: I personaggi con team di affiliazione che controlli, le carte nel tuo mazzo, nella tua mano e nella tua pila delle carte KO hanno il team di affiliazione Sinistro Sindacato. (Questo in aggiunta agli altri team di affiliazione.)

Tutti i personaggi e tutte le carte personaggio con qualsiasi team di affiliazione prendono il nuovo team di affiliazione.

Il testo riportato, che è aggiornato, potrebbe essere diverso dal testo stampato sulla carta.

Smoke Screen – Schermo di Fumo

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 1

Metti KO Schermo di Fumo >>> Un attaccante bersaglio non può essere stordito in questo attacco.

Schermo di Fumo può essere usato su qualsiasi attaccante bersaglio, inclusi quelli del tuo avversario; non è limitato al personaggio a cui è assegnato Schermo di Fumo.

Sonic Gun – Cannone Sonico

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 0

Ogni volta che il personaggio equipaggiato attacca un difensore, sposta quel difensore.

Il personaggio equipaggiato ha "Attiva >>> Rimuovi tutti i segnalini +1 ATK / +1 DEF da un personaggio bersaglio."

Mimic può ottenere questa abilità, dato che l'equipaggiamento la fornisce al personaggio.

Se il difensore è già spossato, non avviene nulla di più.

Speed Demon, James Sanders

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 1

1/1

Evasione. Speed Demon non può essere equipaggiato.

Paga 1 resistenza >>> Fai tornare pronto Speed Demon. Non può attaccare in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno.

Speed Demon è un bersaglio illegale quando arruoli equipaggiamenti e non può in nessun modo avere un equipaggiamento che viene spostato su di esso o che viene messo in gioco su di esso da un'altra zona.

Se Speed Demon è già attaccante, utilizzare il secondo potere non lo rimuove da quell'attacco, ma semplicemente gli impedisce di essere dichiarato attaccante negli attacchi successivi del turno.

Spider Slayers

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Scegli un nome di un personaggio. I personaggi Sinistro Sindacato che controlli prendono +2 ATK mentre attaccano un personaggio con il nome scelto in questo turno

Effetto Continuo: All'inizio della tua interfase delle risorse, puoi pagare 4 resistenza. Se lo fai, gira a faccia in giù Spider Slayer.

Il nome viene scelto appena prima che il modificatore venga applicato.

Diversamente da Kraven il Cacciatore, Chameleon, i vecchi team di affiliazione scelti non vengono "portati" al turno successivo.

Puoi utilizzare questo colpo di scena prima della tua interfase delle risorse, girarlo a faccia in giù durante quell'interfase, quindi usarlo di nuovo dopo per ottenere "doppi bonus" o per avere bonus per due nomi diversi in questo turno.

Il secondo potere è innescato e si innesca una volta sola all'inizio della tua interfase delle risorse, quindi puoi girarlo a faccia in giù una volta sola.

Spider-Man, Alien Symbiote (Simbionte Alieno)

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 5

9/9

Evasione. Se Spider-Man sta per essere potenziato, puoi invece mettere un segnalino +1 ATK / +1 DEF su di esso.

Ogni volta che Spider-Man viene stordito da un personaggio controllato da un avversario, rimuovi tutti i segnalini da Spider-Man.

Se metti un segnalino su Spider-Man, viene sostituito il potenziamento, quindi Laboratorio di Ricerche ESU non si innesca.

Spider-Man, Cosmic Spider-Man

Personaggio, Spider-Friends, Costo di Arruolamento 8

17/17

Gli attaccanti Spider-Friends che controlli non possono essere storditi.

All'inizio della fase di battaglia, Spider-Man prende +1 ATK e +1 DEF per ogni personaggio non stordito controllato dall'avversario bersaglio.

I personaggi non storditi vengono contati in risoluzione dell'effetto del potere innescato.

Spider-Man ottiene il bonus prima che vengano dichiarati gli attacchi.

Il testo riportato, che è aggiornato, potrebbe essere diverso dal testo stampato sulla carta.

Spider-Tracer

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Gioca Spider-Tracer solo se controlli un personaggio Spider-Friends e solo durante la fase di costruzione.

Scegli un personaggio controllato da un avversario.

