

## Área Escondida

A expansão de Marvel Knights introduz a Área Escondida no **Vs. System**. Aqui estão as entradas das regras completas relevantes para a área escondida.

212.5a A zona de “em jogo” representa a parte do jogo onde os jogadores podem colocar objetos. Cada jogador tem a sua área visível e área escondida na zona de “em jogo”. Mover objetos entre as áreas desta zona não faz esses objetos mudar de zona, sair de jogo, ou entrar em jogo.

212.5c Cada jogador controla duas áreas da zona de “em jogo”: visível e escondida. Essas duas áreas são separadas por uma coluna vazia, a área visível à direita da coluna vazia, e a área escondida à esquerda da coluna vazia. Nenhum objeto pode ocupar essa coluna. Um personagem na área visível está “visível”. (Ver regra 701.18.) Um personagem na área escondida está “escondido”. (Ver regra 701.17.)

*Nota: Isto significa que cada jogador deve deixar um espaço facilmente identificável entre a sua área visível e área escondida.*

212.5e Um card torna-se um objeto como parte de ser colocado na zona de “em jogo”. A isto chama-se o evento de “entrar em jogo”. Todos os personagens, exceto os personagens com Oculto, entram em jogo na área visível. Os personagens com Oculto entram em jogo na área escondida. Os equipamentos entram em jogo para personagens na área visível.

707.9 "Oculto" é uma palavra-chave de personagens que representa um poder contínuo que funciona em qualquer zona. A palavra-chave “Contínuo” significa “Este personagem entra em jogo na área escondida.” (Ver regra 212.5e.)

701.17 "Escondido" é uma característica que um personagem pode ter. Um personagem tem a característica escondido se está na área escondida. (Ver regra 212.5b.) Um objeto proposto como defensor não pode estar escondido. (Ver regra 601.3e.) Um personagem não pode ter as características escondido e visível ao mesmo tempo, mas terá sempre uma delas.

*Nota: O mais importante aqui é que ao contrário dos personagens visíveis, um personagem Escondido não pode ser atacado a não ser que um card diga o contrário.*

701.18 "Visível" é uma característica que um personagem pode ter. Um personagem tem a característica visível se está na área visível. (Ver regra 212.5b.) Um personagem não pode ter as características visível e escondido ao mesmo tempo, mas terá sempre uma delas.

405.3 Quando um jogador termina de reordenar a sua formação, cada um dos seus personagens tem que ter uma posição única. Um personagem não pode estar sobre outro personagem. Nenhum personagem pode estar na coluna que divide a área visível da área escondida de um jogador. (Ver regra 706.)

405.5 Porque o jogo indica ao jogador que “mova” os seus personagens, o jogador não pode colocar nenhum deles numa área diferente; os personagens não podem ser movidos para a fila da frente ou de suporte de um oponente ou companheiro de equipa, nem podem ser movidos da área visível para a área escondida ou vice versa. (Ver regra 512.3.)

*Nota: A Regra 405.3 refere-se ao passo de formação. Quando um jogador move personagens durante o seu passo de formação, cada personagem escondido tem que ficar dentro da área escondida e cada personagem visível tem que ficar dentro da área visível.*

512.3 Alguns modificadores de ocorrência única indicam a um jogador que mova um objeto na zona de “em jogo”. Esse jogador pega o objeto e coloca-o numa posição livre. (Ver regra 706.) Mover um objeto para a posição em que já está é legal, a não ser que haja alguma indicação contrária. Estes modificadores de ocorrência única vão normalmente ter restrições sobre que objetos podem ser movidos e para que filas podem ser movidos. Estes modificadores só permitem mover o objeto para filas na mesma área, visível ou escondida, de onde o objeto está a ser movido, e só para filas na área controlada pelo jogador que recebeu a indicação de mover o objeto.

