

Perguntas Frequentes de Web of Spiderman.

Geral

Evasão é uma nova palavra chave em Web of Spiderman. Esta é a entrada sobre evasão nas regras completas oficiais.

707.6 Evasão é uma palavra chave que representa um poder pago de um personagem e que tem o seguinte texto "Atordoe este personagem >>> No início da fase de recuperação deste turno, recupere este personagem." Atordoar um personagem deste modo irá resultar na perda simultânea, para o seu controlador, de resistência igual ao custo de recrutamento. (Ver regra 702.1a.)

Cards como Dr. Octopus, Otto Octavius referem-se a personagens desprotegidos. A regra seguinte explica os personagens protegidos. Um personagem que não tem a característica protegido é considerado desprotegido.

701.7 "Protegido" é uma característica que um personagem da fila de suporte pode ter. Um personagem está protegido se estiver um personagem não-atordado na fila da frente que partilha a mesma coluna que ele.

Cards como Rocket Racer referem-se a mover objetos. A regra seguinte explica o que significa mover um objeto.

512.3 Alguns modificadores instantâneos fazem um jogador mover um objeto na zona de jogo. Esse jogador pega o objeto e coloca-o numa posição vazia. Estes modificadores instantâneos terão normalmente restrições a que objetos é que podem ser movidos e para que filas é que podem ser movidos.

Cards como Lizard indicam ao jogador que pague um custo. Para pagar um custo, você tem que ter uma quantidade suficiente do que vai pagar, para pagar esse custo. Se um efeito ou poder indica que você deve pagar 4 resistência, você deve ter pelo menos 4 resistência para poder pagar.

Cards como Escolha Sádica usam a expressão “a não ser que”. A definição do termo “a não ser que” é a seguinte.

Alguns modificadores usam a frase “[Fazer uma ação] a não ser que [fazer uma segunda ação].” Isto é o mesmo do que “Você pode [fazer uma segunda ação]. Se você não o fizer, [fazer a primeira ação]”

Alguns cards são despoletados quando um jogador recruta um card. Recrutar algo significa anunciar o card e pagar os seus custos. Ver regras 505.1a-f para os passos de recrutar um personagem.

Alguns cards, como Fato-Armadura de Aranha, reduzem custos. Os custos só podem ser reduzidos a zero e nunca podem ser negativos. Efeitos que procurem pelo custo de um card procuram o valor impresso no custo do card.

Alguns cards, como Scorpion, MacDonald Gargan, referem-se a escolher um número. “Um número” pode ser zero.

Questões Específicas a Cards

Repórter Fora de Série

Reviravolta na História, Limiar 1

Como custo adicional de jogar Repórter Fora de Série, esgote um personagem Amigos do Aranha que você controla. Veja os quatro primeiros cards do topo do deck do oponente alvo. Coloque um número desses cards à sua escolha no fundo do deck desse jogador em qualquer ordem e o resto dos cards no topo numa ordem qualquer.

Se estiverem menos do que quatro cards no deck, veja todos e coloque-os pela ordem que você quiser.

Supremacia Aérea

Reviravolta na História, Limiar 1

Contínuo: Os personagens com Vôo que você controla ganham +1 DEF enquanto estiverem defendendo contra personagens sem Vôo ou Alcance. Os personagens X-Men com Vôo que você controla ganham +1 DEF enquanto estiverem defendendo contra personagens sem Vôo ou Alcance.

Supremacia Aérea refere-se a um personagem sem Vôo nem Alcance e não a “um personagem sem Vôo ou um personagem sem Alcance.”

Os personagens X-Men com Vôo beneficiam dos dois poderes de Supremacia Aérea.

Alistair Smythe, Caça Aranha Máximo

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 3

3 ATK/5 DEF

Quando Alistair Smythe entra em jogo, escolha o nome dum personagem e um oponente. O oponente escolhido não pode jogar reviravoltas na história ou virar locais para cima no mesmo turno em que recrute um personagem com o nome escolhido.

Você não escolhe o oponente e o nome do personagem até o efeito do poder despoletado resolver, por isso os oponentes podem jogar ou virar cards em resposta ao efeito despoletado sem qualquer impedimento.

Arcanjo, Anjo da Morte

Personagem, X-Men, Custo de Recrutamento 5

10 ATK/7 DEF

Os atacantes X-Men com Vôo que você controle não podem ser atordoados enquanto atacam um defensor sem Vôo ou Alcance.

Arcanjo refere-se a um personagem sem Vôo nem Alcance e não a “um personagem sem Vôo ou um personagem sem Alcance.”

Fato-Armadura de Aranha

Equipamento, Custo de Recrutamento 2

Fato-Armadura de Aranha custa menos 1 a recrutar por cada personagem Amigos do Aranha que você recrutou este turno. <p> O personagem equipado ganha +2 ATK e +2 DEF e tem reforço.

Recrutar algo significa anunciar o card e pagar os seus custos. Veja as regras 505.1a-f para os passos de recrutar um personagem.

Você não pode pagar menos do que 0 para recrutar Fato-Armadura de Aranha.

O seu custo de recrutamento não muda, só muda quanto você vai pagar quando pagar o custo.

Aunt May, May Parker

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 1

0 ATK/0 DEF

Você pode descartar um card de personagem Amigos do Aranha da sua mão em vez de pagar o custo de recrutamento da Aunt May. <p> No início da fase de recuperação, ganhe 1 resistência por cada personagem Amigos do Aranha não-atordoadado que você controla.

Os personagens com 0 DEF não são atordoados automaticamente.

Um personagem com 0 ATK irá atordoar um personagem com 0 DEF durante um ataque.

Imprensa Negativa

Reviravolta na História, Limiar 1

Contínuo: Os locais do seu oponente custam mais 1 para virar para cima. As reviravoltas na história do seu oponente custam mais 1 para jogar.

Este card não muda o custo de limiar de uma reviravolta na história, só muda quanto você paga.

Bamf!

Reviravolta na História, Limiar 3

Os personagens X-Men que você controla não podem ser atordoados enquanto estiverem atacando este turno.

Os personagens que beneficiem de Bamf! não podem ser atordoados por qualquer efeito enquanto estiverem atacando e não são limitados a “atordoados por resultado de combate.”

Black Cat, Felicia Hardy

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 4

7 ATK/6 DEF

Sempre que Black Cat atacar ou for atacada, o jogador alvo coloca o card do topo de seu deck na sua pilha de KO. Se o card tiver um custo ímpar, aquele jogador descarta um card.

Zero é um número par.

Se o deck do seu oponente estiver vazio, ele ou ela não tem que descartar.

Notícia de Última Hora

Reviravolta na História, Limiar 0

Revele o card do topo do seu deck. Se o seu custo for menor do que o número de recursos que você controla, coloque o card na sua mão.

