

Perguntas Frequentes de Os Vingadores

v1.0

Por Paul Ross e Dave DeLaney

MECÂNICAS GERAIS

1. Cards Reserva são cards de personagem com a palavra-chave “Reserva”.

Você pode recrutar um card reserva da sua mão tal como você poderia com qualquer outro personagem. Adicionalmente, você pode recrutar um card Reserva da sua fila de recursos.

Para recrutar um card Reserva da sua fila de recursos, você revela-o e coloca-o na cadeia. Você tem a opção de colocar qualquer card da sua mão, virado para baixo na sua fila de recursos, no lugar do card Reserva. Isto faz parte de jogar o efeito de recrutamento e acontece antes de você receber prioridade. Efeitos de “entra em jogo” irão despoletar depois de outro card ter sido colocado na fila de recursos e o personagem Reserva ter sido recrutado como normal.

Recrutar um card reserva da fila de recursos é idêntico a um recrutamento normal em todos os outros aspetos. Por exemplo, se o card Reserva tem:

- **Oculto**, entra em jogo na sua área escondida.
- **Oculto—Opcional**, você pode escolher que entre em jogo na sua área escondida.
- **Aumento**, você pode escolher pagar ou não o custo de Aumento.
- **Lealdade**, você pode recrutá-lo apenas se partilha uma afiliação de equipa com um personagem que você controla.
- um custo de recrutamento adicional, você tem de pagar o custo adicional.
- um custo de recrutamento alternativo, você pode escolher pagar ou não o custo alternativo.

2. Cards Líder são cards de personagem com a palavra-chave “Líder”.

Os cards Líder têm um ou mais poderes Líder listados após a palavra-chave, tal como algumas reviravoltas na história tem um ou mais poderes contínuos listados após a palavra-chave “contínuo”. Enquanto estiver atordoado, um personagem com a palavra-chave Líder deixa de ser um personagem Líder, e os seus poderes Líder ficam inactivos.

Os poderes líder referem-se a personagens adjacentes ao personagem. Dois personagens são adjacentes se são controlados pelo mesmo jogador e se estão na mesma coluna ou lado-a-lado na mesma fila. Um personagem escondido nunca está adjacente a um personagem visível.

***Exemplo:** Helmut Zemo ◇ Citizen V, Tactician tem o seguinte texto, “**Líder:** Os personagens preparados adjacentes a Helmut Zemo recebem +3 ATK.” Enquanto Helmut estiver virado para cima, cada personagem preparada adjacente a ele recebe +3 ATK. O seu poder Líder está activo quer Helmut esteja preparado ou esgotado. Helmut não recebe os +3 ATK enquanto estiver preparado, já que o seu poder apenas afeta os personagens preparados adjacentes a ele.*

3. Cards União (Team-Up) são cards com a versão “União” (“Team-Up”).

Três cards (Beast, Furry Blue Scientist; Moonglow; and Beetle ♦ Mach 1) permitem a você procurar no seu deck por um card União. Cards que não tem a versão “União” (tal como Marvel Team-Up) não são cards União.

Exemplo: Beast, Furry Blue Scientist tem o seguinte texto, “procure o seu deck por um card União.” Isto significa que você pode procurar o seu deck por qualquer card com a versão União. Você não pode procurar por Marvel Team-Up, porque não tem a versão União.

4. “Você não pode jogar reviravoltas na história este turno.”

Quatro reviravoltas na história (Earth’s Mightiest Heroes, Other-Earth, A Second Chance, e Unfair Advantage) têm o texto, “Se você não jogou outras reviravoltas na história este turno. . . Você não pode jogar reviravoltas na história este turno.”

Exemplo: Other-Earth tem o texto, “Se você não jogou outras reviravoltas na história este turno, os personagens controlados pelos seus oponentes ganham -2 DEF enquanto estiverem defendendo este turno e não podem ganhar reforço este turno. Você não pode jogar reviravoltas na história este turno.” Depois deste efeito resolver, você não pode jogar reviravoltas na história adicionais no mesmo turno em que Other-Earth foi jogado. Note que você pode jogar Other-Earth se você já jogou outra reviravolta na história no mesmo turno. Você também pode jogar outra reviravolta na história em resposta a esta. No entanto, se você fizer alguma destas ações, Other-Earth não irá fazer nada na resolução excepto impedi-lo de jogar mais reviravoltas na história este turno.

5. Efeitos “Reviravolta na História Não-Contínua”

Três cards (Vision; Paul Ebersol ♦ Fixer; and Kang, Immortus) referem-se a efeitos de “reviravolta na história não-contínua”. Um efeito de uma reviravolta na história não-contínua é um efeito gerado por uma reviravolta na história que não é contínua.

