

## Perguntas Frequentes Superman, Man of Steel

*Criado por Chad Daniel, Dave DeLaney e Mitchell Waldbauer*

### Questões gerais das mecânicas

#### **Remover um atacante ou defensor de um ataque.**

Alguns cards, como Orion, Cão de Guerra, removem atacantes ou defensores de um ataque. Remover um atacante (ou defensor) de um ataque faz esse personagem perder a(s) sua(s) característica(s) de defensor, atacante e/ou atacante de equipa. Quando um ataque termina, se um atacante já não fizer parte do combate, esse personagem não é preparado.

#### **Tornar-se um defensor**

Alguns cards, como Superman, Clark Kent, fazem um personagem tornar-se o defensor do ataque atual. Esse personagem ganha a característica de defensor. O jogo não volta a verificar a legalidade do ataque nessa altura.

#### **Remover de jogo**

Alguns cards, como Eradicator, Alma de Krypton, colocam cards na zona de “removido de jogo”. O texto seguinte é a regra oficial que explica a zona de “removido de jogo”:

##### 212.7 Zona de Removido-de-Jogo

212.7a A zona de removido-de-jogo representa a área de jogo onde os jogadores colocam os cards que foram removidos de jogo por efeitos. Cada jogador tem a sua zona de removido-de-jogo.

212.7b A sua zona de removido-de-jogo é informação pública.

#### **Substituir**

Alguns cards, como Perry White, têm a nova formatação de texto com a palavra “substituir”. O texto seguinte é a regra oficial de substituir:

512.5 Alguns modificadores de ocorrência única fazem um jogador substituir um recurso. Para substituir um recurso, o seu controlador coloca-o KO. Depois, se ele o colocou KO, esse jogador coloca o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos. Depois do card estar na sua fila de recursos o seu controlador pode ver o card. (See rule 212.5f.)

**Exemplo:** Perry White tem o seguinte texto, "No início da sua fase de combate, se Perry White está protegido, veja o recurso virado para baixo alvo controlado por um oponente. Você pode substituir esse recurso." Isto significa que o controlador do recurso irá primeiro colocá-lo KO. Depois, se ele o colocou KO, esse jogador coloca o card do topo do seu deck virado para baixo na sua fila de recursos.

## **Invulnerabilidade**

Alguns cards, como Superman, Man of Steel têm ou podem dar a palavra chave Invulnerabilidade a outros personagens. O texto seguinte é a regra oficial para essa palavra chave:

707.7 Invulnerabilidade é a palavra chave que representa um poder contínuo que funciona na zona de jogo. Os personagens com invulnerabilidade ignoram as regras 702.1a e 702.1b. Quando esses personagens ficam atordoados, eles não causam perda de resistência por atordoamento, em vez de causarem uma perda de resistência por atordoamento igual ao seu custo de recrutamento.

## **Cósmico**

Alguns cards, como Alpha Centurion, Marcus Aelius, têm a palavra chave Cósmico. O texto seguinte é a regra oficial para essa palavra chave:

707.8 “Cósmico” é a palavra chave nos cards de personagem que representa um poder contínuo que funciona na zona de jogo e um modificador de ocorrência única que modifica como um personagem entra em jogo. Cósmico e contadores cósmicos têm regras especiais que só se aplicam a eles e não a contadores com outro nome.

707.8a Um personagem com Cósmico entra em jogo com um contador cósmico.

707.8b Quando um personagem for atordoado, remova todos os contadores cósmico dele.

707.8c Um personagem não pode ter mais do que um contador cósmico ao mesmo tempo.

707.8d Um personagem que não tenha Cósmico não pode ter contadores cósmicos.

707.8e A frase, "**Cósmico:** [texto]," significa, "Enquanto este personagem tiver um contador cósmico, tem [texto] além de qualquer outro texto." Se o personagem não tiver um contador cósmico, não tem [texto].

Um personagem que seja atordoado perde qualquer contador cósmico que tenha na altura que ganhar a característica de atordoado, porque perde o texto e poder cósmico. Um personagem que entra em jogo atordoado não entra em jogo com um contador cósmico, mesmo quando iria ter Cósmico se estivesse virado para cima, porque não tem cósmico quando entra em jogo. (Não entra em jogo com contador perdendo-o de seguida.)