Se for igual ou superior a esse número, coloque-o de volta no topo do deck virado para baixo.

Chameleon, Dmitri Smerdyakov

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 1

1 ATK/1 DEF

Pague 1 resistência >>> Escolha uma afiliação de equipa. Chameleon tem a afiliação de equipa escolhida este turno. Use este poder somente uma vez por turno e somente se você controla outro personagem Sindicato Sinistro. (Isto é para além das outras afiliações de equipa de Chameleon.)

Ao contrário de Kraven the Hunter, Chameleon só ganha a afiliação de equipa depois de resolver o efeito, por isso antigas afiliações escolhidas não “passam” para o próximo turno. Se Chameleon for roubado, o poder continua a lembrar-se se já foi usado ou não este turno.

Saga do Clone

Reviravolta na História, Limiar 2

Jogue Saga do Clone somente se você controla um personagem Amigos do Aranha.

Contínuo: Os personagens afiliados que você controla, assim como os cards afiliados no seu deck, mão e pilha de KO tem a afiliação de equipa Amigos do Aranha. (Isto para além de outras afiliações de equipa.)

Qualquer personagem ou card de personagem com qualquer afiliação recebe a nova afiliação.

O texto atualizado do card é diferente do que está impresso no card.

Comunicador

Equipamento, Custo de Recrutamento 0

Você pode declarar um ataque em equipa com o personagem equipado como se tivesse todas as afiliações de equipa. O personagem equipado tem "Ative >>> O defensor alvo tem reforço neste ataque."

O personagem não ganha qualquer afiliação de equipa adicional; isto não permite que cards de ligação de equipas ou Saga do Clone afetem o personagem se não o iriam afetar normalmente. O personagem pode participar num ataque em equipa independentemente de qual das afiliações é partilhadas pelo resto dos atacantes em equipa. Vários personagens, cada um equipado com o seu próprio Comunicador, podem participar juntos num ataque em equipa sozinhos sem especificar uma afiliação de equipa.

Controle de Multidão

Reviravolta na História, Limiar 2

Como custo adicional de jogar Controle de Multidão, descarte um card da sua mão. Os personagens da fila de suporte que você controla tem reforço este turno.

Controle de Multidão só afeta personagens da fila de suporte que você controla quando a reviravolta na história resolve; mover personagens para lá mais tarde no turno não lhes dará reforço, e mover personagens para a sua fila da frente mais tarde neste turno não lhes fará perder reforço.

Golpe Esmagador

Reviravolta na História, Limiar 2

O atacante alvo ganha +3 ATK e +3 DEF neste ataque enquanto estiver atacando um personagem esgotado.

O defensor não tem que esta esgotado na altura em que Golpe Esmagador é jogado.

Dagger, Tandy Bowen

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 3

4 ATK/4 DEF

Ative ---> O jogador alvo perde 1 resistência por cada card na mão dele. Use este poder somente durante o seu passo de ataque.

Os cards são contados na resolução do poder.

Clarim Diário

Local, Limiar 2

Sempre que você vira para cima Clarim Diário, escolha um nome de personagem.

Sempre que um personagem, controlado por um oponente, com o nome que você escolheu for atordoado, se foi atordoado por um ou mais personagens Amigos do Aranha que você controla, você pode virar para baixo um recurso que você controle e que esteja virado para cima.

Clarim Diário pode virar-se a si próprio para baixo usando o seu próprio efeito. Se o personagem escolhido for atordoado por um ataque em equipa por Amigos do Aranha, o personagem escolhido só fica atordoado um vez e só irá despoletar Clarim Diário uma vez.

O texto atualizado do card é diferente do que está impresso no card.

Experiência Perigosa

Reviravolta na História, Limiar 4

Como custo adicional de jogar Experiência Perigosa, esgote um personagem Sindicato Sinistro que você controle. Escolha o nome de uma reviravolta na história. Revele cards do topo do seu deck até você revelar uma reviravolta na história com o nome escolhido. Coloque essa reviravolta na história na sua mão e baralhe os cards revelados no seu deck. Perca 1 resistência por cada card revelado deste modo.

Isto pode facilmente colocar você abaixo de 0 resistência; você está a perder resistência, não a pagar resistência. Se não estiver nenhuma reviravolta na história com o nome escolhido no seu deck, você revela o deck todo, depois baralha-o, e depois perde resistência igual ao número de cards no deck. Você não tem que escolher o nome de uma reviravolta na história que esteja no teu deck, mas você tem que escolher um nome que exista no jogo **Vs. System**.

Daredevil, O Homem Sem Medo

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 5

9 ATK/8 DEF

Enquanto estiver atacando um personagem com custo igual ou superior a 5, Daredevil não pode ser atordoado.

Demolidor não pode ser atordoado por nenhum efeito enquanto estiver atacando um personagem com custo igual ou superior a 5.

Programa Isco

Equipamento, Custo de Recrutamento 0

Único. Equipe somente num personagem Destino exército que você controle. O personagem equipado perde todos os nomes e ganha o nome Dr. Destino.

Isto significa que você agora controla Dr. Destino, e agora controla um personagem chamado Dr. Destino. Se você controla um personagem não-atordoado equipado com Programa Isco e você recrutar um personagem chamado Dr. Destino, o personagem equipado é colocado na sua pilha de KO.

Parte do Diabo

Reviravolta na História, Limiar 2

Contínuo: Coloque KO um personagem que você controla >>> Coloque um contador +1 ATK / +1 DEF num personagem Destino alvo que você controla.

Você pode escolher como alvo o personagem que você planeia colocar KO se você quiser, porque o alvo é determinado antes dos custos serem pagos, mas depois o efeito é negado na resolução, e nenhum contador é colocado.

Dr. Hauptmann, Inventor Diabólico

Personagem, Destino, Custo de Recrutamento 1

1 ATK/1 DEF

Você pode descartar um card de personagem Destino exército da sua mão em vez de pagar o custo de recrutamento de Dr. Hauptmann. Ative >>> O atacante Destino exército alvo que você controla ganha +X ATK neste ataque, onde X é igual ao custo desse atacante.

Isto não modifica o custo de recrutamento, só permite a você pagar de modo diferente.

Dr. Octopus, Doc Ock

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 7

15 ATK/15 DEF

Os defensores Sindicato Sinistro que você controla têm reforço. Sempre que Dr. Octopus atordoar um defensor, você pode atordoar um personagem alvo da fila de suporte.

Escolhe-se o alvo ao anunciar o efeito despoletado; decide-se se o personagem é atordoado na resolução.