Exemplo: Kang, Immortus tem o texto, “Remova de jogo Kang e dois outros cards da sua mão >>> Negue o efeito da reviravolta na história não-contínua alvo.” O seu oponente vira Common Enemy para comprar um card e depois joga Betrayal em resposta. Você pode usar o poder de Kang com o efeito de Betrayal como alvo, porque Betrayal é uma reviravolta na história não-contínua. Você não pode definir como alvo o efeito “compre um card”, porque Common Enemy é uma reviravolta na história contínua.

6. Unicidade

Como parte de resolver o efeito de recrutamento de um personagem único, a regra da unicidade coloca na sua pilha de KO todos os objetos que você controla com o mesmo nome que o personagem único.

Alguns personagem na expansão Os Vingadores têm:

- o mesmo nome que outros personagens mas identidades diferentes; ou
- o mesmo nome que a identidade de outros personagens.

Se você recrutar um personagem (personagem B) que partilha o nome de um personagem que você controla (personagem A) mas não a identidade, o personagem A será colocado na pilha de KO como parte da resolução do efeito de recrutamento do personagem B.

Se você recrutar um personagem (personagem B) cujo nome é o mesmo que a identidade de um personagem que você controla (personagem A), o personagem A não será colocado na pilha de KO como parte da resolução do efeito de recrutamento do personagem B.

***Exemplo:** Você controla Hank Pym ◇ Yellowjacket. Se você recrutar Hank Pym ◇ Goliath, Hank Pym ◇ Yellowjacket será colocado na pilha de KO como parte da resolução do efeito de recrutamento de Goliath. Se você recrutar Yellowjacket, Rita DeMara em vez de Goliath, Hank Pym ◇ Yellowjacket não será colocado na pilha de KO, porque ele não partilha um nome com Yellowjacket, Rita DeMara.*

***Exemplo:** Personagens com o nome Kang nesta expansão tem o texto, “Kang não é único.” Se você recrutar um destes personagens, qualquer personagem que você controla chamado Kang não será colocado na pilha de KO.*

7. “Quando você recrutar . . .”

Quatro cards de personagem (Erik Josten ◇ Goliath; Titania; Ultron ◇ Ultron 5; e Vermin) tem o texto, “Quando você recrutar [nome do personagem], [faça uma ação].” Os poderes deste tipo despoletam quando o efeito de recrutamento é jogado e enquanto o card de personagem está na cadeia. Como resultado, o efeito despoletado é adicionado à cadeia em cima do efeito de recrutamento, logo o efeito despoletado irá resolver primeiro. Noutras palavras, o poder “quando você recrutar” é executado antes do personagem entrar em jogo.

***Exemplo:** Ultron ◇ Ultron 5 tem o texto, “Quando você recrutar Ultron, ganhe 5 pontos de recurso.” Supreme Sanction tem o texto, “Cards de personagem revelados na sua fila de recurso têm reserva.” Se você controla Supreme Sanction e recruta Ultron da sua fila de recursos, primeiro você escolhe se quer colocar um card da sua mão virado para baixo no lugar de Ultron. Quando o efeito de recrutamento é jogado, o poder de Ultron adiciona um efeito despoletado à cadeia em cima do efeito de recrutamento, e depois você recebe prioridade. Após passes sucessivos, você ganha 5 pontos de recurso. Após passes sucessivos, Ultron resolve e entra em jogo.*

8. Personagens Esquadrão Supremo

Alguns cards de personagem Esquadrão Supremo têm o texto, “Se [nome do personagem] fosse causar dano de rutura enquanto estivesse atacando um personagem, em vez disso, [faça uma ação].” Estes personagens nunca dão dano de rutura enquanto estiverem atacando um personagem. Mesmo que a ação descrita não possa ser feita, o dano de rutura é sempre substituído.

***Exemplo:** Arcanna tem o texto, “Se Arcanna fosse causar dano de rutura enquanto estivesse atacando um personagem, em vez disso, o controlador desse personagem atordoa outro personagem não-atordoadado que ele controla.” Enquanto estiver atacando um personagem, o dano de rutura de Arcanna é sempre substituído—mesmo que o seu oponente não controle outros personagens não-atordoados. Se o seu oponente controla*

pelo menos um outro personagem não-atordoado, ele tem de escolher um. O modificador de substituição de Arcanna irá atordoar o personagem escolhido durante a conclusão do ataque.

Se dois ou mais modificadores tentarem substituir o mesmo evento, o jogador afetado ou o controlador do card/efeito afetado escolhe a ordem dos modificadores de substituição.

