

Perguntas Frequentes de Green Lantern

Por Paul Ross, Dave DeLaney, Chad Daniel, e Mitchell Waldbauer

MECÂNICAS GERAIS

1. Determinação (Willpower)

A expansão *Green Lantern* introduz Determinação, uma qualidade numérica que todos os cards de personagem têm. Se um cards tiver a nova palavra-chave Determinação, o número que segue a palavra-chave é a Determinação do card. Os cards de personagem sem a palavra-chave Determinação tem Determinação 0. Como o ATK ou DEF, a Determinação pode ser aumentada, diminuída, e por aí fora.

Exemplo: Grayven tem o seguinte texto, “Determinação 3.” Yellow Impurity tem o seguinte text, “O personagem alvo ganha -2 Determinação este turno..” Se Grayven for alvo de Yellow Impurity, a sua Determinação irá diminuir para 1 este turno.

No entanto, um personagem atordado tem sempre Determinação 0.

Exemplo: Mais tarde no mesmo turno, Grayven fica atordado. Enquanto Grayven está atordado, tem Determinação 0. Korugar tem o seguinte texto, “O personagem Inimigos Esmeralda alvo que você controla ganha +3 Determinação este turno.” Grayven tem a afiliação de equipa Inimigos Esmeralda. Se ele for alvo de Korugar enquanto estiver atordado, a sua Determinação continua a ser 0 enquanto ele estiver atordado. Se ele recuperar mais tarde este turno, a sua Determinação irá aumentar para 4 ($3 - 2 + 3$) este turno.

1.1 [Personagem] ganha +X ATK enquanto estiver atacando, onde X é a sua Determinação.

Cinco cards (Arisia; Boodikka; Ch’p; Guy Gardner, Strong Arm of the Corps; Power Ring) tem este poder ou um poder contínuo parecido. O modificador gerado por um poder assim calcula o bônus de ATK continuamente enquanto [personagem] estiver atacando.

Exemplo: Boodikka tem 10 ATK e o seguinte texto, “Determinação 3. Boodikka ganha +X ATK enquanto estiver atacando, onde X é a sua Determinação.” O ATK de Boodikka aumenta para 13 enquanto ela tiver a característica atacante. Se ela for alvo de Yellow Impurity (“-2 Determinação este turno”) enquanto estiver atacando, o seu ATK vai diminuir para 11.

1.2 O atacante alvo que você controla ganha +X ATK este ataque, onde X é a sua Determinação.

Dois cards (Oa, Uppercut) criam este efeito. O bônus de ATK é calculado somente uma vez na resolução deste efeito.

Exemplo: Alan Scott tem 13 ATK e o seguinte texto “Determinação 9.” Uppercut tem o seguinte texto, “O atacante alvo que você controla ganha +X ATK este ataque, onde X é a sua Determinação.” Enquanto está atacando, Alan é alvo de Uppercut, que aumenta o

seu ATK para 22. Se ele for alvo de *Yellow Impurity* (“-2 Determinação este turno”) depois do efeito de *Uppercut* ter resolvido, o seu ATK não irá mudar.

1.3 Esgote um número de personagens que você controla com total de Determinação igual ou superior a X.

Vários cards tem um texto igual ou parecido a este, onde X é um número. Você pode esgotar um número à sua escolha de personagens que você controla (incluindo personagens com Determinação igual ou inferior a 0) desde que a soma das suas Determinações seja igual ou superior a X. Determinação negativa é tratada como 0 para para o objetivo de somar o total.

Exemplo: *Katma Tui* tem o seguinte texto, “Esgote um número de personagens que você controla com total de Determinação igual ou superior a 5 >>> Ganhe 5 resistência.” Para usar o seu poder, você pode, por exemplo, esgotar dois personagens, cada um com Determinação 3, e qualquer outro número de personagens que você controla..

2. Cards de Construção (Construct)

Um Card de Construção é um card com a versão “Construção”. Dois cards (*Kyle Rayner*, *Last Green Lantern*; *Tomar Re*) permitem a você procurar no seu deck por um card de Construção. A expansão *Green Lantern* introduz versões em cards que não são personagens. Para além de cards de personagem Construção, contém cards de equipamento Construção e cards de Reviravolta na História Construção.