Emma Frost, Diretora da Academia de Xavier
Personagem, X-Men, Custo de Recrutamento 6
12 ATK/10 DEF

Lealdade. Ative >>> O oponente alvo descarta um card da sua mão. Compre um card. Use este poder somente durante a fase de combate. Ative >>> Emma Frost ganha +3 DEF neste ataque.

Você compra o card mesmo que a mão do oponente alvo esteja vazia. O seu oponente descarta mesmo que você não possa comprar um card.

Laboratório Científico da ESU

Local ,Limiar 2

Sempre que um defensor que você controle receber um aumento de poder, é considerado reforçado neste ataque. Esgote dois personagens Amigos do Aranha que você controle >>> Compre um card.

Se um jogador der um aumento de poder a um personagem Irmandade enquanto controlar um Laboratório Científico da ESU e uma Cidade Perdida, Cidade Perdida substitui "aumento de poder" com "+3/+3", que não é um aumento de poder. Isto significa que Laboratório Científico da ESU não irá despoletar.

Isto irá despoletar várias vezes para vários aumentos de poder para o mesmo defensor, já que “receber um aumento de poder” é o evento de adicionar o modificador.

Lutar Até Ao Fim

Reviravolta na História, Limiar 1

Escolha um atacante controlado por um oponente e um defensor que você controle. Sempre que o atacante escolhido atordoar o defensor escolhido neste ataque, coloque esse defensor KO. Sempre que o defensor escolhido atordoar o atacante escolhido neste ataque, coloque esse atacante KO.

Isto não faz alvo a nenhum dos personagens. Se um atordoar o outro, ambos vão ser colocados KO, mas o defensor é colocado KO antes do atacante ser, por causa da ordem especificada em 506.3, e porque o jogador primário deve ser o controlador do atacante.

Torres Fisk

Local ,Limiar 2

Sempre que você recrutar um card de personagem Sindicato Sinistro com um custo igual ou superior a 4, você pode colocar um card de personagem Sindicato Sinistro com custo igual ou inferior a 1 da sua mão na sua fila da frente.

O poder despoletado de Fisk Towers irá despoletar quando você anunciar o card de personagem e pagar os custos e irá resolver antes do personagem entrar em jogo.

Isto não recruta o segundo personagem de modo algum; se tiver algum Aumento não poder ser usado.

Lança-Chamas

Equipamento, Custo de Recrutamento 1

O personagem equipado ganha +5 ATK. Sempre que o personagem equipado for atordoado, coloque KO o personagem equipado. Esgote o personagem equipado >>>> O jogador alvo perde 5 resistência. Use este poder somente uma vez por turno.

O ultimo poder é um poder pago do Lança-Chamas, não do personagem. Se o equipamento for movido, transferido ou mudar de controlador, vai-se lembrar que o poder já foi usado este turno.

Aliança Forçada

Reviravolta na História, Limiar 2

Escolha uma afiliação de equipa dos personagens que você controla. Contínuo: Se você escolheu uma afiliação de equipa, os personagens afiliados que você controla perdem todas as afiliações de equipa e ganham a afiliação da equipa escolhida.

Os personagens não perdem as suas outras afiliações ou ganham a afiliação escolhida até o efeito da reviravolta na história resolver, porque você não escolhe a afiliação até essa altura. Se nenhum dos seus personagens tiver uma afiliação, então você não poder escolher uma e os personagens afiliados não perdem as suas afiliações.

Aliança Forçada não afeta de modo algum o modificador “como se” de Comunicador.

Aliança Forçada não afeta cards na sua mão, pilha de KO, ou deck. Se o card na sua mão for, por exemplo, um card Amigos do Aranha e tiver Lealdade, se você não escolheu Amigos do Aranha, então você não pode recrutar o personagem.

Este texto atualizado do card é diferente do texto impresso no card.

Diversão e Jogos

Reviravolta na História, Limiar 2

Como custo adicional de jogar Diversão e Jogos, descarte um card de personagem Amigos do Aranha da sua mão. Contínuo: Os personagens têm "Ative >>> Negue o efeito ativado alvo controlado por um oponente."

Todos os personagens ganham o poder ativado enquanto Diversão e Jogos está virado para cima na sua fila de recursos. O poder concedido pode ser usado para negar o uso por um oponente do poder concedido, já que ele próprio é um poder ativado.

Apanhem-no, Meus Bichosss

Reviravolta na História, Limiar 4

Jogue Apanhem-no, Meus Bichosss somente durante a fase de combate. Como custo adicional de jogar Apanhem-no, Meus Bichosss, esgote cinco personagens Sindicato Sinistro que você controla. O oponente alvo coloca KO um personagem não-atordoado que ele controle.

Isto não faz alvo ao personagem não-atordoado, somente ao oponente. Esse oponente escolhe qual personagem não-atordoado irá colocar KO.

Planador Goblin

Equipamento, Custo de Recrutamento 2

Planador Goblin custa menos 1 a recrutar por cada personagem Sindicato Sinistro que você recrutou este turno. O personagem equipado ganha +4 ATK, tem Vôo, e tem Alcance.

Recrutar algo significa anunciar e pagar os custos. Ver regras 505.1a-f para os passos de recrutamento um personagem ou equipamento.

Você não pode pagar menos do que 0 para recrutar Planador Goblin. O seu custo de recrutamento não muda, somente quanto você tem que pagar quando pagar o seu custo.

Vai Para a Minha Zona?

Reviravolta na História, Limiar 3

Os personagens Amigos do Aranha que você controla podem atacar este turno como se tivessem Vôo e Alcance. Contínuo: Os personagens chamados Homem-Aranha que você controla ganham +1 ATK.

Isto não dá Vôo ou Alcance, só permite agir e atacar como se tivessem.

Green Goblin, Norman Osborn

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 5

9 ATK/9 DEF

Ative, descarte um card de personagem Sindicato Sinistro de sua mão >>>> Coloque KO o personagem alvo que esteja desprotegido na fila de suporte. O seu controlador perde resistência igual ao custo desse personagem. Use este poder somente durante o seu passo de ataque.

Um personagem atordoado é um alvo legal desde que esteja na fila de suporte—um personagem atordoado nunca está protegido. Se o alvo é um personagem atordoado, o controlador irá perder a resistência.

Se o alvo for protegido antes do efeito resolver, o efeito é totalmente contrariado.

Capangas Contratados

Reviravolta na História, Limiar 2

Os personagens que você controla que entraram em jogo este turno ganham +1 ATK neste turno. Os personagens Sindicato Sinistro que você controla que entraram em jogo este turno ganham +1 ATK adicional neste turno.

Isto irá afetar os personagens que ainda não estavam em jogo quando Hired Goons resolveu.

O primeiro poder afeta todos os personagens que entraram em jogo este turno, não só os seus, desde que você os controle.

