

Uma Criança Chamada Valeria

Reviravolta na História, Limiar 3

Se você controla Senhor Fantástico e Mulher Invisível, personagens com custo de 3 ou menos que você controle não podem ser atordoados este turno.

Se você controla Dr. Destino, atordoe o personagem esgotado alvo com custo igual ou inferior a 2.

—Esta Reviravolta na História verifica se você controla Senhor Fantástico e Mulher Invisível, e/ou Dr. Destino quando resolve.

—Se você controla Senhor Fantástico e Mulher Invisível quando esta Reviravolta na História resolve, os personagens com custo 3 ou menos que você controla não podem ser atordoados durante todo o turno, mesmo que você não controle Senhor Fantástico ou Mulher Invisível mais tarde nesse turno.

—Se você controla Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Dr. Destino, e o único personagem com custo de 2 ou menos, você tem que usar o seu próprio personagem como alvo para a parte “Dr. Destino” de Uma Criança Chamada Valeria. Quando Uma Criança Chamada Valeria resolve, o seu efeito irá tentar atordoar o seu personagem alvo, mas esse personagem não pode ser atordoado, por isso não lhe acontece nada.

Desvio Acrobático

Reviravolta na História, Limiar 1

O defensor alvo que você controla ganha -3 ATK e +3 DEF neste ataque.

—Se o ATK dum personagem seria reduzido a menos de 0 como resultado de Desvio Acrobático, trate o seu ATK como 0 para todos os objectivos excepto adicionar ou subtrair ao ATK.

Alicia Masters

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 1

0 ATK 1 DEF

Alicia Masters entra em jogo esgotada.

Quando Alicia Masters é atacada, coloque-a no fundo do seu deck.

Ative >>> Cards chamados O Coisa e Tocha Humana custam menos 1 para você recrutar, este turno.

—O poder de Alicia Masters reduz o custo de recrutamento de todos os cards chamados O Coisa e Tocha Humana em 1 ponto de recurso, por isso se você recrutar O Coisa e Tocha Humana no mesmo turno estará a poupar o total de 2 pontos de recurso.

—O poder de Alicia é cumulativo. Se você a ativar, a voltar a preparar com um efeito, e depois a ativar uma segunda vez, você poderá recrutar cards chamados O Coisa e Tocha Humana por menos 2 pontos de recurso cada um nesse turno.

Annihilus

Personagem, Zona Negativa, Recrutamento 7

16 ATK 16 DEF

No início da fase de combate, se Zona Negativa não estiver em jogo, perca 15 resistência. No início do seu passo de ataque, você pode atordoar o personagem alvo da fila da frente.

—“Zona Negativa” no texto de Annihilus refere-se ao card Zona Negativa.

—Não interessa quem controla Zona Negativa; se estiver em jogo, você não perde 15 resistência.

Homem-Formiga

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 1

2 ATK 1 DEF

Ative >>> O personagem alvo da fila da frente não está e não pode ser reforçado este turno.

—Um personagem que não pode ser reforçado ainda pode ser alvo de efeitos que tentem dar-lhe reforço. No entanto, esse efeitos não irão reforçar o personagem. Quando um modificador diz que algo não pode acontecer e outro modificador tenta fazer isso, o “não pode” sobrepõem-se a “pode”.

Base de Pesquisas na Antártica

Local, Limiar 1

Quando você recruta um card de equipamento, se você controla um personagem Quarteto Fantástico Personagem, compre um card.

—Este poder despoleta quando você anuncia o recrutamento do equipamento, não quando o equipamento entra em jogo.

Exemplo: Você quer recrutar Hardware Avançado. Você põem o efeito de recrutamento na cadeia, escolhe um alvo para Hardware Avançado, e paga 1 ponto de recurso. O poder de Base de Pesquisas na Antártica despoleta e vai para a cadeia. Irá resolver, e você irá comprar um card, antes de Hardware Avançado entrar em jogo.

Estação Espacial Avalon

Local, Limiar 2

Ative, Descarte um card de sua mão >>> Devolva o card de personagem alvo da sua pilha de KO para a sua mão.

Ative, descarte um card de personagem Irmandade de sua mão >>> Devolva dois cards de personagem da sua pilha de KO para a sua mão.

—Como você anuncia todos os alvos e paga todos os custos na mesma altura, você não pode ter como alvo o card que você descarta.