Exemplo: *Kyle Rayner*, *Last Green Lantern* tem o seguinte texto, “Quando *Kyle Rayner* entra em jogo, você pode procurar no seu deck por um card de Construção, revelá-lo, e colocá-lo em sua mão.”

2.1 Reviravoltas na História Construção

Três personagens (*Brik*, *Jade*, *John Stewart*) têm poderes que despoletam sempre que você jogar uma Reviravolta na História Construção.

Exemplo: *Jade* tem o seguinte texto, “Sempre que você jogar uma Reviravolta na História Construção, ganhe 2 resistência.”

2.2 Personagens Construção

Each of the three Construct character cards (*Light Brigade*, *Mouse Trap*, *Space Bears*) has the text “At the start of the recovery phase, KO [this card]” within its payment powers.

Exemplo: *Light Brigade* tem o seguinte texto, “Revele *Brigada Ligeira*, esgote um número de personagens que você controle com total de Determinação igual ou superior a 8 >>> Coloque *Brigada Ligeira* na sua fila da frente. No início da fase de recuperação, coloque *KO Brigada Ligeira*. Use este poder somente durante a fase de combate e somente se *Brigada Ligeira* está na sua mão.” Se um destes personagens for colocado em jogo através do seu poder pago, será colocado *KO* no início da fase de recuperação mesmo que esteja atordoado (porque um modificador contínuo de um efeito existe independentemente da sua fonte).

2.3 Equipamento Construção

Os três cards de equipamento Construção (Catcher's Mitt, Chopping Block, Light Armor) custam menos 1 a recrutar em personagens com Determinação igual ou superior a 1.

Exemplo: Catcher's Mitt tem o seguinte texto, "Catcher's Mitt custa menos 1 a recrutar em um personagem com Determinação igual ou superior a 1." Os custos são pagos quando o efeito é jogado, por isso a Determinação do alvo é verificada somente no anúncio. Reduzir a Determinação do alvo para menos do que 1 depois do efeito de recrutamento ser jogado não irá mudar o custo.

3. Oculto—Opcional (Você pode fazer este personagem entrar em jogo na área escondida.)

Quatorze cards de personagem tem a nova palavra-chave Opcional a seguir à palavra-chave Oculto. Você escolhe se esses personagens entram em jogo na sua área escondida ou área visível. Depois de estarem em jogo, você não pode mover o personagem para uma área diferente a não ser que um card indique que você pode ou deve fazer isso.

Exemplo: Scarab tem 3 ATK/2 DEF e o seguinte texto, "Oculto —Opcional. Scarab ganha -3 ATK e +3 DEF enquanto estiver visível." Você pode fazer o personagem entrar em jogo na sua área escondida. Se você escolher fazer o personagem entrar em jogo na sua área visível, ele tem 0 ATK/5 DEF enquanto permanecer visível. Depois de entrar em jogo, você não pode movê-lo para uma área diferente a não ser que um card indique que você pode fazer isso.

4. Movendo um personagem

Quando você move um personagem, se nenhum card disser o contrário:

- Você pode movê-lo para a mesma posição.
- Você pode movê-lo para qualquer posição vazia dentro da sua área atual.
- Você não pode movê-lo para uma área diferente.

4.1 Movendo um personagem controlado por um oponente para a sua fila da frente ou de suporte

Dois cards (In the Hands of Qward, Jericho) permitem a você mover um personagem controlado por um oponente para a sua fila da frente ou fila de suporte. Você ganha controle desse personagem e qualquer equipamento que o esteja equipando. No entanto, se você mover um personagem visível para a área escondida ou um personagem escondido para a área visível, coloque todos os equipamentos que o personagem tenha na pilha de KO do seu dono como parte de mover o personagem.