Exemplo: *Advance Recon tem o texto, “Se um personagem que você controla iria causar dano de rutura este ataque, em vez disso você ganha o dobro dessa resistência.” Você joga Advance Recon durante um ataque em que Arcanna iria causar dano de rutura ao atacar um personagem do oponente. Durante a conclusão do ataque, em vez do dano de rutura, você escolhe entre ganhar o dobro da resistência ou forçar o oponente a atordoar outro personagem não-atordoado que ele controle. Qualquer das escolhas substitui o evento dano de rutura, de modo que o modificador não-escolhido não terá nada para substituir.*

Se um personagem tem o texto, “Se [nome do personagem] fosse causar dano de rutura enquanto estivesse atacando um personagem, em vez disso, [faça uma ação],” mas esse personagem não pode causar dano de rutura por alguma razão, a ação descrita não será feita.

Exemplo: *Monica Rambeau ◇ Captain Marvel tem o texto, “Pague 3 resistência >>> Prepara todos os atacantes em equipa adjacentes a Monica Rambeau. Esses atacantes em equipa não podem causar dano de rutura este turno.” Arcanna é preparada pelo efeito pago de Monica, e depois ela ataca um personagem mais tarde no mesmo turno. Arcanna não pode causar dano de rutura este turno, logo o seu modificador de substituição não tem nada para substituir. Logo, o controlador do defensor não terá de atordoar outro personagem não-atordoado que ele controle.*

9. Kang “no início da fase de recuperação . . .”

Dois cards de personagem (Kang, Kang Ransom; e Kang, The Conqueror) têm o texto, “No início da fase de combate, se você controla [N] ou menos recursos, mova Kang para a sua área escondida . . . No início da fase de recuperação, mova Kang para a sua área visível.” “N” representa um número.

Isto é um único poder despoletado. Se você mover Kang para a sua área escondida no início da fase de combate, você tem de movê-lo para a sua área visível no início da fase de recuperação mesmo que ele esteja atordoado. Isto é assim porque um modificador contínuo de um efeito existe independente da sua fonte.

Exemplo: *Kang, Kang Ransom tem o texto, “No início da fase de combate, se você controla 3 ou menos recursos, mova Kang para a sua área escondida, esgote-o, e substitua o recurso alvo. No início da fase de recuperação, mova Kang para a sua área visível.” Se você controla 3 ou menos recursos no início da fase de combate, você tem de mover Kang para a sua área escondida e depois esgotá-lo. Se ele já estiver na sua área escondida, você tem de movê-lo dentro da sua área escondida, ou para a mesma posição ou para uma posição vazia. Em qualquer dos casos, se o efeito despoletado resolver no início da fase de combate, você tem de mover Kang para a sua área visível no início da fase de recuperação mesmo que ele esteja atordoado (porque um modificador contínuo de um efeito existe independente da sua fonte)..*

***Exemplo:** Kang, Master of Time tem um texto semelhante, mas diferente. Ele tem o texto, “No início da fase de combate, descarte um card. No início da fase de recuperação, compre dois cards.” Estes são dois poderes despoletados independentes, e nenhum deles é opcional. No entanto, se Kang estiver atordoado no início da fase de recuperação, você não compra dois cards. Isto é assim porque a caixa de texto de um personagem atordoado está inativa.*

10. “Se você não tiver cards em sua mão . . .”

Cinco reviravoltas na história tem este texto. Duas delas (AIDA e Might Makes Right) têm entradas “Card Específico” na seção seguinte.

As restantes reviravoltas na história (Answer the Call, Panacea Potion, and Supply Line) serão discutidas aqui. Estas reviravoltas na história podem ser jogadas quer você tenha ou não cards em sua mão. Os cards na mão são contados apenas uma vez na resolução. Se você tem um mais cards em sua mão, estes efeitos resolvem mas não fazem nada.

***Exemplo:** Supply Line tem o texto, “O atacante ou defensor que você controla recebe +3 DEF este ataque se você não tiver cards em sua mão.” Os cards em sua mão são contados e o bônus de DEF é calculado apenas uma vez na resolução. Se você tiver um ou mais cards em sua mão na resolução, o efeito resolve mas não faz nada.*

Dois cards de personagem (Blue Eagle e Whizzer) também têm este texto.

***Exemplo:** Blue Eagle tem o texto, “Sempre que Blue Eagle atordoar um personagem, coloque KO esse personagem se você não tiver cards em sua mão.” O seu poder depoleta sempre que ele atordoar um personagem, mesmo que você tenha cards em sua mão. Se você tiver um ou mais cards em sua mão quando o efeito despoletado resolver, não irá fazer nada.*

***Exemplo:** Whizzer tem o texto, “Pague 2 resistência >>> Prepare Whizzer. Use este poder apenas uma vez por turno e apenas se você não tiver cards em sua mão.” Você não pode jogar este efeito pago a não ser que a sua mão esteja vazia. O efeito irá resolver quer a sua mão permaneça vazia ou não.*

CARDS ESPECÍFICOS

AIDA
Plot Twist
Ongoing
2 Threshold Cost
MAV-069
Rare

Play AIDA only during your recruit step.