—Se você quiser usar o segundo poder de Estação Espacial Avalon, têm de estar pelo menos dois personagens na sua pilha de KO para você usar como alvos.

Ricochete Traidor

Reviravolta na História, Limiar 3

O personagem alvo ganha -1 DEF este turno. Coloque KO todos os equipamentos que estejam a equipar o personagem alvo.

—Você pode escolher como alvo para Ricochete Traidor um personagem que não esteja equipado.

Traição

Reviravolta na História, Limiar 2

Escolha um oponente alvo que controla dois ou mais personagens com afiliações de equipa diferentes. Esse oponente atordoa um personagem não-atordoadado que ele controle.

—Para Traição não interessa se todos os personagens dum jogador partilham mais do que uma afiliação de equipa. Basta que partilhem pelo menos uma afiliação de equipa.

Bishop

Personagem, X-Men, Recrutamento 2

Quando Bishop ataca ou é atacado por um personagem com Alcance, Bishop ganha +3 ATK e +3 DEF nesse ataque.

—Se Bishop for atacado em equipa, ele ganha +3 ATK e +3 DEF por cada personagem atacante com alcance.

Rivalidade Total

Reviravolta na História, Limiar 4

Nomeie um personagem.

Contínuo: Quando o seu Dr. Destino ataca ou é atacado pelo personagem nomeado, o seu Dr. Destino ganha +3 ATK para este ataque.

—Se você jogar Rivalidade Total de sua mão, você também escolhe um nome de personagem.

—Você não tem que escolher um nome de personagem que esteja em jogo.

—Se um Dr. Destino que você controlar for atacado em equipa, ele ganha +3 ATK por cada personagem com o nome escolhido.

Blastaar

Personagem, Recrutamento 6

No início da fase de combate, se Zona Negativa não estiver em jogo, descarte as cartas da sua mão.

No início do seu passo de ataque, você pode atordoar o personagem alvo da fila de suporte.

—“Zona Negativa” no texto de Blastaar refere-se ao card Zona Negativa.

—Não interessa quem controla Zona Negativa; se estiver em jogo, você não descarta a sua mão.

Sem Visão

Reviravolta na História, Limiar 2

O personagem alvo não está e não pode ser reforçado este turno.

—Um personagem que não pode ser reforçado, ainda pode ser alvo de efeitos que tentem dar-lhe reforço. No entanto, esse efeitos não irão reforçar o personagem. Quando um modificador diz que algo não pode acontecer e outro modificador tenta fazer isso, o “não pode” sobrepõem-se a “pode”.

Blob

Personagem, Irmandade, Recrutamento 4

Enquanto Blob está na sua fila da frente, os personagens Irmandade da sua fila de suporte não podem ser atacados.

— Os personagens que normalmente podem atacar a fila de suporte, tal como personagens com vôo, não podem atacar personagens Irmandade da fila de suporte enquanto Blob estiver na sua fila da frente.

Cérebro

Local, Limiar 2

Ative >>> Revele os dois primeiros cards do topo do seu deck. Coloque todos os cards de personagem revelados na sua mão. Coloque todos os outros cards revelados no fundo do seu deck em qualquer ordem. Por cada card que colocou na sua mão, descarte um card.

—Você pode descartar os personagens X-Men que você colocou na sua mão como parte do efeito do card.

À Carga!

Reviravolta na História, Limiar 1

Jogue somente durante o seu passo de ataque.

Mova todos os personagens que você controla para fila da frente.

Enquanto estão a atacar este turno, os personagens que você controla ganham +1 ATK.

—Mover os seus personagens não os prepara.

—Você pode reorganizar os seus personagens do modo que você quiser desde que estejam todos na sua fila da frente.

Inimigo Comum

Reviravolta na História, Limiar 2

Jogue somente se você controla um personagem Destino e Quarteto Fantástico.

Compre um card.

Contínuo: Cards que você controla, na sua mão, deck ou pilha de KO que tenham afiliação de equipa Destino ou Quarteto Fantástico passam a ser considerados como tendo ambas as afiliações.

— Se você só controlar um personagem mas esse personagem tiver ambas as afiliações de equipa, você pode jogar Inimigo Comum.

—Se você jogar Inimigo Comum da sua mão, você compra um card.

(Estas explicações também se aplicam a Heróis Unidos, Nação Mutante & Aliados Inesperados.)