Effetto Continuo: Il personaggio scelto non può essere bersaglio di colpi di scena o effetti a pagamento controllati dal suo controllore.

Scegli il personaggio nel momento in cui l'effetto del colpo di scena si risolve, quindi i personaggi saranno imbersagliabili da quel momento in poi.

Sucker Punch – Pugno Soffocante

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

I personaggi che controlli non possono essere storditi mentre attaccano difensori sposati in questo turno.

I personaggi su cui agisce Pugno Soffocante non possono essere storditi da nessun effetto mentre attaccano un difensore sposato, non solo dal “risultato del combattimento”.

Supernova

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

Come costo aggiuntivo per giocare Supernova, scarta due carte dalla tua mano a meno che non scarti una carta personaggio Fantastici Quattro dalla tua mano.

Un personaggio bersaglio che controlli prende +6 ATK e -6 DEF e non effettua sfondamento in questo attacco.

Puoi scartare due carte personaggio Fantastici Quattro, oppure una carta personaggio Fantastici Quattro e un'altra carta, se vuoi.

Termination Sequenze – Sequenza di Distruzione

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Gioca Sequenza di Distruzione solo durante la tua interfase di attacco.

Metti KO un personaggio truppe Sentinella non stordito che controlli. Se lo fai, metti KO un personaggio bersaglio se il suo costo è inferiore al costo del personaggio truppe Sentinella che hai messo KO in questo modo.

Sequenza di Distruzione può bersagliare qualsiasi personaggio. Il personaggio Sentinella truppe che metti KO lo scegli in risoluzione; se in risoluzione del colpo di scena non ne hai, il colpo di scena non ha ulteriori effetti.

Il personaggio bersaglio viene scelto quando si annuncia, non dopo aver messo KO la Sentinella.

Terrax, Tyros

Personaggio, Doom, Costo di Arruolamento 8
19/19

All'inizio della fase di battaglia, ogni giocatore mette KO tutti i luoghi che controlla, Poi, ogni giocatore mette la prima carta del proprio mazzo nella propria linea delle risorse per ogni luogo messo KO in questo modo. Metti KO tutti i personaggi in gioco con costo pari o inferiore al numero di luoghi messi KO in questo modo.

Questo potere conta il numero totale di luoghi, non compara il numero di luoghi messi KO da ogni giocatore con i costi dei suoi personaggi.

Il potere di Terrax non è opzionale.

The Rose, Richard Fisk

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 2
2/3

I luoghi dei tuoi avversari costano 3 in più per essere scoperti.

Questo è un costo addizionale, che viene pagato dopo aver rivelato il luogo, ma prima di girarlo a faccia in su, ottenendo la “attività” del testo su di esso.

Thinking Outside the Box – Pensieri Anormali

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1
Effetto Continuo: Peschi carte dal fondo del tuo mazzo.

Questo potere non influenza la posizione delle carte; per esempio, riveli sempre le prime quattro carte per Colpo di Scena o reporter Freccia, non le ultime quattro. Questo potere ha influenza solo sulla posizione della carta che peschi.

Time Platform – Piattaforma Temporale

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 2
Unico. Cedibile. Metti KO Piattaforma Temporale >>> Nega un colpo di scena non a effetto continuo bersaglio.

Piattaforma Temporale può negare solo un effetto di un colpo di scena che non abbia l'icona Effetto Continuo.

Tinkerer, Phineas Mason

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 1

1/1

All'inizio della fase di recupero, se controlli più personaggi non storditi di ognuno dei tuoi avversari, metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF su un personaggio bersaglio che controlli.

Il potere di Tinkerer è innescato condizionale. Non si innesca a meno che tu non controlli più personaggi non storditi di ognuno dei tuoi avversari, all'inizio della fase di recupero.

Se in risoluzione non controlli più personaggi non storditi di ognuno dei tuoi avversari, l'effetto non fa nulla e non mette nessun segnalino sul personaggio bersaglio.

Tombstone, Lonnie Lincoln

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 1

3/4

All'inizio della tua interfase di arruolamento, metti KO Tombstone a meno che non scarti una carta personaggio Sinistro Sindacato dalla tua mano.