Hobgoblin, Roderick Kingsley

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 6

13 ATK/10 DEF

Lealdade. Quando Hobgoblin é colocado numa pilha de KO vindo de jogo, você pode fazer cada jogador colocar KO um recurso que ele controle.

Ou todos os personagens colocam KO um recurso, ou ninguém o faz; você não pode escolher individualmente para cada jogador.

Tocha Humana, Rival Amigo

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 5

8 ATK/9 DEF

Sempre que Tocha Humana ataca ou é atacado, você pode pagar 3 resistência. Se você o fizer, Tocha Humana ganha +X ATK neste ataque, onde X é o número de outros personagens Amigos do Aranha não-atordoados que você controla.

O poder despoletado de Tocha Humana irá despoletar uma vez por cada atacante em equipa se ele for atacado em equipa, e os bônus acumulam nesse caso. Você só pode pagar 3 resistência por atacante que o esteja a atacar, e cada um dos poderes despoletados resolve separadamente, por isso você paga em alturas diferentes, e ele ganha ATK em alturas diferentes.

Hydro-Man, Morris Bench

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 5

7 ATK/7 DEF

Sempre que Hydro-Man for atordoado, recupere-o no início da fase de recuperação.

Se ele conseguir ser atordoado mais do que uma vez por turno, ele irá recuperar esse número de vezes no início da fase de recuperação, e, se você escolher, durante a recuperação “grátis” dada pelas regras.

Isto é um poder despoletado que despoleta no início da fase de recuperação. Não substitui a sua recuperação “grátis” do turno.

Iceman, Cabeça Fria

Personagem, Amigos do Aranha, 6

12/12

No início da fase de recuperação, cada oponente com três ou mais cards na mão descarta cards até só ter dois cards na mão.

Os oponentes descartam todos ao mesmo tempo; ninguém pode ver o que o outro vai descartar, a não ser que por alguma razão alguém está a jogar com a sua mão revelada.

Ameaça Insignificante

Reviravolta na História, Limiar 3

Como custo adicional de jogar Ameaça Insignificante, esgote um defensor Irmandade que você controle. Atordoe o atacante alvo se o seu custo é menor do que o custo do personagem Irmandade que você esgotou.

Escolha o alvo antes de pagar os custos. Pode ter como alvo qualquer atacante. Ameaça Insignificante compara custos na resolução.

J. Jonah Jameson, Sensionalista

Personagem, Custo de Recrutamento 1

1 ATK/1 DEF

Se você ganhar o jogo, você escolhe quem começa com a iniciativa da próxima vez que você jogar com o mesmo oponente ou oponentes.

Para efeitos de jogo de torneio, o poder contínuo deste card não passa para rondas diferentes. J. Jonah Jameson tem que estar em jogo quando você ganha para o seu efeito contínuo funcionar.

Jackal, Dr. Miles Warren

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 4

6 ATK/6 DEF

Ative >>> Coloque um card de personagem Sindicato Sinistro com custo igual ou inferior a 3 da sua mão na sua fila de suporte esgotado. Use este poder somente durante a fase de recuperação.

Isto não recruta de modo algum o personagem, por isso aumento não pode ser usado como parte do processo. Você pode usar este poder quer você tenha um card deste tipo na mão ou não, mas se você tiver um na sua mão na resolução, você tem que o colocar em jogo.

John Proudstar <> Thunderbird, Guerreiro Apache

Personagem, X-Men, Custo de Recrutamento 4

9 ATK/8 DEF

Sempre que John Proudstar for atordado, no início da fase de recuperação, se estiver atordado, coloque-o KO.

O poder despoletado de John Proudstar prepara um modificador condicional adiado. No início da fase de recuperação, se John Proudstar já não está atordado, o modificador condicional adiado não irá despoletar. Se ele for recuperado antes do efeito despoletado resolver, então o efeito será negado na resolução pelas regras do jogo.

Julia Carpenter <> Spider-Woman, Tecelã de Teia

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 4

7 ATK/7 DEF

Evasão. Ative, descarte dois cards de personagem Amigos do Aranha da sua mão >>>> O personagem alvo não pode atacar neste turno a não ser que ataque em equipa. Use este poder somente durante a fase de construção.

Pode ter como alvo personagens que não seriam capazes de atacar, se você quiser.

Kaine, Clone Imperfeito

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 6

12 ATK/12 DEF

Enquanto você controlar outro personagem Amigos do Aranha, Kaine tem a afiliação de equipa Amigos do Aranha. Sempre que Kaine atordoar um defensor Sindicato Sinistro, coloque esse personagem KO.

Kaine mantém todas as suas afiliações de equipa atuais se ganhar a afiliação de equipa Amigos do Aranha.

Kingpin, Patrão do Crime

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 6

7 ATK/7 DEF

Kingpin ganha +1 ATK e +1 DEF por cada outro personagem Sindicato Sinistro que você controla. Esgote um local que você controla >>> O personagem Sindicato Sinistro alvo que você controla ganha +1 ATK e +1 DEF neste ataque.

Nenhum dos casos é um aumento de poder; o segundo poder faz o mesmo que um aumento de poder faria, mas não é.

Kraven the Hunter, Sergei Kravinoff

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 4

6 ATK/6 DEF

No início da fase de combate, você pode escolher um nome de personagem. Kraven ganha +4 ATK enquanto estiver atacando um personagem com esse nome este turno.

Você pode escolher um personagem de **Vs. System** independentemente de estar em jogo ou não.

"Esse nome" é o último nome escolhido. Kraven the Hunter mantém a sua última escolha se você não escolher um novo nome, por isso você não pode "des-escolher" e deixar a sua escolha em branco depois de ter escolhido um nome.

Toca do Leão

Local, Limiar 2

Pague 1 ponto de recurso >>> O personagem Sindicato Sinistro alvo ganha +4 ATK neste turno. Use este poder somente uma vez por turno.

Você só pode usar o poder durante o seu passo de recrutamento, porque é a única altura em que você tem pontos de recurso para pagar o custo.

Lyja, The Lazerfist

Personagem, Skrull, Custo de Recrutamento 3

4 ATK/3 DEF

Enquanto você controlar outro personagem Quarteto Fantástico, Lyja tem a afiliação de equipa Quarteto Fantástico. Coloque KO Lyja >>> Recupere o personagem Quarteto Fantástico atordoado alvo que você controla.

Lyja irá perder a sua afiliação atribuída se você perder o controle de todos os seus outros personagens Quarteto Fantástico. Ganhar a afiliação Quarteto Fantástico não a faz perder as outras afiliações que tenha.

Madame Web, Cassandra Webb
Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 3
3 ATK/1 DEF

Sempre que um personagem Amigos do Aranha que você controla usar um poder ativado, ganhe 2 resistência. Ative >>> Veja os dois primeiros cards do deck do jogador alvo. Você pode colocar esses cards na pilha de KO desse jogador ou voltar a colocá-los no topo do deck em qualquer ordem.