Squadron Supreme characters you control cannot be the target of effects your opponents control this turn.

Ongoing: At the start of the recovery phase, if you have no cards in hand, turn AIDA face down.

Depois da resolução, os seus oponentes não poderão jogar efeitos com personagens Esquadrão Supremo que você controla como alvos, e personagens Esquadrão Supremo que você controla serão

alvos ilegais para efeitos controlados por oponentes que ainda estejam na cadeia. O modificador criado por este efeito não tenta alterar uma qualidade. Como resultado, irá afetar todos os personagens Esquadrão Supremo que você controla este turno, quer eles fossem ou não personagens Esquadrão Supremo que você controlava na resolução do efeito. O poder contínuo não irá despoletar a não ser que a sua mão esteja vazia no início da fase de recuperação, e o efeito despoletado será negado se a sua mão não estiver vazia na resolução.

Baltag, Hand of the Conqueror

Character

Kang Council

4 Cost

7 ATK / 7 DEF

Range

MAV-165

Common

Whenever Baltag reinforces a character named Kang, that character has invulnerability while reinforced this attack.

While Baltag is protecting a character named Kang, that character has invulnerability.

O personagem A reforça o personagem B sempre que que o seu controlador jogar o efeito baseado no jogo de reforço com o personagem B como alvo e esgotando o personagem A como o custo.

Chaos Magic

Plot Twist

2 Threshold Cost

MAV-032

Rare

Change the target of an effect with one target that is targeting an Avengers character you control to another character you control.

Chaos Magic não define nenhum alvo. Na resolução, escolha um efeito com um único alvo que tenha um personagem Vingadores que você controla como alvo. Se não existir um efeito nestas condições, Chaos Magic irá resolver mas não fará nada. Se existir um efeito nestas condições, e você controla um ou mais outros personagens que são alvos legais para esse efeito, você tem de escolher um desses personagens para ser o novo alvo desse efeito. Se não existirem personagens assim, Chaos Magic irá resolver mas não fará nada. Note que o alvo inicial do efeito tem de ser um personagem Vingadores, mas o novo alvo pode ser qualquer personagem que você controla que seja um alvo legal para o efeito.

***Exemplo:** Você controla Mosaic World (“Personagens que você controla podem atacar em equipa como se tivessem todas as afiliações de equipa.”) e três personagens. Você ataca em equipa com Quicksilver, Mutant Avenger (4 ATK / 5 DEF, Avengers) e Ogre (1 ATK / 2 DEF, Thunderbolts) o Quicksilver, Mutant Avenger do seu oponente. O seu oponente define o seu Quicksilver como alvo para o efeito de descarte de Quagmire (“O atacante ou defensor alvo recebe -2 DEF este ataque enquanto estiver esgotado.”), e você joga Chaos Magic em resposta. Quando resolver, você pode escolher o efeito Quagmire, porque tem um alvo e esse alvo é um personagem Vingadores que você controla. Você não pode escolher o seu terceiro personagem como o novo alvo, porque ele não é atacante nem defensor, logo não é um alvo legal para Quagmire. Você não pode escolher o Quicksilver do seu oponente como o novo alvo, porque Chaos Magic*

apenas permite que você escolha um personagem você controla. Você tem de escolher Ogre como o novo alvo, porque ele é a única escolha legal.

Egghead, Elihas Starr
Character
Masters of Evil
3 Cost
5 ATK / 3 DEF
Range
MAV-126
Common

Leader: Characters adjacent to Egghead have the Masters of Evil affiliation.

Pay 1 resource point >>> At the start of the combat phase, characters adjacent to Egghead get +2 DEF this turn. Use this power only once per turn.

O bônus de DEF é dado aos personagens adjacentes a Egghead quando o efeito despoletado resolve no início da fase de combate (em vez daqueles adjacentes a ele quando foi pago o ponto de recurso ou quando resolveu o efeito pago durante o passo de recrutamento). O modificador criado por este efeito despoletado tenta alterar uma qualidade (DEF). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, os personagens adjacentes a Egghead), e o modificador irá aplicar-se apenas aos personagens marcados este turno, quer eles tenham permanecido adjacentes a Egghead ou não.

Eldritch Power
Plot Twist
1 Threshold Cost
MAV-073
Common

Target Squadron Supreme character you control gets +3 ATK this turn. Whenever that character causes breakthrough to a player this turn, that player gains 3 endurance.