*Exemplo: Um card indica a um jogador que “Mova o personagem alvo que você controla.” Esse jogador só pode mover esse personagem dentro da sua área atual (ou seja, o jogador pode mover um personagem visível dentro da área visível ou um personagem escondido dentro da área escondida).*

*Exemplo: Um card indica a um jogador que “Mova o personagem alvo que você controla para a sua área escondida.” Independentemente de em que área o personagem está, esse personagem move o personagem para a sua área escondida.*

302.3 Um jogador recruta equipamento seguindo os passos aplicáveis para jogar efeitos. (Ver regra 505.) O jogador também deve seguir as regras adicionais definidas em seguida.

302.3a Para um objeto ser legal para receber equipamento (Ver regra 512.4a), tem de ter o tipo personagem; e tem de estar visível a não ser que haja alguma indicação de contrário; e não pode ter a característica atordoado; e não pode ter já o seu número máximo de equipamentos equipados; e qualquer restrições extra do equipamento a equipar tem que ser satisfeitas; e deve ser controlado pelo jogador que controla o efeito que gerou o modificador que irá equipar o equipamento.

*Nota: Isto significa que a não ser que um card indique o contrário, você só pode recrutar equipamento em personagens visíveis.*

302.9 Se um personagem equipado for movido da área visível para a área escondida, ou vice versa, o equipamento desse personagem é colocado na pilha de KO do dono do equipamento como parte de mover esse personagem.

*Nota: Isto significa que se você mover um personagem equipado da área escondida para a área visível ou vice versa você perde o equipamento.*

512.4 Alguns modificadores de ocorrência única permitem ao jogador transferir equipamento.

Transferir equipamento faz o equipamento ser adicionado a outro objeto. Como parte de transferir o equipamento de um objeto para outro, o seu controlador deve verificar se é legal adicionar o equipamento ao objeto para o qual está a transferir o equipamento. Transferir equipamento remove simultaneamente o equipamento do personagem onde estava equipado e equipa-o nouro personagem. Os equipamentos não podem ser transferidos de um personagem na área visível para um personagem na área escondida ou vice versa.

*Nota: Se você tentar transferir um equipamento de um personagem escondido para um personagem visível ou vice versa, o equipa permanece onde estava.*

601.3 Determinar a legalidade de um defensor proposto é definida em seguida.

601.3e O objeto defensor proposto não pode ter a característica escondido.

*Nota: isto significa que a não ser que um card indique isso, você não pode propor um personagem escondido como um defensor.*

## “Tornando-se um defensor”

Alguns cards tem o texto, “. . . sempre que [este personagem] se torna um defensor . . .” nas suas caixas de texto. Um personagem só se torna um defensor uma vez, mesmo se estiver sendo atacado em equipa. Alguns textos de cards antigos tiveram alterações nos seus textos para sincronizar com o novo tipo de texto.

*Exemplo: Carrion tem o seguinte texto, “Sempre que Carrion se torna um defensor, cada um dos seus oponentes perde 2 resistência e você ganha 2 resistência.” Se três personagens atacarem Carrion em equipa, ele só “se torna um defensor” uma vez, por isso o seu poder só despoleta uma vez.*

## Mudando Defensores

Alguns cards removem o defensor atual de um ataque e tornam um novo personagem no defensor. Quando isto acontece, o jogo não volta a verificar a legalidade do ataque.

*Exemplo: Jaime Ortiz <> Damage, Cybernetic Enforcer tem o seguinte texto, “Atorde um defensor Senhores do Crime que você controla >>> Remove todos os defensores do ataque. Jaime Ortiz torna-se o defensor neste ataque.” O poder de Jaime Ortiz permite-lhe tornar-se o defensor mesmo se o atacante ou atacantes não poderiam atacá-lo. Por exemplo, se Jaime Ortiz está escondido (e não poderia ser atacado.) Ele continua a poder usar o seu poder para se tornar o defensor.*

Formatted: Portuguese (Portugal)

## “Não pode atacar este turno”

Alguns cards tem o texto “. . . os personagens que você controla não podem atacar este turno.” Se um ataque já estiver acontecendo, o texto referido não irá remover os atacantes atuais do ataque. O ataque irá concluir normalmente.