Você pode colocar os dois cards de novo no topo do deck em qualquer ordem, ou colocar os dois cards na sua pilha de KO. Você não pode escolher colocar um no topo e outro na sua pilha de KO.

Mark II, Number II, Líder de Unidade
Personagem, Sentinelas, Custo de Recrutamento 3
4 ATK/4 DEF

Os personagens Sentinelas que você controla não podem ser atordoados ou colocados KO por efeitos de reviravoltas na história não-contínuas que os seus oponentes controlem.

Isto não os impede de serem atordoados ou colocados KO por combate ou por efeitos de personagens, equipamentos, locais, reviravoltas na história contínuas, ou pelas regras.

Primeira Família da Marvel
Reviravolta na História, Limiar 3

Se você controla O Coisa, os personagens que você controla ganham +1 ATK este turno. Se você controla Mulher Invisível, os personagens que você controla ganham +1 DEF este turno. Se você controla Senhor Fantástico, devolva o card de equipamento alvo da sua pilha de KO para a sua mão. Se você controla Tocha Humana, os personagens que você controla tem Vão e Alcance este turno.

Esta reviravolta na história coloca um efeito na cadeia. As quatro partes do efeito são independentes e vão verificar cada “Se” somente na resolução. Esta reviravolta na história tem um alvo, escolhido no anúncio, independentemente de você controlar o Senhor Fantástico ou não.

Você tem que ter um card de equipamento na sua pilha de KO para poder anunciar esta reviravolta na história.

Mary Jane Watson, MJ
Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 1
1 ATK/1 DEF

Os defensores Amigos do Aranha protegidos que você controla tem reforço. Sempre que um ou mais atacantes em equipa Amigos do Aranha que você controla atordoarem um defensor, compre um card.

O poder despoletado de Mary Jane Watson despoleta quando um personagem é atordado por um ou mais atacantes em equipa ao mesmo tempo. Só despoleta uma vez por ataque, independentemente do número de atacantes em equipa.

Mattie Franklin <> Spider-Woman, Dádiva de Poder
Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 6
11 ATK/11 DEF

Sempre que Mattie Franklin ataca ou é atacada, revele qualquer número de recursos virados para baixo que você controla. Mattie Franklin ganha +1 ATK e +1 DEF neste ataque por cada card de personagem Amigos do Aranha que você revelou deste modo. Depois coloque KO todos os cards de personagem Amigos do Aranha que você revelou, e coloque o card do topo do seu deck na sua fila de recursos por cada card que você colocou KO deste modo.

Se ela for atacada em equipa, irá despoletar uma vez por cada atacante de equipa, e irão resolver separadamente, e os bónus irão acumular, mas você não poderá usar o mesmo card de personagem Amigos do Aranha para mais do que um dos poderes despoletados.

Liceu Midtown
Local, Limiar 1

Sempre que você recrutar um personagem Amigos do Aranha não-exército, você pode pagar 1 ponto de recurso. Se você o fizer, compre um card.

Isto irá despoletar no anúncio do recrutamento, e resolve antes do personagem entrar em jogo. Você pode pagar 1 ou nada; não diz “você pode pagar quantos pontos de recurso você quiser”.

Mimic, Calvin Rankin
Personagem, Irmandade, Custo de Recrutamento 6
12 ATK/12 DEF

Enquanto outro personagem tiver Vôo, Mimic tem Vôo. Enquanto outro personagem tiver Alcance, Mimic tem Alcance. No início da fase de combate, Mimic ganha os poderes ativados do personagem alvo neste turno. (Se algum dos poderes usar o nome do personagem, use o nome deste personagem em vez do original.)

Mimic pode ganhar poderes ativados dados a personagens por equipamentos, tal como Comunicador, Arma Sónica, Hardware Avançado, Cinto Utilitário ou Roda de Pragas.

Apropriação Indevida
Reviravolta na História, Limiar 1

Escolha um: Coloque KO o equipamento alvo que um oponente controla; ou transfira o equipamento alvo para o personagem Irmandade alvo sem equipamento que você controla.

O segundo modo tem dois alvos, mas se um se tornar ilegal não haverá efeito, porque ou não se pode transferir um equipamento ilegal, ou não se pode colocar equipamento num personagem ilegal.

Mojoverso

Local ,Limiar 1

Os atacantes sem afiliação de equipa ganham +1 ATK e +1 DEF. Ative >>> O personagem alvo que você controla perde todas as afiliações de equipa este turno.

A segunda habilidade pode “sobrepôr-se” a um card de ligação de equipa com um selo temporal anterior. Isto não impede personagens com Comunicador de se juntar a ataques em equipa, e Comunicador não impede um personagem não-afiliado de receber o bônus.

Mole Man, Líder dos Moloids

Personagem, Custo de Recrutamento 2

2 ATK/2 DEF

Mole Man ganha +1 ATK e +1 DEF por cada reviravolta na história contínua que você controla.

Isto é um poder contínuo, por isso as suas estatísticas sobem e descem com as suas Reviravoltas na História contínuas. Reviravoltas na História viradas para baixo são “apenas recursos”, por isso não contribuem mesmo que toda a gente saiba que tipo de cards são.

Morbius, Dr. Michael Morbius

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 5

8 ATK/8 DEF

Sempre que Morbius atordoar um personagem, ganhe resistência igual ao custo desse personagem.

O jogador que ganha resistência é o jogador que controla Morbius quando ele atordoar o personagem. Se Morbius de algum modo atordoar vários personagens ao mesmo tempo, o efeito irá despoletar uma vez por cada personagem, e você irá ganhar resistência separadamente por cada um.

Mundo do Crime

Local ,Limiar 1

Vire para cima Mundo do Crime somente durante a fase de construção. Como custo adicional de virar para cima Mundo do Crime, descarte um card da sua mão. Os personagens ganham "Ative, descarte um card da sua mão >>> Coloque KO o personagem afiliado atordoado alvo."

Todos os personagens ganham o poder, não apenas os seus personagens. Se Mimic ganhar este poder enquanto já tiver o poder, não pode “usar duas vezes ao mesmo tempo”—ele tem de usar um ou o outro.

Meu Herói

Reviravolta na História, Limiar 3

Escolha um personagem que você controle. Contínuo: Enquanto o personagem escolhido estiver preparado e na fila da frente, os personagens Amigos do Aranha da fila de suporte que você controla estão protegidos.

Você não pode escolher o personagem até o efeito da reviravolta na história resolver, por isso os seus personagens da fila de suporte não estarão protegidos até essa altura.

Boa Tentativa!

