

Perguntas Frequentes de DC Comics Origins (FAQ)

FAQ de regras específicas

Alguns locais, tal como Poço de Lazarus, nesta edição são “não únicos”. Mesmo assim continuam a obedecer à regra de quatro cards por deck, para construção de deck.

Alguns cards, tal como Trigon, O Terrível, fazem o jogador mover objectos para sua fila da frente, de suporte ou de recursos. Como parte de mover esse objecto para uma das suas filas você ganha controlo desse objecto.

Alguns cards, tal como Aprendiz de Assassino, deixam o jogador pagar pontos de recurso como custo de seu poder pago. Você só pode usar esse poder que tem “Pague 1 ponto de recurso” durante seu passo de recrutamento, porque é o único passo em que você tem pontos de recurso.

Esta edição introduz custos variáveis (indicados por X). A regra seguinte foi modificada para explicar custos variáveis.

505.1b Se o efeito é modal (tem as palavras “escolha um” ou “o jogador alvo escolhe um”), o jogador indicado irá fazer a escolha modal para o efeito. Se o efeito tiver custos adicionais, o jogador anuncia sua intenção de pagar os custos adicionais. Se o efeito tiver um custo variável, representado por um X, o jogador anuncia o valor de X.

Alguns cards, tal como Dinah Laurel Lance, referem-se a personagens desprotegidos. A regra seguinte explica os personagens desprotegidos. Um personagem que não tem a característica “protegido” é chamado desprotegido.

701.7 "Protegido" é uma característica que um personagem da fila de suporte pode ter. Um personagem está protegido se houver um personagem não-atordoado em sua fila da frente que partilhe a mesma coluna com o personagem.

Um card desta edição exige um lançamento de moeda. A seguinte entrada foi adicionada ao glossário para explicar o lançamento de moedas:

Lançamento de Moeda

Alguns efeitos podem exigir um lançamento de moeda. Para lançar uma moeda, o jogador lança a moeda e o outro jogador anuncia “cara” ou “coroa” enquanto a moeda está a rodar no ar. Lançar um dado ou outro método aleatório é aceitável se não houver moeda disponível.

Alguns personagens desta edição, tal como Dick Grayson têm a seguinte convenção de nome: nome do Card <> Identidade. A seguinte regra foi adicionada para o termo Identidade nas Regras Completas (Comprehensive Rules):

201.2 Alguns nomes de cards de personagens têm o símbolo <> depois do nome e texto a seguir ao referido símbolo. Esses personagens têm uma identidade. O formato de nome para esses personagens é nome <> identidade. A identidade dum personagem é ignorada quando se determina a unicidade dum personagem.

Aumento é uma nova mecânica introduzida nesta edição. A seguinte regra para Aumento foi adicionada às Regras Completas (Comprehensive Rules):

709.1 Aumento é uma palavra chave que representa um poder contínuo que funciona em todas as zonas. A frase “Aumento [custo]” significa “Como custo adicional de jogar este card você pode pagar [custo], se você o fizer, o texto a seguir à palavra chave aumento fica ativo quando este card se tornar um objeto.”

Lealdade é uma nova mecânica introduzida nesta edição. A seguinte regra para Lealdade foi adicionada às Regras Completas (Comprehensive Rules):

710.1 Lealdade é uma palavra chave que representa um poder contínuo que funciona da zona da mão. A frase “Lealdade” significa “Recrute este card somente se você controla um personagem que partilhe pelo menos uma afiliação de equipa com este card.”

Transferível é uma nova mecânica introduzida nesta edição. A seguinte regra para Transferível foi adicionada às Regras Completas (Comprehensive Rules):

711.1 Transferível é uma palavra chave que representa um poder despoletado que funciona na zona de jogo. A frase “Transferível” significa “No início da fase formação, você pode transferir este card.”

FAQ específico a Cards

Barbara Gordon <> Oráculo, Rede de Informação
Personagem, Cavaleiros de Gotham, Custo de Recrutamento 2
1 ATK/2 DEF

Como custo adicional de recrutar Barbara Gordon, revele outro card de personagem Cavaleiros de Gotham de sua mão.

Pague 1 ponto de recurso >>> Compre um card. Use este poder apenas uma vez por turno.

Ative >>> Compre um card. Use este poder somente durante a fase de recuperação.