Exemplo: In the Hands of Qward tem o seguinte texto, "Recupere o personagem atordoado alvo controlado por um oponente. Mova esse personagem para a sua área escondida. (Você controla esse personagem.)" Você pode escolher como alvo um personagem visível ou escondido e movê-lo para qualquer posição vazia na sua área

escondida. Se, na resolução, o alvo está visível e equipado, coloque todo o equipamento que o esteja equipando na pilha de KO do seu dono como parte de mover o personagem.

4.2 Movendo um personagem escondido que você controle para a sua área escondida

Cinco cards (Krona, Nero Unleashed, Orinda, Qwardian Watchdog, St'nnli) permitem a um jogador mover um personagem escondido que ele controla para a sua área escondida. Sempre que você move um personagem para a mesma área, você pode movê-lo para a mesma posição ou qualquer posição vazia dentro dessa área.

***Exemplo:** Qwardian Watchdog tem o seguinte texto, “Sempre que Qwardian Watchdog ficar atordoado, mova-o para a sua área escondida.” Se estiver escondido, quando o seu poder despoletado resolve, você pode movê-lo para a mesma posição, ou qualquer outra posição vazia dentro da sua área escondida.*

CARDS ESPECÍFICOS

Apokoliptian Hospitality

Plot Twist, 2

As an additional cost to play Apokoliptian Hospitality, exhaust a character you control. Target stunned character an opponent controls cannot be recovered or KO'd this turn. If you control a Darkseid's Elite character, that stunned character's controller loses endurance equal to that character's cost.

Um personagem atordoado que não pode ser recuperado ou colocado KO irá permanecer atordoado depois do final do turno. Se você não controlar um personagem Elite de Darkseid (Darkseid's Elite) na resolução, o controlador do alvo não perde resistência.

Armies of Qward

Plot Twist, 2

You may return an Army character card from your KO'd pile to your hand.

Ongoing: Army characters you control have the team affiliations of each other Army character you control.

Você não precisa de ter um card de personagem Exército na sua pilha de KO para jogar este card. Se você escolher devolver um card para a sua mão, a escolha é feita na resolução. O poder contínuo afeta os personagens Exército com ou sem afiliação que você controla. Só afeta os personagens em jogo.

Banished to the Anti-Matter Universe

Plot Twist, 1

Play Banished to the Anti-Matter Universe only if you control an Anti-Matter character. Choose an unequipped, unprotected character an opponent controls. If that character is visible, that opponent moves that character to his hidden area.

Ongoing: The chosen character cannot move to the visible area.

Você pode escolher um personagem visível ou Escondido na resolução. Note que Daredevil, Guardian Devil da expansão *Marvel Knights* recebeu errata e deixou de ter um poder despoletado

por estado. Se Daredevil for o personagem escolhido e a sua resistência ficar inferior a 10, Daredevil irá permanecer escondido na mesma posição.

Bat's Belfry

Location, 2

Remove two cards in your hand from the game >>> Whenever target Arkham Inmates character you control attacks a character this turn, exhaust that character. At the start of the next recovery phase, return the cards you removed from the game to your hand.

O modificador irá despoletar somente em ataques futuros feitos pelo alvo este turno. Se o alvo já estiver atacando o defensor, esse defensor não será esgotado. Os dois cards que você remove não são devolvidos se o efeito for negado. São devolvidos no início da próxima fase de recuperação independentemente de o alvo atacar um personagem ou não este turno. O poder pode ser usado mais do que uma vez por turno, mas o modificador de cada uso irá devolver somente os dois cards que pagaram o custo desse uso.

Battle of Wills

Plot Twist, 1

Target attacker cannot be stunned this attack while it has willpower greater than a defender's willpower.

O atacante alvo não pode ser atordoado este ataque enquanto um personagem tiver a característica defensor e a Determinação (Willpower) for superior à Determinação (Willpower) do defensor (um personagem atordoado não tem a característica defensor, nem existe defensor durante um ataque direto). O modificador compara a Determinação dos dois personagens continuamente. Um personagem sem a palavra-chave Determinação tem, por norma, Determinação zero.