Reviravolta na História, Limiar 2

Negue a reviravolta na história ou efeito pago alvo que tem como alvo um personagem Amigos do Aranha que você controla.

Boa Tentativa! pode ter como alvo um efeito de reviravolta na história na cadeia quer tenha sido jogado da mão ou não. Não irá fazer nada para parar efeitos sem alvo ou modificadores da parte contínua de uma reviravolta na história.

Sem Medo

Reviravolta na História, Limiar 1

Escolha um: o atacante alvo ganha +3 ATK neste ataque enquanto estiver atacando um personagem com custo superior; o defensor alvo ganha +3 ATK neste ataque enquanto estiver defendendo um personagem com custo superior.

O defensor só recebe o bônus uma vez, independentemente do número de atacantes com custo superior que estejam a atacá-lo em equipa.

Nova, Richard Rider

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 6

11/12

Sempre que Nova ataca você pode descartar um card de personagem Amigos do Aranha de sua mão. Se você descartar, Nova ganha +X ATK neste ataque, em que X é igual ao custo do card que você descartou.

O poder de Nova só irá despoletar uma vez por ataque. Você não pode descartar mais do que um card.

Indústrias Osborn

Local ,Limiar 1

Ative, descarte um card personagem Sindicato Sinistro de sua mão >>> Compre um card.

Ative, descarte dois cards de sua mão >>> Compre um card.

Você pode descartar dois cards Sindicato Sinistro da sua mão para jogar o segundo efeito de Osborn Industries.

Doca 4

Local ,Limiar 1

Cada personagem Quarteto Fantástico que você controla pode ser equipado com até dois equipamentos.

Isto sobrepõem-se à restrição normal de colocar um equipamento num personagem já equipado; os personagens afetados passam a ser alvos ilegais para recrutar equipamento se já tiverem dois equipamentos, etc.

Distração Agradável

Reviravolta na História, Limiar 2

Jogue Distração Agradável somente durante o seu passo de ataque. O personagem alvo não pode atacar este turno.

Isto não remove um personagem que já seja atacante de combate, nem cancela um ataque prévio; somente impede o alvo de ser proposto como atacante mais tarde no turno.

Post, Kevin Tremain

Personagem, Irmandade, Custo de Recrutamento 5

10/10

Quando Post entra em jogo, atordoe um personagem Irmandade que você controle. Post ganha +2 DEF enquanto estiver defendendo.

Se você não controlar nenhum outro personagem Irmandade, Post provavelmente terá que se auto-atordoar.

Vínculo de Poder

Reviravolta na História, Limiar 4

Como custo adicional de jogar Vínculo de Poder, esgote um número de personagens X-Men que você controla. Atordoe o personagem alvo se o seu custo for menor do que o número de personagens X-Men que você esgotou deste modo.

Vínculo de Poder pode ter como alvo qualquer personagem. “um número” pode ser zero.

Prowler, Hobie Brown

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 1

1/1

Sempre que Prowler causa dano de ruptura, compre um card, depois descarte um card da sua mão.

Se você não puder comprar um card, continua a ter que descartar.

Purple Man, Zebediah Killgrave

Personagem, Doom, Custo de Recrutamento 3

4/4

Ative >>> Coloque KO um recurso que você controle. Mova o recurso virado para baixo alvo que um oponente controla para a sua fila de recursos. Esse oponente coloca o card do topo do seu deck na fila de recursos dele.

Purple Man verifica os alvos tanto no anúncio como na resolução. O recurso tem que continuar virado para baixo, senão todo o efeito será negado pelas regras do jogo.

Rejuvenescimento

Reviravolta na História, Limiar 4

Como custo adicional de jogar Rejuvenescimento, esgote um personagem Sindicato Sinistro que você controla. Ganhe 1 resistência por cada card de personagem na pilha de KO do oponente alvo.

Conte os cards nessa pilha de KO na resolução do efeito da reviravolta na história.

Isto não é de modo algum uma reviravolta na história contínua; a quantidade de resistência que você ganha não “aumenta nem diminui mais tarde”.

Rhino, Alex O'Hirn

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 3

7/4

No início do seu passo de recrutamento, pague 4 resistência ou coloque KO Rhino.

Trate isto como se o texto fosse “Coloque KO Rhino se você não pagar 4 resistência”; se você não tiver 4 resistência, você tem que colocar KO Rhino se ele ainda estiver em jogo

na resolução.

Erguer do Túmulo

Reviravolta na História, Limiar 2

Como custo adicional de jogar Erguer do Túmulo, pague 5 resistência. Recupere o personagem atordoado alvo que você controla e mova-o para a sua fila de suporte. Perca resistência igual ao custo desse personagem.

O personagem escolhido não precisava de estar na fila da frente, e pode ser movido para a sua posição atual se começou na fila de suporte.

O texto atualizado do card é diferente do que está imprimido no card.

Rocket Racer, Robert Farrell

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 1

1/1

Evasão. Enquanto um personagem Amigos do Aranha estiver a proteger Rocket Racer, esse personagem tem reforço. Pague 1 resistência >>> Mova Rocket Racer.

Você pode mover Rocket Racer para qualquer posição livre da sua fila da frente ou de suporte, incluindo a posição onde ele começou.

Se um personagem estava a proteger Rocket Racer, e Rocket Racer for mudado para uma posição diferente, então o personagem que o estava a proteger deixa de ter reforço.

Escolha Sádica

Reviravolta na História, Limiar 3

Jogue Escolha Sádica somente se você controla um personagem Sindicato Sinistro.

Coloque KO o personagem atordoado alvo a não ser que o seu controlador descarte dois cards de sua mão.

Um jogador tem de descartar dois cards para evitar colocar KO um personagem. Ver definição de “a não ser que” nas regras completas.

Sandman, William Baker

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 6

8/8

Quando Sandman entra em jogo, coloque seis contadores +1 ATK / +1 DEF nele. Sempre que Sandman é atordoado, remova todos os contadores dele.

Quando Sandman for atordoado, você tem que remover todos os contadores de todos os tipos que ele possa ter.

Scarlet Spider, Ben Reilly

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 6

10/12

Os outros personagens Amigos do Aranha que você controla ganham +2 ATK enquanto estiverem atacando. Revele Scarlet Spider da sua mão >>> Os cards de personagem chamados Spider-Man não são únicos este turno. Use este poder somente enquanto Scarlet Spider está na sua mão.

Você pode usar o segundo poder várias vezes num turno, já que não faz Scarlet Spider sair da sua mão, mas o modificador desse efeito não faz nada a mais se for feito várias vezes em vez de uma única.

Scorpion, MacDonald Gargan

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 5

9/8

Pague 2 resistência >>> Os personagens esgotados que os seus oponentes controlam perdem reforço este turno. Aumento 2: Quando Scorpion entra em jogo, esgote qualquer número de personagens alvo com custo combinado igual ou inferior a 5.

