

MARVEL

MANUAL DE REGRAS COMPREENSIVAS

Battle SCENES

JOGO DE CARDS COLEÇÃO NÁVEIS

EDIÇÃO 2.0

1. O QUE É BATTLE SCENES, 3	5. TIPOS DE EFEITOS, 22
2. TIPOS DE CARDS, 4	5.1. EFEITOS ATIVADOS, 22
2.1. PERSONAGEM, 4	5.2. EFEITOS DESENCADEADOS, 22
2.1.1. PERSONAGEM-EV, 4	5.2.1. EFEITOS DESENCADEADOS DE OUTRAS ÁREAS DE JOGO, 22
2.2. SUPORTE, 5	5.3. EFEITOS DE MODIFICAÇÃO DO DANO, 22
2.3. CENÁRIO, 5	5.4. EFEITOS ESTÁTICOS, 23
2.4. HABILIDADE, 6	5.5. EFEITOS DE SUBSTITUIÇÃO, 23
3. ÁREAS DE JOGO, 7	5.6. PALAVRAS-CHAVE QUE DEFINEM CARACTERÍSTICAS, 23
4. CONCEITOS BÁSICOS, 8	5.7. OUTRAS CLASSIFICAÇÕES RELACIONADAS COM EFEITOS, 24
4.1. CARREGAR E DESCARREGAR CARDS, 8	5.8. TEXTOS PERMANENTES PERDENDO SEUS EFEITOS, 24
4.2. PERMUTAR CARDS, 8	6. PREPARAÇÃO DO JOGO E FASES DO TURNO, 26
4.3. ENERGIA INICIAL/ENERGIA ATUAL, 8	6.1. INÍCIO DO JOGO, 26
4.4.1. COLOCANDO UM CENÁRIO EM CENA, 9	6.2. FASES DO TURNO, 26
4.4.2. COLOCANDO PERSONAGEM OU SUPORTE EM CENA, 9	7. PRINCIPAIS PALAVRAS-CHAVES, 29
4.4.2.1. REQUISITOS PARA ENTRAR EM CENA (PERSONAGENS E SUPORTES), 9	7.1. PALAVRAS-CHAVE RELACIONADAS A AÇÕES, 29
4.4.2.2. A SEQUÊNCIA DE ENTRADA EM CENA (PERSONAGENS E SUPORTES), 10	7.2. OUTRAS PALAVRAS-CHAVE, 29
4.4.2.3. EFEITOS RECEBIDOS DOS CARDS QUE ESTÃO SENDO CARREGADOS POR PERSONAGENS E SUPORTES, 11	7.3. TERMOS DE JOGO USADOS NESTE MANUAL E NOS CARDS BATTLE SCENES, 30
4.5. ESTÁGIO DE CAPACITAÇÃO, CAPACITAR/INCAPACITAR, 12	8. REGRAS DE OURO, 33
4.5.1. CAPACITANDO E INCAPACITANDO UM PERSONAGEM, 12	9. RESOLUÇÃO DE EFEITOS, 34
4.6. AÇÕES, TIPOS, ALVOS E CUSTOS, 13	9.1. RESOLUÇÃO DE EFEITOS DESENCADEADOS, 34
4.6.1. A CAIXA DE TEXTO DAS AÇÕES, 13	9.1.1. PROCEDIMENTOS DENTRO DE EFEITOS, 34.
4.6.2. USANDO AÇÕES, 13	9.1.2. A ÁRVORE DE EFEITOS, 34
4.7. PERSONAGEM NOCAUTEADO E SUPORTE DESTRUÍDO, 15	9.1.2.1. RESOLUÇÃO DOS EFEITOS PENDENTES NA ÁRVORE, 34
4.8. DANO E ESCUDO, DANO PENETRANTE E CÁLCULO DE DANO, 15	10. GLOSSÁRIO, 43
4.8.1. DANO E ESCUDO, 15	CRÉDITOS, 46
4.8.1.1. MÚLTIPLAS FONTES CAUSANDO DANO EM UM MESMO DESTINO, 15	
4.8.2. DANO PENETRANTE, 15	
4.8.2.1. EFEITOS QUE DESCARREGAM CARDS OU OS RETIRAM DE CENA (NÃO SÃO DANO), 16	
4.8.3. REGRA DE CÁLCULO DE DANO, 16	
4.8.3.1. REDIRECIONAMENTO DE DANO, 17	
4.8.4. DANO MÚLTIPLO, 18	
4.8.4.1 - DANO EM DOIS OU MAIS PERSONAGENS/SUPORTES DIFERENTES, 18	
4.8.4.2 - EFEITOS QUE DISTRIBUEM UMA QUANTIDADE DE DANO ENTRE PERSONAGENS/SUPORTES, 18	
4.8.4.3 - EFEITOS MÚLTIPLOS QUE CAUSEM DANO EM UM MESMO PERSONAGEM/SUPORTE, 19	
4.8.5. IDENTIFICANDO FONTES DE DANO, 19	
4.8.6. CÁLCULO DE ESCUDOS EM SITUAÇÕES COMPLEXAS, 20	
4.9. PRÊMIOS E COMO GANHAR O JOGO, 21	
4.9.1. VITÓRIA POR PONTOS, 21	
4.9.2. DERROTA POR DECK, 21	



Battle Scenes é um incrível jogo de cards colecionáveis em que os jogadores duelam comandando grupos de heróis e vilões do universo Marvel que se enfrentam nos mais diversos cenários e situações.

Os jogos de cards colecionáveis permitem que cada jogador construa seu próprio baralho, ou deck, de acordo com sua própria estratégia, personalizando-o com cards que podem ser obtidos nos decks iniciais, em boxes temáticos como este e nos pacotes com 7 cards, ou boosters, que acompanham este produto.

Este manual contém as regras e informações necessárias para que você possa construir seu deck e começar a jogar Battle Scenes, duelando com ele contra os decks dos outros jogadores.



Battle Scenes possui 4 tipos diferentes de cards.
São eles:

2.1. PERSONAGEM

É o tipo mais importante de card em Battle Scenes. Representam os heróis, vilões e outros personagens Marvel.



2.1.1. PERSONAGEM-EV

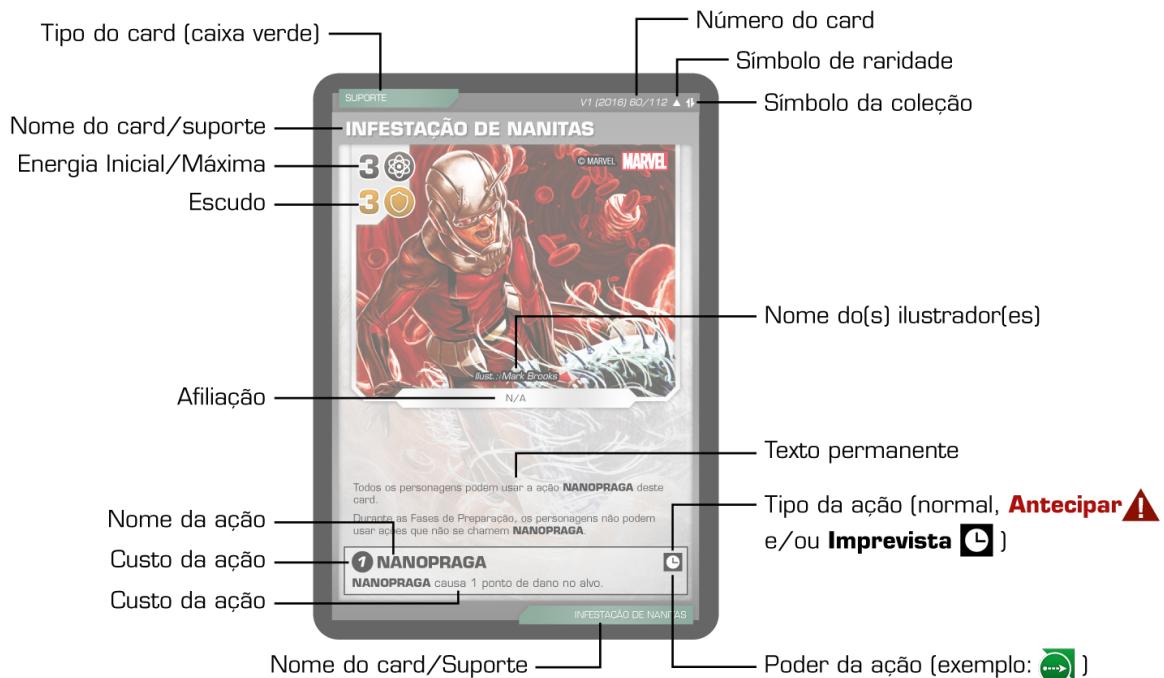
Os Personagens-EV são um tipo diferente de card de personagem, e representam personagens que podem “evoluir” de outros cards. Cards de Personagem-EV possuem algumas características diferentes dos cards de Personagem normais, mesmo assim também são considerados cards de Personagem.

ATENÇÃO!

Você poderá encontrar um “N/A” em certos cards de personagens e suportes, nos locais onde deveriam estar indicados alter egos, alinhamentos e/ou afiliações. Isso significa que o personagem/suporte em questão NÃO tem a característica indicada. Por exemplo, o card de personagem Dormammu visto acima não tem nenhuma afiliação.

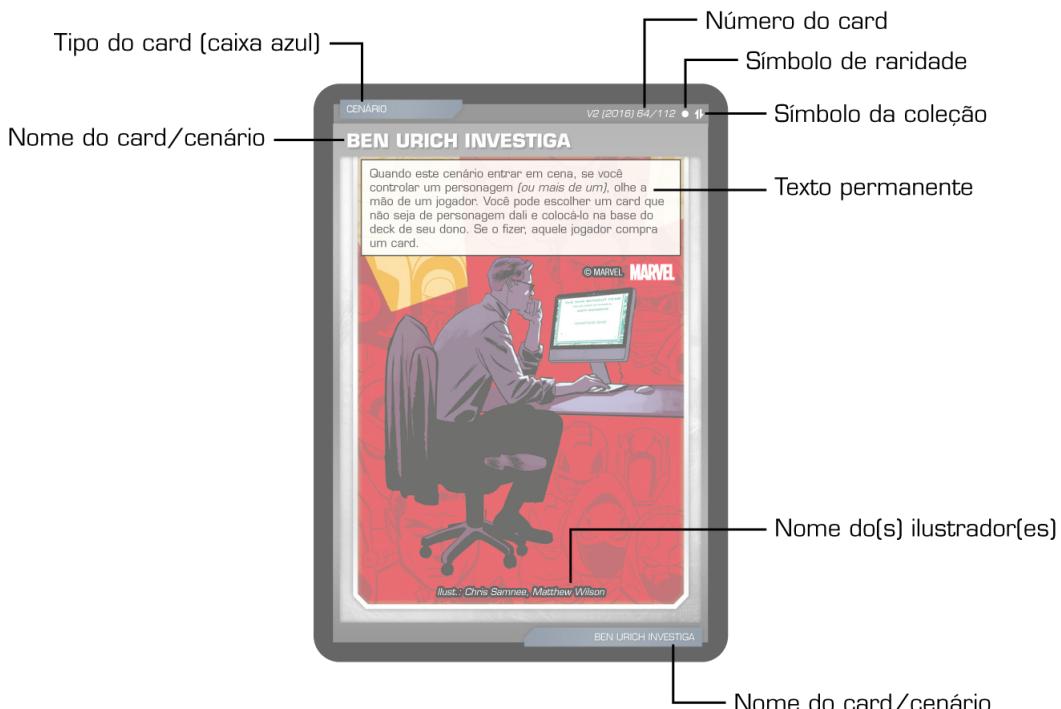
2.2. SUPORTE

Cards de suporte representam máquinas, veículos, instalações e edificações do universo Marvel.



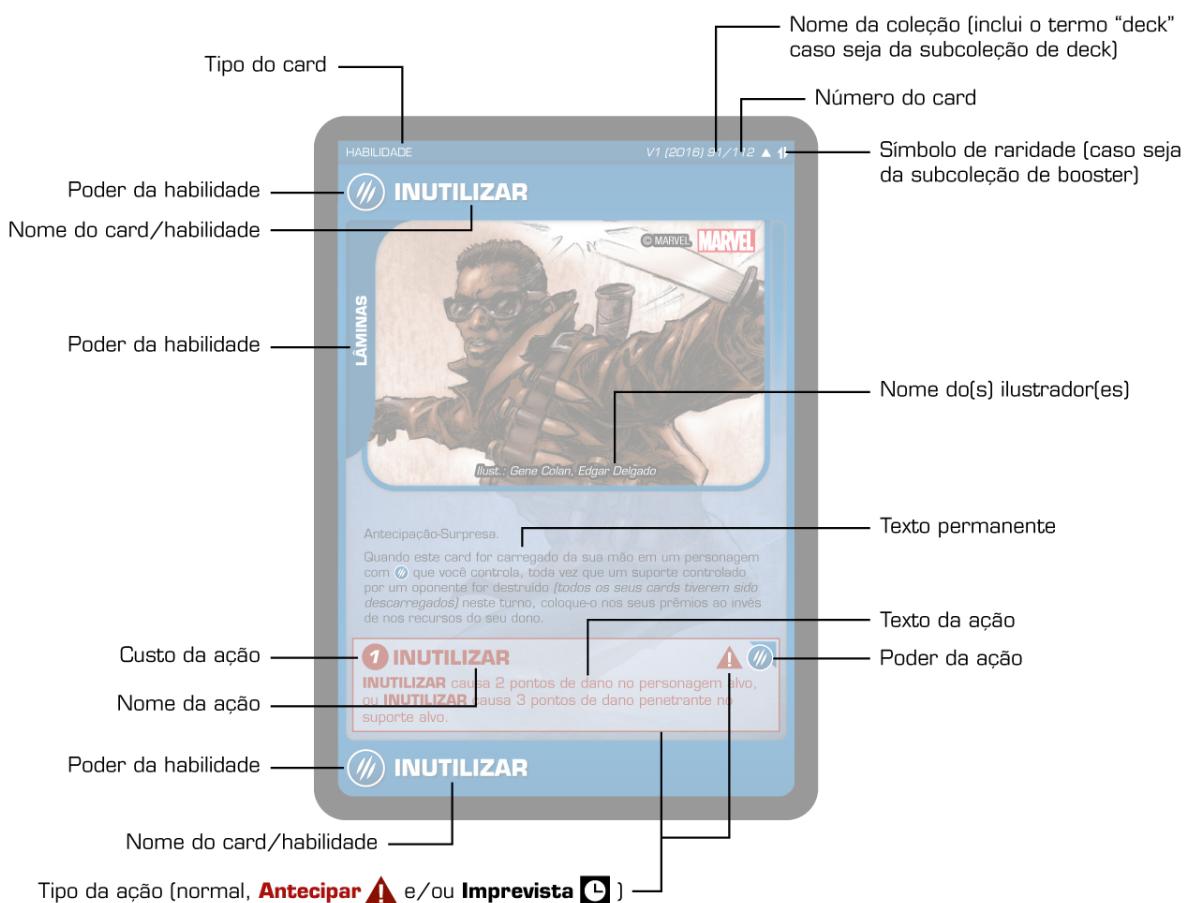
2.3. CENÁRIO

Eventos e acontecimentos são representados pelos cards de cenário em Battle Scenes.

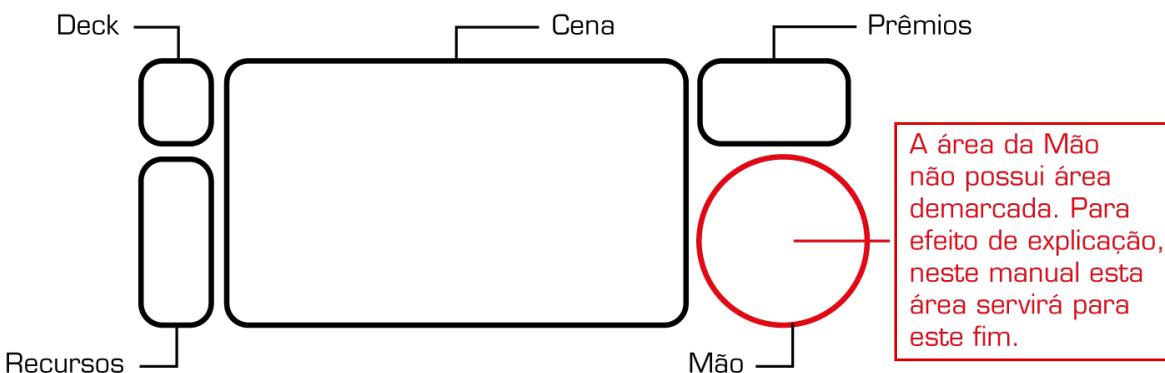


2.4. HABILIDADE

Cards de habilidade representam golpes, táticas e utensílios utilizados pelos personagens Marvel. Cada card de habilidade possui uma cor diferente que corresponde a um dos treze diferentes poderes que há no jogo – ou poderá ter a cor cinza, indicando que é um card neutro (N/A).



Existem diversas áreas de jogo em Battle Scenes.
Elas podem ser vistas na imagem abaixo.



► Deck

Seu baralho de Battle Scenes, onde ficam os cards que você compra no decorrer do jogo. O deck deve ficar com seus cards com a face para baixo, e nenhum outro jogador poderávê-los, porém qualquer jogador poderá verificar quantos cards ainda restam no deck durante a partida.

► Recursos

A pilha de descarte é chamada de Recursos em Battle Scenes. Os cards dos Recursos são utilizados principalmente como a forma de custear a colocação dos cards de Personagens e de Suportes em cena. Cards que são descartados (vindos da mão) ou descarregados (removidos dos personagens ou suportes em cena) são colocados nos recursos, assim como os cards do topo do deck em certos momentos da partida (ex.: Fase de Contagem Regressiva). Cada jogador possui sua própria pilha de Recursos, e os cards ali devem ser dispostos de face para cima, permitindo que qualquer jogador possa identificá-los ou contá-los.

► Cena

A cena é uma área compartilhada entre todos os jogadores. O jogo começa sem nenhum card em cena e, a cada turno, cada jogador poderá usar seus cards da mão em conjunto com cards dos recursos para montar sua cena, colocando ali Cenários, Suportes e os Personagens que irão combater no decorrer do jogo. Os cards colocados nessa área podem ser visualizados por todos os jogadores porém, mesmo se tratando de uma área compartilhada, os cards que ali estiverem não o serão – cada card em cena estará sempre sob controle do jogador que for dono daquele card.