Book of Oa

Location, 1

At the start of your recruit step, you may look at the top X cards of your deck, where X is the number of characters you control with willpower 2 or greater. If you do, put one of those cards into your hand, put the rest on the bottom of your deck, and discard a card.

X é calculado quando o efeito despoletado resolve. Como despoleta no início do seu passo de recrutamento, e você só pode recrutar com uma cadeia vazia, você não pode aumentar o valor de X recrutando um personagem em resposta ao efeito despoletado. Você pode colocar cards no fundo do seu deck em qualquer ordem. Você pode descartar qualquer card, incluindo o card que você acabou de colocar em sua mão.

Element Man, Qwardian Conglomerate

Character, Anti-Matter, 5

8 ATK/10 DEF

Flight, Range

Concealed—Optional

Willpower 3

Move any number of hidden Anti-Matter characters you control to your visible area >>> Replace that number of resources you control. Use this power only once per turn.

Você move personagens como custo, por isso você tem que controlar pelo menos um personagem Anti-Matéria (Anti-Matter) para poder substituir recursos com este poder. Se você mover X personagens, você tem que substituir X recursos na resolução, e não X ou menos. Se X é superior ao número de recursos que você controla, substitua todos os recursos que você controla. Você só pode substituir recursos que você controla na resolução (você não pode substituir os substitutos).

Emerald City, Construct

Plot Twist, 3

Play Emerald City only if you control four or fewer resources.

Ongoing: At the start of the recovery phase, discard three cards. If you do, recover each stunned Green Lantern character you control. Otherwise, KO each stunned character you control.

Descartar três cards não é opcional. Se você tiver menos do que três cards na mão quando o efeito despoletado resolve, descarte a sua mão e coloque KO cada personagem atordoado que você controla.

Fifth Dimension

Location, 4

Activate >>> Remove target non-stunned character you control from the game. At the start of the next draw phase, if that character card has the Revenge Squad team affiliation, put it into your front row. (A card in the removed-from-game zone has only its printed affiliation.)

Se a afiliação impressa do alvo não é Esquadrão Vingança (Revenge Squad), continua removido do jogo. Senão, o efeito despoletado vai para a cadeia depois do efeito de “comprar dois cards”, por isso o alvo regressa para jogo depois de você comprar. O alvo entra em jogo preparado, se nenhum card disser o contrário.

Hush, Mystery Man

Character, Arkham Inmates, 4

7 ATK/6 DEF

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

Pay 1 endurance >>> If target defender is ready, exhaust it. Otherwise, that defender cannot ready this turn. Use this power only while Hush is attacking and only once per turn.

Você pode escolher como alvo um defensor preparado ou esgotado. Se o alvo estiver preparado na resolução, esgote-o. Se o alvo já estiver esgotado na resolução, não pode ser preparado este turno de modo nenhum.

In Evil Star's Evil Clutches

Plot Twist, 2

Ongoing: Return a face-down resource you control to its owner's hand >>> Choose a character an opponent controls. That character loses flight this turn. You may put a card from your hand face down into your resource row. Use this power only once per turn.

Você pode escolher qualquer personagem controlado por qualquer oponente, com ou sem Vôo. Você devolve um recurso virado para baixo como custo, antes dos oponentes receberem prioridade para responder, depois “fecha o espaço” na sua fila de recursos. Você pode colocar

qualquer card da sua mão na sua fila de recursos na resolução. Se você fizer isso, coloque-o à direita do seu recurso mais à direita.

Korugar

Location, 2

As an additional cost to flip Korugar, KO a resource you control.

Activate >>> Target Emerald Enemies character you control gets +3 willpower this turn.

Você coloca um recurso KO como custo, antes dos oponentes receberem prioridade para responder. Se você tentar colocar Korugar KO para pagar o seu custo adicional, você não pode completar as ações necessárias para o virar para cima. Nomeadamente, você não pode virá-lo para cima porque já não está em jogo. Como resultado, o jogo volta para trás até ao ponto antes de você tentar colocar Korugar KO, como está definido na regra 510.2.

Krona, Creator of the Anti-Matter Universe

Character, Emerald Enemies, 7

12 ATK/18 DEF

Flight, Range

Willpower 5

At the start of the combat phase, you may have the controller of target unprotected character move it to his hidden area.