Scorpion não impede o personagem de ganhar reforço mais tarde através de outro modificador.

Shocker, Herman Schultz

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 4

7/6

Ative >>> O oponente alvo esgota um personagem da fila da frente que ele controle e um personagem da fila de suporte que ele controle. Use este poder somente durante o seu passo de ataque.

Isto não faz alvo a nenhum dos personagens, por isso você ainda consegue fazer o seu oponente esgotar um personagem mesmo se ele não controla nenhum personagem do outro tipo. O seu oponente escolhe que personagens esgotar.

Shriek, Frances Barrison

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 2

2/1

Os outros personagens ganham +1 ATK.

Shriek dá o bônus de +1 ATK a todos os outros personagens que você e os seus oponentes controlem.

Portal do Destino

Local, Limiar 1

Sempre que um personagem X-Men que você controla recuperar coloque um contador de renascimento em Portal do Destino. <p> Remova três contadores de renascimento de Portal do Destino ---> Recupere o personagem alvo. Use este poder somente durante a fase de combate.

A resolução do segundo poder irá despoletar o primeiro.

Silvermane, Silvio Manfredi

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 2

0/2

Silvermane ganha +1 ATK por cada recurso que você controla. Aumento 5: Quando Silvermane entra em jogo ganha +1 ATK neste turno por cada recurso controlado pelo oponente alvo.

O primeiro poder é contínuo, por isso o ATK de Silvermane sobe ou desce de acordo com os seus recursos. Conte os recursos do oponente na resolução do segundo poder.

Sexteto Sinistro

Reviravolta na História, Limiar 2

Jogue Sexteto Sinistro somente se você controla um personagem Sindicato Sinistro.

Contínuo: Os personagens afiliados que você controla, assim como os cards afiliados no seu deck, mão e pilha de KO tem a afiliação de equipa Sindicato Sinistro. (Isto para além das outras afiliações de equipa.)

Qualquer personagem ou card de personagem com qualquer afiliação ganha a nova afiliação.

Este texto atualizado é diferente do texto impresso no card.

Cortina de Fumo

Equipamento, Custo de Recrutamento 1

Coloque KO Cortina de Fumo ---> O atacante alvo não pode ser atordado neste ataque.

Cortina de Fumo pode ser usado em qualquer atacante alvo, incluindo os atacantes do seu oponente, e não está limitado ao personagem equipado com Cortina de Fumo.

Arma Sónica

Equipamento, Custo de Recrutamento 0

Sempre que o personagem equipado ataca um defensor, esgote esse defensor. O personagem equipado tem "Ative ---> Remova todos os contadores +1 ATK / +1 DEF do personagem alvo."

Mimic pode roubar esta habilidade, já que o personagem ganha a habilidade dada pelo equipamento.

Se o defensor já estiver esgotado, não lhe acontece mais nada.

Speed Demon, James Sanders

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 1

1/1

Evasão. Speed Demon não pode ser equipado. Pague 1 resistência >>> Prepare Speed Demon. Ele não pode atacar este turno. Use este poder somente uma vez por turno.

Speed Demon é um alvo ilegal para recrutar equipamento e não pode receber equipamento – movido, transferido ou colocado em jogo de outra zona – de modo algum.

Se Speed Demon já estiver atacando, usar o seu segundo poder não o remove de combate, só o impede de ser incluído em futuros ataques propostos este turno.

Caça Aranha

Reviravolta na História, Limiar 2

Escolha o nome de um personagem. Os personagens Sindicato Sinistro que você controla ganham +2 ATK este turno enquanto estiverem atacando um personagem com o nome escolhido. Contínuo: No início do seu passo de recurso, você pode pagar 4 resistência. Se você o fizer, vire Caça Aranha para baixo.

O nome é escolhido antes do modificador ser aplicado. Ao contrário de Kraven the Hunter, os nomes previamente escolhidos não “continuam” entre os turnos. Você pode usar esta Reviravolta na História antes do seu passo de recurso, virá-lo para baixo durante esse passo, e depois usá-lo novamente para ganhar “duplo bônus” ou ganhar bônus para dois nomes diferentes neste turno. O segundo poder é despoletado, e despoleta assim que o seu passo de recurso começa, por isso você só pode virá-lo para baixo uma vez.

Spider-Man, Simbiote Extra-Terrestre

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 5

9/9

Evasão. Se Spider-Man fosse receber um aumento de poder, você pode colocar um contador +1 ATK / +1 DEF nele em vez disso. Sempre que Spider-Man for atordoado por um personagem controlado por um oponente, remova todos os contadores do Spider-Man.

Se você colocar o contador, está a substituir o aumento de poder, por isso o Laboratório

Científico ESU não irá despoletar nesse caso.

Spider-Man, Spider-Man Cósmico

Personagem, Amigos do Aranha, Custo de Recrutamento 8

17/17

Os atacantes Amigos do Aranha que você controla não podem ser atordoados. No início da fase de combate, Spider-Man ganha +1 ATK e +1 DEF por cada personagem não-atordoadado que o oponente alvo controla.

Conte os personagens não-atordoados na resolução do efeito do poder despoletado. O Homem-Aranha recebe o bônus antes que qualquer ataque possa ser declarado.

Este texto atualizado é diferente do que está impresso no card.

Localizador Aranha

Reviravolta na História, Limiar 1

Jogue Localizador Aranha somente se você controla um personagem Amigos do Aranha e somente durante a fase de construção. Escolha um personagem controlado por um oponente. Contínuo: O personagem escolhido não pode ser alvo de reviravoltas na história ou poderes pagos controlados pelo seu controlador.

Você não escolhe o personagem até o efeito da Reviravolta na História resolver, por isso o personagem não deixa de poder ser alvo até essa altura.

Soco Traíçoeiro

Reviravolta na História, Limiar 1

Os personagens que você controla não podem ser atordoados enquanto estiverem atacando defensores esgotados este turno.

Os personagens afetados por Soco Traíçoeiro não podem ser atordoados por nenhum efeito enquanto estiverem atacando um defensor esgotado; não é limitado a “atordoadado por resultado de combate.”

Supernova

Reviravolta na História, Limiar 3

Como custo adicional de jogar Supernova, descarte dois cards da sua mão a não ser que você descarte um card de personagem Quarteto Fantástico da sua mão. O personagem alvo que você controla ganha +6 ATK e -6 DEF e não causa dano de ruptura este turno.

Você pode descartar dois cards de personagem Quarteto Fantástico, ou um card de personagem Quarteto Fantástico e outro card, se você quiser.