Personagens com Invulnerabilidade no seu texto cósmico também ignoram a perda de resistência por atordoamento se forem atordoados. Esses personagens perdem o contador cósmico, e por isso perdem o texto cósmico, ao mesmo tempo que eles normalmente perderiam o seu texto ao serem atordoados. Isto acontece depois da perda de resistência por atordoamento ter sido calculada.

Os personagens que não têm Cósmico não podem, de modo algum, receber contadores cósmicos. Os personagens que têm Cósmico podem receber um contador cósmico através de alguns efeitos se não tiverem já um contador cósmico; um contador cósmico não pode ser colocado num personagem se este já tiver um.

Um personagem, como Rogue, Absorção de Poder, pode copiar um poder cósmico, mas somente se estiver ativo atualmente, i.e. se o personagem tiver o seu contador cósmico. Depois do poder ter sido copiado, o contador cósmico do personagem original deixa de afetar o poder copiado.

## Questões de cards específicos

Alpha Centurion, Marcus Aelius  
Personagem, Equipa Superman, 4  
7 ATK/6 DEF  
Vôo

**Cósmico:** Enquanto você não controlar personagens preparados, Alpha Centurion ganha +2 ATK e +2 DEF.

**Aumento 1:** Quando Alpha Centurion entra em jogo, esgote um número de personagens que você controla à sua escolha. Os personagens que você controla ganham +3 ATK enquanto estiverem esgotados e a defender este turno.

Os personagens que você controla, incluindo Alpha Centurion, têm que estar esgotados para se aplicar o modificador +2 ATK e +2 DEF. Se o custo de aumento for pago, não interessa como os personagens foram esgotados; se estiverem esgotados e defendendo, ganham +3 ATK. Alpha Centurion pode receber os modificadores +2 ATK/+2 DEF e +3 ATK se o Cósmico e o Aumento se aplicarem.

Amazing Grace, Manipuladora  
Personagem, Elite de Darkseid, 4  
6 ATK/6 DEF

Ative, descarte um card de personagem Elite de Darkseid da sua mão >>> O jogador alvo escolhe um personagem que ele controle com custo igual ou inferior a 3. Mova esse personagem para a sua fila da frente. Esse personagem ganha a afiliação de equipa Elite de Darkseid. Use esse poder somente durante a fase de recuperação. *(Você controla esse personagem.)*

Você pode escolher-se como o alvo deste poder para mover um personagem para a fila da frente e fazê-lo ganhar a afiliação de equipa Elite de Darkseid.

Equação Anti-Vida  
Reviravolta na História, 3

Jogue Equação Anti-Vida somente se você controla um personagem Elite de Darkseid.  
**Contínuo:** No início da fase de recuperação, começando por você, cada jogador escolhe um número diferente. O jogador que escolheu o número mais elevado perde esse valor em resistência. Cada um dos outros jogadores ganha esse valor em resistência e atordoa um personagem não-atordoadado que controle.

Você não pode escolher um número negativo.

Atomic Skull, Joe Martin  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 2  
2 ATK/1 DEF  
Alcance

Revele um card de personagem Esquadrão de Vingança da sua mão >>> Atordoe o personagem alvo se o seu custo for menor do que o número de Reviravoltas na História contínuas que você controla. Use este poder somente durante o seu passo de ataque e somente uma vez por turno.

O poder de Atomic Skull conta o número de Reviravoltas na História contínuas viradas para cima na sua fila de recursos quando o efeito resolve. Em todas as outras zonas são considerados cards de Reviravolta na História contínuas, e não Reviravoltas na História contínuas. Recursos virados para baixo não têm tipos de cards.

Costas com Costas  
Reviravolta na História, 2  
Enquanto dois personagens alvo que você controla estiverem na mesma coluna, cada um ganha +1 ATK e +1 DEF enquanto estiverem defendendo este turno.

Qualquer dos personagens (ou ambos) podem ser atordoados e o bônus do Costas com Costas continuará a ser aplicado aos dois personagens.

Bernadeth, Líder das Fúrias Femininas  
Personagem, Elite de Darkseid, 4  
8 ATK/6 DEF  
Pague 1 resistência >>> Sempre que um personagem controlado por um oponente recupera nesta fase, o seu controlador perde resistência igual ao seu custo. Use este poder somente uma vez por turno.