Se non hai carte personaggio Sinistro Sindacato da scartare, devi mettere KO Tombstone, se è ancora in gioco in risoluzione.

Tri-Sentinel, Super Sentinel

Personaggio, Sentinel, Costo di Arruolamento 7

13/13

Ogni volta che un personaggio truppe Sentinella che controlli viene stordito, un avversario bersaglio perde resistenza pari al costo di quel personaggio.

Crescita 1: Quando Tri-Sentinel entra in gioco, fai tornare tutti i personaggi truppe Sentinella dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.

Tri-Sentinel non è un personaggio truppe Sentinella oppure una carta personaggio.

Quando un personaggio truppe Sentinella che controlli viene stordito, perderai comunque resistenza in seguito al fatto che viene stordito e ciò avverrà prima che l'avversario perda resistenza.

Twist of Fate – Colpo di Scena

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Come costo addizionale per giocare Colpo di Scena, scarta una carta personaggio Spider-Friends dalla tua mano.

Rivela le prime quattro carte del tuo mazzo. Scegli una carta personaggio tra le carte rivelate e aggiungila alla tua mano. Metti le carte rimanenti in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine.

Se non ci sono carte personaggio, metti tutte e quattro le carte in fondo al tuo mazzo, in qualsiasi ordine.

Se hai tre carte o meno nel tuo mazzo, rivela tutte e procedi con le altre istruzioni.

Unexpected Mutation – Mutazione Inaspettata

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Metti la prima carta del tuo mazzo nella tua pila delle carte KO. Un attaccante Spider-Friends bersaglio che controlli prende +X ATK e -X DEF in questo attacco, dove X è il costo della carta messa nella tua pila delle carte KO in questo modo.

Se il tuo mazzo è vuoto, non puoi metterne la prima carta nella pila delle carte KO, quindi non si ha nessuna modifica a ATK e DEF dell'attaccante.

Unmasked – Smascherato

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

I personaggi non possono essere potenziati in questo turno.

Effetto Continuo: All'inizio della tua interfase delle risorse puoi pagare 2 resistenza. Se lo fai, gira a faccia in giù Smascherato.

Laboratorio di Ricerche ESU e carte simili non si innescano mentre questo potere è attivo.

I giocatori possono scartare carte per potenziare i personaggi in risposta a Smascherato, nel caso in cui sia giocato durante un attacco.

Il potere innescato si innesca solo una volta, all'inizio della tua interfase delle risorse, si risolve una volta e ti permette di pagare 2 resistenza e di girare Smascherato a faccia in giù, oppure di non pagare nulla. Non dice "Paga 2 resistenza quante volte vuoi".

Venom, Alien Symbiote (Simbionte Alieno)

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 4

7/7

Evasione. Quando Venom entra in gioco, puoi mettere KO un personaggio Sinistro Sindacato che controlli. Se lo fai, metti X segnalini +1 ATK / +1 DEF su Venom, dove X è il costo del personaggio messo KO.

Puoi mettere KO Venom stesso, ma, se lo fai, i segnalini non vengono messi da nessuna parte.

Volcanic Base – Base Vulcanica

Luogo, Costo di Avvio 1

All'inizio della fase di recupero, se non hai carte in mano, pesca una carta. Se controlli un personaggio Confraternita dei Mutanti, pesca una carta addizionale, poi scarta una carta dalla tua mano.

Questo è un potere innescato condizionale; non si innesca a meno che la tua mano non sia vuota all'inizio della fase di recupero; non avrà effetto a meno che la tua mano non sia vuota in risoluzione.

Puoi scartare entrambe le carte che hai pescato, se è verificata la seconda condizione.

Vulture, Adrian Toomes – Avvoltoio, Adrian Toomes

Personaggio, Sinistro Sindacato, Costo di Arruolamento 1

2/1

Come costo addizionale per arruolare Avvoltoio rivela un'altra carta personaggio Sinistro Sindacato dalla tua mano.

Ogni volta che Avvoltoio effettua sfondamento, ottieni un pari ammontare di resistenza.

Se Avvoltoio effettua un attacco di quadra, ottieni resistenza pari a quanto l'ATK di Avvoltoio ha contribuito all'attacco di squadra. Vedi regola 602.8c.