► Prêmios do Oponente

Área em que são colocados os cards que contarão pontos para seus adversários - normalmente os seus cards de personagens nocauteados durante o jogo são colocados aqui. Os valores de Energia Inicial de cada um dos cards dispostos nesta área contam pontos de Prêmio para seu oponente. Os cards nesta área devem ser dispostos de face para cima, permitindo que qualquer jogador possa identificá-los ou contá-los.

► Mão

Aqui ficam os cards que você pode usar para fazer a maior parte das jogadas em Battle Scenes. Nenhum jogador pode olhar os cards na mão de outros jogadores, porém os jogadores podem saber o número de cards que cada outro jogador possui em sua mão.

ATENÇÃO!

A única área de jogo coletiva em Battle Scenes é a cena. As outras áreas são individuais para cada jogador, que possuirá mão, deck e recursos próprios, além de sua própria área de prêmios do oponente.

Durante uma partida de Battle Scenes, cada jogador deverá colocar em cena (em jogo) os cards de cenários, personagens e suportes que estiverem em sua mão, e usar ações de seus personagens e efeitos, construindo assim a sua estratégia contra o adversário.

Existem diversas informações que o jogador de Battle Scenes deve saber antes de iniciar uma partida. Como carregar cards em seus personagens e suportes e quando isso deve ser feito, como usar ações, como identificar e lidar com efeitos, etc.

Veremos como tudo isso funciona nas próximas seções.

4.1 CARREGAR E DESCARREGAR CARDS

Para jogar Battle Scenes é imprescindível que você compreenda um dos conceitos mais emblemáticos do jogo, que é descarregar e carregar cards.



Sempre que algo se referir a carregar cards em um personagem ou suporte, estará indicando que cards dos recursos (pilha de descartes) do dono daquele personagem ou suporte deverão ser anexados a ele. De modo semelhante, sempre que algo se referir a descarregar cards de um personagem ou suporte, estará indicando que cards anexados àquele personagem ou suporte deverão ser movidos para a pilha de recursos do seu dono.

Ao contrário dos personagens, suportes e cenários, os cards de habilidade geralmente são colocados em cena carregados em personagens e suportes.

ATENÇÃO!

Certos efeitos podem pedir para descarregar um personagem ou suporte. Isso significa que todos os cards que aquele personagem ou suporte estiver carregando deverão ser descarregados dele.

4.2 PERMUTAR CARDS

Durante o jogo, certos efeitos podem exigir que cards que estão sendo carregados por personagens e suportes sejam permutados entre si. Quando isso acontecer, um dos cards especificados no efeito, e que está sendo carregado por um personagem ou suporte, deverá ser trocado pelo outro card especificado no efeito, que está sendo carregado por outro personagem ou suporte.

ATENÇÃO!

Permutar cards não desencadeia efeitos de carregar ou descarregar cards (veja EFEITOS DESENCADEADOS).

4.3. ENERGIA INICIAL/ENERGIA ATUAL

A Energia Inicial é um número que representa tanto a quantidade de cards dos recursos que deve ser carregada em um personagem ou suporte quando ele é colocado em cena quanto a quantidade máxima de cards que aquele personagem ou suporte pode estar carregando quando ele já se encontrar em cena. A Energia Inicial é representada pelos símbolos:



Em personagens



Em suportes.

A Energia Atual de um personagem ou suporte corresponde ao número de cards que aquele personagem ou suporte estiver carregando em um determinado momento do jogo.

4.4. CARDS EM CENA

Vejamos a seguir, como se faz para colocar cards de cenário, de personagem e de suporte em cena.

ATENÇÃO!

Cards de habilidade são colocados em cena carregados em personagens ou suportes, e nunca permanecem em cena sem estar sendo carregados em algum card base (ver 7.1. TERMOS DE JOGO USADOS NESTE MANUAL E NOS CARDS DE BATTLE SCENES).

4.4.1 COLOCANDO UM CENÁRIO EM CENA

O cenário é o tipo de card mais simples de se colocar em cena em Battle Scenes. Use o passo-a-passo a seguir toda vez que um efeito de um card ou uma regra do jogo permitir que você coloque um cenário em cena.

ATENÇÃO!

Só pode haver um único cenário em cena durante o jogo. Se um jogador colocar um cenário em cena e já houver algum cenário em cena, o cenário que estava em cena deve ser colocado nos recursos de seu dono antes do novo cenário entrar em cena.

Vejamos a seguir, como se faz para colocar cards de cenário, de personagem e de suporte em cena. Para colocar um card de cenário em cena:

A - Escolha e revele o card de cenário que quer colocar em cena. Chamaremos este card de cenário 1.

B - Verifique se algum efeito impede o cenário 1 de entrar em cena. Se algum efeito o fizer, o cenário 1 se mantém na área onde estava e a jogada não prossegue.

C - Se houver um cenário em cena - chamaremos este de cenário 2 -, ele sairá de cena e será colocado nos recursos do seu controlador. Nesse momento, efeitos estáticos do cenário 2 que funcionam enquanto ele estiver em cena deixam de funcionar e os efeitos estáticos que funcionam enquanto ele estiver nos recursos passam a funcionar (veja Efeitos Estáticos).

D - Efeitos desencadeados pela saída do cenário 2 de cena ou pela sua chegada nos recursos são desencadeados simultaneamente e resolvidos, seguindo as regras de efeitos desencadeados (veja Resolução de Efeitos Desencadeados).

E - O cenário 1 entra em cena (ele deve ser colocado em cena na vertical, com seus textos virados para você). Nesse momento, efeitos estáticos que funcionam enquanto o cenário está na área onde estava deixam de funcionar e os efeitos estáticos que funcionam enquanto ele estiver em cena começam a funcionar.

F - Efeitos desencadeados pela entrada do cenário 1 em cena ou pela substituição do cenário 2 por outro cenário são desencadeados simultaneamente e resolvidos, seguindo as regras de efeitos desencadeados.

ATENÇÃO!

Cards de cenários normalmente só poderão ser colocados em cena durante a Fase de Preparação do turno do Jogador Ativo, e apenas um cenário poderá ser colocado em cena desta forma por turno. A exceção a essa regra são os cenários que forem colocados em cena graças a algum efeito (que pode ser do próprio cenário), os quais poderão ser colocados em cena em outros momentos do jogo que não a Fase de Preparação do turno do Jogador Ativo, e NÃO irão contar como o único cenário a ser colocado em cena no turno.

4.4.2. COLOCANDO UM PERSONAGEM OU SUPORTE EM CENA

4.4.2.1. REQUISITOS PARA ENTRAR EM CENA (PERSONAGENS E SUPORTES)

Para colocar um personagem ou um suporte em cena, você precisa revelar de sua mão o card do personagem ou suporte que está tentando colocar em cena e cumprir as etapas a seguir.

ATENÇÃO!

Se alguma dessas etapas não puder ser cumprida, você deverá retornar ao estado em que o jogo se encontrava antes de você iniciar esse procedimento (todos os cards voltam para as áreas onde estavam anteriormente, incluindo o card de personagem ou suporte que você estava tentando colocar em cena). Qualquer efeito desencadeado entre os passos A.1 e A.4c, descritos a seguir, precisará esperar até o passo A.5. para ser resolvido.

ATENÇÃO!

Existem personagens com a característica Reviver (ver glossário), estes personagens podem ser revelados tanto dos seus recursos quanto da sua mão nesse momento.

A.1. Número mínimo de cards nos recursos

► A.1a. Personagens-EV

Deve haver um número de cards nos seus recursos igual ou maior do que Valor de Acréscimo  + do card do personagem-EV que você quer colocar em cena.

Exemplo: Para o card Fantasma do Espaço V1  + 2, é necessário que haja dois cards em seus recursos.

► A.1b. Personagens não EV e Suportes

Deve haver um número de cards nos seus recursos igual ou maior do que a Energia Inicial do card do personagem  ou suporte  que você quer colocar em cena.

ATENÇÃO!

Alguns efeitos podem fazer com que cards sejam carregados nos personagens ou suportes que estão sendo colocados em cena vindos de outras áreas que não sejam os recursos. Nesses casos, verifique se há cards suficientes naquela área ao invés de nos recursos.

Por exemplo, o card Motoqueiro Fantasma V1 (alter ego Kenshiro Cochrane) possui Materializar e permite que você o coloque em cena carregando cards do topo de seu deck (veja mais em 7.2. OUTRAS PALAVRAS-CHAVE - Materializar).

A.2 Requisitos de evolução► **A.2a Personagens-EV**

Você deve controlar desde o início do turno pelo menos um personagem ou suporte que possa ser escolhido como requisito para evolução (com as características indicadas no Painel EV do card do personagem-EV que será colocado em cena). Se houver mais de um personagem ou suporte com essa característica, você deve escolher um deles.

A.3 Verificação de efeitos

ATENÇÃO!

Alguns efeitos podem proibir a entrada de personagens ou suportes em cena por algum motivo. Neste momento eles devem ser verificados, levando em conta as características do card do personagem ou suporte que você está tentando colocar em cena.

A.4 Alter egos e nomes► **A.4a Personagens-EV**

Não pode haver outro personagem em cena sob seu controle com o mesmo alter ego (ou mesmo nome, se não houver alter ego) do card do personagem que você está tentando colocar em cena, exceto pelo personagem/suporte que será evoluído.

► **A.4b Personagens não EV**

Não pode haver outro personagem em cena sob seu controle com o mesmo alter ego (ou mesmo nome, se não houver alter ego) que o personagem que você está tentando colocar em cena.

► **A.4c Suportes**

Não pode haver outro suporte em cena sob seu controle com o mesmo nome que o suporte que está entrando em cena.

ATENÇÃO!

Alguns efeitos podem permitir que personagens ou suportes sejam colocados em cena mesmo se houver em cena outro personagem ou suporte com o mesmo alter ego (ou mesmo nome, se não houver alter ego ou se for um suporte) sob controle do mesmo jogador. Nesses casos, o efeito precisa estar ativo neste momento, ou, se possível, ser resolvido neste momento.

A.5 Apto a entrar em cena e efeitos desencadeados

Neste momento, o personagem ou suporte está apto a entrar em cena. Todos os efeitos desencadeados entre os itens A.1 e A.4 precisarão ser resolvidos seguindo as regras do seção 9 – Resolução de Efeitos.

4.4.2.2. A SEQUÊNCIA DE ENTRADA EM CENA (PERSONAGENS E SUPORTES)

Depois de passar por todos os passos do item 4.4.2.1. REQUISITOS PARA ENTRAR EM CENA (PERSONAGENS E SUPORTES), o personagem ou suporte entrará em cena seguindo os seguintes passos.

A.1 Efeitos estáticos tornam-se ativos

O personagem ou suporte entra em cena (ele deve ser colocado em cena na vertical, com seus textos virados para você). Simultaneamente, seus efeitos estáticos que funcionam em cena contidos neste card começam a afetar o jogo e ele começa a ser afetado pelos outros efeitos estáticos que afetam personagens/suportes em cena.

A.2 Efeitos de entrada em cena desencadeiam

Neste momento, todos os efeitos desencadeados decorrentes da entrada do personagem ou suporte em cena são desencadeados e ficam pendentes na Árvore, não podendo ser resolvidos agora.

A.3 Carregando cards no personagem ou suporte► **A.3a Personagens-EV**

Escolha um número de cards dos seus recursos igual ao Valor de Acréscimo  + do card do personagem que está entrando em cena. Esses cards - além do card base do personagem/suporte que vai ser evoluído e de todos os cards que ele estiver carregando - são carregados simultaneamente neste personagem. Neste momento, os efeitos estáticos que funcionam em cena destes cards começam a afetar o jogo.

ATENÇÃO!

Para todos os efeitos, os cards que o personagem/suporte que vai ser evoluído estiver carregando não são em nenhum momento descarregados dele, mas eles serão carregados no personagem-EV. Note que eles não são carregados vindos dos recursos - apenas os cards equivalentes ao valor de acréscimo serão carregados no personagem-EV oriundos dos recursos.

► **A.3b Personagens não EV e Suportes**

Escolha um número de cards dos seus recursos igual a Energia Inicial  /  do card do personagem ou suporte que está entrando em cena. Esses cards são carregados simultaneamente neste personagem ou suporte. Neste momento, os efeitos estáticos que funcionam em cena destes cards começam a afetar o jogo.

A.4 Efeitos de carregar cards desencadeiam

Neste momento, todos os efeitos desencadeados decorrentes de carregar esses cards no personagem ou suporte são desencadeados e ficam pendentes na Árvore, não podendo ser resolvidos agora.

A.5 Os efeitos são resolvidos

O personagem terminou o processo de entrar em cena e os efeitos desencadeados nos passos A.2 e A.4 precisarão ser resolvidos agora seguindo as regras do seção 9 – Resolução de Efeitos.

ATENÇÃO!

Um personagem-EV que entrar em cena evoluindo de outro personagem ou suporte ganha Prontidão para todas as suas ações (veja Prontidão em 7. PRINCIPAIS PALAVRAS-CHAVES).

4.4.2.3. EFEITOS RECEBIDOS DOS CARDS QUE ESTÃO SENDO CARREGADOS POR PERSONAGENS E SUPORTES

A.1 Personagens

► A.1.1 Cards de Habilidade carregados em Personagens

Os textos permanentes dos Cards de Habilidade que o personagem estiver carregando tornam-se funcionais. Significa dizer que estes textos encontram-se ativos e seus efeitos poderão ser ativados ou desencadeados, dependendo de qual tipo de efeito eles sejam.

O personagem também pode usar as ações descritas nestes cards de habilidade caso ele possua o poder daquela ação.

ATENÇÃO!

Note que a maioria dos textos permanentes de cards de habilidade tem alguma condição ou limitação, geralmente envolvendo o personagem possuir um determinado poder.

► A.1.2 Cards de Personagem carregados em Personagens

Cards de personagem carregados em um personagem que não possuam o mesmo alter ego (ou nome, se não houver alter ego) que ele não fazem nada além de contar como energia para aquele personagem, a menos que seus textos digam o contrário.

Exemplo: o personagem Devastador V1 sendo carregado por um personagem com afiliação Maggia.

Exemplo: o personagem Capitão América V4 com alter ego Steve Rogers em cena está carregando um card de personagem Capitão América V1 com alter ego James Buchanan Barnes. Como os alter egos destes cards não são iguais, o card de Capitão América/James Buchanan Barnes contará apenas como energia para o Capitão América V4.

A.1.2a Se o personagem possui alter ego

Cards de personagem carregados em um personagem que possua o mesmo alter ego, porém sejam de uma versão diferente do card base do personagem em cena, concedem àquele personagem suas afiliações, alinhamentos, poderes, todos os seus textos permanentes e as ações neles descritas.



ATENÇÃO!

Dois ou mais cards de personagem com o mesmo alter ego, nome e versão carregados em um mesmo personagem com alter ego igual mas versão diferente não concederão esses atributos mais de uma vez. É como se o personagem estivesse carregando apenas um único daqueles cards.

Exemplo: O personagem Capitão América V4 com alter ego Steve Rogers visto no exemplo anterior está carregando dois cards de personagem Capitão América V3 com alter ego Steve Rogers. Como os alter egos destes cards são iguais, o Capitão América V4 terá as afiliações, alinhamentos, poderes, textos permanentes e a ação de UM DOS CARDS Capitão América V3 que ele estiver carregando. O segundo Capitão América V3 não irá conceder seus atributos ao Capitão América V4 a não ser que o primeiro seja descarregado.

A.1.2b Se o personagem não possui alter ego
Cards de Personagem carregados em um personagem sem alter ego que possuam o mesmo nome, mas outra versão, concedem àquele personagem suas afiliações, seus alinhamentos, seus poderes, todos os seus textos permanentes e as ações descritas neles.

ATENÇÃO!

Dois ou mais cards de personagem com o mesmo nome e versão carregados em um mesmo personagem sem alter ego não concedem esses atributos mais de uma vez. É como se o personagem estivesse carregando apenas um único daqueles cards.

► A.1c Cards de Cenário e Suporte carregados em Personagens

Cards de Cenário e Suporte carregados em Personagens não fazem nada além de contar como energia para aquele personagem, a menos que seus textos digam o contrário.

A.2 Suportes

► A.2a Cards de Habilidade, Personagem e Cenário carregados em Suportes

Cards de Habilidade, Personagem e Cenário carregados em Suportes não fazem nada além de contar como energia para aquele suporte, a menos que seus textos digam o contrário.

Exemplo: Reparos Provisórios.

► A.2b Cards de Suporte carregados em Suportes

Cards de Suporte carregados em um suporte que não possuam o mesmo nome que ele não fazem nada além de contar como energia para aquele suporte, a menos que seus textos digam o contrário.

Cards de Suporte carregados em um suporte que possua o mesmo nome, mas outra versão, concedem àquele suporte suas afiliações, todos os seus textos permanentes e as ações descritas neles.

ATENÇÃO!

Dois ou mais cards de suporte com o mesmo nome e versão carregados em um mesmo suporte não concedem esses atributos mais de uma vez.

4.5. ESTÁGIO DE CAPACITAÇÃO, CAPACITAR/INCAPACITAR

Um personagem é considerado em estágio 1 de capacitação quando estiver disposto em sua posição vertical em cena. Caso seu card esteja na horizontal, virado para a esquerda, ele estará em estágio 2. Personagens na horizontal virados para a direita encontram-se em estágio 0.



Personagem em estágio 2
Pode usar ações de custo
2, 1 ou 0



Personagem em estágio 1
Pode usar ações de custo
1 ou 0



Personagem em estágio 0
Pode usar apenas ações de custo 0

4.5.1. CAPACITANDO E INCAPACITANDO UM PERSONAGEM

Capacitar significa girar o card do personagem para a esquerda, aumentando o número do estágio em que o personagem se encontra. E por óbvio, incapacitar significa girá-lo para a esquerda, diminuindo seu número de estágio.

Quando algo pedir para que você capacite em 1 um personagem, basta virar aquele card de personagem 90° para a esquerda. Já, se algo pedir para que você o capacite em 2, basta virar aquele personagem 180° para a esquerda. E quando aquele personagem tiver de ser incapacitado em 1, vire o card 90° para a direita, ou vire o card 180° quando ele tiver de ser incapacitado em 2.

ATENÇÃO!

Personagens no Estágio 2 de capacitação não poderão ser capacitados de nenhuma maneira. Já, se algum efeito incapacitar um personagem, aquele efeito será cumprido tanto quanto possível.