Você só pode usar um poder que tem “Pague 1 ponto de recurso” durante seu passo de recrutamento porque esse é o único passo em que você tem pontos de recurso.

Batcaverna
Local, Custo de Limiar 1

Vire para cima Batcaverna somente se você controla um personagem Cavaleiros de Gotham.

No começo da fase de construção, você pode dar o controle da iniciativa ao oponente alvo. Se você fizer isso, no começo da fase de combate, o jogador que começou o turno com a iniciativa ganha controle da iniciativa.

Batcaverna deixa você fazer seu oponente completar os seus passos da fase de construção antes de você.

***Exemplo:** Bruce tem Batcaverna em jogo e a iniciativa pertence a Bruce. No início da fase de construção Bruce dá a iniciativa a Alfred. Isto gera um efeito retardado que irá despoletar no início da fase de combate. Alfred completa os seus passos de recurso, recrutamento e formação primeiro, e depois Bruce faz o mesmo. Quando passarem para a fase de combate vão resolver o efeito retardado e Bruce irá ficar com a iniciativa.*

Mutano, Garfield Logan
Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 3
3 ATK/3 DEF

Vôo.

Sempre que Mutano ataca ou é atacado, coloque um contador +1 ATK /+1 DEF nele.

O poder despoletado de Mutano despoleta por cada personagem que o ataque. Se Mutano é atacado em equipa, ganha um contador +1/+1 por cada atacante que o ataca.

Máscara Negra, Roman Sionis
Personagem, Custo de Recrutamento 2
3 ATK/2 DEF
Alcance

Descarte um card de personagem sem afiliação de equipa de sua mão >>> Aumente o poder de Máscara Negra. Use este poder somente enquanto Máscara Negra está atacando ou defendendo. (Um personagem com aumento de poder ganha +1 ATK e +1 DEF neste ataque.)

Este aumento de poder é idêntico ao efeito de aumento de poder básico do jogo. Jato dos Novos Titãs irá despoletar com este aumento de poder.

Cassandra Cain <> Batgirl, Artista Marcial
Personagem, Cavaleiros de Gotham, Custo de Recrutamento 4
8 ATK/7 DEF

Lealdade. Descarte um card de personagem Cavaleiros de Gotham de sua mão >>> Cassandra Cain ganha +1 ATK e +1 DEF durante este ataque.

Apesar de seu poder parecer um “aumento de poder”, não é. Cidade Perdida não vai substituir isto com +3/+3. Jato dos Novos Titãs não irá despoletar.

Connor Kent <> Superboy, Telecinético Táctil
Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 6
12 ATK/10 DEF

Vôo, Alcance

Esgote um personagem Titãs Adolescentes que você controle >>> Connor Kent ganha +2 DEF este turno.

Pague 2 resistência >>> Coloque KO o equipamento alvo que um oponente controla.

Você pode esgotar Connor Kent para pagar seu poder pago.

Dick Grayson <> Asa Noturna, Líder de Equipa
Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 5
8 ATK/8 DEF

Enquanto Dick Grayson está preparado, os atacantes Titãs Adolescentes que você controle ganham +2 ATK. <p> Aumento 2: Quando Dick Grayson entra em jogo, os personagens Titãs Adolescentes que você controle ganham +2 ATK enquanto atacam este turno.

O poder contínuo de Dick Grayson e seu efeito de Aumento são cumulativos. Se você pagou o aumento, então enquanto Dick Grayson está preparado os personagens Titãs Adolescentes que você controla iriam ganhar +4 ATK enquanto atacam neste turno.

Dr. Luz, Arthur Light
Personagem, Cinco Sem Medo, Custo de Recrutamento 6
11 ATK/11 DEF

Alcance

Ative >>> Atordoe o personagem alvo com custo menor do que o número de personagens Cinco Sem Medo que você controla.

Aumento 3: Quando Dr. Luz entra em jogo, coloque todos os cards de personagem Cinco Sem Medo de sua pilha de KO em sua fila da frente.

O aumento de Dr. Luz pode criar uma situação em que você controle dois ou mais personagens únicos com o mesmo nome.

Dr. Tzin-Tzin, Mestre da Hipnose
Personagem, Liga dos Assassinos, Custo de Recrutamento 4
5 ATK/5 DEF
Ative >>> Prepare o atacante alvo. Ele ganha -3 ATK este turno.