Radiação Cósmica

Reviravolta na História, Limiar 3

Prepare um número de personagens Quarteto Fantástico, que você controle, que você quiser. Esses personagens não podem atacar este turno.

—Você escolhe que personagens preparar quando Radiação Cósmica resolve.

—Você pode escolher preparar um personagem que já esteja preparado. Se você o fizer, esse personagem não pode atacar este turno.

Cristal

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 4

Ative >>> O oponente alvo move um personagem que ele controla da fila de suporte para a fila da frente. Use este poder somente durante a fase de combate.

— O oponente alvo decide para qual posição da fila da frente mover o personagem da fila de suporte.

Ciclope, Magro

Personagem, X-Men, Recrutamento 2

Enquanto estão participando num ataque de equipa, os seus personagens X-Men ganham +2 ATK e +2 DEF.

—Ciclope não tem que participar no ataque em equipa para o seu poder se aplicar.

—Ciclope pode beneficiar do seu próprio poder.

— É possível atacar em equipa um oponente diretamente se ele não tiver personagens em jogo ou todos os seus personagens estiverem atordoados.

Ciclope, Scott Summers

Personagem, X-Men, Recrutamento 5

Enquanto está atacando da fila de suporte, Ciclope não pode ser atordoado.

—Enquanto estiver atacando da fila de suporte, Ciclope não pode ser atordoado por nenhum meio, incluindo efeitos.

Sina

Personagem, Irmandade, Recrutamento 1

Ative >>> Quando o personagem alvo ficar atordoado este turno, o seu controlador perde 4 resistência. Use este poder somente durante a fase de construção.

—Você pode usar este poder em qualquer altura durante a fase de construção, incluindo depois do seu oponente ter reorganizado os seus personagens durante o seu passo de formação.

Sala do Trono de Destino

Local, Limiar 2

Ative >>> Revele a carta do topo do seu deck. Se você controla um personagem Destino, revele dois cards em vez de um. Ponha todos os cards de reviravolta na história na sua mão. Coloque todos os outros cards no fundo do seu deck em qualquer ordem. Por cada card que você coloque na sua mão desta maneira, descarte um card da sua mão.

—Você pode descartar as Reviravoltas na História que você colocou na sua mão como parte do efeito do card.

Doomstadt

Você é considerado como controlando Dr. Destino.

O seu Dr. Destino ganha +3 DEF.

—“Você é considerado como controlando Dr. Destino.” significa que você pode jogar Reviravoltas na História ou usar poderes que tenham como requisito que você controle Dr. Destino, poderes despoletados que verificam se você controla Dr. Destino irão ser ativados, e poderes contínuos que verificam se você controla Dr. Destino irão ficar “ligados”.

—“Você é considerado como controlando Dr. Destino.” não significa que você controla um personagem. Também não significa que você controla um personagem Destino.

Dr. Destino, Génio Diabólico

Quando Dr. Destino entra em jogo, você pode virar para baixo uma reviravolta na história que você controle e esteja virada para cima.

Enquanto você controla outro personagem Destino não-atordoado, os seus oponentes não podem jogar reviravoltas na história da mão.

—Virar para baixo uma reviravolta na história “reinicia-a”, permitindo que a jogue novamente.

Dr. Destino, Senhor of Latveria

Personagem, Doom, Recrutamento 8

Enquanto Dr. Destino entra em jogo, você pode virar para baixo um recurso que esteja virado para cima por cada personagem Destino que você controle.

Quando Dr. Destino ataca, você pode devolver um card de reviravolta na história da sua pilha de KO para a sua mão.

—Dr. Destino conta-se a ele próprio quando determina quantos recursos você pode virar para baixo.

—Você pode virar para baixo qualquer recurso virado para cima, incluindo recursos que você não controle.

—Você escolhe que recursos virar para baixo quando o seu poder resolve.

—Você escolhe que reviravolta na história devolver da sua pilha de KO quando o poder resolve.

Retirada!

Reviravolta na História, Limiar 1

Jogue somente durante o passo de ataque do seu oponente.

Mova todos os Personagens que você controla para a sua fila de suporte.

Enquanto estiverem a defender este turno, os personagens que você controla ganham +1 DEF.

—Mover os seus personagens não os prepara.

—Você pode reorganizar os seus personagens do modo que você quiser desde que estejam todos na sua fila de suporte.

Pontapé Voador

Reviravolta na História, Limiar 1

O personagem alvo tem Vôo este turno.