Se o efeito for jogado durante a fase de recuperação, isto irá despoletar para o personagem escolhido durante as ações de resolução da fase. Já que ninguém tem prioridade durante as ações de resolução, o poder despoletado não irá resolver até à fase de compra do próximo turno.

Big Barda, Barda Livre  
Personagem, Novos Deuses, 6  
12 ATK/12 DEF  
Alcance

**Cósmico:** Pague metade da sua resistência, arredondada para cima >>> Big Barda ganha +4 ATK e +4 DEF este ataque. Use este poder somente uma vez por turno.

Metade de 0 resistência arredondada para cima é 0. Um número negativo é tratado como zero. Se um jogador estiver com resistência negativa, ele pode pagar 0 para usar o poder de Big Barda.

Mundo Bizarro  
Local, 2

Vira para cima Mundo Bizarro somente se você controla um personagem Esquadrão de Vingança.

Ative >>> Atordoe o personagem alvo com um DEF igual a 0.

O texto deste card muda com o lançamento de cada nova expansão e torna-se legal em torneio quando essa expansão se tornar legal em torneio. Até a nova edição se tornar legal em torneio, os jogadores podem continuar a usar o texto antigo do card em torneios sancionados.

**Exemplo:** Superman, Man of Steel é lançado dia 20 de Novembro, mas só se torna legal em torneio dia 1 de Dezembro. O texto de Mundo Bizarro será lançado dia 20 de Novembro, mas não será legal em torneio até 1 de Dezembro.

Para ver o texto atual deste card visite [bizarroworld.com](http://bizarroworld.com) ou consulte o ficheiro Official Card Reference file em [ude.com/rules](http://ude.com/rules).

Brainiac 2.5, Vrill Dox  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 5  
9 ATK/8 DEF

Enquanto Brainiac 2.5 está preparado, os personagens não-Esquadrão de Vingança ganham -1 DEF.

Enquanto Brainiac 2.5 está esgotado, os personagens não-Esquadrão de Vingança ganham -1 ATK.

**Aumento 2:** Quando Brainiac 2.5 entra em jogo, os personagens não-Esquadrão de Vingança ganham -2 ATK e -2 DEF este turno.

Um personagem sem afiliação de equipa é um personagem “não-Esquadrão de Vingança”.

Brimstone, Motor de Destruição  
Personagem, Elite de Darkseid, 6

13 ATK/10 DEF

**Lealdade.** Pague 1 ponto de recurso >>> No início da fase de combate, coloque KO o recurso alvo. Use este poder somente uma vez por turno.

Você escolhe o recurso alvo quando você usa o poder de Brimstone. Esse recurso fica KO no início da fase de combate.

Laboratórios Cadmus

Local, 1

Ative >>> Os cards de personagem chamados Superman não são únicos neste turno. Substitua Laboratórios Cadmus >>> O personagem alvo chamado Superman ganha +1 ATK e +1 DEF neste ataque.

Laboratórios Cadmus não tem que estar preparado para usar o segundo poder. Como o substituir é parte do custo, Laboratórios Cadmus é substituído no anúncio do efeito.

Planeta Diário

Local, 1

Ative >>> Veja os dois cards do topo do deck do oponente alvo. Escolha um card desses e coloque na pilha de KO desse jogador. Coloque o card restante no topo do deck desse jogador. Use este poder somente se você controla um personagem Equipa Superman.

Se o deck do oponente só tiver um card, o card irá para a pilha de KO desse jogador. Se o deck estiver vazio, você continua a poder usar o poder mas este não irá fazer nada.

Darkseid, Senhor de Apokolips

Personagem, Elite de Darkseid, 8

20 ATK/20 DEF

Alcance

Como custo adicional de recrutar Darkseid, descarta um card de personagem Elite de Darkseid da sua mão.

No início da fase de recuperação, coloque KO todos os outros personagens.

O poder de Darkseid coloca KO todos os outros personagens incluindo os personagens que você controla e os personagens que os seus oponentes controlam.

Deuce, Miss Percepção

Personagem, Cinco Sem Medo, 2

2 ATK/2 DEF

Deuce ganha +2 ATK e +2 DEF enquanto estiver atacando um personagem com custo igual a 2 ou defendendo contra um personagem com custo igual a 2.