## “Pode atacar personagens escondidos”

Alguns cards tem o texto “. . . pode atacar personagens escondidos.” Normalmente se um jogador não controla nenhum personagem visível ou se todos os personagens visíveis desse jogador estão atordoados, você pode atacar o jogador diretamente. No entanto, se você controla um personagem que “pode atacar personagens escondidos”, esse personagem só pode atacar o jogador diretamente se esse jogador não controlar personagens (escondidos ou visíveis) ou se todos os personagens desse jogador (visíveis ou escondidos) estiverem atordoados.

*Exemplo: O jogador A controla Luke Cage, que tem o seguinte texto, “Pague 3 resistência >>> Luke Cage pode atacar personagens escondidos este turno.” O jogador B só controla um personagem, e esse personagem está escondido. Se o jogador A não tiver usado o poder de Luke Cage, então Luke Cage pode atacar o jogador B diretamente. Se o jogador B usou o poder de Luke Cage, então Luke Cage pode atacar o personagem escondido do jogador B, mas não pode atacar o jogador B diretamente.*

## Questões Específicas de Cards

### **Blackout, Master of Darkness**

**Character, Underworld**

**Recruit Cost 4**

**8 ATK/6 DEF**

**Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)**

**Discard a card >>> Move Blackout to your hidden area or your visible area.**

Não interessa em que área Blackout está quando o seu poder resolve — você pode movê-lo para qualquer posição livre em qualquer área (incluindo a posição em que ele estava).

### **Boss of Bosses**

**Plot Twist**

**Threshold Cost 2**

**As an additional cost to play Boss of Bosses, exhaust a Crime Lords character you control.**

**Search your deck for a card named Kingpin. Reveal that card and put it into your hand.**

**Shuffle your deck.**

**Characters you control can attack hidden characters this turn.**

Os personagens que você controla podem atacar personagens escondidos este turno, mesmo se você não encontrou nenhum card chamado Kingpin no seu deck.

### **Bring the Pain**

**Plot Twist**

**Threshold Cost 1**

**Target Marvel Knights character gets +X ATK this attack, where X is that character's cost. Lose X endurance.**

Você está a perder resistência, não a pagar resistência, por isso você pode usar esta reviravolta na história mesmo se você tiver 0 ou menos resistência. Se Bring the Pain for negado, você não irá perder resistência.

**Brother Voodoo, Jericho Drumm**

**Character, Marvel Knights**

**Recruit Cost 3**

**4 ATK/4 DEF**

**Activate, discard a card >>> Put any number of cards from your hand on the bottom of your deck, then draw that many cards.**

**Activate, discard a card >>> Discard any number of cards, then draw that many cards. Use this power only if you control an Underworld character.**

"Qualquer número" ("Any Number") pode ser zero. O card que você descarta para o custo do segundo poder não é contado quando se conta o número de cards para comprar.

**Daredevil, Matt Murdock**

**Character, Marvel Knights**

**Recruit Cost 5**

**9 ATK/10 DEF**

**Loyalty.**

**Pay 3 endurance >>> Daredevil gets +2 ATK and can attack as though he had flight this turn. Move Daredevil to your hidden area. Use this power only once per turn.**

Se Daredevil já está na área escondida quando o seu poder resolve, você pode movê-lo dentro dessa área.

**Death-Stalker, Phillip Sterling**

**Character, Crime Lords**

**Recruit Cost 3**

**4 ATK/5 DEF**

**Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)**

**Activate >>> Move Death-Stalker to your hidden area or your visible area.**

Não interessa em que área Death-Stalker está quando o seu poder resolve — você pode movê-lo para qualquer posição livre em qualquer área (incluindo a posição em que ele estava).

**Dr. Strange, Stephen Strange**

**Character, Marvel Knights**

**Recruit Cost 7**

**15 ATK/15 DEF**

**Flight, Range**

**Loyalty. At the start of the combat phase, you may move any number of characters you control to your hidden area.**

**Boost 1: At the start of the combat phase this turn, choose any number of characters your opponents control. The controller of each of those characters moves it to his hidden area.**

O primeiro poder permite a você move um número qualquer de personagens (escondidos ou visíveis) para posições na sua área escondida. Isto significa que se você tiver um personagem oculto, no início da fase de combate, você pode movê-lo para uma posição diferente na sua área escondida.