Por exemplo, se um personagem estiver no estágio 1 de capacitação, efeitos que oincapacitem em 2 oincapacitarão o máximo possível. De forma semelhante, personagens no Estágio 0 de capacitação não poderão ser incapacitados de nenhuma maneira. Já, se algum efeito capacitar um personagem, aquele efeito será cumprido tanto quanto possível. Por exemplo, se um personagem estiver no estágio 1 de capacitação, efeitos que o capacitem em 2 o capacitarão o máximo possível.

4.6. AÇÕES, TIPOS, ALVOS E CUSTOS

É através do uso de ações que ocorrem as batalhas em Battle Scenes, e se você controla um ou mais personagens em cena, poderá fazer com que eles usem ações, gerando efeitos diversos no jogo. Vamos descobrir como isso funciona.

4.6.1. A CAIXA DE TEXTO DAS AÇÕES

Os textos, números e símbolos que aparecem no interior da caixa de texto de cada ação contém informações indispensáveis para que o jogador possa usar corretamente aquela ação. Essas informações são:

4.6.2. USANDO AÇÕES

Existe todo um método para usar ações em Battle Scenes. Veja um passo-a-passo completo a seguir:

A – Diga qual o personagem que está usando a ação e qual a ação que ele está usando.

B – Se a ação tiver opções (ex.: “esta ação causa X pontos de dano no alvo, OU incapacite o alvo”), **escolha qual destas opções será usada**, ou quais - algumas ações permitem que se escolha mais de uma opção na mesma execução. A maioria das ações não tem opções, nesse caso a opção única delas é considerada escolhida.

C – Verificar se uma ação tem todos os requisitos para ser usada.

► **C.1** – O personagem está em cena desde o inicio do turno, ou tem prontidão para a ação que vai usar.

► **C.2** – O personagem tem o poder da ação, ou algum efeito permite ele usar aquela ação mesmo sem ter o poder.

► **C.3** – A ação deve estar no card base do personagem, ou em algum card de habilidade que ele estiver carregando, ou em algum card de personagem que ele estiver carregando e que tenha o mesmo alter ego (ou nome, se não houver alter ego) do card base. Ou se algum efeito permitir que o personagem use a ação mesmo ela não estando em nenhum desses locais.

► **C.4** – O personagem não pode ter usado outra ação neste turno, ou, caso já tenha usado ações, algum efeito precisa permitir o personagem usar mais uma ação. Não existe limite para o número de ações que o personagem pode usar. Desde que, para cada uma além da primeira algum efeito permita usar mais uma ação.

► **C.5** – A ação precisa ser de um tipo que possa ser usada na fase/etapa atual do turno ou poder ser usada como se fosse uma ação do tipo que possa ser usada na fase/etapa atual.

C.5.1 – Ações de Antecipar ▲

Podem ser usadas na Etapa de Ataque do seu turno ou na Etapa de Antecipação do turno de um oponente.

C.5.2 – Ações Imprevistas □

Podem ser usadas na Etapa de Ataque do seu turno ou na Fase de Preparação do seu turno.

C.5.3 – Ações Imprevistas □ e de Antecipar ▲

Podem ser usadas na Etapa de Ataque do seu turno, na Fase de Preparação do seu turno ou na Etapa de Antecipação do turno de um oponente.



C.5.4 – Ações normais (que não sejam nem de **Antecipar ▲**, nem **Imprevistas □**) podem ser usadas apenas na Etapa de Ataque do seu turno.

D - Verifique se algum efeito impede a ação de ser usada.

Nesse momento, você verifica se algum efeito faz com que a ação não possa ser usada, observando vários fatores como o nome da ação, o tipo da ação, o poder da ação, se ela é uma ação que causa dano (de acordo com o modo escolhido), o estágio de capacitação do personagem, em que card aquela ação está descrita.

Exemplos de cards com efeitos que precisam ser verificados aqui:

Mulher-Aranha, Cassandra Nova, Rei das Sombras, Homem Formiga, Raio Negro V1, Garra Sônica, Mercenário V1, Tempestade V2, Prisão 42, Tumba do Drácula, Singularidade Temporal, Momento de Hesitação, Seduzir, Tiro incapacitante, Joia do infinito – Tempo, etc...

E – Pague os custos da ação.

Efeitos desencadeados nesta etapa tornam-se efeitos pendentes na Árvore de Efeitos (veja Efeito Pendente em TERMOS DE JOGO USADOS NESTE MANUAL) e devem esperar até a etapa 7 para serem resolvidos. Efeitos decorrentes de pagar os custos ou de incapacitar o personagem são desencadeados nessa etapa.

► **E.1 – Custo de Incapacitação** – Ações podem ter ou não custos de incapacitação. Se tiver custo, ele é indicado por um numero **0**, **1** ou **2**. Se uma ação não tiver custo, o custo não estará indicado no card (ex.: cards de habilidade Transcendência e Violência). O custo de incapacitação também pode ser um valor indeterminado, representado pelo símbolo **X**. Nesse caso, o jogador que estiver usando a ação escolhe para o X valer um número, que pode ser 0, 1 ou 2. A partir dessa escolha, a ação passa a ter como custo o valor escolhido.

Para pagar o custo de incapacitação, você deve usar as regras de incapacitação (ver 4.2. Estágio de capacitação, capacitar/incapacitar).

O custo de incapacitação pode ser modificado por outros efeitos. Caso ocorram, essas modificações devem ser observadas nesse momento.

Também existem efeitos que permitem usar ações sem pagar os custos de incapacitação. Nesses casos, a ação continuará tendo seus custos, porém, graças a este tipo de efeito, o custo de incapacitação não precisará ser pago.

ATENÇÃO!

se mais de um efeito alterar o custo de incapacitação ao mesmo tempo, o custo de incapacitação final será sempre o valor mais alto.

► **E.2 – Custos adicionais** – Algumas ações têm custos adicionais. Quando ocorrem, estes custos são apresentados no texto da ação depois das características da ação e antes do símbolo de dois pontos [:]. Assim como os custos de incapacitação, os custos adicionais não são opcionais e o jogador deve pagar todos eles para poder usar a ação.

E.2.1 – Energia Cósmica – Energia cósmica é uma característica da ação que confere um custo adicional para ela. Em geral, Energia Cósmica aparece tipicamente em ações de  (veja 7. Principais keywords).

F – Escolha os alvos da ação.

Efeitos desencadeados nesta etapa ficam pendentes e devem esperar até a etapa 7 para serem resolvidos. Efeitos decorrentes de escolhas de alvos são desencadeados nessa etapa.

► **F.1 – Definindo os alvos.**

F.1.1 – Se uma ação usar o termo “alvo” acompanhado de alguma outra característica, o alvo precisará ter aquela característica.

Exemplos: “Personagem alvo”, “Suporte alvo”, “Oponente alvo”, “Personagem alvo com a afiliação Asgardianos”, “alvo controlado por um oponente”, etc...

F.1.2 – Se uma ação usar o termo “alvo” sem estar acompanhado por uma característica, o alvo deve ser um personagem ou um suporte.

F.1.3 – Ações que não utilizam o termo “alvo” em seus textos para indicar o que elas estão afetando no jogo são consideradas ações que não têm alvo.

► **F.2 – Efeitos que limitam alvos.** Existem efeitos que obrigam o jogador a escolher determinados personagens ou suportes como alvos e outros que impedem que alguns alvos sejam escolhidos. Esses efeitos devem ser observados nesse momento.

F.2.1 – Se um efeito disser que determinado personagem/suporte deve ser o alvo da ação sendo usada, ou que enquanto você está escolhendo os alvos da ação, um personagem/suporte deve ser escolhido, caso a ação tenha um ou mais alvos que possam escolher aquele personagem/suporte, o jogador só poderá usar a ação caso ela tenha aquele personagem/suporte como alvo. Em casos de múltiplos efeitos, a ação deverá ter cada um dos personagens/suportes como alvo.

Caso a ação não tenha alvos, ou caso tenha apenas alvos que não podem ser aquele personagem/suporte, ela poderá ser usada normalmente.

F.2.2 – Se um efeito disser que um determinado personagem/suporte não pode ser alvo da ação sendo usada, nenhuma ação pode ser usada se escolher ele como alvo. Este efeito prevalece sobre os efeitos do item F.2.1.

F.2.3 – Se um efeito disser que as ações do personagem não podem ser usadas se não tiverem um alvo específico, nenhuma ação poderá ser usada se não tiver aquele alvo, nem mesmo ações sem alvo.

F.2.4 – Se algum efeito disser que ações que não tenham alvo não podem ser usadas, se o modo da ação escolhido não tiver nenhum alvo, aquela ação não poderá ser usada.

Alguns cards que tem seus efeitos verificados nesse momento:

Armadilha Reforcada, Chamariz Holográfico, J. J. Jameson, Blob V2, General Ross, Esconderijo Secreto, Fogo Cruzado, Líder, Magia, Pigmeu, Rei do Crime V1, Shuma-Gorath V1, Prisão 42, Invocar o Relâmpago, Fogo Cruzado, etc...

G – Efeitos pendentes são resolvidos.

Se passar por todos esses passos, cumprindo todos os requisitos, com todos os seus custos tendo sido pagos e todos os seus alvos sendo válidos, aquela ação estará apta a ser realizada, então os efeitos desencadeados nas etapas anteriores, que atualmente estão pendentes, devem ser resolvidos, seguindo as regras de efeitos desencadeados (seção 9).

Caso algum dos custos não puder ser pago ou algum dos requisitos não for cumprido, a ação não está apta a ser realizada e o jogador deve retroceder todos os passos feitos até aqui.

H - A ação é considerada usada.

A ação é considerada usada pelo personagem, desencadeando todos os efeitos com gatilhos como “toda vez que/quando usar uma ação”, “toda vez que/quando uma ação for usada”, ou semelhantes e que estejam relacionados a essa ação. Esses efeitos ficam pendentes e devem ser resolvidos nesse momento, seguindo as regras de efeitos desencadeados.

Efeitos como Nave dos Guardiões, Homem de Ferro V3, Capitão América V4, Cristal, Nico Minoru, Torre Stark, Pantera Negra V2, Homem Formiga, Jaqueta Amarela, etc.. desencadeiam nesse momento. (efeitos como Enfermeira Noturna e União Inabalável não desencadeiam nesse momento).

I – O efeito da ação acontece

Nesse momento, o efeito da ação deve acontecer, e ele sempre terá o máximo possível dos seus procedimentos realizados, seguindo a ordem descrita no card.

A cada procedimento do efeito, novos efeitos podem ser desencadeados devido ao cumprimento daquele

procedimento. Quando isso acontecer, a ação ficará em pausa e esses efeitos desencadeados tornam-se pendentes e devem ser resolvidos nesse momento seguindo as regras de efeitos desencadeados (seção 9).

4.7. PERSONAGEM NOCAUTEADO E SUPORTE DESTRUÍDO

Quando um personagem controlado por um jogador não estiver carregando nenhum card (não tiver cards anexados a ele), ele normalmente é considerado como tendo sido nocautead o e seu card deve ser colocado na pilha de prêmios, onde ficam os personagens derrotados pelo oponente daquele jogador.

Quando um suporte não estiver carregando nenhum card, ele é considerado destruído, e deve ser colocado nos recursos de seu dono – e não nos prêmios.

ATENÇÃO!

Certos efeitos irão descarregar os cards que um personagem/suporte estiver carregando, porém o próprio efeito irá providenciar para que aquele personagem/suporte seja transferido da cena para uma outra área de jogo, evitando assim que o personagem/suporte seja nocautead o/destruído.

Exemplo: O efeito do cenário Bater em Retirada move o personagem/suporte da cena para a mão de seu dono, já o efeito da palavra-chave Metamorfo de personagens como o Espião Skrull vai mover o personagem para os recursos, evitando assim que ocorra o nocauta.

4.8. DANO E ESCUDO, DANO PENETRANTE E CÁLCULO DE DANO

4.8.1. DANO E ESCUDO

A maior parte das ações e efeitos em Battle Scenes causa dano em personagens e/ou suportes, que apresentam em seus cards um valor de Escudo logo abaixo do símbolo de Energia Inicial. O dano em um personagem ou suporte cujo valor de Escudo seja 0 é aplicado descarregando-se um número de cards que o personagem ou suporte que tenha recebido dano esteja carregando equivalente ao valor de dano recebido por ele. Isso é feito removendo-se cards anexados àquele personagem ou suporte e enviando-os aos recursos do dono daqueles cards.

Por exemplo, se um personagem que esteja carregando 5 cards e tiver Escudo 0 receber 3 pontos de dano, 3 destes cards devem ser descarregados - o controlador da fonte daquele dano escolhe quais cards serão descarregados.

A maior parte dos personagens e suportes em Battle Scenes apresenta em seus cards um valor de Escudo maior que 0. Este valor representa a capacidade de defesa daquele personagem ou suporte. Sempre que um personagem ou suporte sofrer dano, a primeira

parte deste dano deverá ser direcionada ao Escudo, reduzindo seu valor de acordo com a quantidade de dano recebido.

Por exemplo, um personagem que tenha Escudo 3 e venha a receber 2 pontos de dano, ficará com Escudo 1.

ATENÇÃO!

O valor de Escudo nunca poderá ser um valor negativo. Se um efeito reduzir o Escudo de um personagem ou suporte para menos de 0, aquele Escudo será 0.

4.8.1.1. MÚLTIPHAS FONTES CAUSANDO DANO EM UM MESMO DESTINO

Caso diversas fontes causem uma quantidade de dano maior que o valor de Escudo de um personagem ou suporte em um mesmo turno, o Escudo irá absorver o dano inicial e o restante do dano irá fazer com que sejam descarregados cards que aquele personagem ou suporte estiver carregando.

Ex.: um Hulk V3 (Escudo 3, Energia Inicial 8) recebe dano de três ações, sendo que a primeira causa 2 pontos de dano, a segunda 4 e a terceira 3. Neste caso, o dano da primeira ação derrubará 2 pontos de Escudo, que será reduzido a 1, a segunda vai zerar o Escudo e causará mais 3 pontos de dano (três cards serão descarregados) e a terceira 3 pontos de dano (mais três cards serão descarregados), fazendo com que um total de seis cards sejam descarregados do Hulk.

ATENÇÃO!

Os valores de Energia não são recuperados, a não ser que sejam usadas ações e efeitos para isso (ex.: Ações de), porém no final de cada turno todos os Escudos de personagens e suportes são restaurados para seus valores originais somados aos bônus que lhes forem cabíveis.

4.8.2. DANO PENETRANTE

O dano penetrante é um tipo de dano que ignora os Escudos de personagens e suportes, atingindo diretamente sua Energia.

Em casos de ações ou efeitos que causem dano penetrante, o valor de Escudo indicado em um personagem ou suporte que tiver recebido o dano deve ser ignorado ao se calcular o dano. Isso não zera o valor de Escudo do personagem ou suporte que recebe o dano penetrante – o Escudo continua ali para absorver os danos não penetrantes que ele venha a receber.

Vale lembrar que quaisquer efeitos que aumentem ou diminuam a quantidade de dano que sejam aplicados ao dano penetrante modificarão o valor do dano, não o seu tipo – o dano continuará sendo penetrante.

4.8.2.1. EFEITOS QUE DESCARREGAM CARDS OU OS RETIRAM DE CENA (NÃO SÃO DANO)

Certos efeitos como os da ação Sumiço Fantasma do personagem Fantasma do Espaço e da ação Improbabilidade do card de habilidade de mesmo nome descarregam cards. Outros efeitos, como o do texto permanente do Mercenário V2, tiram de cena cards que estão sendo carregados por personagens ou suportes, enviando aqueles cards para outras áreas de jogo que não os recursos.

Apesar de reduzirem a Energia de personagens ou suportes ignorando seus Escudos de maneira semelhante ao que ocorre com o dano penetrante, estes efeitos não são considerados dano de tipo algum. Em suma...

- Apesar do dano causar o descarregamento de cards de personagens/suportes, existem outras formas de descarregar cards deles que não são consideradas dano.

- Para um efeito gerar dano, em algum momento do seu texto, ele deve dizer que uma fonte (um card, personagem, suporte, cenário ou outro efeito) causa dano em um personagem/suporte. Se a palavra "dano" não for usada, aquele efeito não causa dano e não desencadeia nenhum dos efeitos relacionados ao dano.

- Efeitos que descarregam ou tiram de cena cards de um personagem/suporte não são efeitos de dano.

4.8.3. REGRA DE CÁLCULO DE DANO

Muitos efeitos de cards e ações em Battle Scenes proporcionam aumentos e reduções no dano que seria causado em personagens ou suportes.

Por exemplo, personagens como Kraven V1 permitem que o dano causado seja ampliado enquanto a Tempestade V2 reduz o dano sofrido.

Em certos momentos do jogo, diversos destes modificadores estarão atuando juntos, o que pode tornar confuso o cálculo dos valores finais de dano. A sequência de passos a seguir determina a ordem para se aplicar os bônus e modificadores, permitindo que se obtenha o valor de dano final.

A: Determine o valor de dano inicial de uma ação ou efeito, de acordo com o próprio texto daquela ação ou efeito. Ex.: a ação Superaquecer do Hulk Vermelho V1 parte de um valor 8-X, sendo que este X muda de acordo com a quantidade de cards que o Hulk Vermelho estiver carregando.

O dano inicial deve sempre passar por todos os passos do cálculo de dano a seguir. Isso acontecerá mesmo em casos em que o dano inicial seja 0

(por exemplo, se Wolverine V1 usar sua ação Garras com $\text{X} = 0$, o dano inicial será 0, mas este valor poderá ser ampliado durante o cálculo de dano).

B: Aplique as somas (+) e subtrações (-) ao valor inicial obtido anteriormente. Ex.: Se Bishop V1 estiver usando uma ação que cause dano em um personagem com alter ego Sentinel, o dano inicial daquela ação será elevado em +3 pontos. Como Bishop V1 é um herói,

este dano seria diminuído em -1 ponto se o cenário Batalha em Área Povoada estivesse em cena.

C: Aplique multiplicações e, a seguir, divisões. O cenário A Essência do Medo BSPO é um exemplo de card que faz com que uma **Ação de Antecipar**  cause metade do seu dano arredondado para baixo. Se Bishop usasse a ação de Metralhadora tendo um Sentinel como alvo, cada uso da ação de Metralhadora causaria 4 pontos (1+3) de dano àquele Sentinel e A Essência do Medo dividiria este dano pela metade (2) logo em seguida.

D: Aplique efeitos de valor fixo. Certos efeitos definem que o dano será zerado, cancelado, ou terá um valor fixo e estes são os modificadores que devem ser avaliados por último no cálculo do total de dano.