Sequência de Extermínio

Reviravolta na História, Limiar 2

Jogue Sequência de Extermínio somente durante o seu passo de ataque. Coloque KO um personagem Sentinelas exército não-atordoado que você controle. Se você o fizer, coloque KO o personagem alvo se o seu custo for menor do que o custo do personagem Sentinelas exército que você colocou KO deste modo.

Sequência de Extermínio pode ter como alvo qualquer personagem. Você não escolhe um personagem exército não-atordoado para colocar KO até a resolução; se você não tiver nenhum personagem desse tipo quando esta Reviravolta na História resolve, a Reviravolta na História não tem mais efeito. O personagem alvo é escolhido no anúncio, não depois de você colocar KO o Sentinelas.

Terrax, Tyros

Personagem, Destino, Custo de Recrutamento 8

19/19

No início da fase de combate, cada jogador coloca KO todos os locais que ele controla. Depois, cada jogador coloca o card do topo do seu deck na sua fila de recursos por cada local que ele colocou KO deste modo. Coloque KO todos os personagens com custo menor ou igual ao número de locais colocados KO deste modo.

Este card conta o número total de locais; não compara o número de locais que cada jogador colocou KO com os custos dos personagens desse jogador. O poder de Terrax não é opcional.

The Rose, Richard Fisk

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 2

2/3

Os locais dos seus oponentes custam mais 3 a virar para cima.

Isto é um custo adicional, pago depois de revelar o local mas antes de o virar para cima e tornar ativo o seu texto.

Pensamento Diferente

Reviravolta na História, Limiar 1

Contínuo: Você compra cards do fundo do seu deck.

Este card não afeta a posição de qualquer outro card; por exemplo, você continua a revelar os quarto cards de cima para Truque do Destino ou Repórter Fora de Série, não os quatro de baixo. Este card só afeta de onde você compra os cards.

Plataforma Temporal

Equipamento, Custo de Recrutamento 2

Único. Transferível. Coloque KO Plataforma Temporal ---> Negue o efeito alvo de uma reviravolta na história não-contínua.

Plataforma Temporal só pode negar um efeito de uma Reviravolta na História que não tenha o ícone de Contínuo.

Tinkerer, Phineas Mason

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 1

1/1

No início da fase de recuperação, se você controla mais personagens não-atordoados do que cada um dos seus oponentes, coloque um contador +1 ATK / +1 DEF no personagem alvo que você controla.

O poder de Tinkerer é um despoletar condicional. Não irá despoletar a não ser que no início da fase de recuperação você controle mais personagens não-atordoados do que cada um dos seus oponentes.

Se na resolução, você já não controlar mais personagens não-atordoados do que cada um dos seus oponentes, o efeito não faz nada e não coloca nenhum contador no personagem alvo.

Tombstone, Lonnie Lincoln

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 1

3/4

No início do seu passo de recrutamento, coloque KO Tombstone a não ser que você descarte um card de personagem Sindicato Sinistro da sua mão.

Se você não tiver um card de personagem Sindicato Sinistro para descartar, você tem que colocar KO Tombstone se ele ainda estiver em jogo na resolução.

Tri-Sentinel, Super Sentinela

Personagem, Sentinelas, Custo de Recrutamento 7

13/13

Sempre que um personagem Sentinelas exército que você controla for atordoadado, o oponente alvo perde resistência igual ao custo desse personagem. Aumento 1: Quando Tri-Sentinel entra em jogo, devolva todos os cards de personagem Sentinelas exército da sua pilha de KO para a sua mão.

Tri-Sentinel não é um personagem ou card de personagem exército Sentinelas.

Quando um personagem exército Sentinelas que você controla for atordoado, você continua a perder resistência do atordoamento, e perde resistência antes do oponente.

Truque do Destino

Reviravolta na História, Limiar 1

Como custo adicional de jogar Truque do Destino, descarte um card de personagem Amigos do Aranha de sua mão. Revele os primeiros quatro cards do seu deck. Escolha um card de personagem de entre esses cards e coloque-o na sua mão. Coloque os restantes no fundo de seu deck em qualquer ordem.

Se não estiverem cards de personagem nos cards revelados, coloque os quatro cards no fundo em qualquer ordem. Se você tiver três ou menos cards no seu deck, revele todos.

Mutação Inesperada

Reviravolta na História, Limiar 1

Coloque o card do topo do seu deck na sua pilha de KO. O atacante Amigos do Aranha alvo que você controla ganha +X ATK e -X DEF este ataque, onde X é o custo do card colocado na sua pilha de KO deste modo.

Se o seu deck está sem cards, você não pode colocar o card do topo do seu deck na sua pilha de KO e o atacante não recebe mudanças no seu ATK ou DEF.

Desmascarado

Reviravolta na História, Limiar 1

Os personagens não podem receber aumentos de poder este turno. Contínuo: No início do seu passo de recurso você pode pagar 2 resistência. Se você o fizer, vire Desmascarado para baixo.

Laboratório Científico ESU e cards desse tipo não despoletam enquanto este modificador está em efeito. Os jogadores podem descartar cards para dar aumentos de poder aos seus personagens em resposta a Desmascarado se este for jogado durante um ataque.

O poder despoletado ativa somente uma vez quando o seu passo de recurso começa, resolve uma vez, e deixa você pagar 2 resistência e virar Desmascarado virado para baixo, ou não pagar nada. Não diz “pague 2 resistência quantas vezes você quiser.”

Venom, Simbiote Extra-Terrestre

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 4

7/7

Evasão. Quando Venom entra em jogo, você pode colocar KO um personagem Sindicato Sinistro que você controle. Se você o fizer, coloque X contadores +1 ATK / +1 DEF em Venom, onde X é o custo do personagem que você colocou KO.

Você pode colocar KO o próprio Venom, mas se você o fizer, os contadores não são colocados em lado nenhum.

Base Vulcânica

Local, Limiar 1

No início da fase de recuperação, se você não tiver cards na mão, compre um card. Se você controlar um personagem Irmandade, compre um card adicional, e depois descarte um card da sua mão.

Este card produz um poder despoletado condicional; não irá despoletar a não ser que a sua mão esteja vazia quando a fase de recuperação começa, e não irá ter nenhum efeito se a sua mão não estiver vazia na resolução. Você pode descartar qualquer das cartas que comprou, se a segunda parte se aplicar.

Vulture, Adrian Toomes

Personagem, Sindicato Sinistro, Custo de Recrutamento 1

2/1

Como custo adicional de recrutar o Vulture revele outro card de personagem Sindicato Sinistro de sua mão. Sempre que Vulture causar dano de ruptura, você ganha os mesmos pontos de resistência.

Se Vulture participa em um ataque em equipa, a quantidade de resistência que você ganha será igual ao ATK com que Vulture contribuiu para o ataque em equipa. Ver regra 602.8c.