Isto é um poder contínuo condicional que é ou não é aplicado. Se Deuce é atacada em equipa por vários personagens cada um com custo igual a 2, Deuce só recebe +2 ATK/+2 DEF uma vez.

Eradicator, Doutor David Connor  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 6  
13 ATK/12 DEF

Vôo, Alcance

Sempre que Eradicator atordoar um defensor, substitua um número à sua escolha de locais alvo controlados pelo controlador desse defensor.

“Um número à sua escolha” pode ser zero, mas não pode ser maior do que o número de locais que o seu oponente controla. Você não pode escolher o mesmo local duas vezes. Para que o efeito seja negado, todos os alvos têm que ser ilegais. Se um dos alvos deixar de ser um local, o efeito continua a ser aplicado aos restantes alvos legais.

Eradicator, Alma de Krypton  
Personagem, Equipa Superman, 7  
15 ATK/15 DEF

Vôo, Alcance

Enquanto você controlar outro personagem Equipa Superman, sempre que Eradicator atordoar um personagem, remova esse personagem do jogo.

Você não tem que controlar outro personagem Equipa Superman na resolução do efeito desde que você controle um na altura em que este poder despoletado for ativado. Se um efeito fosse recuperar o personagem atordoado por Eradicator, quando o efeito despoletado resolvesse, o personagem seria mesmo assim removido de jogo.

Povo Eterno

Reviravolta na História, 4

Como custo adicional de jogar Povo Eterno, esgote um personagem Novos Deuses que você controle.

Coloque o card de personagem alvo com a versão Povo Eterno, da sua pilha de KO, na sua fila de suporte, atordoado.

Este card não dá a você uma ação livre de recuperação. Você continua a só recuperar um personagem como parte da resolução da fase de recuperação.

A Avôzinha Adora Você

Reviravolta na História, 2

**Contínuo:** No início da fase de recuperação, se você controla um personagem Elite de Darkseid, cada jogador perde 1 resistência por cada personagem atordoado que controle.

A Avôzinha Adora Você afeta todos os jogadores, incluindo o seu controlador.

Visão de Calor

Reviravolta na História, 1

Esgote o defensor alvo que você controla. Se você o fizer, esse defensor ganha +3 ATK este ataque e sempre que um defensor atordoado ataca este ataque, o controlador desse atacante perde 3 resistência.

O efeito de Visão de Calor só se aplica se Visão de Calor esgotar o defensor. Se qualquer outra coisa esgotar o defensor em resposta, Visão de Calor irá resolver mas o resto do seu efeito não irá acontecer.

Último Filho de Krypton

Reviravolta na História, 8

Jogue Último Filho de Krypton somente durante a fase de recuperação.

Escolha um personagem chamado Superman que você controla. Cada um dos outros jogadores escolhe um personagem que ele controle. Coloque KO todos os personagens que não tenham sido escolhidos.

Você não tem que controlar Superman para jogar esta Reviravolta na História. Se na resolução do efeito você não controlar um personagem chamado Superman, você não escolhe um personagem para salvar, mas cada outro jogador escolhe.

Massacre, Caçador de Recompensas Alienegea

Personagem, Esquadrão de Vingança, 3

5 ATK/3 DEF

Vôo

Como custo adicional de recrutar Massacre, revele um card de personagem Esquadrão de Vingança da sua mão.

Sempre que Massacre for atordoado, coloque KO todos os outros personagens atordoados.

O efeito irá colocar KO todos os personagens esgotados na resolução do efeito, por isso se um personagem for recuperado antes do efeito resolver, não será colocado KO.

Maxie Zeus, Complexo Divino

Personagem, Prisioneiros de Arkham, 4

6 ATK/6 DEF

**Cósmico:** Sempre que um personagem Prisioneiro de Arkham que você controla causar dano de rutura a um jogador, esse jogador descarta um card da sua mão.

Se você atacar um jogador diretamente com um ataque em equipa, este poder irá despoletar por cada atacante em equipa.

Mongal, Governante de Almerac  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 3  
4 ATK/4 DEF

Sempre que Mongal ataca um personagem, você pode mover esse personagem para a fila de suporte do seu controlador.