O ganho de resistência é em adição à perda de resistência por dano de rutura. O efeito despoletado é colocado na cadeia após a conclusão do ataque.

Force Field Belt
Equipment
0 Cost
MAV-193
Common

Transferable (At the start of your formation step, you may transfer this equipment to a character you control.)

Equipped character gets +1 DEF.

Pay up to 2 resource points >>> Put a +1 ATK / +1 DEF counter on equipped character for each point you paid. Use this power only once per turn.

Você coloca contadores no personagem equipado, não no equipamento. Se o equipamento for transferido ou deixar o jogo, os contadores permanecem no personagem. O poder pago apenas pode ser usado uma vez por turno mesmo que o equipamento seja transferido mais tarde para outro personagem.

Foxfire, Olivia Underwood

Character
Squadron Supreme
2 Cost
3 ATK / 2 DEF
MAV-050
Uncommon

Activate, discard a card >>> Target player replaces a non-Team-Up location or non-Team-Up ongoing plot twist he controls.

Um card não-União é um card sem versão ou com uma versão diferente de “União”. O jogador alvo escolhe que recurso substituir na resolução.

Game of the Galaxy
Plot Twist
2 Threshold Cost
MAV-181
Rare

As an additional cost to play Game of the Galaxy, exhaust a character named Kang you control.

Each player reveals the top four cards of his deck. If one player revealed more cards that share a name than any other player, that player may put one of his revealed cards into his hand. Each player puts his remaining revealed cards on the bottom of his deck.

Se um jogador tem menos de quatro cards no seu deck, esse jogador revela todos os cards que sobram. Cada jogador calcula uma pontuação de 0, 2, 3, ou 4 contando o número de cards que revelou que partilham um nome com os outros card que revelou. Um jogador com dois pares de cards que partilham dois nomes diferentes pontua o mesmo (4 pontos) que um jogador com quatro cards que partilham o mesmo nome. Apenas se um jogador conseguir uma pontuação maior que qualquer outro jogador é que esse jogador coloca um dos cards revelados na sua mão.

Hard Sound Construct
Construct
Plot Twist
4 Threshold Cost
MAV-156
Rare

Play Hard Sound Construct only during the build phase.

Put target Masters of Evil character card with cost 2 or less from your KO'd pile into your front row if you do not control a character with the same name as that card. KO that character at the start of the recovery phase this turn.

No início da fase de recuperação este turno, você tem de colocar KO esse personagem mesmo que ele esteja atordoado. Isto é assim porque um modificador contínuo de um efeito existe independente da sua fonte.

Hibernaculum
Plot Twist
3 Threshold Cost
MAV-074
Common

As an additional cost to play Hibernaculum, discard a Squadron Supreme character card.

Put the top three cards of your deck into your KO'd pile. You may return a character card from your KO'd pile to your hand.

Você pode jogar Hibernaculum independentemente de quantos cards sobram no seu deck. Se houver menos de três cards no seu deck na resolução, coloque todos os cards que sobram na sua pilha de KO. O card de personagem que você devolve não precisa de ser um dos cards que Hibernaculum colocou na sua pilha de KO.

**Hired Hit
Plot Twist
2 Threshold Cost
MAV-218
Rare**

Stun a Crime Lords defender you control. *If you do*, remove all defenders from this attack, *and* target non-defending character you control becomes the defender this attack.

O texto em itálico acima actualiza o texto impresso do card. Se você não controlar um defensor Crime Lords na resolução, o efeito não fará nada.

**Karla Sofen ◊ Meteorite, Twin Moonstones
Character
Thunderbolts
8 Cost
23 ATK / 23 DEF
Flight, Range
MAV-101
Rare**

Loyalty

While you have 1 or more endurance, your opponents cannot lose the game and you cannot win the game.

Note que *você* não pode ganhar e *os seus oponentes* não podem perder, não o contrário. Enquanto você tiver 1 ou mais resistência e controlar uma Karla virado para cima, você não pode ganhar o jogo de modo nenhum (incluindo através de Rigged Elections, por exemplo). Um oponente com 0 ou menos resistência não irá perder o jogo durante a “limpeza” a não ser que você também tenha 0 ou menos resistência e a resistência desse oponente seja menor do que a sua.

**Legendary Battles
Plot Twist
2 Threshold Cost
MAV-034
Common**

While team attacking this turn, Avengers characters you control get +1 ATK and cannot be stunned.

O modificador criado por este efeito tenta alterar uma qualidade (ATK). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, personagens Vingadores que você controla, quer estejam ou não a atacar em equipa). O modificador apenas será aplicado aos personagens marcados este turno, quer permaneçam ou não personagens Vingadores que você controla.