- Se, ao chegar nessa etapa do cálculo, o valor do dano for 0 ou menor, nenhum dos efeitos que seria desencadeado nessa etapa será desencadeado e a fonte não causará dano (se for uma ação, ela irá se tornar uma ação que não causa dano).

- Entretanto, se, ao chegar nessa etapa do cálculo, o valor do dano for maior que 0, todos os efeitos que devam ser desencadeados nessa etapa serão desencadeados simultaneamente, cabendo ao jogador ativo definir a ordem que eles se aplicam, como no caso das habilidades desencadeadas. Se algum desses efeitos tornar o dano 0, a fonte não causará dano (se for uma ação, deixará de ser uma ação que causa dano) e efeitos que fossem aumentar o dano depois disso não funcionam, pois o efeito não causa mais dano.

Por exemplo, o personagem Blob V1 que você controla está carregando um card de habilidade de Escudo Improvisado, com o cenário A Essência do Medo em cena. No início de sua Fase de Combate, durante a Etapa de Antecipação do seu turno, o oponente usa a ação Navalhas de Sangue de Carnificina V1, causando 1 ponto de dano penetrante em Blob, dano este que será reduzido a 0 graças ao efeito de A Essência do Medo, o que a torna uma ação que não causa dano - como o dano é 0, tanto os efeitos do Blob quanto os do Escudo Improvisado não serão desencadeados. Em seguida ele usa a ação Garras de Wolverine V1 causando 2 pontos de dano penetrante em Blob, e este dano é reduzido a 1 pelo cenário A Essência do Medo. Neste caso, por ser uma ação que causa dano (1), tanto o efeito de Blob quanto o efeito do Escudo Improvisado serão desencadeados, zerando o dano.

ATENÇÃO!

Note que as bonificações de dano não mudam o tipo do dano.

Por exemplo, se Thanos V1 estiver carregando dois cards de Item Único, sua ação Flertar com a Morte irá causar +2 pontos de dano. Como o dano da ação é penetrante, este bônus também o será.

ATENÇÃO!

Nas ações que podem causar dano em mais de um personagem e/ou suporte, a ação será considerada uma ação que causa dano apenas para os personagens e/ou suportes a quem aquela ação conseguir causar uma quantidade de dano maior que 0 na etapa D vista acima.

4.8.3.1 REDIRECIONAMENTO DE DANO

Diversos efeitos em Battle Scenes podem redirecionar o dano que foi causado em um personagem ou suporte para outro personagem ou suporte, como por exemplo o texto permanente da Mulher-Hulk V2.

Sempre que um efeito de redirecionamento de dano for utilizado dando um novo destino para o dano, após os passos A, B, C e D vistos em 3. Regra de cálculo de dano terem sido cumpridos em relação ao destino original daquele dano, os seguintes passos deverão ser observados:

E: Redirecione o dano final para o novo destino do dano. Vale lembrar que, se neste momento o valor do dano original for 0, não será causado nenhum dano no novo destino (se a fonte de dano for uma ação, deixará de ser uma ação que causa dano).

F: Repita os passos B, C e D e recalcule o valor final de dano, caso necessário. Se o valor do dano for maior que 0, o dano passa novamente por todo o processo de cálculo para o novo destino, mas só serão aplicados efeitos e modificadores que ainda não tenham sido aplicados nos cálculos de dano anteriores.

Por exemplo, os bônus do Cubo Cósmico, À Espreita, Homem-Máquina V1, serão aplicados ao dano apenas na primeira vez em que o cálculo de dano for feito, ao passo que efeitos como o da Manchete do Clarim ou do Kraven V1 serão aplicados apenas quando o destino do dano for o personagem que tenha sido escolhido para eles, seja na primeira ou na última vez em que o cálculo do dano seja feito.

Efeitos como o do Cavaleiro Negro V1 e de um mesmo card Barreira Telecinética são aplicados apenas em um dos cálculos, mesmo que os dois personagens se beneficiem do efeito. É claro que, se houver dois cards Barreira Telecinética, um afetando o destino original do dano e outro afetando o destino final, cada um deles funcionará apenas em um cálculo.

Vejamos um exemplo de cálculo e redirecionamento de dano na prática.

O jogador A controla os seguintes personagens em cena, Maximus V1, Karnak V1 e Triton V1. O jogador B controla o personagem Capanga do Rei V2, e usa a ação Pancadaria causando 2 pontos de dano e tendo Maximus como alvo.

Situação A: O jogador B usa a ação Pancadaria durante sua Etapa de Ataque, e o jogador A usa o efeito do texto permanente de Maximus para redirecionar o dano para Triton. Vejamos o passo a passo do que acontece:

- **A:** Determine o valor de dano inicial de uma ação ou efeito, de acordo com o próprio texto daquela ação ou efeito. No exemplo, a ação Pancadaria causa 2 pontos de dano normais (não penetrantes) em Maximus.

- **B:** Aplique as somas (+) e subtrações (-) ao valor inicial obtido anteriormente. Nada ocorre, pois não há bônus a serem aplicados.

- **C:** Aplique multiplicações e, a seguir, divisões. Também aqui, nada acontece, e o dano permanece o mesmo.

- **D:** Aplique efeitos de valor fixo. Nenhuma mudança aqui também.

- **E:** Redirecione o dano final para o novo destino do dano. Como o dano é maior que 0, o jogador A usa o efeito do texto permanente de Maximus para redirecionar o dano para Triton.

- **F.B (repita o passo B, conforme indicado no passo F):** Aplique as somas (+) e subtrações (-) ao valor inicial obtido anteriormente. Como Capanga do Rei é um personagem sem a afiliação Inumanos, o efeito de Triton é desencadeado, reduzindo o dano da ação Pancadaria em 1 ponto.

- Triton recebe 1 ponto de dano, que é absorvido por seu Escudo.

Situação B: O jogador B usa a ação do Capanga do Rei durante sua Fase de Preparação, e o jogador A usa o efeito do texto permanente de Maximus para redirecionar o dano para Karnak. Vejamos como isso acontece:

- **A:** A ação Pancadaria causa 2 pontos de dano normais (não penetrantes) em Maximus.

- **B, - C e - D:** Nada acontece, e o dano da ação não é alterado.

- **E:** Como o dano é maior que 0, o jogador A usa o efeito do texto permanente de Maximus para redirecionar o dano para Karnak.

- **F.B, - F.C:** Nada acontece.

- **F.D:** Como estamos na Fase de Preparação de outro jogador, o efeito de Karnak é desencadeado, reduzindo o dano da ação Pancadaria a 0. A ação Pancadaria torna-se uma ação que não causa dano.

Vejamos agora um exemplo bem mais complexo, envolvendo diversas etapas de cálculo de dano, com

ATENÇÃO!

Cada efeito que redireciona dano só dispara uma vez para cada procedimento. Observando o exemplo acima, em que há duas Mulher-Hulk, se a MH1 fosse sofrer dano, o dano será redirecionado no máximo duas vezes, sendo transferido para a MH2, e depois (se o jogador B assim escolher) o dano retornando para a MH1, que sofreria o dano originalmente. Como o efeito dela já foi empregado com esse procedimento, o dano não será novamente redirecionado para a MH2.

redirecionamento:

O jogador A controla os seguintes personagens e suportes em cena:

- Uma Mulher-Hulk V1 - que identificaremos como MH1 - carregando os cards Rir do Perigo, Mulher-Hulk V2, Cubo Cósmico e Barreira Telecinética.

- Uma segunda Mulher-Hulk V1 - MH2 - carregando Rir do Perigo, Mulher-Hulk V2 e outros três cards.

- O suporte Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. V3, carregando três cards, com efeito de seu texto permanente direcionado para MH1.

O jogador B controla:

- Kraven V1, com seu efeito direcionado para MH2, e carregando Cubo Cósmico, Impossível de se Ver e outros dois cards.

- Norman Osborn V1 carregando um card.

- Soprano V1 carregando três cards e com a afiliação Quarteto Fantástico escolhida em seu texto permanente.

- O cenário Manchete do Clarim, com MH1 escolhida para seu efeito.

Situação: Durante a Fase de Preparação do jogador B, Kraven usa a ação Impossível de se Ver com alvo em MH2, sendo esta a primeira ação usada no turno. Vejamos um resumo do que acontece nessa jogada:

- **A:** O valor base de dano da ação Impossível de se Ver é 1.

- **B:** São aplicados os efeitos de Barreira Telecinética (-1), Impossível de se Ver (+2), Kraven (+4), Cubo Cósmico (+1) e Soprano (+1). O dano torna-se 8.

- **C:** O efeito de Rir do Perigo carregado em MH2 é aplicado, dividindo o dano pela metade. O dano passa a ser 4.

- **D:** - Nenhum efeito é aplicado.

- **E:** - O dano é maior que 0 e é redirecionado para MH1 pelo jogador A.

- **F.B:** - Como o dano está sendo causado a MH1, é aplicado o efeito de Manchete do Clarim +2). O dano aumenta para 6.

- **F.C:** - O efeito de Rir do Perigo carregado em MH1 é aplicado, dividindo o dano pela metade. O dano torna-se 3.- **F.D:** - Nenhum efeito é aplicado.

- **F.E:** - O dano é maior que 0 e deve ser novamente redirecionado para MH2 ou para o Veículo de Combate S.H.I.E.L.D. neste caso, a escolha em relação ao redirecionamento cabe ao Jogador Ativo (ver Fases do Turno, pag. 52). Qualquer um deles que for escolhido, não modificará mais o dano, pois todos os efeitos já foram aplicados.

4.8.4. DANO MÚLTIPLO

4.8.4.1 - DANO EM DOIS OU MAIS PERSONAGENS/ SUPORTES DIFERENTES.

Se um efeito fosse causar dano a múltiplos destinos, sendo cada um deles um personagem ou suporte diferente, esse efeito se dividirá em procedimentos diferentes para cada destino que for receber dano desse efeito, gerando cálculos de dano diferentes para cada um deles. O jogador que controla o efeito escolhe a ordem em que cada um desses procedimentos acontece.

Ex.: Venom V1 + À Espreita.

Neste exemplo, a ação Tiro de Teia foi usada com $\bullet = 2$, com dois alvos diferentes, causando 3 pontos de dano em cada um deles.

4.8.4.2 - EFEITOS QUE DISTRIBUEM UMA QUANTIDADE DE DANO ENTRE PERSONAGENS/ SUPORTES

Se um mesmo efeito fosse distribuir uma determinada quantidade de dano a diversos personagens e/ou suportes, em primeiro lugar o controlador do efeito deverá distribuir todo o dano daquele efeito a cada um dos personagens e suportes afetados, definindo desta forma o número de procedimentos em que o efeito será dividido e o dano original que será contabilizado no passo A do cálculo de dano de cada um daqueles procedimentos, gerando cálculos de dano diferentes para cada um deles.

O jogador que controla o efeito escolhe a ordem em que cada um desses procedimentos acontece.

Ex.: Personagem carregando Rompante do Absoluto e Cubo Cósmico

Ao usar a ação de Rompante do Absoluto, se o dano for dividido entre quatro alvos, 1 ponto de dano penetrante por alvo, o efeito da ação irá causar um total de 2 pontos de dano penetrante em cada um daqueles alvos (o Cubo Cósmico soma +1 dano para cada alvo).

Já se o dano for dividido de forma a causar 3 pontos em um alvo e 1 em outro, após o cálculo, os totais de dano causados serão 4 no primeiro alvo e 2 no segundo.

E se o dano for todo aplicado em um único alvo, ele sofrerá 5 pontos de dano penetrante no final das contas.

4.8.4.3 – EFEITOS MÚLTIPLOS QUE CAUSEM DANO EM UM MESMO PERSONAGEM/SUPORTE

Se múltiplos efeitos separados fossem causar dano em um mesmo destino, cada um daqueles efeitos passará separadamente pelo cálculo de dano, mesmo que sejam provenientes de uma mesma fonte.

Ex.: Carnificina V2, carregando Multiplicação de DNA e com o cenário À Espreita em cena

Ao usar o efeito da Multiplicação de DNA durante a Fase de Combate, você opta por carregar três cards de seus recursos em Carnificina. Isso desencadeia o efeito do texto permanente do personagem, permitindo que você...

- Descarregue um card de Carnificina, causando 2 pontos de dano penetrante (graças ao efeito de À Espreita) em um personagem;
- Descarregue um segundo card de Carnificina, causando novamente 2 pontos de dano em um personagem;
- Descarregue um terceiro card de Carnificina, causando mais 2 pontos de dano penetrante em um personagem.

ATENÇÃO!

Note que, neste caso, como cada um desses descartes acontece em separado, cada 1 ponto de dano que Carnificina produzir desta forma será bonificado pelo efeito de À Espreita, mesmo que estes danos sejam aplicados a um mesmo personagem – que então receberia 6 pontos de dano penetrante.

4.8.5. IDENTIFICANDO FONTES DE DANO

Certas fontes de dano em textos mais extensos de cards de Battle Scenes podem oferecer alguma complexidade em sua identificação, porém torna-se bem simples de identificar essas fontes de dano se o jogador prestar atenção nas palavras que antecedem expressões como “causa dano”, e suas variações, nestes textos.

Vejamos como identificar fontes de dano em alguns exemplos...

- Ação Mão de Lança “Mão de Lança causa 1 ponto de dano no personagem alvo. Toda vez que aquele personagem usar uma ação neste turno, MÃO DE LANÇA CAUSA 1 ponto de dano a ele.”

- Ação Contra-Golpear (Gamora V1) “Contra-Golpear causa 2 pontos de dano no personagem alvo. Toda vez que o alvo usar uma ação neste turno, CONTRA-GOLPEAR CAUSA 2 pontos de dano no alvo.”

Ação Surpresa Dolorosa “Até o final do turno, toda vez que um personagem causar dano a este personagem, ESTE PERSONAGEM CAUSA 2 pontos de dano no personagem que causou aquele dano.”

No exemplos acima, as ações produzem efeitos duradouros (até o final do turno, neste turno) que criam novas fontes de dano, porém percebe-se que estas fontes de dano são diferentes: as próprias ações (e os personagens que as usaram) no caso de Mão de Lança e Contra-Golpear, e o personagem que carrega o card no caso da Surpresa Dolorosa.

ATENÇÃO!

Note que as ações Surpresa Dolorosa e Instigar Fúria não são ações que causam dano, o que significa, entre outras coisas, que elas não recebem bônus de cards que dizem “toda vez que uma ação causar dano”, como os cenários Machete do Clarim e A Essência do Medo.

- Ação Instigar Fúria “Incapacite o personagem alvo em 1. AQUELE PERSONAGEM CAUSA 2 pontos de dano em outro personagem a sua escolha controlado pelo jogador que controla o alvo.”

- Texto permanente de Cassandra Nova “No inicio do turno do controlador do personagem escolhido, você pode fazer com que O PERSONAGEM ESCOLHIDO CAUSE 2 pontos de dano em um outro personagem (você escolhe o personagem que sofrerá o dano).”

Nos exemplos acima, pode ser visto que tanto a ação Instigar Fúria quanto o efeito do texto permanente de Cassandra Nova fazem com que um outro personagem torne-se uma fonte de dano.

- Texto permanente de Experimentos Sabotados “Enquanto este personagem tiver 1, toda vez que o efeito de uma ação de 1 de um personagem que você controla fizer com que você compre um ou mais cards durante a Fase de Combate, EXPERIMENTOS SABOTADOS CAUSA 1 ponto de dano em um personagem ou suporte.”

- Texto permanente de Adaga Psíquica “Quando este card for carregado de seus recursos em um personagem com 1 que você controla, você pode escolher outro personagem em cena. Se o fizer, ESTA HABILIDADE CAUSA 1 ponto de dano no personagem escolhido.”

Em ambos os casos acima, os próprios cards, Experimentos Sabotados e Adaga Psíquica, serão as fontes de dano.

- Texto permanente de Atacar até Derrubar “Quando um personagem com a afiliação Mestres do Terror que você controla causar dano em um personagem ou suporte que não tenha a afiliação Mestres do Terror, você pode colocar este cenário nos recursos de seu dono. Se o fizer, ESTE CENÁRIO CAUSA 4 pontos de dano naquele personagem ou suporte.”

- Texto permanente de Decisão Extrema “Quando este cenário entrar em cena, você pode descarregar um personagem que você controla e colocá-lo em seus recursos. Se o fizer, ESTE CENÁRIO CAUSA 2 pontos de dano em um personagem ou suporte, ou ESTE CENÁRIO CAUSA 4 pontos de dano em um personagem ou suporte se o personagem colocado nos recursos desta forma tiver a afiliação Illuminati.”

- Texto permanente de Garras Imoladoras “Quando este cenário entrar em cena, você pode incapacitar em 1 um personagem com 0 que você controla. Se o fizer, AQUELE PERSONAGEM CAUSA 3 pontos de dano distribuídos entre até três personagens e/ou suportes.”

- Texto permanente de Quebrar com Tudo “Quando um personagem com 0 entrar em cena sob seu controle, você pode incapacitar aquele personagem em 1 e colocar este cenário em seus recursos. Se o fizer, AQUELE PERSONAGEM CAUSA 4 pontos de dano em um suporte ou em um personagem que não tenha 0.”

É bem fácil de se perceber que nos primeiros dois exemplos, Atacar até Derrubar e Decisão Extrema, é o próprio cenário que causará o dano. Já em Garras Imoladoras e Quebrar com Tudo, a fonte de dano será um personagem.

4.8.6. CÁLCULO DE ESCUDOS EM SITUAÇÕES COMPLEXAS

Todos os personagens e suportes em Battle Scenes possuem Escudos representados pelo símbolo 0 e por um valor numérico. Estes escudos ajudam a atenuar o dano normal (não penetrante) sofrido por personagens e suportes.

No decorrer de uma partida, é comum que os valores dos Escudos aumentem ou diminuam, devido ao dano e a outros efeitos. Vejamos em que ordem essas mudanças são verificadas e como devem ser aplicadas.

A. Determinar o Escudo Base atual.

Normalmente o valor nominal indicado no Escudo do card base de um personagem ou suporte é considerado como o Escudo Base (os textos do card base de personagem ou suporte não são considerados). Entretanto, existem efeitos que podem modificar o Escudo de personagens ou suportes para um valor específico (ex.: as ações de Homem de Ferro V2, Karnak V1 e Alucinação, e os efeitos do Portal para o Microverso e do Hulk V1). Caso um ou mais desses efeitos estejam em funcionamento, o Escudo Base será o valor do último efeito deste tipo que entrou em funcionamento e que ainda esteja em funcionamento.