Para o segundo poder, “qualquer número” (“any number”) pode ser zero.

**Dracula, Lord of the Damned**

**Character, Underworld**

**Recruit Cost 6**

**11 ATK/10 DEF**

**Flight**

**Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)**

**Whenever Dracula stuns a character, put two +1 ATK / +1 DEF counters on Dracula.**

**Boost 1: When Dracula comes into play, he gets +2 ATK and has invulnerability this turn.**

Se Dracula atordoa um personagem e ficar atordoado por esse personagem ao mesmo tempo, continua a ganhar os dois contadores.

**Dracula, Vlad Dracula**

**Character, Underworld**

**Recruit Cost 5**

**8 ATK/8 DEF**

**Flight**

**Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)**

**Whenever Dracula stuns a character, move that character to your front row and recover it unless its controller pays 5 endurance.**

Se você mover um personagem controlado por um oponente para a sua fila da frente ou de suporte, você ganha controle desse personagem.

**Geraci Family Estate**

**Location**

**Threshold Cost 1**

**At the start of the recovery phase, replace Geraci Family Estate unless you discard a card.**

**Activate >>> Target Crime Lords defender you control has reinforcement this attack.**

Você pode escolher não descartar um card, e nesse caso, Geraci Family Estate será substituída.

**Gin Genie, Beckah Parker**

**Character, X-Statix**

**Recruit Cost 2**

**2 ATK/2 DEF**

**Range**

**Whenever Gin Genie stuns a character, you may replace a resource you control for each X-Statix character you control.**

Quando o poder de Gin Genie resolver, você escolhe não substituir recursos ou substituir exatamente um recurso por cada personagem X-Statix que você controla. Se você controlar três personagens X-Statix characters quando o poder resolver, você ou não substitui recursos ou substitui exatamente três recursos.

**Good Night, Sweet Prince**

**Plot Twist**

**Threshold Cost 2**

**Play Good Night, Sweet Prince only if you control a Crime Lords character.**

**Target hidden character's controller moves that character to his visible area. That character cannot gain reinforcement this turn.**

Este card não retira reforço se o personagem já tiver reforço.

**Gravesite**

**Plot Twist**

**Threshold Cost 1**

**Ongoing: At the start of the draw phase, each player draws a card, then discards a card.**

**Each player who discards an Underworld character card this way gains 1 endurance.**

A compra/descarte de Gravesite vai para a cadeia depois da compra normal de dois cards. Isto significa que cada jogador irá comprar o seu card do Gravesite e depois descartar (se necessário) antes de comprar os dois cards normais.

**Honor Among Thieves**

**Plot Twist**

**Threshold Cost 2**

**Play Honor Among Thieves only if you control a Crime Lords character and a Sinister Syndicate character.**

**Ongoing: Characters you control with either the Crime Lords or Sinister Syndicate affiliation have both affiliations**

**Characters with cost 3 or less you control get +1 ATK.**

Apesar do card exigir que você controle um personagem Senhores do Crime (Crime Lords) e um personagem Sindicato Sinistro (Sinister Syndicate) para poder ser jogador, cada personagem com custo igual ou inferior a 3 que você controla ganha o bônus de +1 ATK independentemente da afiliação de equipa.

**Lilith, Daughter of Dracula**

**Character**

**Recruit Cost 1**

**0 ATK/1 DEF**

**Flight**

**KO Lilith, reveal an Underworld character card from your hand >>> Move target character with cost 1 or less to your front row. Use this power only during the combat phase.**

Se você mover um personagem controlado por um oponente para a sua fila da frente ou suporte, você ganha controle desse personagem.