**Marcus Daniels ◊ Blackout, Darkbringer
Character
Masters of Evil**

3 Cost
4 ATK / 5 DEF
MAV-135
Common

Reservist, Concealed—Optional (You may have this character come into play in the hidden area.)

Pay 1 resource point >>> Masters of Evil characters with cost 4 or less you control have reinforcement this turn. Use this power only if Marcus Daniels is visible.

O modificador criado por este efeito tenta alterar uma qualidade (reforço). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, os personagens Mestres do Mal com custo menor ou igual a 4 que você controla). O modificador irá aplicar-se apenas aos personagens marcados este turno, quer permaneçam ou não personagens Mestres do Mal que você controla.

Melissa Gold ◊ Songbird, Heroine Unbound
Character
Thunderbolts
6 Cost
13 ATK / 12 DEF
Flight, Range
MAV-102
Common

Whenever Melissa Gold attacks, you may ready her. If you do, she cannot attack this turn and you cannot use her activated powers this turn.

Se você escolher preparar Melissa quando ela ataca, ela não será removida do ataque, e o ataque irá concluir como normal. No entanto, este turno você não pode propô-la de novo como atacante. Melissa não tem poderes ativados impressos, mas ela pode ganhá-los (com Advanced Hardware, por exemplo). Esgotar Melissa para reforçar um personagem adjacente é jogar um efeito baseado no jogo, não é usar um poder ativado, logo isso pode ser feito.

Might Makes Right
Plot Twist
1 Threshold Cost
MAV-196
Common

As an additional cost to play Might Makes Right, discard a card.

Target attacker you control gets +3 ATK this attack. If you have no cards in hand, that attacker gets an additional +2 ATK this attack.

O número de cards em sua mão é verificado na resolução depois do custo adicional ser pago e depois de Might Makes Right ter deixado a sua mão e estar na cadeia (se você o jogou de sua mão).

Monica Rambeau ◊ Captain Marvel, Lady of Light
Character
Avengers
5 Cost
9 ATK / 9 DEF
Flight, Range
MAV-018
Rare

Leader: Pay 3 endurance >>> Ready all team attackers adjacent to Monica Rambeau. Those team attackers cannot cause breakthrough this turn. Use this power only once per turn.

Na resolução do efeito pago, todos os atacantes em equipa adjacentes a Monica irão ser preparados. Após a resolução, esses personagens não podem causar dano de rutura este turno, quer estejam a atacar em equipa ou não.

New Identity
Plot Twist
Ongoing
2 Threshold Cost
MAV-117
Rare

Choose a Thunderbolts character you control.

Ongoing: At the start of the recovery phase, put a +1 ATK / +1 DEF counter on the chosen character.

New Identity não define um alvo. Na resolução escolha um personagem Thunderbolts que você controla. O poder despoletado não é opcional. Você tem de colocar um contador +1 ATK / +1 DEF no personagem escolhido enquanto New Identity estiver em jogo virado para cima, mesmo que esse personagem esteja atordoado, já não esteja no seu controlo, ou já não seja um personagem Thunderbolts. Se o personagem escolhido sair de jogo, o efeito despoletado irá resolver mas não fará nada.

Nighthawk, Kyle Richmond
Character
Squadron Supreme
5 Cost
9 ATK / 9 DEF
MAV-059
Common

Reservist

Leader: Characters adjacent to Nighthawk can attack hidden characters.

Equipped characters adjacent to Nighthawk get +1 ATK / +1 DEF.

Os personagens adjacentes a Nighthawk não podem atacar um oponente diretamente enquanto esse oponente controlar algum personagem não-atordoado escondido. Outros personagens (incluindo Nighthawk) podem atacar oponentes diretamente como normal.

Other-Earth
Plot Twist
3 Threshold Cost
MAV-075
Rare

Play Other-Earth only if you control a Squadron Supreme character.

If you played no other plot twists this turn, characters your opponents control lose and cannot gain reinforcement and get -2 DEF while defending this turn.

You cannot play plot twists this turn.

O modificador criado por este efeito tenta alterar qualidades (DEF e reforço). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, personagens controlados pelos seus oponentes), e o modificador irá aplicar-se apenas aos personagens marcados este turno, quer permaneçam ou não personagens que os seus oponentes controlam. Note que os personagens afetados perdem e não podem ganhar reforço apenas este turno.

Peace in Our Time
Plot Twist
Ongoing
2 Threshold Cost
MAV-077
Uncommon

Play Peace in Our Time only during the build phase and only if you control a Squadron Supreme character.

Ongoing: At the start of the recovery phase, each player who controls one or more characters that caused breakthrough this turn discards a card.

O controle de personagens que causaram dano de rutura este turno é verificado apenas na resolução do efeito despoletado. Se você já não controla um personagem nessas condições, você não descarta um card. Se você controla mais de um personagem nessas condições, você descarta apenas um card.