É a partir deste valor de Escudo Base que iniciaremos o cálculo do valor final de Escudo, aplicando bonificações e penalidades.

B. Determinar o Bônus Total de Escudo atual.

Todos os bônus de Escudo (modificadores positivos) são somados e contabilizados como um só bônus (incluindo os textos do próprio card base de personagem ou suporte). Este índice é chamado Bônus Total de Escudo.

ATENÇÃO!

Note que, se um efeito tiver modificado o Escudo Base durante o passo A.Determinar o Escudo Base atual...

1. se aquele efeito ainda se encontrar em funcionamento, os bônus de Escudo que foram iniciados fora da duração daquele efeito não são aplicados ao cálculo do Escudo.

Ex.: O jogador A controla um Ultron-6 V1 em cena, com 0 3. O Ultron-6 é alvo da ação Barreira Telecinética de outro personagem controlado pelo Jogador A – o 0 de Ultron-6 torna-se 0. Se, após isso, o Ultron-6 tornar-se alvo da ação Ponto de Contato do Karnak V1 controlado pelo oponente, seu 0 tornar-se-á 0, sem levar em conta o bônus de 0 oferecido pela Barreira Telecinética.

2. se aquele efeito não estiver mais em funcionamento, os bônus de Escudo que iniciaram durante a duração daquele efeito não são aplicados ao cálculo.

Ex.: O Jogador A controla um Hulk V1 em cena, que está carregando apenas um card – 0 0. O Jogador A usa a ação Barreira Telecinética de outro personagem tendo Hulk como alvo, elevando 0 para 1. Se, após isso, um card for carregado em Hulk, seu 0 passará a ser 3, fazendo-o “esquecer” o bônus de 0 oferecido pela Barreira Telecinética.

C. Determinar as Penalidades atuais. Os danos e efeitos que reduzem o valor de Escudo sempre devem ser aplicados primeiro ao Escudo Base. Após isso, se o valor do Escudo Base chegar a 0 (zero), o restante do dano e/ou das penalidades que reduziriam o valor de Escudo serão aplicados de forma a reduzir o valor de Bônus Total de Escudo.

ATENÇÃO!

Note que, se um efeito tiver modificado o Escudo Base durante o passo A.Determinar o Escudo Base atual...

1. se aquele efeito ainda se encontrar em funcionamento, os danos e efeitos que reduzem o valor de Escudo e que aconteceram fora da duração daquele efeito não são aplicados ao cálculo do Escudo.

Ex.: O Jogador A controla um Homem de Ferro V2 0 2, que foi alvo da ação Amarrar do oponente e teve o valor de seu 0 mudado para 0. Se o Homem de Ferro usar sua ação Mach 6, seu 0 passará a ser 4, ignorando o efeito de Amarrar.

2. se, aquele efeito não estiver mais em funcionamento, os danos e efeitos que reduzem o valor de Escudo que aconteceram durante a duração daquele efeito não são aplicados ao cálculo.

Ex.: O Jogador A controla um Hulk V1, que está carregando apenas um card $\bullet 0$. Hulk é alvo da ação Amarra ($\bullet = 0$). Se, após isso, um card for carregado em Hulk, seu \bullet passará a ser 3 , fazendo-o “esquecer” o efeito de Amarra.

ATENÇÃO!

O valor mínimo de Escudo é 0 (zero). Efeitos que ofereçam penalidades maiores que o valor atual do Escudo irão aplicar suas penalidades até o valor total de Escudo tornar-se zero (o valor de Escudo não pode ser negativo). Se o valor do escudo aumentar depois disso, as penalidades perdidas não serão válidas retroativamente.

Ex.: O Jogador A controla um Abutre V1 carregando Proteção ($\bullet = 2$). Abutre é alvo da ação Amarra e seu \bullet torna-se 0 . Mais tarde, uma Armadura de Combate I.M.A. é carregada nele (seu \bullet passa a ser 2).

ATENÇÃO!

Em certos momentos da partida, efeitos que aumentavam o valor de Escudo podem ser suspensos ou modificados, cancelando ou diminuindo as bonificações que eles ofereciam para os Escudos. Quando isso acontecer, o valor de bônus cancelado ou diminuído deve ser reduzido do valor de Escudo (o Escudo não pode ficar com valor negativo). Se o mesmo efeito, depois disso, voltar a conceder bonificação ao Escudo novamente, ele concederá apenas o valor de bônus que foi reduzido anteriormente quando o efeito havia sido interrompido (atualizado pelas mudanças do jogo), e não seu valor total.

Ex.: Você controla um Homem-Aranha V4 ($\bullet 2$), carregando um Homem-Aranha V3 e uma Armadura de Combate I.M.A., o que lhe concede Escudo +2 ($\bullet 4$). Em um determinado momento do jogo, o Homem-Aranha recebe 3 pontos de dano, o que reduz seu Escudo para $\bullet 1$. Se, após isso, um efeito descarregar o Homem-Aranha V3, o Homem-Aranha em cena irá perder seu poder \bullet e o bônus de Escudo oferecido pela Armadura de Combate I.M.A. deixará de ser aplicado, deixando o personagem com $\bullet 0$ (\bullet não pode ser negativo). Mais tarde, neste mesmo turno, se o card de Homem-Aranha V3 for novamente carregado no Homem-Aranha em cena (que ganhará \bullet novamente), seu Escudo voltará a ser $\bullet 1$ e não $\bullet 2$.

Na mesma situação vista acima, após o Homem-Aranha ter recebido 3 pontos de dano e seu Escudo ter sido reduzido para $\bullet 1$, se a Armadura de Combate I.M.A. for descarregada dele e depois carregada novamente

neste mesmo turno, o bônus que a Armadura de Combate I.M.A. oferece será reiniciado em +2, por tratar-se de um novo efeito. Neste caso, o Escudo do Homem-Aranha tornar-se-á $\bullet 3$.

ATENÇÃO!

Note que, se um efeito que modifica o Escudo de um personagem ou suporte para um valor específico...

1. estiver funcionando quando um segundo efeito, que concedia bônus a um Escudo, tiver parado de funcionar, e aquele efeito que dá valor específico ao Escudo não estiver mais em funcionamento quando o segundo efeito voltar a conceder bônus, tal bônus não será aplicado a esse novo cálculo.

Ex.: O Jogador A controla Mansão dos Vingadores V1 e Hulk V1 carregando apenas um card, desde o início do turno (o \bullet de Hulk é 1). O Jogador B coloca em cena o Gerador de P.E.M. e nomeia a Mansão dos Vingadores, o que reduz o \bullet de Hulk para 0 . Se o Jogador A carregar um card em Hulk, seu \bullet passará a ser 3 .

Se no exemplo acima, o Gerador de P.E.M. for destruído durante aquele mesmo turno, o \bullet de Hulk continuará sendo 3 .

2. começar a funcionar em um momento situado entre a cessação da bonificação a um Escudo por um efeito e o retorno desta condição de bonificação, aquele bônus também não será aplicado a esse novo cálculo.

Ex.: O Jogador A controla Mansão dos Vingadores V1 e Hulk V1 carregando dois cards, desde o início do turno (o \bullet de Hulk é 4). O Jogador B coloca em cena o Gerador de P.E.M. e nomeia a Mansão dos Vingadores, o que reduz o \bullet de Hulk para 3 . Um card é descarregado de Hulk, tornando seu \bullet em 0 .

Se no exemplo acima, o Gerador de P.E.M. for destruído durante aquele mesmo turno, o \bullet de Hulk continuará sendo 0 .

4.9. PRÊMIOS E COMO GANHAR O JOGO.

4.9.1. VITÓRIA POR PONTOS

Toda vez que um personagem controlado por um jogador for nocauteado, o card daquele personagem será movido para a área de jogo Prêmios do Oponente, concedendo uma quantidade de pontos igual à Energia Inicial \heartsuit daquele personagem para o oponente.

Um jogador vence a partida a qualquer momento em que os valores de Energia Inicial \heartsuit dos cards de personagens na área de jogo Prêmios do Oponente de seu adversário, somados, totalizem 15 ou mais.

4.9.2. DERROTA POR DECK

Um jogador perde a partida caso seu deck tenha acabado e ele não possa comprar cards em qualquer momento do jogo que o obrigue a isso.

5.1. EFEITOS ATIVADOS

Como o próprio nome diz, um Efeito Ativado vai depender de que um jogador o ative.

Grande parte destes efeitos tem uma ou mais condições ou limitações para poderem ser ativados, como, por exemplo, encontrar-se em uma determinada Fase ou Etapa do turno ou só poderem ser empregados uma vez por turno.

Esses efeitos só podem ser ativados em um momento em que a Árvore de Efeitos esteja vazia (não há nenhum efeito pendente). Eles também não podem ser ativados no meio da resolução de outro efeito ou jogada.

Exemplos:

Odin V1 “[CONDIÇÕES E LIMITAÇÕES] Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, se você controlar este personagem desde o início do turno e cada personagem que você controlar tiver a afiliação Asgardianos, você pode descartar um card de personagem com a afiliação Asgardianos de sua mão. Se o fizer, olhe os cinco cards do topo do seu deck, coloque qualquer número daqueles cards nos seus recursos e os outros no topo do seu deck em qualquer ordem, e então compre um card.”

Novos Horizontes “[CONDIÇÕES E LIMITAÇÕES] Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, se você controlar um personagem (ou mais de um), você pode procurar em seu deck por um card de cenário. Se o fizer, revele-o, coloque-o em sua mão e então embaralhe seu deck.”

5.2. EFEITOS DESENCADEADOS

Efeitos Desencadeados são efeitos que possuem um gatilho descrito no seu texto. Esse gatilho pode ser um evento qualquer do jogo.

Tais efeitos geralmente são precedidos e apontados por termos e expressões específicas, tais como “Quando”, “Toda vez que” ou “No início/final de”.

Existem inúmeras formas de gatilhos. Vejamos alguns exemplos: a entrada de algum personagem em cena (ou sua saída de cena); carregar um card em um personagem (ou descarregar um card dele); usar uma ação; o início ou final de uma etapa, de uma fase ou de um turno; algum dano ser causado; algum personagem ser alvo de uma ação.

O gatilho define em que momento o efeito vai ser desencadeado e ser pendente em um nível da Árvore de Efeitos. Dependendo do momento em que aquele efeito for pendente na Árvore, ou ele será resolvido imediatamente ou ele terá de esperar sua vez, enquanto outros efeitos sejam resolvidos e deixem de ser efeitos pendentes na Árvore – utilize as regras do seção 9 – Resolução de Efeitos para descobrir a ordem correta em que os efeitos devem ser resolvidos.

Exemplos:

Cristalys V1 “[GATILHO] Toda vez que um personagem com a afiliação Inumanos que você controla for incapacitado em 1 ou 2 por um efeito controlado por um oponente, você pode capacitar aquele personagem em 1.”

Gata Negra V2 “[GATILHO] No final de cada Fase de Contagem Regressiva do turno de cada oponente, [CONDIÇÕES E LIMITAÇÕES] se cada personagem que você controlar tiver as afiliações Defensores e/ou Heróis de Aluguel, conte o número de cards que aquele oponente colocou do topo do próprio deck nos recursos. Você pode colocar aquele mesmo número de cards do topo de seu próprio deck em seus recursos.”

Assim como os Efeitos Ativados, alguns Efeitos Desencadeados podem ter uma ou mais condições ou limitações para acontecerem, mas diferentemente dos Efeitos Ativados, essas limitações só serão observadas no momento de sua resolução.

5.2.1 EFEITOS DESENCADEADOS DE OUTRAS ÁREAS DE JOGO

Alguns cards possuem efeitos que são desencadeados quando eles se encontram em outras áreas de jogo, e não em cena. Quando um efeito assim for desencadeado, o jogador precisará revelar o card com o efeito para o seu oponente. A partir desse momento, ele seguirá todas as outras regras como se fosse um efeito desencadeado de um card em cena.

Enfermeira Noturna V1, Homem-Formiga V1 e Shang Chi V1 são bons exemplos de cards com esse tipo de efeito que desencadeia quando um card não está em cena.

ATENÇÃO!

Poderão acontecer casos em que um efeito em cena poderá produzir reação de ambos os jogadores, pois ambos terão cards com efeitos externos que poderão ser desencadeados a partir de um mesmo efeito ou procedimento ocorrido no jogo. Nesses casos, se ambos os jogadores revelarem cards com efeitos desencadeados de outras áreas do jogo, será o Jogador Ativo do turno quem irá definir qual dos efeitos será resolvido primeiro – isso pode inclusive anular no todo ou em parte o efeito que for desencadeado desta forma em segundo lugar.

5.3. EFEITOS DE MODIFICAÇÃO DO DANO

Efeitos de Modificação do Dano são semelhantes aos Efeitos Desencadeados, porém servem exclusivamente para redirecionar e modificar a quantidade de dano causado por outros efeitos. Veja as regras para resolução e exemplos deste tipo de efeito em 4.8. DANO E ESCUDO, DANO PENETRANTE E CÁLCULO DE DANO.

Efeitos Estáticos costumam ser escritos na forma de afirmações ou negações. Este tipo de efeito não depende da ativação de nenhum jogador nem de um gatilho para acontecer.

Tão logo um card com um destes efeitos entre na área de jogo em que seu Efeito Estático deva funcionar, aquele efeito passará a funcionar, e permanecerá funcionando enquanto o card permanecer naquela área. Quando o card sair daquela área de jogo, o efeito irá parar de funcionar imediatamente.

Alguns Efeitos Estáticos podem ter uma ou mais condições ou limitações que irão permitir o seu funcionamento. Sempre que uma dessas condições mudar, o efeito é “atualizado” de imediato, sem a necessidade de interferência de nenhum jogador. Por exemplo, um Efeito Estático que deva estar ativo enquanto uma determinada condição não for cumprida estará funcionando durante todo o tempo em que aquela condição não é cumprida.

Efeitos Estáticos são sempre atualizados a cada modificação que ocorre no estado do jogo, e todos eles se atualizam simultaneamente.

Exemplos:

Garota-Aranha V1 “[AFIRMAÇÃO/NEGAÇÃO]

Este personagem não pode ser alvo da primeira ação com alvo que for usada por um oponente em cada turno.”

Medusa V2 “[AFIRMAÇÃO/NEGAÇÃO]

Este personagem ganha Escudo +X. X é igual ao número de cards que ele estiver carregando.”

5.5. EFEITOS DE SUBSTITUIÇÃO

Por óbvio, um Efeito de Substituição irá substituir uma parte de um efeito ou regra por algo diferente.

Quando um Efeito de Substituição substituir um procedimento, aquele procedimento não irá acontecer e qualquer efeito que seria desencadeado a partir dele não será desencadeado. Ao invés disso, outro procedimento irá acontecer, e efeitos poderão ser desencadeados normalmente a partir desse novo procedimento.

Exemplos:

Hela V1 “Quando **[PROCEDIMENTO QUE SERÁ SUBSTITUÍDO]** um efeito controlado por um jogador fizer com que um personagem que aquele jogador controla saia de cena e seja colocado na mão, nos recursos ou em um deck, **[PROCEDIMENTO QUE IRÁ ACONTECER]** ao invés disso aquele personagem deve ser colocado nos prêmios dos oponentes daquele jogador.”

Cidade Fantasma “Se **[PROCEDIMENTO QUE SERÁ SUBSTITUÍDO]** um jogador fosse procurar um ou mais cards em seu deck, **[PROCEDIMENTO QUE IRÁ ACONTECER]** ele deverá comprar aquele mesmo número de cards ao invés disso.”

5.6. PALAVRAS-CHAVE QUE DEFINEM CARACTERÍSTICAS

Diversas palavras-chave que podem ser identificadas nos textos permanentes dos cards de Battle Scenes criam efeitos que concedem características àqueles cards. Diferente de outros tipos de efeito, estes efeitos identificados por palavras-chave valem em qualquer área do jogo.

Essas palavras-chave podem conceder outros efeitos para o card, além da característica, mas esses outros efeitos só funcionarão quando o card em questão estiver em cena (a menos que seja especificado que funcionem em outra área ou momento do jogo, como é o caso dos cards de habilidade com Item Mágico).

Por exemplo, o personagem Capanga do Rei V2 tem em seu texto permanente a palavra-chave Pelotão, que é válida enquanto o card de Capanga do Rei V2 estiver em qualquer lugar. Porém, o efeito “pode haver qualquer número de personagens chamados Capanga do Rei V2 em cena” só é válido enquanto o Capanga do Rei V2 estiver em cena.

Um segundo exemplo, mais complexo, envolve os cards Boneco Vodu, Investigar Ruínas e Dr. Estranho V2.

O card de habilidade Boneco Vodu possui as palavras-chave Item Único e Item Mágico. Como já foi visto, o efeito de Item Único (só pode haver uma cópia deste card em seu deck) funciona antes mesmo da partida começar, invalidando um deck que tenha mais de um card de Boneco Vodu. Já o efeito de Item Mágico (durante sua Fase de Preparação, você pode carregar este card de seus recursos em um personagem que você controla; se o fizer, descarregue um card daquele personagem) irá funcionar quando o card estiver nos recursos.

Como essas palavras-chave, Item Único e Item Mágico, são válidas em qualquer área do jogo, isso possibilita que tanto o efeito do cenário Investigar Ruínas (... procure por um card de habilidade **de Item Único** em seu deck, revele-o, coloque-o em sua mão e embaralhe seu deck) quanto o da ação do Dr. Estranho V2 (...você pode procurar por um card de habilidade **com Item Mágico** ou de personagem com alter ego Stephen Vincent Strange em seu deck, revelá-lo, carregá-lo neste personagem e embaralhar seu deck) funcionem e permitam que se busque no deck do jogador pelo card com a palavra-chave indicada.

5.7. OUTRAS CLASSIFICAÇÕES RELACIONADAS COM EFEITOS

A. Efeitos Simples ou Contínuos (textos permanentes e ações)

► A.1 Efeitos Simples

São efeitos que não possuem uma duração, e seus textos acontecem imediatamente. Exemplos: comprar cards, causar dano, escolher

Exemplos:

Fantasma do Espaço V1 - "Quando este personagem entrar em cena, compre dois cards." - Efeito Desencadeado Simples.

Fantasma do Espaço V1 - "Descarregue até dois cards que estiverem sendo carregados por personagens ou suportes" - Efeito Simples de ação.

Raio Negro V2 - "Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, se cada personagem que você controlar tiver a afiliação Inumanos, você pode procurar em seu deck por um card de personagem com a afiliação Inumanos. Se o fizer, revele aquele card, coloque-o em sua mão e embaralhe seu deck." - Efeito Ativado Simples.