O atacante preparado poderia atacar mais tarde se nada o impedir.

Natureza Dupla
Reviravolta na História, Custo de Limiar 3
Como custo adicional de jogar Natureza Dupla, coloque um personagem Liga dos Assassinos atordoado que você controle em sua pilha de KO.
Escolha um card de personagem Liga dos Assassinos de sua mão com custo inferior ao custo do personagem que você colocou em sua pilha de KO. Coloque o card escolhido na sua fila de suporte.

Natureza Dupla pode criar uma situação em que você controle dois personagens únicos com o mesmo nome. Isto acontece porque o personagem único colocado sobre seu controle através do efeito de Natureza Dupla não foi recrutado.

Firefly, Garfield Lynns
Personagem, Prisioneiros de Arkham, Custo de Recrutamento 2
3 ATK/1 DEF
Vôo, Alcance
Ative, descarte um card de personagem Prisioneiros de Arkham de sua mão >>> Coloque KO o local alvo e um recurso que você controle. Use este poder apenas durante seu passo de ataque.

Você escolhe que recurso que você controla será colocado KO, na resolução deste efeito.

Falhar
Reviravolta na História, Custo de Limiar 2
Como custo adicional de jogar Falhar, descarte um card de personagem Cavaleiros de Gotham de sua mão.
Negue o efeito de reviravolta na história não-contínuo alvo.

Um efeito de reviravolta na história não-contínuo é um efeito gerado a partir duma reviravolta na história que não tem o símbolo de contínuo. Falhar não é um termo do jogo.

Sacrifício Heróico

Reviravolta na História, Custo de Limiar 2

Como custo adicional de jogar Sacrifício Heróico, atordoe um personagem Titãs Adolescentes não-defensor que você controle.

Esgote o defensor Titãs Adolescentes alvo que você controle e remova todos os atacantes deste ataque.

Quando um atacante é removido dum ataque, não é preparado.

Caçadora, Helena Rosa Bertinelli

Personagem, Cavaleiros de Gotham, Custo de Recrutamento 3

4 ATK/4 DEF

Alcance

Enquanto Caçadora está atacando ou defendendo, os personagens não podem ser alvo de Reviravoltas na História que seus oponentes controlem.

Enquanto Caçadora está a atacar ou a defender *nenhum* personagem pode ser alvo de reviravoltas na história que seus oponentes controlem.

Jinx, Feiticeira Elemental

Personagem, Cinco Sem Medo, Custo de Recrutamento 4

7 ATK/7 DEF

Alcance

Esgote um local que você controle >>> Cada um dos seus oponentes perde 1 resistência. Pague 1 ponto de recurso >>> Procure em seu baralho por um card de local, revele-o, e coloque-o em sua mão. Baralhe seu baralho. Use este poder somente uma vez por turno.

Você só pode usar um poder que tem “Pague 1 ponto de recurso” durante seu passo de recrutamento porque esse é o único passo em que você tem pontos de recurso.

Poço de Lazarus

Local, Custo de Limiar 1

Poço de Lazarus não é único.

Coloque Poço de Lazarus KO >>> Recupere o personagem Liga dos Assassinos atordoado alvo.

Ative >>> O personagem Liga dos Assassinos atordoado alvo não pode ser colocado KO este turno.

Se um personagem não pode ser colocado KO e não pode ser recuperado, deixe-o em jogo atordoado.

Chapeleiro Louco, Jervis Tetch

Personagem, Prisioneiros de Arkham, Custo de Recrutamento 2

1 ATK/2 DEF

Alcance

Como custo adicional de recrutar Chapeleiro Louco, revele outro card de personagem Prisioneiros de Arkham de sua mão.

Pague 1 ponto de recurso >>> Mova o personagem alvo com custo de 2 ou menos para sua fila da frente. No início da fase de recuperação, mova esse personagem para a fila da frente de seu dono. Use este poder somente uma vez por turno.

Você só pode usar um poder que tem “Pague 1 ponto de recurso” durante seu passo de recrutamento porque esse é o único passo em que você tem pontos de recurso. Como parte de mover um personagem para uma das suas filas, você ganha controle desse personagem.