Você pode escolher como alvo qualquer personagem desprotegido em qualquer área controlada por qualquer jogador. Se o alvo está visível na resolução, você pode fazer o seu controlador movê-lo para a sua área escondida. Se o alvo está escondido na resolução, e você decide movê-lo, o seu controlador pode simplesmente movê-lo para a mesma posição, ou qualquer posição vazia dentro da sua área escondida.

Malvolio, Lord of the Green Flame

Character, Emerald Enemies, 4

4 ATK/10 DEF

Flight, Range

Willpower 3

At the start of the draw phase, look at the top X cards of your deck, where X is the greatest willpower among characters you control. Put those cards on the top of your deck in any order.

O efeito despoletado não é opcional. Vai para a cadeia depois do efeito normal de “comprar dois cards”, por isso você vê e coloca novamente X cards antes de comprar. X é calculado quando o efeito despoletado resolve. Podem ser jogados efeitos para mudar a Determinação dos seus personagens antes deste efeito resolver.

Manhunter Guardsman, Army

Character, Manhunter, 3

3 ATK/6 DEF

Pay 2 resource points >>> You may put an Army Manhunter character card with cost 3 or less from your hand into your front row.

Manhunter Soldier, Army

Character, Manhunter, 3

5 ATK/3 DEF

Flight, Range

Pay 2 resource points >>> You may put an Army Manhunter character card with cost 3 or less from your hand into your front row.

Os dois cards têm o mesmo poder. O poder funciona somente em jogo, não na mão. Você pode pagar pontos de recurso somente durante o seu passo de recrutamento. No entanto, o efeito não é um efeito de recrutamento, por isso pode ser jogado mesmo que a cadeia não esteja vazia.

Manhunter Sniper, Army

Character, Manhunter, 1

0 ATK/1 DEF

Range

Activate, pay 1 endurance >>> If target opponent has more endurance than you, that opponent loses 3 endurance.

Você compara os totais de resistência na resolução, depois de pagar o custo.

Mosaic World

Location, 2

Characters you control can team attack as though they had all team affiliations.

Characters you control can reinforce and be reinforced as though they had all team affiliations.

Os personagens que você controla não ganham afiliações extra. Os personagens que podem atacar legalmente podem atacar em equipa legalmente, independentemente da afiliação. Além disso, você pode reforçar qualquer defensor que você controla esgotando qualquer personagem adjacente da fila de suporte. Você pode jogar esse efeito de reforço, mas se Mosaic World for colocado KO em resposta, o modificador de reforço não irá fazer nada se os dois personagens não partilharem uma afiliação na resolução.

Myrwhydden, Mightiest of Mages

Character, Emerald Enemies, 4

6 ATK/8 DEF

Range

Willpower 2

KO a resource you control >>> Target attacker you control gets +1 ATK and +1 DEF this attack for each face-up resource you control. Use this power only once per turn.

Os recursos são contados e o bônus de ATK/DEF é calculado somente uma vez na resolução, depois do custo ter sido pago.

Nero, Qwardian Puppet

Character, Anti-Matter, 7

16 ATK/14 DEF

Flight, Range

Willpower 5

KO a non-stunned Anti-Matter character you control >>> Target player loses endurance equal to that character's willpower.

O jogador alvo perde resistência igual ao último valor conhecido de Determinação para o personagem Anti-Matéria (Anti-Matter). Você pode colocar KO Nero para pagar o custo do seu próprio poder.

Nero Unleashed

Plot Twist, 1

Target defender you control gets +2 ATK this attack. If that defender has the Anti-Matter affiliation, you may move it to your hidden area.

Se você escolher como alvo um defensor escondido Anti-Matéria (Anti-Matter), você pode movê-lo dentro da sua área escondida. Mover um defensor visível que você controla para a sua área escondida não torna o ataque ilegal.

Power Surge

Plot Twist, 3

Discard up to three cards. Target character gets +1 willpower this turn and an additional +1 willpower *this turn* for each card you discarded.