Raio Negro V2 - "Sussurro Aniquilador causa 3+X pontos de dano penetrante no alvo. X é igual ao número de cards de personagem com a afiliação Inumanos nos prêmios de seus oponentes." - Efeito Simples de ação.

► A.2 Efeitos Contínuos

Diferentemente dos Efeitos Simples, esses efeitos não acontecem apenas imediatamente. Eles afetam de alguma forma alguma regra ou característica de um card, jogador ou objeto em cena enquanto estiverem funcionando.

A.2.1 Efeitos Contínuos com Duração Definida

Alguns efeitos contínuos indicam uma duração no seu efeito, por exemplo, "até o final do turno".

A.2.2 Efeitos Contínuos com Duração Indefinida

Alguns efeitos contínuos não indicam uma duração no seu efeito, nesses casos, o efeito dura enquanto aquele card estiver em um local onde seu efeito funciona (normalmente em cena).

Exemplos:

Planos Frustrados V1 - "Os jogadores não podem procurar cards nos decks." - Efeito Estático Contínuo sem Duração Definida.

Planos Frustrados V1 - "Quando este cenário sair de cena, os jogadores não podem procurar cards nos decks até o final do turno." - Efeito Desencadeado Contínuo com Duração Definida.

B. Efeitos Gerados por outros Efeitos

Existem efeitos (normalmente efeitos simples) que podem criar novos efeitos. Cada um desses novos efeitos criados passa a valer no momento da resolução do efeito que o criou e tem sua duração definida por aquele efeito - em geral, quando não há uma duração definida, tais efeitos acontecem apenas uma vez.

Efeitos criados desta forma seguem as regras de efeitos como quaisquer outros efeitos. Um efeito deste tipo poderá ser, na maioria dos casos, desencadeado ou de modificação de dano, com um gatilho que pode acontecer após o término do efeito que o criou.

Exemplos:

Colleen Wing V1 - "Golpe de Katana causa 1 ponto de dano penetrante no alvo. [Efeito Gerado] Até o final do turno, toda vez que uma ação de um personagem que você controla com a afiliação Heróis de Aluguel causar dano no alvo desta ação [Golpe de Katana], ela causará aquela quantidade de dano +1." - Efeito Simples de ação, que gera um Efeito Simples de Modificação de Dano.

Gamora V1 - "Contra-Golpear causa 2 pontos de dano no personagem alvo. [Efeito Gerado] Toda vez que o alvo usar uma ação neste turno, Contra-Golpear causa 2 pontos de dano no alvo." - Efeito Simples de ação, que gera um Efeito Simples Desencadeado.

União Inabalável V1 - "Quando este cenário entrar em cena, compre um card e escolha uma afiliação. [Efeito Gerado] Até o final do turno, todo o dano que não seja de ações que for causado a personagens com a afiliação escolhida é reduzido a 0." - Efeito Simples Desencadeado, que gera um Efeito Simples de Modificação de Dano.

Enviar Para o Futuro V1 - "Clarividência 2 - Coloque um card de sua mão no topo do seu deck. [Efeito Gerado] Você pode comprar um card após esta ação." - Efeito Simples de ação, que gera um Efeito Simples Desencadeado.

5.8. TEXTOS PERMANENTES PERDENDO SEUS EFEITOS

Quando um efeito diz que textos permanentes de um ou mais cards, cenários, personagens ou suportes não têm efeito, qualquer texto que apareça naqueles cards é perdido, inclusive as palavras-chave.

ATENÇÃO!

Note que essa remoção de efeitos dos textos afeta cada tipo de efeito de forma diferente.

- Qualquer Efeito Simples de um card afetado que já tenha sido resolvido antes dessa remoção de efeitos dos textos não será cancelado. Efeitos simples que ainda estejam sendo resolvidos quando seu card perder o texto têm sua resolução interrompida imediatamente.

- Qualquer Efeito Contínuo com Duração Definida de um card afetado que já tenha sido resolvido antes dessa remoção de efeitos dos textos não será cancelado. Efeitos Contínuos com Duração Definida que ainda estejam sendo resolvidos quando seu card perder o texto têm sua resolução interrompida imediatamente.

- Todos os Efeitos Contínuos com Duração Indefinida dos cards afetados vão parar de funcionar imediatamente.

- Qualquer efeito daquele card não será mais desencadeado, nem poderá ser ativado a partir deste momento.

Exemplos:

1. Um jogador controla um Shuma-Gorath V1, sendo que aquele é o único Shuma-Gorath em cena. O oponente coloca uma Câmara Neutralizadora escolhendo aquele Shuma-Gorath. Enquanto apenas o Shuma-Gorath afetado pela Câmara estiver em cena, seu controlador não poderá colocar outro personagem com o alter ego Shuma-Gorath em cena, pois não existe mais nenhum efeito permitindo que isso seja feito.

Já, se um jogador estiver controlando dois Shuma-Gorath V1 e seu oponente colocar uma Câmara Neutralizadora escolhendo um deles, o controlador do Shuma-Gorath afetado pela Câmara continuará podendo colocar outros personagens com alter ego Shuma-Gorath em cena, pois existe um efeito permitindo que isso seja feito.

2. Um jogador controla um Blade V2 e um Drácula V1. Se seu oponente colocar em cena uma Câmara Neutralizadora escolhendo Blade V2, ele perderá todos os efeitos dos textos permanentes, inclusive a característica Predador. Então, se um personagem do oponente usar uma ação tendo Blade como alvo, o efeito do Drácula que diz "Toda vez que um personagem controlado por um oponente usar uma ação tendo como alvo um personagem com Predador que você controla, você pode incapacitar aquele personagem em 1. Se o fizer, aquele personagem causa 1 ponto de dano penetrante no personagem que usou a ação." não será desencadeado, pois o personagem Blade não tem mais a característica Predador.

3. Um jogador controla um personagem que está carregando um card de habilidade com Item Único. Se seu oponente colocar em cena uma Câmara Neutralizadora escolhendo aquele personagem, o card carregado nele perderá tanto a característica Item Único quanto o texto que limita a quantidade de cards no deck. Então, o oponente não poderá usar o texto permanente do personagem Colecionador V1 para colocar aquele card na base do deck, pois enquanto o primeiro personagem estiver sofrendo os efeitos da Câmara Neutralizadora, aquele card de habilidade não será mais um Item Único.

4. Alan controla dois Homem de Ferro V3 em cena, e usa a ação Luta pela Justiça de um deles. Priscila utiliza o efeito do Homem-Formiga para colocar ele em cena e não deixar a ação ter seu efeito. Alan então coloca uma Câmara Neutralizadora escolhendo o Homem-Formiga. Mesmo assim, Alan não poderá usar a ação Luta pela Justiça do outro Homem de Ferro, pois o efeito do Homem-Formiga já foi validado e continuará funcionando neste turno.

5. Pedro controla Vampira V2 e Mulher-Aranha V1 em cena. Bruno coloca em cena uma Cassandra Nova V1, e quando ela entra em cena, ele escolhe a Vampira como destino do efeito da Cassandra Nova. No inicio do turno de Pedro, Vampira causa 2 pontos de dano em Mulher-Aranha, então Pedro coloca em cena Câmara Neutralizadora escolhendo a Cassandra Nova. Neste momento, Vampira volta a poder usar ações, mas continua sendo o personagem escolhido pela Cassandra e Mulher-Aranha continua tendo sofrido os 2 pontos de dano. No turno de Bruno, ele coloca em cena Gerador de P.E.M. Nomeando Câmara Neutralizadora. Nesse momento, o efeito da Cassandra volta a impedir que Vampira use ações.

6.1. INÍCIO DO JOGO

As regras a seguir consideram uma partida entre dois jogadores, um contra o outro.

1 - **Escolhe-**  Um jogador através de sorteio. Aquele jogador deverá escolher qual dos jogadores irá iniciar a partida.



ATENÇÃO!

A escolha deve sempre ser feita antes do jogador vencedor no sorteio olhar a sua mão inicial. Caso ele olhe sua mão antes de escolher quem começa a partida, será considerado que ele escolheu começar jogando.

2 - Cada jogador embaralha seu próprio deck e corta ou embaralha o deck de seu adversário.

3 - Cada jogador pega uma mão com os dez cards do topo do próprio deck.

4 - O jogador que irá iniciar a partida pode optar por trocar a mão de duas formas distintas:

- Caso tenha apenas um ou nenhum card de personagem na mão, ele deverá revelar sua mão, embaralhá-la* no deck e pegar a mesma quantidade de cards que tinha. Cada jogador só pode fazer este tipo de troca de mão uma única vez por partida.

- O jogador poderá embaralhar* a mão no deck e pegar dois cards a menos em relação à mão anterior (se o jogador possuía dez cards, deverá pegar oito; se possuía oito, deverá pegar seis e assim por diante). Esta troca pode ser feita quantas vezes o jogador desejar, enquanto ele tiver cards na mão.

As opções de trocas de mão acima podem ser intercaladas entre si. Por exemplo, um jogador pode trocar sua mão de dez cards por uma nova mão de oito cards e em seguida revelar esta mão de oito cards ao oponente, demonstrando que há ali apenas um ou nenhum card de personagem, o que permitirá que esta mão seja trocada por uma nova mão de oito cards.

ATENÇÃO!

Toda vez que um jogador embaralhar seu deck, seu adversário poderá cortá-lo ou embaralhá-lo novamente. Isso vale para todo o decorrer da partida.

5 - O segundo jogador pode trocar a mão usando os mesmos procedimentos vistos acima.

6 - Após as trocas de mão, o primeiro jogador coloca quantos cards desejar de sua mão em seus recursos, definindo assim sua mão e recursos iniciais. Então, o segundo jogador faz o mesmo.

Após estas etapas terem sido concluídas e as mãos e recursos iniciais dos jogadores terem sido definidos, o jogo se inicia. Os jogadores seguem as Fases do Turno, cada um em sua respectiva vez, iniciando pelo primeiro jogador. O jogador ativo é o jogador que controla o turno.

6.2. FASES DO TURNO

Início do Turno

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início do turno.

ATENÇÃO!

Durante o seu turno, você é o Jogador Ativo, inclusive dentro de cada Fase e Etapa dele, exceto na Etapa de Antecipação (ver Jogador Ativo em 7.1. TERMOS DE JOGO USADOS NESTE MANUAL).

► A. Fase de Contagem Regressiva

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início da Fase de Contagem Regressiva.

Caso você não controle nenhum personagem em cena:

- Coloque um card do topo de seu deck em seus recursos;

- Coloque mais um card do topo de seu deck em seus recursos para cada personagem controlado por seu oponente (personagens que ele tiver em cena);

- Coloque mais um card do topo de seu deck em seus recursos para cada card que seu oponente tiver em seus próprios prêmios.

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final da Fase de Contagem Regressiva.

► B. Fase de Compra

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início da Fase de Compra.

Se você não controlar nenhum personagem, compre UM CARD de seu deck.

Se você controlar algum personagem, compre DOIS CARDS de seu deck.

ATENÇÃO!

O jogador que iniciar a partida não comprará nenhum card na Fase de Compra do seu primeiro turno.

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final da Fase de Compra.

► C. Fase de Preparação

ATENÇÃO!

Durante esta Fase os jogadores não poderão ativar efeitos, usar ações ou cumprir os passos indicados a seguir enquanto todos os efeitos que tiverem sido desencadeados não tenham sido resolvidos.

Nesta Fase você pode cumprir os seguintes passos (não obrigatórios) em qualquer ordem:

C.1. - Capacitação básica

(ver 4.5. ESTÁGIO DE CAPACITAÇÃO, CAPACITAR/INCAPACITAR).

- Descartar um card de sua mão para capacitar em ① um personagem que você controla e que ainda não recebeu uma capacitação básica neste turno (você não pode descartar cards para capacitar em ① um personagem que já se encontre no estágio ②).

C.2. - Capacitação extra

- Descartar um card de personagem de sua mão para capacitar em um personagem de mesmo alter ego (ou nome, se não houver alter ego) que você controla (você não pode descartar cards para capacitar em ① um personagem que já se encontre no estágio ②).

ATENÇÃO!

Efeitos de cards como a característica Líder poderão oferecer capacitações extras aos personagens.

C.3. - Colocar em cena

- Colocar em cena um card de personagem ou personagem-EV (personagens-EV só podem ser colocados em cena se você puder cumprir os requisitos de Evolução indicados no próprio card de personagem-EV - ver 4.4.2. COLOCANDO UM PERSONAGEM OU SUPORTE EM CENA).
- Colocar em cena um card de suporte (ver 4.4.2. COLOCANDO UM PERSONAGEM OU SUPORTE EM CENA).
- (1x) Colocar em cena um card de cenário (ver 4.4.1. COLOCANDO UM CENÁRIO EM CENA).

C.4. - Descartar

- Descartar um card de sua mão.

C.5. - Render um personagem

- Nocautear um personagem que você controla desde o início do turno (para nocautear um personagem, descarregue os cards que ele estiver carregando e coloque-o nos prêmios de seus oponentes) e então comprar um card de seu deck.

C.6. - Usar Ações Imprevistas

- Usar uma Ação Imprevista de um personagem que você controla (ver 4.6.2. USANDO AÇÕES).

ATENÇÃO!

Todos os passos acima podem ser executados mais de uma vez por turno, exceto - (1x) Colocar em cena um card de cenário, que só pode ser executado uma única vez por turno.

► D. Fase de Ajuste

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início da Fase de Ajuste.

Nesta Fase você DEVE obedecer os ajustes relacionados nos passos abaixo, na ordem a seguir:

D.1. - Ajuste de Energia

ATENÇÃO!

Se algum efeito o obrigar a descarregar cards de personagens/suportes ou a descartar cards no início de sua Fase de Ajuste, esses cards deverão ser descarregados ou descartados antes dos passos D.1. e D.2. Ex.: Cubo Cósmico.

Descarregue cards de cada personagem/suporte que você controla em cena e que estiver carregando um número de cards maior que sua Energia Inicial (♥/◎) até que aquele personagem ou suporte esteja carregando um número de cards igual à sua Energia Inicial.

ATENÇÃO!

Se algum efeito carregar cards em algum personagem ou suporte que você controla no decorrer do Ajuste de Energia, este ajuste irá ocorrer novamente até que aquele personagem ou suporte esteja carregando um número de cards igual a sua Energia Inicial.

D.2. - Ajuste de Mão

Se você tiver mais de sete cards em sua mão, descarte cards até ter exatamente sete cards em sua mão.

ATENÇÃO!

Se algum efeito acrescentar cards a sua mão no decorrer do Ajuste de Mão, este ajuste irá ocorrer novamente até que sua mão tenha exatamente sete cards.

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final da Fase de Ajuste.

► E. Fase de Combate

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início da Fase de Combate.

Nesta Fase, os jogadores poderão usar as ações dos personagens que eles controlam. Esta Fase é dividida em duas Etapas que devem ser executadas na seguinte ordem:

E.1. Etapa de Antecipação

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início da Etapa de Antecipação.

ATENÇÃO!

Durante esta Etapa os jogadores não poderão ativar efeitos, usar ações ou cumprir os passos indicados a seguir enquanto todos os efeitos que tiverem sido desencadeados não tenham sido resolvidos.

Durante esta Etapa, seu oponente torna-se o Jogador Ativo do turno, e pode usar **Ações de Antecipar** ▲ (ver **4.6.2. USANDO AÇÕES**).

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final da Etapa de Antecipação.

E.2. Etapa de Ataque

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no início da Etapa de Ataque.

ATENÇÃO!

Durante esta Etapa os jogadores não poderão ativar efeitos, usar ações ou cumprir os passos indicados a seguir enquanto todos os efeitos que tiverem sido desencadeados não tenham sido resolvidos.

Nesta etapa você pode usar as ações normais, de **Antecipar** ▲ e **Imprevistas** □ (ver **4.6.2. USANDO AÇÕES**).

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final da Etapa de Ataque.

ATENÇÃO!

Cada personagem só pode usar uma ação por turno. Se um personagem usou uma Ação Imprevista □ no passo C.6 da Fase de Preparação, ele não poderá usar ações durante a Etapa de Ataque.

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final da Fase de Combate.

Final do Turno

- Desencadeamento e resolução dos efeitos que são desencadeados no final do turno.

Após a conclusão da resolução de todos os efeitos desencadeados, todos os efeitos com duração “até o final do turno” ou que são válidos “durante este turno” ou “neste turno” terminam, os Escudos de personagens e suportes retornam aos seus valores iniciais e a contagem dos efeitos que podem ser executados X vezes por turno recomeça. Outros efeitos, como os das palavras chave Liderar, Atrasar, Singularidade, Ação Única, também são ‘resetados’.

7.1. PALAVRAS-CHAVE RELACIONADAS A AÇÕES

► Ação Única

Característica de uma ação que afeta a possibilidade dela ser usada. Um personagem não pode usar uma ação com Ação Única que tenha o mesmo nome de uma ação que ele já usou neste turno.

► Clarividência

Característica de ações (normalmente de ) que afeta o efeito da ação, adicionando dois procedimentos a ele, um no início e outro no final. Geralmente aparece escrito na forma: Clarividência N. No inicio do efeito desta ação, separe os N cards do topo do seu deck, olhe-os e revele quantos quiser. No final do efeito desta ação, devolva aqueles cards para o topo de seu deck em qualquer ordem.

► Energia Cósmica

Característica de ações (normalmente de ) que afeta o custo da ação, colocando um custo adicional nela. Geralmente aparece escrito na forma: Energia Cósmica N. Como parte do custo desta ação, coloque N cards de seus recursos na base de seu deck.

► Singularidade

Característica de uma ação que afeta a possibilidade dela ser usada. Um jogador não pode usar uma ação com Singularidade se ele já usou uma ação com Singularidade neste turno.

7.2. OUTRAS PALAVRAS-CHAVE

► Antecipação-Surpresa

Efeito desencadeado de outra área do jogo (mão). O gatilho que desencadeia este efeito acontece quando a Etapa de Antecipação do turno de um oponente começa e este card está em sua mão. No inicio da Etapa de Antecipação do turno de um oponente, se este card estiver em sua mão, você pode revelá-lo. Se o fizer, carregue este card em um personagem que você controla e descarregue um card daquele personagem. Você deve revelar simultaneamente todos os cards com Antecipação-Surpresa que pretende usar. Depois de revelados, o efeito de cada um deles ficará pendente, seguindo a regra de resolução de efeitos desencadeados (ver seção 9 – Resolução de Efeitos) para serem resolvidos.