**Marie Laveau, Voodoo Priestess**

**Character, Underworld**

**Recruit Cost 3**

**3 ATK/5 DEF**

**Range**

**Pay 2 endurance >>> Move each of your characters.**

O poder permite a você mover cada um dos seus personagens escondidos dentro da sua área escondida e mover cada um dos seus personagens visíveis dentro da sua área visível.

**Mr. Code, Masked Malcontent**

**Character**

**Recruit Cost 3**

**4 ATK/4 DEF**

**Concealed.**

**Move Mr. Code from your hidden area to your visible area >>> Target opponent moves a hidden character he controls to his visible area.**

Para poder usar o poder de Mr. Code, você tem de movê-lo da sua área escondida para a sua área visível. Se ele já estiver na sua área visível, você não pode usar este poder.

**Owl, Leland Owlsley**

**Character, Crime Lords**

**Recruit Cost 3**

**5 ATK/3 DEF**

**Flight**

**Crime Lords characters you control have flight.**

**Boost 1: When Owl comes into play, move target character with cost 1 or less an opponent controls into your front row.**

Se você mover um personagem controlado por um oponente para a sua fila da frente ou suporte, você ganha controle desse personagem.

**Professor X, Mental Master**

**Character, X-Men**

**Recruit Cost 8**

**18 ATK/18 DEF**

**Range**

**Pay 1 endurance >>> Target opponent discards a card. Use this power only during the combat phase.**

**Boost 1: When Professor X comes into play, move target character with cost 8 or less an opponent controls to your front row.**

Se você mover um personagem controlado por um oponente para a sua fila da frente ou suporte, você ganha controle desse personagem.

**Reaper, Vampire Armageddon**

**Character, Underworld**

**Recruit Cost 4**

**12 ATK/1 DEF**

**Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)**

**At the start of the build phase, KO a character you control.**

Se você não controlar outros personagens, o poder despoletado de Reaper irá forçar você a colocá-lo KO.

**Shang Chi, Master of Kung Fu**

**Character, Marvel Knights**

**Recruit Cost 2**

**2 ATK/1 DEF**

**Shang Chi gets +2 ATK and +2 DEF while attacking a character without flight and without range or while defending against a character without flight and without range.**

Enquanto Shang Chi está defendendo, ou recebe o bônus uma única vez ou não recebe vez nenhuma. Se está defendendo contra vários atacantes que não têm Vôo nem Alcance, Shang Chi só recebe +2 ATK e +2 DEF.

**Suicide, Chris Daniels**

**Character, Underworld**

**Recruit Cost 3**

**4 ATK/5 DEF**

**When Suicide is put into a KO'd pile from play, you may discard two Underworld character cards. If you do, put Suicide into your front row and Suicide cannot attack this phase.**

Se Suicide é colocado na pilha de KO na parte final da fase de recuperação, o seu poder vai para a cadeia no início da fase de compra do próximo turno. Isto significa que se você quer “trazer Suicide de volta” você tem que descartar os dois cards de personagem Submundo (Underworld) antes de você comprar os seus cards para o turno.

**The Rose, Shadowy Lieutenant**

**Character, Crime Lords**

**Recruit Cost 2**

**2 ATK/2 DEF**

**Range**

**Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)**

**Activate, move The Rose from your hidden area to your visible area >>> KO a resource you control. If you do, search your deck for a card named Made Men, reveal it, put it face down into your resource row, and shuffle your deck.**

Para poder usar o poder de The Rose, você tem que movê-lo da sua área visível para a sua área escondida. Se ele já estiver na sua área visível, você não pode usar este poder.

#### **Untouchable**

##### **Plot Twist**

##### **Threshold Cost 2**

**Play Untouchable only if you control a Crime Lords character.**

**Ongoing: At the start of the combat phase, each player chooses a character. The chosen characters cannot be the target of plot twist, payment, or triggered effects this turn.**

Um jogador pode escolher qualquer personagem, independentemente de que jogador controla esse personagem.