O texto em itálico atualiza o texto impresso no card. Se você não descartar nenhum card, o alvo ganha +1 Determinação este turno. Se você descartar X cards, o alvo ganha +X+1 Determinação este turno.

Recharging the Ring

Plot Twist, 3

Exhaust any number of characters you control each with willpower 1 or greater. Replace up to X resources you control and gain X endurance, where X is the number of characters you exhausted this way.

Você escolhe que personagens esgotar na resolução. Todos os personagens escolhidos tem que ter Determinação igual ou superior a 1. Você ganha X resistência mesmo que você substitua menos de X recursos. Você só pode substituir os recursos que você controla na resolução (você não pode substituir os substitutos).

Remoni-Notra, Star Sapphire

Willpower 4 <p> Whenever an attacker you control stuns a defender and that attacker's willpower is greater than that defender's cost, KO that defender.

Remoni-Notra, Star Sapphire recebeu errata. O texto original do card verificava a Determinação do personagem atacante quando a habilidade despoletava e resolvia. Se o atacante fosse atordoado durante o ataque, a sua Determinação seria 0, e o defensor não seria colocado KO. O novo texto deixa de verificar a Determinação durante a resolução.

Sensei, Martial Arts Master

Character, League of Assassins, 6

13 ATK/11 DEF

At the start of the combat phase, if you control another League of Assassins character, you may put the top card of your deck face down into your resource row. If you do, at the start of the recovery phase this turn, KO a resource you control.

Se o efeito despoletado resolver, coloque o card do topo do seu deck à direita do seu recurso que esteja mais à direita. Se você ganhar um recurso deste modo, coloque KO um recurso que você controla no início da fase de recuperação, depois “feche a abertura” na fila de recursos. Você tem que fazer isto mesmo que Sensei esteja atordoado, porque um modificador contínuo existe independentemente da sua fonte.

Starlings, Army
Character, Emerald Enemies, 1
1 ATK/1 DEF

Flight

Starlings comes into play exhausted.

Whenever Starlings becomes stunned, KO it.

Activate, pay 1 resource point >>> You may discard a card. If you do, search your deck for up to two character cards named Starlings and put them into your front row. *Shuffle your deck.*

O texto em itálico mostra a atualização ao texto do card. Você pode pagar pontos de recurso somente durante o seu passo de recrutamento. Starlings entra em jogo esgotado, independentemente do modo como entrou em jogo.

St'nlli, Super-Qwardian
Character, Anti-Matter, 6
12 ATK/11 DEF

Flight, Range

Willpower 1

When St'nlli comes into play, move each Anti-Matter character you control to your hidden area, then move any number of Anti-Matter characters you control to your visible area.

O efeito despoletado não é opcional. Quando St'nlli entra em jogo, mova todos os personagens Anti-Matéria (Anti-Matter) visíveis que você controla (incluindo St'nlli) para a sua área escondida e todos os personagens Anti-Matéria (Anti-Matter) escondidos que você controla dentro da sua área escondida. Depois mova qualquer número de personagens Anti-Matéria (Anti-Matter) que você controla para posições vazias na sua área visível. “Qualquer número” pode ser zero.

The Ring Has Chosen

Plot Twist, 2

Search your deck for an affiliated character card with cost less than or equal to the total willpower of characters you controlled as you played The Ring Has Chosen. Reveal that card, put it into your hand, and shuffle your deck. Discard a card.

Você calcula o total de Determinação dos personagens que você controla quando você joga este efeito. Se a Determinação dos seus personagens mudar antes da resolução, não muda o custo do card que você pode procurar. Você tem que descartar um card mesmo que não tenha encontrado nenhum card.

Underground Complex

Location, 2

Remove two Army Manhunter character cards in your KO'd pile from the game >>>

Return an Army Manhunter character card from your KO'd pile to your hand.

Você remove dois cards de personagem Exército Manhunter como custo, antes dos seus oponentes terem prioridade para responder. Você escolhe o card a devolver na resolução, por isso não pode ser nenhum dos dois cards que você removeu.