► Aprimoramento

Efeito ativado que só pode ser ativado enquanto estiver em cena, durante sua Fase de Preparação, e apenas uma vez por turno. Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode carregar neste personagem um card de personagem de seus recursos que tenha um alter ego igual ao dele. Se o fizer, descarregue um card deste personagem.

► Ataque-Surpresa

Efeito desencadeado de outra área do jogo (mão). O gatilho que desencadeia este efeito acontece quando a Etapa de Ataque de seu turno começa e este card está em sua mão. No inicio da Etapa de Ataque do seu turno, se este card estiver em sua mão, você pode revelá-lo. Se o fizer, carregue este card em um personagem que você controla e descarregue um card daquele personagem. Você deve revelar simultaneamente todos os cards com Ataque-Surpresa que pretende usar. Depois de revelados, o efeito de cada um deles ficará pendente, seguindo a regra de resolução de efeitos desencadeados (ver seção 9 – Resolução de Efeitos) para serem resolvidos.

► Atrasar

Efeito ativado que só pode ser ativado enquanto estiver em cena, durante sua Fase de Preparação, e apenas uma vez por turno. Geralmente aparece escrito na forma: Atrasar (N) – Característica. Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode incapacitar em (N) um personagem que você controla com ao menos uma das características indicadas.

► Clone

Efeito estático que funciona apenas em cena e modifica a possibilidade de personagens entrem em cena. Pode haver qualquer número de personagens com o alter ego deste personagem em cena, desde que cada um deles tenha nomes diferentes.

► Espionar

Efeito desencadeado. O gatilho para este efeito acontece quando este card for colocado nos prêmios dos seus oponentes vindo de qualquer área do jogo. Quando este card for colocado nos prêmios dos seus oponentes, você pode comprar um card.

► Interligar

Efeito estático que funciona apenas enquanto o card com Interligar estiver sendo carregado por um personagem, permitindo que o personagem use uma ação que normalmente ele não poderia. O personagem que estiver carregando um card com Interligar pode usar a ação dele (se tiver o poder necessário).

► Item Mágico

Efeito ativado que só pode ser ativado dos recursos e durante sua Fase de Preparação. Durante sua Fase de Preparação, você pode carregar este card de seus recursos em um personagem que você controla. Se o fizer, descarregue um card daquele personagem.

► Item Único

Efeito estático de um card que diminui para 1 a quantidade máxima de cópias daquele card que são permitidas em um deck.

► Liderar

Efeito ativado que só pode ser ativado enquanto estiver em cena, durante sua Fase de Preparação, e apenas uma vez por turno. Geralmente aparece escrito na forma: Liderar (N) – Característica. Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode capacitar em (N) um personagem que você controla com ao menos uma das características indicadas.

► Materializar

Efeito estático que modifica a entrada de personagens/suportes em cena. Você pode colocar este card em cena carregando cards do topo do seu deck ao invés de cards dos seus recursos.

► Metamorfo

Efeito ativado de um personagem que só pode ser ativado enquanto aquele personagem estiver em cena, durante sua Fase de Preparação e se você controlar aquele personagem desde o início do turno. Durante sua Fase de Preparação, se você controlar este personagem desde o início do turno, você pode descarregá-lo e colocá-lo em seus recursos. Se o fizer, você pode colocar em cena um card de personagem com o mesmo nome ou alter ego de um personagem que seu oponente controla.

► Pelotão

Efeito estático que funciona apenas em cena e modifica a possibilidade de personagens entrarem em cena. Pode haver qualquer número de personagens com alter ego (ou nome se não houver alter ego) deste personagem em cena.

► Potencializar

Efeito ativado que só pode ser ativado enquanto estiver em cena, durante sua Etapa de Ataque, e apenas uma vez por turno. Geralmente aparece escrito na forma: Potencializar(N) - Característica. Durante sua Etapa de Ataque, uma vez por turno, você pode escolher outro personagem com a característica indicada que ainda não tenha sido potencializado neste turno. Se o fizer, a próxima ação que causar dano que aquele personagem usar neste turno causa +(N) pontos de dano em cada um dos seus alvos (um personagem é considerado potencializado quando ele é escolhido para um efeito com a palavra-chave Potencializar).

► Predador

Efeito desencadeado. O gatilho para este efeito acontece toda vez que uma ação do personagem causar dano em um ou mais personagens que você não controla. Toda vez que uma ação deste personagem causar dano em um ou mais personagens que você não controla, você pode carregar um card de seus recursos neste personagem. Esse efeito só funciona na primeira vez que uma ação causa dano em um personagem – se a mesma ação causar dano em um personagem depois da primeira vez, esse efeito não será desencadeado.

► Prontidão

Efeito estático que funciona apenas em cena e modifica a possibilidade de usar ações. Geralmente aparece escrito na forma: Prontidão – Característica. Este personagem pode usar ações com a característica indicada no turno em que ele entrou em cena.

► Reviver

Efeito estático que funciona apenas nos recursos e modifica a entrada de personagens/suportes em cena. Você pode colocar um card com esta característica em cena diretamente de seus recursos.

7.3. TERMOS DE JOGO USADOS NESTE MANUAL E NOS CARDS DE BATTLE SCENES

► Ação

O texto que aparece no interior da caixa de texto mais clara em diversos cards de Battle Scenes representa uma ação. Ações só podem ser usadas por personagens que tenham o poder indicado na caixa de texto da ação, uma única vez por turno, durante a Etapa de Ataque na Fase de Combate do jogador em seu próprio turno. Apenas o jogador que controla um personagem poderá tomar decisões quanto ao uso ou não das ações daquele personagem. Ações de cards de habilidades anexados a um personagem podem ser usadas por aquele personagem, se ele tiver o poder indicado na caixa de texto da ação.

► Ações de Antecipar

Ações de Antecipar  podem ser usadas por um jogador na Etapa de Ataque do próprio turno e também durante a Etapa de Antecipação na Fase de Combate do oponente daquele jogador.

► Ações Imprevistas

Ações Imprevistas  podem ser usadas por um jogador tanto durante a Fase de Preparação quanto na Etapa de Ataque do próprio turno.

► Ações Normais

Diz-se das ações que não são nem **Ações de Antecipar**  nem **Ações Imprevistas** . Ações normais só podem ser usadas por um jogador na Etapa de Ataque do próprio turno.

► Alvo

Grande parte das ações em Battle Scenes possuem alvos, que são definidos no momento do uso da ação. Efeitos que não sejam de ações (cenários e suportes, por exemplo) não possuem alvos. Sempre que uma ação se aplicar a um ou mais alvos sem especificar quais sejam estes alvos, os alvos em questão terão de ser sempre personagens e/ou suportes que estejam em cena.

► Card base

Diz-se do card de personagem ou suporte que se encontra em cena, com outros cards carregados nele.

► Capacitar

Virar um card de personagem em cena 90º ou 180º para a esquerda, de acordo com o estágio de capacitação em que ele se encontra, aumentando o número de seu estágio de capacitação.

► Carregar

Anexar um card geralmente vindo dos recursos em um card base de personagem ou suporte em cena (o card anexado deverá se colocado na vertical, com seus textos virados para o jogador que controla o personagem/suporte). Em geral, cards só poderão ser carregados em personagens e suportes que estiverem sendo colocados em cena. Certos efeitos poderão carregar um card vindo de outra área que não os recursos em um personagem/suporte.

► Controlador

O jogador que detém a posse de um card em qualquer área do jogo (normalmente o dono do card) é considerado o controlador daquele card. De forma semelhante, se um card controlado por aquele jogador gerar um efeito, aquele jogador normalmente será o controlador daquele efeito.

► Custos da Ação

Para usar uma ação de um personagem, o jogador deverá pagar seus custos, que sempre incluem incapacitar o personagem o número de estágios indicados 0, 1 ou 2. Certas ações possuirão custos adicionais indicados antes dos dois pontos (:) no texto da ação, os quais também deverão ser cumpridos ou a ação não poderá ser usada.

► Descarregar

Remover um card que um personagem/suporte em cena está carregando e enviá-lo para os recursos de seu dono.

► Descartar

Colocar um ou mais cards da mão de um jogador em seus próprios recursos.

► Destino (do dano)

Toda vez que dano for causado, aquele dano será causado por uma fonte e terá um destino, que pode ser um personagem ou suporte. Efeitos de ações que causam dano com alvos terão seus alvos como destino do dano, porém ações que não tenham alvo ou outros efeitos, apesar de não indicarem um alvo, terão ainda assim um ou mais destinos para seu dano.

► Destruído (suporte)

Diz-se de um suporte cuja Energia chegou a 0 (ele não está carregando nenhum card). Em geral, suportes destruídos são colocados nos recursos do seu dono.

► Energia Atual

Quantidade de cards que um personagem ou suporte em cena está carregando atualmente.

► Energia Inicial

Número que representa tanto a quantidade de cards dos recursos que deve ser carregada em um personagem ou suporte quando ele é colocado em cena quanto a quantidade máxima de cards que aquele personagem ou suporte pode estar carregando durante a Fase de Ajuste (Ajuste de Energia) de seu controlador.

► Estágio (de capacitação)

Palavra relacionada aos cards de personagens, que indica o seu estágio atual de capacitação. Os estágios de capacitação de um personagem são 0, 1 e 2.

► Este/Aquele Personagem

Expressões como “este personagem” e “aquele personagem”, ou ainda “este suporte”, “este card”, e assim por diante, podem aparecer nos textos dos cards de Battle Scenes para se referir a personagens, suportes e afins, ao invés de usar os nomes destes cards. Sempre que o texto de um card mencionar “este personagem” ele estará fazendo referência ao próprio personagem que possui ou utiliza o texto, enquanto que “aquele personagem” irá se referir a um personagem que foi afetado pelo efeito causado pelo texto, podendo ser o alvo de uma ação ou o personagem escolhido para ser afetado por um efeito. O mesmo se aplica aos textos de suportes, habilidades, cenários, etc.

► Fonte (de dano)

Toda vez que dano for causado, aquele dano será causado por uma fonte e terá um destino. A fonte do dano não são os efeitos que causam dano, mas sim suas origens, normalmente personagens, cenários, suportes, cards de habilidade ou ações.

► Incapacitar

Virar um card de personagem em cena 90º ou 180º para a direita, de acordo com o estágio de capacitação em que ele se encontra, diminuindo o número de seu estágio de capacitação.

► Jogador Ativo

Toda vez que efeitos e procedimentos forem desencadeados ao mesmo tempo, é o jogador ativo quem deverá decidir qual dos efeitos ou procedimentos será resolvido primeiro. O jogador ativo é definido de acordo com o turno, fase e etapa em que o jogo está.

► Nocauteado (personagem)

Diz-se de um personagem cuja Energia chegou a 0 (ele não está carregando nenhum card). Em geral, personagens nocauteados são colocados nos prêmios dos oponentes do dono daquele personagem.

► Pausa (efeito)

Um efeito fica em pausa quando ele já começou a ser resolvido mas precisou ser interrompido para que outro efeito acontecesse.

► Pendente (efeito)

Efeito pendente é um efeito que se encontra em estado de espera na Árvore de Efeitos, aguardando o momento adequado para ser resolvido.

► Permutar

Trocar um card anexado em um personagem/suporte em cena por outro card anexado em outro personagem/suporte em cena. Essa troca ocorre de forma imediata e, para efeito de regra, não conta como carregar nem como descarregar.

► Procedimento

Procedimentos são partes em que um efeito pode ser subdividido.

Ex. A ação de Excentricidade tem dois procedimentos “[PROCEDIMENTO 1] O alvo ganha Escudo -1 até o final do turno. [PROCEDIMENTO 2] Excentricidade causa 2 pontos de dano no alvo.”

► Resolução (de efeitos)

Quando um efeito é resolvido, o que está descrito no seu texto é executado.

► Texto Permanente

Qualquer texto que estiver na área de textos mas fora da caixa de texto de ações em cards de Battle Scenes. Textos permanentes representam efeitos que geralmente encontram-se ativos quando um card estiver em cena – ou sendo carregado por um personagem ou suporte, no caso de cards de habilidades.

► Versão (V1, V2, V3, V4, etc.)

Diferentes versões de cards com o mesmo nome (e alter ego, no caso dos personagens) são indicadas pelo código V e um número. Por exemplo, existe uma primeira versão do card de Viúva Negra com alter ego Natalia Alianovna Romanova em Battle Scenes. Por ser diferente daquela, a segunda versão da Viúva Negra com o mesmo alter ego é a V2. Se tivesse o mesmo nome, mas um alter ego diferente, o card seria V1. De maneira similar, se tivesse um mesmo alter ego, mas um nome diferente, também seria V1.

Estas regras servem para dirimir conflitos em relação aos diversos efeitos que podem ocorrer durante uma partida de Battle Scenes.

A. Toda vez que o efeito de um card se opor a uma regra de jogo, o efeito do card irá prevalecer em relação àquela regra.

Exemplos: O Motoqueiro Fantasma com alter ego Kenshiro Cochrane pode ser colocado em cena carregando cards do topo do deck ao invés de cards dos recursos, e você pode colocar o Ultron-6 em cena mesmo que um jogador já possua o Ultron-14 em cena.

B. Efeitos negativos sempre têm precedência sobre os positivos. Toda vez que um efeito de um card que permite que uma coisa seja feita no jogo e o efeito de outro card que impede que aquela coisa seja feita aconteçam juntos, o efeito que impede a coisa de ser feita irá prevalecer.

Exemplo: O controlador de Raio Negro V2 não poderá procurar cards de personagens com a afiliação Inumanos no deck se o efeito do cenário Planos Frustrados estiver funcionando.

B.1. Se uma ação ganha e perde um tipo (**Ação de Antecipar**  ou **Imprevista** ) , ela irá perder aquele tipo.

B.2. Se um efeito faz um personagem ou suporte ganhar algum nome, alter ego, poder, afiliação, alinhamento, ou qualquer outra característica, e outro faz com que ele perca aquele mesmo atributo, o efeito que faz perder prevalece.

Exemplos: O efeito de Cicatriz Verde V1 vence o de Programação Defeituosa, e os personagens ficam sem afiliação. O efeito da ação Drenar Poder da Vampira V2 vence o da Armadura IMA, deixando o personagem alvo de Drenar Poder sem .

B.3. Se dois efeitos mudarem o custo de uma ação para um valor específico, aquela ação irá ficar com o maior custo.

Exemplos: Se Cable V1 usar a ação Arma Com Silenciador como **Ação de Antecipar**  , o custo da ação Arma Com Silenciador será  . Se Ossos Cruzados V1 usar sua ação Chuva de Balas enquanto houver uma Máquina de Bloqueio Mental V1 em cena, o custo da ação Chuva de Balas será sempre .

C. Se um efeito não puder ser cumprido em sua totalidade, deve-se realizar o máximo possível daquele efeito;

Exemplos: Um jogador usa a ação Corrente de Plasma com $x = 2$ em um personagem que está carregando apenas um card, fazendo com que apenas aquele card seja descarregado. A ação Poltergeist é usada tendo como alvo um oponente com menos de cinco cards no deck – o efeito da ação colocará todos os cards do deck do oponente nos recursos.

D. Os cards de um jogador não se misturam aos cards de outros jogadores durante uma partida de Battle Scenes. Os seus cards que estiverem em uma área de jogo e forem transferidos para outra área continuarão sempre sendo seus cards. Além disso, personagens e suportes que você controla sempre irão ser carregados com seus próprios cards.

Ex.: Você usa o efeito do Colecionador V1 e retira um card de habilidade com Item Único que um personagem controlado pelo oponente está carregando, colocando-o na base do deck daquele jogador. De forma semelhante, se você usar o efeito do Colecionador para retirar um card com Item Único de um personagem que você mesmo controla, o card retirado será colocado na base do seu próprio deck.

9.1. RESOLUÇÃO DE EFEITOS DESENCADEADOS

9.1.1. PROCEDIMENTOS DENTRO DE EFEITOS

Durante o jogo de Battle Scenes, os jogadores farão jogadas que vão desencadear efeitos. Estes efeitos muitas vezes serão eventos complexos, podendo ser subdivididos em “pseudo-efeitos”, ou procedimentos, que irão interferir no jogo e que podem ser bem diversos uns dos outros.

Exemplo: Considere o uso das ações Adaga Psíquica e Excentricidade. Pode ser dito que o efeito de cada uma dessas ações pode ser quebrado em dois procedimentos distintos. Veja:

Adaga Psíquica

“**[PROCEDIMENTO 1]** Incapacite o personagem alvo em 1. **[PROCEDIMENTO 2]** Se aquele personagem tiver sofrido dano neste turno, Adaga Psíquica causa 2 pontos de dano penetrante naquele personagem.”

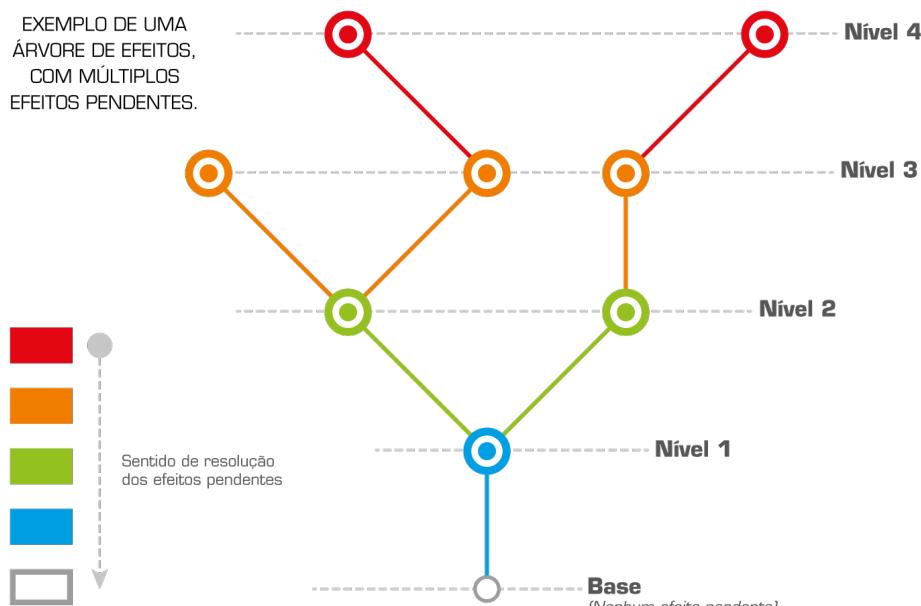
Excentricidade

“**[PROCEDIMENTO 1]** O alvo ganha Escudo -1 até o final do turno. **[PROCEDIMENTO 2]** Excentricidade causa 2 pontos de dano no alvo.”