Você pode mover o personagem para qualquer posição vazia da fila de suporte do seu oponente. Não tem que ficar adjacente a outro personagem.

Mongul, Tirano de Warworld  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 5  
9 ATK/8 DEF

**Cósmico:** Enquanto você controlar outro personagem Esquadrão de Vingança, sempre que Mongul atordoar um personagem, o controlador desse personagem perde resistência igual ao custo desse personagem.

**Aumento 2:** Quando Mongul entra em jogo, você pode atordoar o personagem alvo com custo igual ou inferior a 4.

Você não tem que controlar outro personagem Esquadrão de Vingança na resolução do efeito desde que você controle um na altura em que o poder despoletado for ativado. Isto não é um poder despoletado condicional por isso não irá verificar nada na resolução.

O poder de aumento de Mongul pode despoletar o seu outro poder, assumindo que ele tem um contador cósmico e que você controla outro personagem Esquadrão de Vingança.

Esta perda de resistência é uma adição à perda de resistência por atordoamento normal e acontece depois da perda de resistência por atordoamento normal.

Mr. Mxyzptlk, Diabrete da Quinta Dimensão  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 2  
1 ATK/1 DEF

Vôo, Alcance

Mr. Mxyzptlk custa menos 1 para você recrutar por cada personagem Esquadrão de Vingança que você controla.

Mr. Mxyzptlk não pode ser atordoado.

Sempre que Mr. Mxyzptlk é atacado, devolva-o para a mão do seu dono.

O personagem que atacar Mr. Mxyzptlk irá, normalmente, ser preparado. Mr. Mxyzptlk não pode ser atordoado por qualquer efeito, em qualquer altura, gerado por qualquer fonte, ou pelas regras do jogo.

O custo de Mr. Mxyzptlk nunca pode ser reduzido a menos do que 0.

Você não pode pagar um custo que exige que você atordoe um personagem com Mr. Mxyzptlk.

#### Fuga Complicada

Reviravolta na História, 1

Esgote o defensor alvo que você controla. Se você o fizer, esse defensor ganha +2 DEF este ataque.

O efeito de Fuga Complicada só se aplica se for Fuga Complicada a esgotar o defensor. Se alguma coisa esgotar o defensor em resposta, Fuga Complicada irá resolver mas não irá dar +2 DEF.

#### Parasite, Rudy Jones

Personagem, Esquadrão de Vingança, 4

6 ATK/6 DEF

Parasite não entra em jogo com um contador cósmico.

Sempre que Parasite atordoa um personagem, coloque um contador cósmico em Parasite.

**Cósmico:** Parasite ganha +4 ATK e +4 DEF.

Se Parasite já tiver um contador cósmico, o poder irá despoletar à mesma, mas as regras de Cósmico vão impedi-lo de ganhar um segundo contador, por isso o efeito não irá fazer nada quando resolver.

#### Perry White, Chefe

Personagem, Equipe Superman, 1

1 ATK/1 DEF

No início da fase de combate, se Perry White está protegido veja o recurso virado para baixo alvo que o seu oponente controla. Você pode substituir esse recurso.

Se na resolução do efeito despoletado Perry White já não estiver protegido e/ou o recurso alvo estiver virado para cima, o efeito é negado pelas regras do jogo.

#### Acordo de Vingança

Reviravolta na História, 3

**Contínuo:** Pague 3 resistência, descarte um card da sua mão >>> Revele os cinco primeiros cards do topo do seu deck. Escolha um card de personagem Esquadrão de Vingança de entre esses cards e coloque-o na sua mão. Coloque os restantes cards no fundo do seu deck em qualquer ordem. Use este poder somente uma vez por turno.

Se você controlar vários Acordos de Vingança na sua fila de recursos, você pode usar o poder de cada um, uma vez por turno.

Satanus, Encarnação do Mal  
Personagem, Esquadrão de Vingança, 6  
6 ATK/6 DEF

Alcance

Sempre que Satanus atordoar um defensor, recupere esse defensor e coloque-o na sua fila de suporte. Esse personagem ganha a afiliação de equipa Esquadrão de Vingança. (*Você controla esse personagem.*)

O personagem que Satanus atordoar irá também manter as suas outras afiliações.