#### **Valeria Richards, Daughter of Doom**

##### **Character, Fantastic Four**

##### **Recruit Cost 1**

##### **0 ATK/1 DEF**

**Pay 1 endurance >>> Move Valeria Richards to your hidden area. Use this power only if you control Dr. Doom.**

**Activate >>> Draw a card. Use this power only if Valeria Richards has the Doom affiliation and only if you control Dr. Doom.**

Se Valeria Richards já está na área escondida quando o seu poder resolve, você pode movê-la dentro dessa área.

#### **Witching Hour**

##### **Plot Twist**

##### **Threshold Cost 7**

**As an additional cost to play Witching Hour, pay 2 resource points. <p> Choose any number of Underworld character cards in your KO'd pile each with a cost of 2 or less.**

**During your recruit step this turn, for each of those cards, you may recruit it as though it were in your hand, and you may pay 2 endurance rather than pay its recruit cost.**

Depois de um card que você escolheu com Witching Hour sair da sua zona de pilha de KO (por exemplo, quando você o recrutar), Witching Hour já não se “lembra” que foi um dos cards escolhidos. Isto significa, que se um card que você escolheu com Witching Hour sair da sua pilha de KO e mais tarde voltar à sua pilha de KO, você não vai poder recrutá-lo novamente (a não ser que você jogue um novo Witching Hour).

## **Cards que Receberam Errata**

#### **Advance Recon**

##### **Plot Twist**

##### **Threshold Cost 1**

Texto Antigo:

Play Advance Recon only during your first attack this turn.  
If a character you control would cause breakthrough this attack, you gain twice that much endurance instead.

Texto Novo:

Play Advance Recon only during your first attack this turn in which you control an attacker.  
If a character you control would cause breakthrough this attack, you gain twice that much endurance instead.

Esta mudança sincroniza melhor o texto do card com as regras do jogo.

**Black Magic**  
**Plot Twist**  
**Threshold Cost 3**

Texto Antigo:

Play Black Magic only during your first attack this turn.  
Put an Underworld character card from your KO'd pile on the bottom of your deck. If you do, target attacker gets +3 ATK and +3 DEF this attack.

Texto Novo:

Play Black Magic only during your first attack this turn in which you control an attacker.  
Put an Underworld character card from your KO'd pile on the bottom of your deck. If you do, target attacker gets +3 ATK and +3 DEF this attack.

Esta mudança sincroniza melhor o texto do card com as regras do jogo.

**Blackheart, Son of Mephisto**  
**Character, Underworld**  
**Recruit Cost 6**  
**14 ATK/10 DEF**

Texto Antigo:

Discard an Underworld character card >>> Blackheart cannot be stunned while attacking a character with cost 4 or less or while defending against a character with cost 4 or less.

Texto Novo:

Discard an Underworld character card >>> Blackheart cannot be stunned while attacking a character with cost 4 or less this turn or while defending against a character with cost 4 or less this turn.

**Daredevil, Guardian Devil**  
**Character, Marvel Knights**  
**Recruit Cost 7**  
**15 ATK/15 DEF**

Texto Antigo:

Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)

When you have 10 or less endurance, if Daredevil is in your hidden area, move him to your visible area.

Texto Novo:

Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)

When Daredevil comes into play or recovers, if you have 10 or less endurance and Daredevil is hidden, move him to your visible area.

Whenever you lose endurance, if you then have 10 or less endurance and Daredevil is hidden, move him to your visible area.

Esta mudança foi imposta pelos poderes despoletados por estado terem ficado obsoletos. O texto novo converte o poder despoletado por estado de Daredevil em um par de poderes despoletados por eventos.

### **Head Shot**

#### **Plot Twist**

#### **Threshold Cost 1**

Texto Antigo:

Play Head Shot only during your first attack this turn.

Target Marvel Knights attacker gets +X ATK this attack, where X is that character's cost.

Texto Novo:

Play Head Shot only during your first attack this turn in which you control an attacker.

Target Marvel Knights attacker gets +X ATK this attack, where X is that character's cost.

Esta mudança sincroniza melhor o texto do card com as regras do jogo.