Miragem, Miriam Delgado

Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 1

1 ATK/1 DEF

Quando Miragem entra em jogo, você pode revelar um card de personagem Titãs Adolescentes de sua mão. Se você o fizer, escolha uma afiliação de equipa. Miragem tem a afiliação de equipa escolhida. *(Isto para além da afiliação de equipa Titãs Adolescentes.)*

Você tem que escolher uma afiliação de equipa que exista no Vs System.

Mr. Zsasz, Victor Zsasz

Personagem, Prisioneiros de Arkham, Custo de Recrutamento 2

2 ATK/2 DEF

Sempre que Mr. Zsasz atordoa um defensor, coloque um contador +1 ATK/+1 DEF em Mr. Zsasz. <p> Aumento 1: Quando Mr. Zsasz entra em jogo, atordoe o personagem alvo com o custo de 1. Se você o fizer, coloque um contador +1 ATK/+1 DEF em Mr. Zsasz.

Você pode pagar o custo de aumento mesmo que não haja nenhum alvo legal em jogo. Quando Mr. Zsasz entra em jogo, se não existirem alvos legais para seu efeito de entrar em jogo, o efeito será negado pelas regras do jogo.

Mr. Zsasz irá manter os seus contadores quando está virado para baixo.

Assalto ao Museu

Reviravolta na História, Custo de Limiar 2

Jogue Assalto ao Museu somente durante a fase de recuperação.

Esgote um personagem preparado que você controla. Se você o fizer, compre dois cards a não ser que o oponente alvo descarte um card de sua mão.

Seu oponente escolhe se descarta ou não um card de sua mão depois de você escolher se esgota um personagem preparado que você controla ou não.

Presságio, Lilith Clay

Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 1

Esgote um personagem Titãs Adolescentes que você controle >>> Veja os X cards do topo de seu baralho, onde X é o custo do personagem que você esgotou. Coloque esses cards no topo de seu baralho em qualquer ordem.

Você pode esgotar Presságio para pagar seu poder pago.

Optitron

Local, Custo de Limiar 1

Pague 1 ponto de recurso, descarte um card de personagem Titãs Adolescentes de sua mão >>> Procure em seu baralho por um card de personagem Titãs Adolescentes, revele-o, e coloque-o em sua mão. Baralhe seu deck. Use este poder somente uma vez por turno.

Você só pode usar um poder que tem “Pague 1 ponto de recurso” durante seu passo de recrutamento porque esse é o único passo em que você tem pontos de recurso.

Hera Venenosa, Pamela Isley

Personagem, Prisioneiros de Arkham, Custo de Recrutamento 4

6 ATK/7 DEF

Sempre que Hera Venenosa atordoa um personagem, se esse personagem seria recuperado este turno, esse personagem não é recuperado e não pode ser colocado KO durante a fase de recuperação deste turno.

Trate um personagem atordoado por Hera Venenosa como normal, mas se esse personagem fosse recuperado este turno (mesmo durante o final do turno), deixe esse personagem atordoado e não o coloque KO durante a fase de recuperação.

Estrela Vermelha, Leonid Kovar

Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 4

7 ATK/6 DEF

Alcance

Sempre que Estrela Vermelha receber um aumento de poder, ele não pode ser atordoado enquanto estiver atacando este turno.

Pague 1 ponto de recurso >>> O jogador alvo perde 5 resistência. Use este poder somente uma vez por turno e somente se você controla outro personagem Titãs Adolescentes.

Você só pode usar um poder que tem “Pague 1 ponto de recurso” durante seu passo de recrutamento porque esse é o único passo em que você tem pontos de recurso.

Fraude nas Eleições

Reviravolta na História, Custo de Limiar 1

Contínuo: Esgote um personagem Prisioneiros de Arkham que você controle >>>

Coloque um contador de voto em Fraude nas Eleições. Se estiverem 25 ou mais contadores de voto em Fraude nas Eleições, você ganha o jogo.

Se Fraude nas Eleições for virado para baixo, mantém os seus contadores.

Roy Harper <> Arsenal, Franco-Atirador

Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 3

4 ATK/3 DEF

Alcance

Esgote um personagem Titãs Adolescentes que você controle >>> Roy Harper ganha +2 ATK este turno.

Ative, KO um recurso que você controle >>> Atordoe o personagem alvo com ATK menor do que o ATK de Roy Harper.