Enquanto estiver atacando este turno, esse personagem ganha +3 ATK.

—Você pode jogar Pontapé Voador em qualquer altura, mas o modificador +3 ATK só se aplica quando o personagem está a atacar.

—O modificador +3 ATK dura o turno todo, por isso se um personagem com esse modificador atacar mais do que uma vez, irá ter +3 ATK em cada ataque.

Explosão Focada

Reviravolta na História, Limiar 1

Como custo adicional de jogar Explosão Focada, esgote um personagem com Alcance que você controla.

O jogador alvo perde resistência igual ao custo daquele personagem.

—Se o personagem já não estiver em jogo quando Explosão Focada resolver, o jogador alvo perde resistência igual ao custo do personagem na mesma.

—Se o custo do personagem mudar antes de Explosão Focada resolver, o jogador alvo perde resistência igual ao novo custo.

Contrariado

Reviravolta na História, Limiar 1

Jogue somente da sua fila de recursos e somente durante a fase de combate. <p> Coloque KO este card e a reviravolta na história alvo com efeito Contínuo.

—Se o alvo já não estiver em jogo quando o efeito de Contrariado resolve, você não coloca Contrariado KO.

—Se o alvo for virado para baixo quando o efeito de Contrariado resolve, deixa de contar como uma reviravolta na história contínua. O efeito é negado, e você não irá colocar KO o alvo nem Contrariado.

—Se Contrariado for virado para baixo ou sair de jogo antes do seu efeito resolver, Contrariado deixará de estar na sua fila de recursos, e você não irá colocar KO o alvo nem Contrariado.

Forge

Personagem, X-Men, Recrutamento 1

Ative, descarte um card de personagem X-Men de sua mão >>> Procure um card de equipamento no seu deck. Revele esse card e coloque-o na sua mão. Baralhe o seu deck. Devolva Forge para a mão de seu dono.

—Devolver Forge para a sua mão acontece quando o poder resolve. Se você preparar Forge através de um efeito antes do seu poder resolver, você pode usar o seu poder novamente antes de ele voltar para a mão de seu dono.

Franklin Richards

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 1

Franklin Richards entra em jogo esgotado.

Quando Franklin Richards é atacado, coloque-o no fundo do seu deck.

Ative >>> Cards chamados Senhor Fantástico e Mulher Invisível custam menos 1 para você recrutar, este turno.

—O poder de Franklin Richards reduz o custo de todos os cards chamados Senhor Fantástico e Mulher Invisível em 1 ponto de recurso para recrutar, por isso se você

recrutar Senhor Fantástico e Mulher Invisível no mesmo turno estará a poupar o total de 2 pontos de recurso.

—O poder de Franklin é cumulativo. Se você a ativar, a voltar a preparar com um efeito, e depois a ativar uma segunda vez, você poderá recrutar cards chamados Senhor Fantástico e Mulher Invisível por menos 2 pontos de recurso cada um nesse turno.

Domínio Global

Reviravolta na História, Limiar 3

Negue o efeito do local alvo.

Contínuo: Enquanto você controlar um personagem Irmandade, Locais que os seus oponentes controlam não preparam durante a fase de recuperação.

—Você só pode escolher como alvo, para Domínio Global, um efeito. Um efeito só existe na cadeia.

Exemplo: Você não pode usar Domínio Global para negar o modificador contínuo de Sala de Perigo.

Heróis Unidos

Reviravolta na História, Limiar 2

—Ver Inimigo Comum

Homem de Gelo, Bobby Drake

Personagem, X-Men, Recrutamento 3

Pague 3 resistência >>> O atacante alvo com custo menor ou igual a 3 não desvira durante a fase de recuperação este turno. Use este poder somente uma vez por turno.

—O efeito do poder de Homem de Gelo não “para de funcionar” se o personagem alvo ficar atordoado durante o turno.

Mulher Invisível, Rapariga Invisível

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 1

Quando Mulher Invisível entra em jogo, coloque um contador de invisibilidade nela. Quando Mulher Invisível é atacada, você pode remover um contador de invisibilidade dela. Se você o fizer, negue o ataque (o atacante não prepara).

—Quando um personagem for removido do ataque, não prepare esse personagem.

—Quando um ataque termina e não há atacantes, não há comparação ATK/DEF.