Polaris, Lorna Dane
Character
X-Men
4 Cost
7 ATK / 7 DEF
Flight, Range
MAV-204
Uncommon

At the start of your attack step, characters your opponents control lose flight and range this turn.

O modificador criado por este efeito tenta alterar qualidades (vôo e alcance). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, personagens que os seus oponentes controlam), e o modificador irá aplicar-se apenas aos personagens marcados este turno, quer permaneçam ou não personagens que os seus oponentes controlam.

Power Princess, The Last Utopian
Character
Squadron Supreme
7 Cost
16 ATK / 15 DEF
Flight
MAV-060
Rare

Leader: Whenever a character adjacent to Power Princess causes breakthrough, each player loses 2 endurance for each card in his hand.

Esta perda de resistência é em adição à perda de resistência por dano de rutura. O efeito despoletado é colocado na cadeia depois da conclusão do ataque.

Power Princess, Zarda
Character

Squadron Supreme

4 Cost

7 ATK / 7 DEF

Flight

MAV-061

Common

If Power Princess would cause breakthrough while attacking a character, instead, a character of your choice gets +3 ATK / +3 DEF this turn.

Você pode escolher a própria Power Princess para receber o bônus de +3 ATK / +3 DEF este turno. No entanto, as comparações de ATK / DEF são feitas antes do dano de rutura ser substituído. Como resultado, se Power Princess iria causar dano de rutura ao atacar um defensor com 8 ATK / 6 DEF, ela será atordoada na conclusão do ataque mesmo que ela receba o bônus de ATK / DEF. Do mesmo modo, se você escolher o defensor para receber o bônus, ele também será atordoado durante a conclusão do ataque.

Project Liberator

Plot Twist

2 Threshold Cost

MAV-118

Rare

Play Project Liberator only during your recruit step.

Characters you control cannot be the target of plot twist or payment effects this turn.

At the start of your recruit step, if Project Liberator is in your KO'd pile, you may discard a Thunderbolts character card. If you do, you may return Project Liberator to your hand.

Após a resolução, os jogadores não podem jogar reviravoltas na história ou efeitos pagos com personagens que você controla como alvo, e personagens que você controla serão alvos ilegais para reviravoltas na história ou efeitos pagos ainda na cadeia. O modificador criado por este efeito não tenta alterar uma qualidade. Como resultado, o modificador irá afetar quaisquer personagens que você controle este turno, quer eles fossem ou não personagens que você controlava na resolução do efeito.

Project Utopia

Plot Twist

Ongoing

3 Threshold Cost

MAV-078

Rare

Choose a Squadron Supreme character you control.

Ongoing: Whenever the chosen character stuns a defender, that defender's controller loses 4 endurance.

Whenever the chosen character causes breakthrough, KO it.

Esta perda de resistência é em adição à perda de resistência por atordoamento normal. Se o defensor ficar atordoado durante a conclusão do ataque, o efeito despoletado será colocado na cadeia depois do ataque concluir.

Quicksilver, Mutant Avenger

Character

Avengers

3 Cost
4 ATK / 5 DEF
MAV-020
Common

Reservist (You may recruit this card from your resource row. If you do, you may put a card from your hand face down into your resource row.)

Whenever a defender becomes stunned by one or more team attackers you control, ready Quicksilver.

O poder de Quicksilver pode despoletar quer ele próprio esteja a atacar em equipa ou não. Despoleta apenas uma vez por defensor atordoado, e não uma vez por cada atacante em equipa.

Repel Attack
Plot Twist
1 Threshold Cost
MAV-039
Common

Target leader defender you control gets +1 DEF this attack for each non-stunned character adjacent to it. If that defender has the Avengers affiliation, it has reinforcement this attack.

A afiliação é verificada, os personagens adjacentes não-atordoados são contados, e o bônus de DEF é calculado apenas uma vez na resolução. Depois da resolução, se os personagens forem movidos, recuperarem ou ficarem atordoados, o bônus de DEF não será alterado.

Spider-Man, Peter Parker
Character
Spider-Friends
4 Cost
7 ATK / 7 DEF
MAV-209
Rare

Evasion

Pay 1 endurance >>> Stunned Spider-Friends characters you control cannot be the target of effects your opponents control this turn.

Characters with evasion you control get +1 DEF while attacking and +1 ATK while defending.

O modificador criado por este efeito pago não tenta alterar uma qualidade. Como resultado, o modificador irá afetar todos os personagens Amigos do Aranha atordoados que você controlar este turno, quer eles fossem ou não personagens Amigos do Aranha atordoados que você controlava na resolução do efeito.