Você pode esgotar Roy Harper para pagar seu poder pago.

Tália, Filha da Cabeça do Demônio

Personagem, Liga dos Assassinos, Custo de Recrutamento 2

1 ATK/3 DEF

Ative >>> Revele os dois cards do topo de seu deck. Coloque todos os cards de local revelados em sua mão. Coloque todos os outros cards revelados no fundo de seu deck em qualquer ordem. Se você colocou pelo menos um card de local em sua mão deste modo, descarte um card de sua mão.

Você descarta um card mesmo se você colocar dois locais em sua mão.

Jato dos Novos Titãs

Equipamento, Custo de Recrutamento 1

Único. Transferível. Personagens que você controle têm Vôo.

Sempre que um personagem Titãs Adolescentes que você controla recebe um aumento de poder, esse personagem ganha +1 ATK e +1 DEF neste ataque. *(Isto além dos outros modificadores de aumento de poder.)*

Se Cidade Perdida substituir o aumento de poder com +3/+3, o poder despoletado de Jato dos Novos Titãs não irá ser ativado.

Avante Titãs!

Reviravolta na História, Custo de Limiar 2

Prepare todos os personagens Titãs Adolescentes que atacaram em equipa este turno.

Esses personagens não causam dano de ruptura este turno.

Avante Titãs! Irá preparar os personagens Titãs Adolescentes que estejam a atacar em equipa e todos os personagens que já tiveram a característica de “atacante em equipa” este turno.

O Demônio, Etrigan

Personagem, Custo de Recrutamento 8

18 ATK/18 DEF

Alcance

Quando O Demônio, Etrigan, entrar em jogo, resistência oito os oponentes têm de pagar, se ignorar isto um jogador escolher, todos seus recursos ele irá perder.

O texto oficial deste card é: “Quando O Demônio, Etrigan entra em jogo, cada um dos seus oponentes coloca todos os recursos que controlar KO a não ser que pague 8 resistência.”

O Demônio, Jason Blood
Personagem, Custo de Recrutamento 4
7 ATK/7 DEF

Sempre que O Demônio fica atordoado, procure em seu deck por uma versão diferente de um card chamado O Demônio, revele-o, e coloque-o em sua mão. Baralhe seu deck. Pague 1 resistência >>> Revele um recurso virado para baixo que você controla. Se for uma reviravolta na história não-contínua, vire-o para cima e compre um card. Use este poder somente uma vez por turno.

Quando você revela uma reviravolta na história para o poder pago de O Demônio, você não joga a reviravolta na história, por isso você não ativa o efeito da reviravolta na história.

O Joker, Coringas À Solta
Personagem, Prisioneiros de Arkham, Custo de Recrutamento 3
3 ATK/3 DEF

Lealdade. Se você fosse fazer mulligan e O Joker estiver em sua mão, em vez disso você pode revelar O Joker. Se você o fizer, coloque sua mão no fundo de seu baralho em qualquer ordem, e compre cinco cards. Você não pode fazer mulligan.
Aumento 2: Quando O Joker entra em jogo, descarte sua mão e compre cinco cards.

O poder de O Joker substitui seu mulligan com comprar 5 cards e também impede você de voltar a fazer mulligan neste jogo. Por isso mesmo se você ainda não tinha feito mulligan neste jogo, você não pode fazer mulligan.

Porque não está numa linha diferente, a frase "Você não pode fazer mulligan" não é um poder contínuo separado – é parte do poder contínuo que cria o modificador de substituição. O modificador "Você não pode fazer mulligan" só se aplica se você escolher substituir seu mulligan por todo o poder contínuo.

Se você tiver dois ou mais Jokers em sua mão, você escolhe qual dos modificadores irá, se você quiser, substituir seu mulligan. Não interessa qual será – o resultado será o mesmo.

O Joker, O Príncipe Palhaço do Crime
Personagem, Prisioneiros de Arkham, Custo de Recrutamento 7
13 ATK/13 DEF

Lealdade. Descarte um card de personagem Prisioneiros de Arkham de sua mão >>> Atorde o personagem alvo se seu custo é igual ao do card que você descartou. Use este poder somente uma vez por turno e somente durante seu passo de ataque.

O personagem alvo só é atordoado se seu custo for *igual* ao custo do card que você descartou.