Mulher Invisível, Sue Richards

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 8

Ative, pague 6 resistência >>> Os personagens Quarteto Fantástico defensores que você controla não podem ser atordoados este turno.

—Apesar dos personagens não poderem ser atordoados, o dano de ruptura será aplicado normalmente.

Jean Grey, Rapariga Marvel

Personagem, X-Men, Recrutamento 4

Ative >>> Coloque KO um recurso que você controle. Coloque o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos.

—Você escolhe que recurso será colocado KO quando o poder de Jean Grey resolver.

Jean Grey, Força Phoenix

Personagem, X-Men, Recrutamento 8

Recrute Jean Grey somente se você tem um card chamado Jean Grey na sua pilha de KO. Ative, coloque KO Jean Grey>>> Devolve todas as personagens em jogo para a mão de seus donos.

—Jean Grey também irá devolver os personagens que você controla para a mão de seu dono.

Fanático

Personagem, Recrutamento 7

Quando Fanático está atacando um personagem da fila de suporte, o defensor não está nem pode ser reforçado.

Quando Fanático ataca, ele não prepara durante a fase de recuperação este turno.

—Um personagem que não pode ser reforçado ainda pode ser alvo de efeitos que tentem dar-lhe reforço. No entanto, esse efeitos não irão reforçar o personagem. Quando um modificador diz que algo não pode acontecer e outro modificador tenta fazer isso, o “não pode” sobrepõem-se a “pode”.

Ka-Boom!

Reviravolta na História, Limiar 2

Jogue da sua fila de recursos e somente durante a fase de combate.

Coloque KO este card e o local alvo.

—Se o alvo já não estiver em jogo quando o efeito de Ka-Boom! resolver, você não irá colocar KO Ka-Boom!

—Se o alvo for virado para baixo quando o efeito de Ka-Boom! resolver, deixa de contar como um local. Você não irá colocar KO o alvo nem Ka-Boom!

—Se Ka-Boom! For virado para baixo ou sair de jogo antes do seu efeito resolver, “Ka-Boom!” deixará de estar na sua fila de recursos. Você não irá colocar KO o alvo nem Ka-Boom!

Kristoff von Doom

Personagem, Doom, Recrutamento 2

Você é considerado como controlando Dr. Destino.

Os personagens Destino exército que você controla ganham +1 ATK e +1 DEF.

—“Você é considerado como controlando Dr. Destino.” significa que você pode jogar Reviravoltas na História ou usar poderes que tenham como requisito que você controle Dr. Destino, poderes despoletados que verificam se você controla Dr. Destino irão ser ativados, e poderes contínuos que verificam se você controla Dr. Destino irão ficar “ligados”.

—“Você é considerado como controlando Dr. Destino.” não significa que você controla um personagem. Também não significa que você controla um personagem Doom.

—Kristoff não conta como Dr. Destino. Você não pode esgotar Kristoff para pagar reviravoltas na história ou custos que exijam que você esgote Dr. Destino.

Longshot

Personagem, X-Men, Recrutamento 1

Ative >>> Nomeie dois cards diferentes. Revele os primeiros quatro cards do seu deck.

Se ambos os cards nomeados forem revelados, coloque todas as cópias dos cards nomeados na sua mão. Coloque todos os cards restantes no fundo do seu deck em qualquer ordem.

—Você tem que nomear dois cards diferentes do *Vs. System*.

—Se um ou ambos os cards nomeados for um personagem, você não tem que escolher uma versão.

Exemplo: Você pode nomear Wolverine e Ciclope.

—Os personagens que tem versões diferentes podem ter o mesmo nome.

Exemplo: Você não pode nomear Wolverine, Logan e Wolverine, Raiva Furiosa.

Cidade Perdida

Local, Limiar 1

Se um personagem Irmandade que você controla iria ganhar poder, esse personagem ganha +3 ATK e +3 DEF para este ataque em vez desse aumento de poder.

—O poder de Cidade Perdida gera um efeito de substituição. O bônus de +3 ATK e +3 DEF é dado ao personagem em substituição de todos os outros bônus de aumento de poder.

Luke Cage

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 2

Descarte um card de Quarteto Fantástico personagem de sua mão >>> Luke Cage ganha +2 ATK e +2 DEF este turno. Use este poder somente uma vez por turno.

—Você continua a poder dar um aumento de poder a Luke Cage descartando um card chamado Luke Cage de sua mão.