Os personagens recuperam sempre esgotados, por isso o personagem irá permanecer esgotado depois de ser movido para a sua fila de suporte.

Superman, Azul  
Personagem, Equipa Superman, 5  
9 ATK/8 DEF

Vôo, Alcance

**Cósmico:** Ative, remova um contador cósmico de Superman >>> Atordoe o personagem alvo se o seu custo é igual ou inferior ao número de personagens Equipa Superman com Cósmico que você controla.

O efeito irá contar todos os personagens Equipa Superman com Cósmico que você controla, mesmo que não tenham contadores cósmicos.

Superman, Clark Kent  
Personagem, Equipa Superman, 4  
7 ATK/7 DEF

Vôo, Alcance

**Cósmico:** Ative >>> Remova o defensor Equipa Superman alvo que você controla deste ataque. Superman torna-se o defensor neste ataque.

O defensor Equipa Superman alvo irá perder a característica defensor, e Superman, Clark Kent irá ganhar a característica defensor. O jogo não irá voltar a verificar a legalidade do ataque. Por exemplo, um personagem sem Vôo declara um ataque contra um personagem desprotegido. Depois de os personagens terem ganho as características de atacante e defensor, é usado o poder ativado de Superman, Clark Kent. Mesmo que Superman, Clark Kent esteja protegido, o ataque irá prosseguir com Superman, Clark Kent como defensor.

Robots Superman, Exército  
Personagem, Equipa Superman, 3  
4 ATK/4 DEF  
Vôo, Alcance

Os recursos que você controla não podem ser alvo de Reviravoltas na História que os seus oponentes controlem.

**Aumento 1:** Quando Robots Superman entra em jogo, os personagens chamados Robots Superman ganham +1 ATK e +1 DEF neste turno por cada personagem chamado Robots Superman que você controla.

Os locais e Reviravoltas na História na fila de recursos continuam a ter a característica recurso mesmo se estiverem virados para cima. Isto significa que o seu oponente não pode escolher como alvo, para as suas Reviravoltas na História, os seus locais ou Reviravoltas na História virados para cima.

The Joker, Imperador Joker  
Personagem, Prisioneiros de Arkham, 8  
17 ATK/17 DEF

**Lealdade.** Quando um oponente não tem cards no deck, perde o jogo.

Pague 1 resistência >>> Se um oponente fosse perder resistência este turno, esse oponente remove do jogo um número de cards equivalente do topo do seu deck em vez disso.

Se The Joker, Imperador Joker, resolveu o seu poder pago este turno, e ele e outro personagem se atordoarem um ao outro, o efeito do poder substitui a perda de resistência por atordoamento para esse oponente. No entanto, se isso deixar vazio o deck desse oponente, o poder despoletado de The Joker não é ativado por que ele já está atordoado.

A Profecia Cumprida  
Reviravolta na História, 4

Jogue A Profecia Cumprida somente durante a fase de construção.

**Contínuo:** No início da fase de recuperação, se você controla um personagem Novos Deuses não-atordoado, cada um dos seus oponentes que tem zero ou menos resistência perde o jogo.

A Profecia Cumprida despoleta no início da fase de recuperação, ou seja antes do jogo verificar se um jogador é eliminado na ação de resolução final.

Se as condições de A Profecia Cumprida forem cumpridas, e ambos os jogadores tiverem 0 ou menos resistência, o seu oponente irá perder o jogo mesmo se a sua resistência for inferior a dele.

A Fonte

Local, 3

Substitua A Fonte >>> Substitua a Reviravolta na História alvo que um oponente controle. Procure no deck, mão e pilha de KO desse jogador por todos os cards como o mesmo nome que essa Reviravolta na História e remova-os de jogo. Esse oponente baralha o seu deck. Use este poder somente se você controla um personagem Novos Deuses.

Se o alvo deixar de ser uma Reviravolta na História (por exemplo, porque foi substituído por um efeito diferente ou virado para baixo) o efeito é negado pelas regras do jogo. Se você substituir a Reviravolta na História, você não pode ver que card que é colocado virado para baixo. A Reviravolta na História estará na pilha de KO quando você fizer a procura. Se você substituir a Reviravolta na História Povo Eterno, você *não* pode remover personagens com a versão Povo Eterno.