Tim Drake ◇ Robin, Jovem Detetive

Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 2

2 ATK/3 DEF

Se um atacante em equipa que você controle fosse ficar atordoado, você pode atordoar outro atacante em equipa que você controle em vez desse.

Aumento 2: Quando Tim Drake entra em jogo, os personagens Titãs Adolescentes que você controle não podem ser atordoados enquanto estiverem atacando este turno.

Tim Drake também afeta personagens não Titãs Adolescentes que estão atacando em equipa.

Anarquia Total

Reviravolta na História, Custo de Limiar 1

Contínuo: Sempre que um personagem com custo 3 ou menos fica atordoado, coloque KO esse personagem.

Este card afeta seus personagens assim como os personagens dos seus oponentes.

Torre de Babel

Reviravolta na História, Custo de Limiar 1

Jogue Torre de Babel somente se você controlar um personagem Liga dos Assassinos.

Durante o passo de ataque de cada jogador neste turno, os personagens desse jogador que não tiverem afiliação Liga dos Assassinos não têm afiliação de equipa.

Se atacantes em equipa propostos se tornarem atacantes em equipa, Torre de Babel não irá parar o ataque.

Ubu, Guarda-Costas de Ra's al Ghul's

Personagem, Liga dos Assassinos, Custo de Recrutamento 3

5 ATK/6 DEF

Lealdade. Os personagens protegidos por Ubu não podem ser atacados.

Os personagens com Vôo não podem atacar personagens protegidos por Ubu.

USS Argus

Local, Custo de Limiar 3

Se você fosse comprar um card durante a fase de compra, salte essa compra em vez disso.

Ative >>> Veja os quatro primeiros cards de seu baralho. Coloque um deles em sua mão.

Coloque o resto no fundo de seu baralho em qualquer ordem. Use este poder somente durante a fase de construção e somente se você controla um personagem Titãs Adolescentes.

"Compre dois cards," significa, "compre um card, compre um card." Isto significa que você irá saltar a compra normal de dois cards durante sua fase de compra.

Cinto Utilitário

Equipamento, Custo de Recrutamento 0

Equipe somente um personagem Cavaleiros de Gotham.

O personagem equipado pode atacar como se tivesse Vôo e Alcance e tem "Ative >>> Negue o efeito de poder pago alvo."

O efeito de poder pago é um efeito gerado por um poder pago. Um poder pago é identificado pela seta (>>>). Os poderes ativados são um subtipo dos poderes pagos.

Vic Stone <> Cyborg, Máquina Humana

Personagem, Titãs Adolescentes, Custo de Recrutamento 4

6 ATK/6 DEF

Alcance

Aumento X: Quando Vic Stone entra em jogo, procure em seu baralho por um card de equipamento com custo de X ou menos e equipe Vic Stone. Baralhe seu deck.

Você pode pagar zero para o custo de aumento para procurar um equipamento de custo zero.

Indústrias Wayne

Local, Custo de Limiar 1

Vire para cima Indústrias Wayne somente se você controla um personagem Cavaleiros de Gotham.

No início de seu passo de formação, você pode transferir o equipamento alvo que você controle para um personagem sem equipamento que você controle.

Ative >>> O personagem Cavaleiros de Gotham equipado alvo ganha +1 ATK e +1 DEF durante este ataque.

Você não pode transferir equipamento de ou para um personagem atordoado.

Roda das Pragas

Equipamento, Custo de Recrutamento 1

Único. Equipe somente num personagem Liga dos Assassinos que você controle.

No início da fase de recuperação, cada jogador que controla um ou mais personagens com um contador de praga descarta um card de sua mão.

Personagem equipado tem "Ative, pague 5 resistência >>> Coloque um contador de praga no personagem alvo."

O poder despoletado de Roda das Pragas só irá despoletar uma vez por cada jogador que controle um personagem com contadores de praga independentemente de quantos personagens com contadores de praga esse jogador controle.

Melhores do Mundo

Reviravolta na História, Custo de Limiar 2

Escolha duas afiliações de equipa entre personagens que você controle.

Contínuo: Os personagens que você controle, assim como cards em sua mão, deck, e pilha de KO que tenham uma dessas afiliações de equipa passam a ter as duas.

Você pode escolher qualquer afiliação de equipa entre os personagens que você controla – até afiliações de equipa Marvel.