Supreme Sanction
Team-Up
Plot Twist
Ongoing
2 Threshold Cost
MAV-189
Common

Play Supreme Sanction only if you control an Avengers character and a Squadron Supreme character.

Ongoing: Characters you control, as well as cards in your hand, deck, and KO'd pile that have either the Avengers or Squadron Supreme affiliation have both affiliations.

Revealed character cards in your resource row have reservist.

Você pode revelar qualquer card virado para baixo da sua fila de recursos sempre que você tenha prioridade. Isto não usa a cadeia, e o recurso irá voltar a ficar não-revelado se mais nada acontecer. Como resultado, Supreme Sanction permite-lhe recrutar qualquer card de personagem da sua fila de recursos se você tiver pontos de recurso suficientes.

System Failure
Plot Twist
2 Threshold Cost
MAV-200
Rare

Remove target attacker from this attack if its ATK is greater than twice its printed ATK.

Ao contrário de Overload, você pode definir como alvo qualquer atacante independentemente do seu ATK. Na resolução, se ATK do alvo não for maior do que o dobro do seu ATK impresso, o efeito irá resolver mas não fará nada.

The Wrecker, Wrecking Crew
Character
Masters of Evil
6 Cost
13 ATK / 12 DEF
MAV-145
Common

Reservist

Other Wrecking Crew characters you control get +1 ATK / +1 DEF.

Pay 1 resource point >>> Wrecking Crew characters you control get +2 ATK and can attack hidden characters this turn. Use this power only once per turn.

O modificador criado por este efeito tenta alterar uma qualidade (ATK). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, personagens que você controla com a versão “Wrecking Crew”). O modificador irá aplicar-se apenas aos personagens marcados este turno, quer permaneçam ou não personagens Wrecking Crew que você controla.

The Wrecking Crew
Plot Twist
2 Threshold Cost
MAV-161
Common

Target Masters of Evil attacker you control gets +2 ATK this attack. Non-Army characters you control that share a cost or version with that attacker and are adjacent to it get +2 ATK while attacking this turn.

O modificador criado por este efeito tenta alterar uma qualidade (ATK). Como resultado, os personagens afetados são “marcados” na resolução (nomeadamente, personagens não-Exército que você controla e que partilham um custo ou versão com o alvo e estão adjacentes a ele, quer estejam a atacar ou não). O modificador irá aplicar-se apenas aos personagens marcados este turno, quer permaneçam ou não sob seu controle ou adjacentes ao alvo.

Thor, Odinson

Character
Avengers
4 Cost
8 ATK / 7 DEF
Flight, Range
MAV-025
Rare

As an additional cost to recruit Thor, reveal an Avengers character card in your hand or resource row.

Whenever Thor causes breakthrough to a player, put the top card of your deck into your KO'd pile. That player loses endurance equal to the cost of that card.

Esta perda de resistência é em adição à perda de resistência por dano de rutura. O efeito despoletado é colocado na cadeia depois do ataque concluir.

Two Worlds, Team-Up
Plot Twist
Ongoing
2 Threshold Cost
MAV-041
Common

Choose two team affiliations among characters you control. If you chose Avengers and a different affiliation and you control another face-up resource named Two Worlds, draw a card.

Ongoing: Characters you control, as well as cards in your deck, hand, and KO'd pile that have either of the chosen affiliations have both affiliations.

Se você controla outro recurso virado para cima com o nome Two Worlds, você compra um card, mesmo se você jogou Two Worlds da sua mão. Você só compra um card mesmo que você controle mais do que um outro recurso virado para cima com o nome Two Worlds.

Walk Through Walls
Plot Twist
4 Threshold Cost
MAV-042
Rare

Play Walk Through Walls only during your recruit step.

Discard a card. Move target Avengers character you control to your hidden area. That character cannot be the target of effects your opponents control this turn. At the start of the recovery phase this turn, move that character to your visible area.

Depois da resolução, os seus oponentes não podem jogar efeitos com a personagem que você escolheu como alvo, e esse personagem será um alvo ilegal para efeitos controlados pelo oponente que ainda estejam na cadeia. Se você escolher um personagem escondido, você pode movê-lo para a mesma posição ou para uma posição vazia na sua área escondida. No início da fase de recuperação este turno, você tem de mover o alvo para a sua área visível mesmo que o personagem esteja atordoado, porque o modificador contínuo de um efeito existe independente da sua fonte.

Windstorm
Plot Twist
2 Threshold Cost
MAV-203
Common

Target character with cost 2 or greater you control has flight this turn. That character gets +2 ATK while attacking this turn and an additional +2 ATK while attacking this turn if you control another character with the same cost as that character.

Você procura por outro card de personagem com o mesmo custo do alvo e depois calcula o bônus de ATK apenas uma vez na resolução.