—Você pode descartar um card chamado Luke Cage para pagar o seu poder. Isto não conta como um aumento de poder a Luke Cage.

Mastermind

Personagem, Irmandade, Recrutamento 1

Ative >>> O personagem alvo com custo igual ou inferior a 3 que esteja atacando Mastermind não prepara durante a fase de recuperação este turno.

—O efeito do poder de Mastermind não “deixa de funcionar” se o personagem alvo ficar atordoado durante o turno.

Micro Sentinelas

Reviravolta na História, Limiar 3

Coloque um contador micro em até X personagens alvo que não tenham contadores micro, onde X é igual ao número de personagens Sentinelas que você controla.

Contínuo: No começo da fase de compra, coloque KO cada personagem com um número de contadores micro maior ou igual ao custo do personagem. Depois disso coloque um contador micro em cada personagem que tenha um contador micro.

—O número de personagens alvo é contado quando você coloca o efeito de Micro Sentinelas na cadeia. Se o número de Sentinels que você controla mudar antes de Micro Sentinelas resolver, os alvos não mudam.

Moira MacTaggert

Personagem, X-Men, Recrutamento 1

Ative >>> Recupere o personagem X-Men atordoado alvo. Coloque Moira MacTaggert no fundo do seu deck. Use este poder somente durante a fase de recuperação.

—Moira MacTaggert é colocada no fundo do seu deck quando o seu efeito resolve. Se você preparar Moira MacTaggert antes do seu efeito resolver, você pode voltar a ativá-la antes de ela ser colocada no fundo do seu deck.

Senhor Fantástico, Borracha

Personagem, Quarteto Fantástico, Recrutamento 5

Os cards de equipamento custam menos 1 para você recrutar.

Pague 2 resistência >>> Transfira o equipamento alvo que você controle para um personagem Quarteto Fantástico que você controle e que esteja sem equipamento.

—Quando você transfere equipamento, retire-o do personagem onde está atualmente e equipe-o num novo personagem. O novo personagem deve legalmente poder ter o equipamento a equipá-lo.

Exemplo: Você não pode transferir Compressor de Poder para nenhum personagem que não seja Dr. Destino.

—Você não pode transferir equipamento de, nem para, um personagem atordoado.

Nação Mutante

Reviravolta na História, Limiar 2

—Ver Inimigo Comum

Mística, Raven Darkholme

Personagem, Irmandade, Recrutamento 3

Se Mística iria causar dano de ruptura a um oponente este turno, esse oponente perde 5 resistência em vez de sofrer esse dano.

—O poder de Mística substitui a quantidade de dano de ruptura que ela iria causar por 5, quer o valor fosse menor, igual ou superior a 5.

Visão Noturna

Reviravolta na História, Limiar 1

Contínuo: Cada um dos seus oponentes joga com o card do topo do seu deck revelado. Você pode ver o card do topo do seu deck em qualquer altura.

—Quando um jogador compra cards, ele compra um card de cada vez. Se um jogador está a jogar com o topo do seu deck revelado e vai comprar mais do que um card, ele compra um card e revela o novo card do topo, depois compra esse e revela o próximo, e assim por diante.

Noturno

Personagem, X-Men, Recrutamento 2

Noturno pode atacar como se tivesse Vôo e Alcance.

Enquanto Noturno está atacando, ele não pode ser atordoado.

—Um personagem que pode atacar como se tivesse Vôo e Alcance não tem realmente Vôo ou Alcance. Cards que “procuram” por Vôo ou Alcance, como Fogo de Cobertura, não vão “encontrar” esse personagem.

Nimrod

Personagem, Sentinelas, Recrutamento 5

Quando Nimrod entra em jogo, se você controlar outro personagem Sentinelas coloque um contador de reparação em Nimrod.

Se Nimrod iria ficar atordoado, remova um contador de reparação em vez disso. Se você fizer isso Nimrod fica esgotado em vez de ficar atordoado.

—Se Nimrod tem um contador de reparação e seria atordoado, você tem que remover um contador.

—Se Nimrod não tiver um contador de reparação e seria atordoado, você não pode remover um contador, e Nimrod será atordoado.

Mais Devagar

Reviravolta na História, Limiar 2

Como custo adicional de jogar Mais Devagar, descarte um card.

Negue o efeito reviravolta na história não-contínuo alvo com custo de 1 ou menos.