### **Mephisto, Father of Lies**

#### **Character, Underworld**

#### **Recruit Cost 8**

#### **15 ATK/20 DEF**

#### **Flight, Range**

Texto Antigo:

Recruit Mephisto only if you have three or more Underworld character cards in your KO'd pile.

You cannot lose the game.

At the start of your attack step, KO three characters you control.

Texto Novo:

Recruit Mephisto only if you have three or more Underworld character cards in your KO'd pile.

You cannot lose the game and your opponents cannot win the game.

At the start of your attack step, KO three characters you control.

Este texto impede agora um oponente de ganhar o jogo através de uma condição de vitória alternativa, tal como Rigged Elections ou Xavier's Dream.

**Moon Knight, Marc Spector**  
**Character, Marvel Knights**  
**Recruit Cost 4**  
**7 ATK/6 DEF**

Texto Antigo:

Moon Knight gets +3 ATK and +1 DEF while you have the initiative.

Boost 2: When Moon Knight comes into play, if you have the initiative, he gets +4 ATK this turn. Otherwise, he gets +6 ATK this turn.

Texto Novo:

Moon Knight gets +3 ATK and +1 DEF while you have the initiative.

Boost 2: When Moon Knight comes into play, he gets +4 ATK this turn if you have the initiative. Otherwise, he gets +6 ATK this turn.

Esta mudança sincroniza melhor o texto do card com as regras do jogo.

**Never Give Up!**  
**Plot Twist**  
**Threshold Cost 4**

Texto Antigo:

Play Never Give Up! only during your first attack this turn.

KO a character you control with a team affiliation other than X-Statix. If you do, ready target X-Statix attacker you control. (The characters you KO can have the X-Statix affiliation in addition to its other team affiliations.)

Texto Novo:

Play Never Give Up! only during your first attack this turn in which you control an attacker.

KO a character you control with a team affiliation other than X-Statix. If you do, ready target X-Statix attacker you control. (The characters you KO can have the X-Statix affiliation in addition to its other team affiliations.)

Esta mudança sincroniza melhor o texto do card com as regras do jogo.

**Scarlet Spider <> Spider-Man, Successor**  
**Character, Spider-Friends**  
**Recruit Cost 2**  
**2 ATK/2DEF**

Texto Antigo:

Whenever a character named Scarlet Spider comes into play under your control, you may move it to your hidden area.

Texto Novo:

Whenever a character named Spider-Man comes into play under your control, you may move it to your hidden area.

Esta mudança corrige um erro de impressão que incorretamente tinha o nome “Scarlet Spider” na caixa de texto.

**Stilt-Man, Wilbur Day**  
**Character, Crime Lords**  
**Recruit Cost 2**  
**3 ATK/2 DEF**

Texto Antigo:

Whenever a character an opponent controls gains one or more counters or comes into play with one or more counters, put a +1 ATK / +1 DEF counter on Stilt-Man.

Boost 1: When Stilt-Man comes into play, put a +1 ATK / +1 DEF counter on him.

Texto Novo:

Whenever a character an opponent controls gains one or more counters or comes into play with one or more counters, if that character is not named Stilt-Man, put a +1 ATK / +1 DEF counter on Stilt-Man.

Boost 1: When Stilt-Man comes into play, put a +1 ATK / +1 DEF counter on him.

Esta mudança impede o jogo de terminar empatado por um ciclo infinito causado por ambos os jogadores controlarem um Stilt-Man.

**Werewolf by Night, Jack Russell**  
**Character, Underworld**  
**Recruit Cost 2**  
**2 ATK/2 DEF**

Texto Antigo:

Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)

At the start of the combat phase, if you have the initiative, Werewolf by Night gets +1 ATK and +1 DEF this turn. Otherwise, put the top card of your deck into your KO'd pile.

Texto Novo:

Concealed. (This character comes into play in the hidden area.)

At the start of the combat phase, Werewolf by Night gets +1 ATK and +1 DEF this turn if you have the initiative. Otherwise, put the top card of your deck into your KO'd pile.

Esta mudança sincroniza melhor o texto do card com as regras do jogo.