—Mais Devagar não pode ter como alvo um efeito que foi gerado por uma Reviravolta na História contínua.

Professor X, O Telepata Mais Poderoso do Mundo

Personagem, X-Men, Recrutamento 7

Recrute Professor X somente se você controla um personagem X-Men.

Ative >>> Esgote o personagem alvo com custo igual ou inferior a 5. O controlador desse personagem perde resistência igual ao ATK do personagem.

—Você pode escolher como alvo para o poder de Professor X um personagem que já esteja esgotado. O controlador desse personagem irá perder resistência igual ao ATK do personagem.

Robot Localizador

Personagem, Destino, Recrutamento 3

Quando Robot Localizador entra em jogo, nomeie um personagem.

Quando Robot Localizador atacar um personagem com esse nome, Robot Localizador ganha +3 ATK nesse ataque.

—Você não tem que escolher o nome dum personagem em jogo.

Vampira, Absorção de Poder

Personagem, Irmandade, Recrutamento 4

No início da fase de combate, escolha um personagem alvo. Você pode usar poderes ativados desse personagem como se Vampira os tivesse.

—Se um dos poderes do personagem alvo usar o nome desse personagem, use o nome de Vampira em vez desse nome.

Terra Selvagem

Local, Limiar 1

Ative >>> O atacante Irmandade alvo que você controla ganha +1 ATK e -1 DEF para este ataque por cada recurso que você controla.

—Se Terra Selvagem baixa o DEF de um personagem a menos do que 0, trata esse DEF como 0 para todos os objetivos excepto aumentar ou diminuir o valor.

—Um personagem não é atordoado quando seu DEF fica 0.

Senador Kelly

Ative >>> O jogador alvo perde resistência igual ao número de personagens exército Sentinelas que você controla.

—Personagens Sentinelas atordoados que você controle são incluídos quando se calcula a perda de resistência.

Spiral

Personagem, Recrutamento 4

Spiral pode atacar como se tivesse Vão e Alcance.

Quando Spiral vai para a sua pilha de KO de jogo, você pode devolver um card diferente chamado Spiral da sua pilha de KO para a sua mão.

—Um personagem que pode atacar como se tivesse Vão e Alcance não tem realmente Vão ou Alcance. Cards que “procuram” por Vão ou Alcance, como Fogo de Cobertura, não vão “encontrar” esse personagem.

Sapo

Personagem, Irmandade, Recrutamento 2

Se Sapo iria ficar atordoado, você pode devolvê-lo para a mão de seu dono.

—Se você devolver Sapo para a sua mão, você não irá perder resistência devido ao atordoamento. Se você devolver Sapo para a sua mão quando ele está defendendo, você irá aplicar o dano de ruptura normalmente.

Aliados Inesperados

Reviravolta na História, Limiar 2

—Ver Inimigo Comum

Victor Von Doom II

Personagem, Doom, Recrutamento 5

Você é considerado como controlando Dr. Destino.

No início da fase de combate, o oponente alvo escolhe uma das seguintes opções: Victor Von Doom II ganha +2 ATK neste turno; ou Victor Von Doom II ganha +2 DEF neste turno; ou esse oponente perde 5 resistência.

—“Você é considerado como controlando Dr. Destino.” significa que você pode jogar Reviravoltas na História ou usar poderes que tenham como requisito que você controle Dr. Destino, poderes despoletados que verificam se você controla Dr. Destino irão ser ativados, e poderes contínuos que verificam se você controla Dr. Destino irão ficar “ligados”.

—“Você é considerado como controlando Dr. Destino.” não significa que você controla um personagem. Também não significa que você controla um personagem Destino.

Sonho de Xavier

Reviravolta na História, Limiar 5

Contínuo: No início da fase de recuperação, se não houver personagens atordoados em jogo, você pode descartar um card de personagem X-Men de sua mão. Se você fizer isso, coloque um contador de sonho no Sonho de Xavier.

Quando Sonho de Xavier tiver três contadores, você ganha o jogo.

—O poder de Sonho de Xavier só irá ser despoletado se não existirem personagens atordoados em jogo.

Escola de Xavier para Jovens Dotados

Local, Limiar 1

Ative >>> Prepare o personagem X-Men alvo que você controla com um custo igual ou inferior a 3. Esse personagem não pode atacar este turno.

—Você pode decidir preparar um personagem que já esteja preparado. Se você o fizer, esse personagem não pode atacar este turno.