Estes procedimentos dentro de cada efeito podem servir para disparar novos gatilhos, que são dispositivos que vão desencadear novos efeitos. Isso pode fazer com que muitos efeitos desencadeados fiquem em estado de espera, ou pendentes, aguardando o momento adequado para serem resolvidos.

Quando vários efeitos estiverem nesta situação de espera, é indispensável empregar um sistema que permita desembaraçar tais efeitos uns dos outros, determinando a ordem correta para sua resolução. Chamaremos este sistema de Árvore de Efeitos, a qual poderá contar com diversos níveis de sobreposição de efeitos, dependendo da quantidade de efeitos que venha a ser desencadeada em cada jogada.

EXEMPLO DE UMA
ÁRVORE DE EFEITOS,
COM MÚLTIPLOS
EFEITOS PENDENTES.



9.1.2. A ÁRVORE DE EFEITOS

Toda vez que um ou mais efeitos forem desencadeados, se a Árvore de Efeitos estiver vazia, eles se tornarão automaticamente efeitos pendentes no nível mais baixo, ou nível 1.

A partir daí, sempre que um efeito for desencadeado durante a resolução de um efeito localizado na Árvore, aquele efeito também ficará pendente um nível acima do nível do efeito que estava sendo resolvido no momento em que ele foi desencadeado.

Por exemplo, se durante a resolução de um efeito pendente no nível 1 da Árvore, um segundo efeito for desencadeado, esse novo efeito ficará pendente no nível 2 da Árvore. E se, durante a resolução desse segundo efeito pendente no nível 2 um outro efeito for desencadeado, este último efeito ficará pendente no nível 3, e assim por diante.

9.1.2.1 RESOLUÇÃO DOS EFEITOS PENDENTES NA ÁRVORE

Quando a resolução dos efeitos de uma Árvore de Efeitos for iniciada, o jogador ativo deverá sempre começar o processo de resolução escolhendo um dos efeitos que estejam pendentes no nível mais alto da Árvore. Apenas para referência, geralmente o primeiro efeito encontrar-se-á pendente no nível 1 (o mais baixo) da Árvore, e a tendência é que os efeitos neste nível sejam os últimos a serem resolvidos.

A cada vez que, durante a resolução, novos efeitos surgirem e ficarem pendentes em níveis mais altos na Árvore, o procedimento do efeito que estiver sendo resolvido naquele momento deverá ter sua resolução finalizada, sem concluir a resolução do efeito completo. Aquele efeito então deverá ser interrompido ou colocado em pausa – ele continuará pendente no nível da Árvore em que se encontrava, aguardando sua vez – e o jogador ativo deverá então escolher um dos efeitos no nível mais alto da Árvore para ser resolvido.

Toda vez que um efeito pendente terminar de ser resolvido, ele deixará de ser um efeito pendente, abandonando a Árvore de Efeitos. A partir disso um novo efeito deverá ser escolhido para ser resolvido, o que acontece da seguinte forma:

a) o jogador ativo deverá escolher para ser resolvido um dos efeitos com nível mais alto que o do efeito que deixou de estar pendente.

b) se não houver nenhum efeito em um nível mais alto na Árvore, o jogador ativo deverá escolher para ser resolvido um efeito de nível igual ao do efeito que deixou de estar pendente;

c) se também não houver efeitos de nível igual, o jogador ativo deverá escolher o efeito de nível mais alto entre

os efeitos que estejam em pausa para ser resolvido, e a resolução do efeito escolhido então prosseguirá a partir do procedimento seguinte àquele em que o efeito parou de ser resolvido.

d) se não houver nenhum efeito em pausa, o jogador ativo poderá escolher outro efeito qualquer do nível mais alto da Árvore para ser resolvido.

Esse método deve ser seguido até que todos os efeitos terminem de ser resolvidos e deixem de estar pendentes, inclusive o próprio efeito que originou a Árvore de Efeitos.

Quando todos os efeitos tiverem sido resolvidos, a Árvore estará vazia e a resolução de efeitos terá sido concluída.

Vejamos na prática como esse processo acontece:

Jogador A

Em cena - Capuz V2 e Umar V1

Nos recursos - Planos de Infiltração

Personagens - Jogador A



Recursos - Jogador A



Jogador B

Em cena - Heimdall

Personagem - Jogador B



- Estamos na Etapa de Antecipação do turno do Jogador B. O Jogador A é o Jogador Ativo.

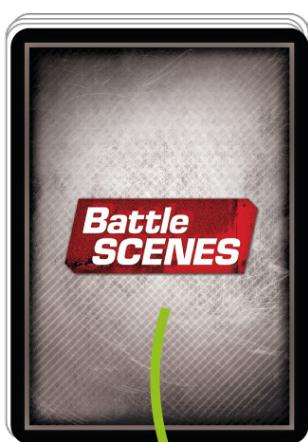
CENA - JOGADOR B



CENA - JOGADOR A

- Jogador A usa a ação Poderes Obscuros (Capuz V2), que começa a ser resolvida.

- Jogador A faz a primeira parte da Clarividência e deixa o card separado.

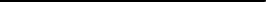
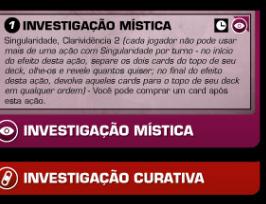


AÇÃO COM CLARIVIDÊNCIA



1 PODERES OSCUROS

Clarividência 1 - Carregue um card de habilidade de seus recursos em um personagem vilão que você controla.



CARD SEPARADO PELO EFEITO DE CLARIVIDÊNCIA

Jogador A carrega o card Planos de Infiltração em Umar V1.



O efeito desencadeado de Planos de Infiltração fica pendente no nível 1 da Árvore de Efeitos.
O efeito da ação Poderes Obscuros entra em pausa.

Nível 1



Efeito do Texto Permanente de Planos de Infiltração



Ação Poderes Obscuros foi usada.
Efeitos em pausa...

- O Jogador Ativo (Jogador A) deve escolher um efeito na Árvore, sua única opção é o efeito de Planos de Infiltração.
- O efeito do Planos de infiltração começa a ser resolvido. Como Umar V1 tem , o Jogador A procura no deck um card de personagem com .
- O efeito desencadeado de Heimdall entra na Árvore de Efeitos e fica pendente no nível 2 da Árvore. O efeito de Planos de Infiltração entra em Pausa.

Nível 2



Efeito do Texto Permanente de Heimdall

Nível 1



Efeito do Texto Permanente de Planos de Infiltração em pausa...



Ação Poderes Obscuros foi usada.
Efeitos em pausa...

- O Jogador Ativo (Jogador A) deve escolher um efeito um nível acima na Árvore. Sua única opção é o efeito de Heimdall.
- O efeito de Heimdall é resolvido, e o Jogador B opta por fazer com que ele cause 1 ponto de dano penetrante em Umar.



CARD DESCARREGADO



- O efeito de Heimdall termina e deixa de estar pendente na Árvore.
- O Jogador Ativo (Jogador A) deve escolher um efeito para continuar. Como não há nenhum efeito de nível mais alto ou igual na Árvore, ele deve escolher um efeito em Pausa com o nível mais alto. O efeito escolhido é o de Planos de Infiltração.

Nível 2



Nível 1



Efeito do Texto Permanente de Planos de Infiltração em pausa...



Ação Poderes Obscuros foi usada.
Efeitos em pausa...

- O efeito de Planos de Infiltração sai da pausa e continua sendo resolvido de onde parou. O Jogador A revela o card de personagem com



- O **Jogador A** coloca aquele card na mão.
- O **Jogador A** embaralha o deck.
- O efeito de Planos de Infiltração termina e deixa de estar pendente na Árvore.
- O Jogador Ativo (**Jogador A**) deve escolher um efeito para continuar. Como não há mais efeitos na Árvore, ele escolhe o efeito da ação Poderes Obscuros (início da Árvore).

Nível 2



Nível 1



Ação Poderes Obscuros terminará de ser concluída.

- O efeito da ação Poderes Obscuros sai da pausa e continua sendo resolvido de onde parou. O **Jogador A** coloca o card separado pela Clarividência no topo do deck.



PODERES OBSCUROS
TERMINA DE
SER RESOLVIDO

1 PODERES OBSCUROS

Clarividência 1 - Carregue um card de habilidade de seus recursos em um personagem vilão que você controla.



CARD SEPARADO PELO
EFEITO DE CLARIVIDÊNCIA
RETORNA AO TOPO DO DECK

- O efeito da ação Poderes Obscuros termina.
- A Árvore de Efeitos está vazia e não há mais nenhum efeito a ser resolvido.

Nível 2



Nível 1



EFEITOS FINALIZADOS - CENA FINAL

CENA - JOGADOR B



CENA - JOGADOR A

► **Ação**

O texto que aparece no interior da caixa de texto mais clara em diversos cards de Battle Scenes representa uma ação. Ações só podem ser usadas por personagens que tenham o poder indicado na caixa de texto da ação, uma única vez por turno, durante a Etapa de Ataque na Fase de Combate do jogador em seu próprio turno. Ações imprevistas podem ser usadas também durante a Fase de Preparação do jogador em seu próprio turno. Ações de antecipar podem ser usadas também durante a Etapa de Antecipação na Fase de Combate do oponente do jogador que estiver em seu próprio turno. Apenas o jogador que controla um personagem poderá tomar decisões quanto ao uso ou não das ações daquele personagem. Ações de cards de habilidades anexados a um personagem podem ser usadas por aquele personagem, se ele tiver o poder indicado na caixa de texto da ação.

► **Ação Única**

Ação que um personagem não poderá usar mais de uma vez por turno, mesmo que algum outro efeito ou ação o autorize a usar mais de uma ação por turno.

► **Alvo**

Grande parte das ações em Battle Scenes possuem alvos, que são definidos no momento do uso da ação. Efeitos que não sejam de ações (cenários e suportes, por exemplo) não possuem alvos. Sempre que uma ação se aplicar a um ou mais alvos sem especificar quais sejam estes alvos, os alvos em questão terão de ser sempre personagens e/ou suportes que estejam em cena.

► **Antecipação-Surpresa**

Característica de diversos cards de Battle Scenes. No início da Etapa de Antecipação do turno de um oponente, se houver um ou mais cards com Antecipação-Surpresa na sua mão, você pode revelar qualquer número daqueles cards e carregá-los em personagens que você controla, descarregando então uma quantidade equivalente de cards daqueles personagens. Como aqueles personagens já se encontram em cena, eles poderão usar ações de antecipar indicadas naqueles cards naquela mesma Etapa de Antecipação, caso se possam cumprir os requisitos e pagar os custos daquelas ações.

► **Aprimoramento**

Característica de certos cards de personagem. Se um personagem em cena possuir essa característica, durante a Fase de Preparação do jogador que o controla, uma vez por turno, aquele jogador pode carregar naquele personagem um outro card de personagem dos próprios recursos que tenha um alter ego igual ao dele – ou um nome, se não houver alter ego. Se isso for feito, um card deverá ser imediatamente descarregado daquele personagem.

► **Ataque-Surpresa**

Característica de diversos cards de Battle Scenes. No início da Etapa de Ataque do seu próprio turno, se houver um ou mais cards com Ataque-Surpresa na

sua mão, você pode revelar qualquer número daqueles cards e carregá-los em personagens que você controla, descarregando então uma quantidade equivalente de cards daqueles personagens. Aqueles personagens poderão usar as ações indicadas naqueles cards naquela mesma Etapa de Ataque, caso se possam cumprir os requisitos e pagar os custos daquelas ações (por exemplo, um personagem que tenha sido colocado em cena neste mesmo turno não poderá usar ações).

► **Atrasar**

Efeito ativado que só pode ser ativado enquanto estiver em cena, durante sua Fase de Preparação, e apenas uma vez por turno. Geralmente aparece escrito na forma: Atrasar (N) – Característica. Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode incapacitar em X um personagem com ao menos uma das características indicadas. Por exemplo, se um personagem tiver Atrasar 1 – Predador, significa que, durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode incapacitar em 1 um personagem com a característica Predador.

► **BSUM, BSET, BSPO, BSMI, BSIC, BSIV, BSOS, BSGC, BSAQ, BSDS e BSFE**

Abreviações para os nomes das coleções de Battle Scenes, respectivamente Universo Marvel, Evolução Tática, Poderes Ocultos, Múltiplas Identidades, Invasão Cósmica, Iniciativa Vingadores, Ofensiva Surpresa, Guerra Civil, Ascensão e Queda, Despertar Sombrio e Forças Estelares.

► **Capacitar**

Virar um personagem 90º para a esquerda, aumentando o número de seu estágio de capacitação.

► **Carregar**

Anexar um card geralmente vindo dos recursos em um personagem/suporte em cena. Em geral, cards só poderão ser carregados em personagens e suportes quando eles estiverem sendo colocados em cena. Certos efeitos poderão carregar um card vindo de outra área que não os recursos em um personagem/suporte.

► **Clarividência**

Parte do efeito de ações de Magia. Ao usar uma ação com Clarividência X, após ter pago os custos e escolhido os alvos, no início do efeito da ação, separe os X cards do topo de seu deck em uma pilha, olhe-os e revele quantos quiser entre eles. Ao final do efeito da ação, devolva aqueles cards ao topo de seu deck em qualquer ordem.

► **Clone**

Efeito estático que funciona apenas em cena e modifica a possibilidade de personagens entrarem em cena. Pode haver qualquer número de personagens com o alter ego deste personagem em cena, desde que cada um deles tenha nomes diferentes. Se um personagem tiver a característica Clone, isso significa que pode haver qualquer número de personagens de nomes diferentes com o alter ego daquele personagem em cena. Por exemplo, você pode ter um personagem Ultron-6 e um

Ultron-1 em cena ao mesmo tempo, porém não poderá ter dois Ultron-6. Cards antigos podem conter textos desatualizados como Ultron-61112 V1, Ultron-14, Ultron-5 e Ultron-6, entre outros cards com efeitos idênticos. Ambos possuem essa palavra-chave e devem ser considerados cards com Clone.

► Custos da Ação

Para usar uma ação de um personagem, o jogador deverá pagar seus custos, que sempre incluem incapacitar o personagem o número de estágios indicados 0, 1 ou 2. Certas ações possuirão custos extra indicados antes dos dois pontos (:) no texto da ação, os quais também deverão ser cumpridos ou a ação não poderá ser usada.

► Descarregar

Remover um card que um personagem/suporte em cena está carregando e enviá-lo para os recursos de seu dono.

► Descartar

Colocar um ou mais cards da mão de um jogador em seus próprios recursos.

► Efeito da Ação

Sempre que uma ação for usada (seus custos foram pagos e seus alvos escolhidos), ela irá gerar um efeito que será indicado em seu texto. Ações com custos extra terão seus efeitos indicados sempre após os dois pontos (:).

► Energia Atual

Quantidade de cards que um personagem ou suporte em cena está carregando atualmente.

► Energia Cósmica

Característica do custo das ações de Poder Cósmico. Ao usar uma ação com Energia Cósmica X, antes de poder aplicar seu efeito, você deverá escolher e colocar X cards de seus recursos em qualquer ordem na base de seu deck.

► Energia Inicial

Número que representa tanto a quantidade de cards dos recursos que deve ser carregada em um personagem ou suporte quando ele é colocado em cena quanto a quantidade máxima de cards que aquele personagem ou suporte pode estar carregando durante a partida. Durante a Fase de Ajuste do turno de um jogador, sempre que um personagem ou suporte controlado por aquele jogador estiver carregando um número de cards maior que sua Energia Inicial, aquele jogador deverá descarregar cards daquele personagem ou suporte até que ele esteja carregando um número de cards igual à sua Energia Inicial.

► Espionar

Efeito desencadeado. O gatilho para este efeito acontece quando este card for colocado nos prêmios dos seus oponentes vindo de qualquer área do jogo. Quando um card de personagem com Espionar que você controla for colocado nos prêmios dos seus oponentes, você pode comprar um card (se aquele personagem tiver sido rendido, você poderá comprar um card a mais).

► Está sendo carregado/Está carregando

Diz-se que o card que encontra-se anexado a um personagem/suporte “está sendo carregado” por este personagem/suporte, que, por sua vez, é quem “está carregando” aquele card.

– se um card “não pode ser carregado por um personagem/suporte”, aquele card ainda poderá ser anexado (carregar/permatar) a aquele personagem/suporte, porém será descarregado dali assim que o efeito que o anexou àquele personagem/suporte seja concluído;

– se um card “só pode ser carregado por personagem/suporte X”, aquele card ainda poderá ser anexado (carregar/permatar) a outro personagem/suporte que não X, porém será descarregado dali assim que o efeito que o anexou àquele personagem/suporte seja concluído.

► Estágio

Palavra relacionada aos cards de personagens, que indica o seu estágio atual de capacitação. Os estágios de capacitação de um personagem são 0, 1 e 2.

► Este/Aquele Personagem

Expressões como “este personagem” e “aquele personagem”, ou ainda “este suporte”, “este card”, e assim por diante, podem aparecer nos textos dos cards de Battle Scenes para se referir a personagens, suportes e afins, ao invés de usar os nomes destes cards. Sempre que o texto de um card mencionar “este personagem” ele estará fazendo referência ao próprio personagem que possui ou utiliza o texto, enquanto que “aquele personagem” irá se referir a um personagem que foi afetado pelo efeito causado pelo texto, podendo ser o alvo de uma ação ou o personagem escolhido para ser afetado por um efeito. O mesmo se aplica aos textos de suportes, habilidades, cenários, etc.

► Incapacitar

Virar um personagem 90º para a direita, diminuindo o número de seu estágio de capacitação.

► Interligar

Efeito estático que funciona apenas enquanto o card com Interligar estiver sendo carregado por um personagem, permitindo que o personagem use uma ação que normalmente ele não poderia. O personagem que estiver carregando um card com Interligar pode usar a ação dele (se tiver o poder necessário).

► Item Mágico

Característica de certos cards de habilidades que podem ser carregados em personagens durante a Fase de Preparação, vindos dos recursos. Durante sua Fase de Preparação, se um Item Mágico estiver em seus recursos, você pode carregá-lo em um personagem que você controla; se o fizer, descarregue um card daquele personagem.

► Item Único

Característica de certos cards de habilidades que podem ter no máximo uma única cópia no deck, e não três.

► **Liderar**

Liderar é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de certos cards em Battle Scenes. Se você controla um card com Liderar, durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode capacitar um personagem que você controla com ao menos uma das características indicadas ao lado da palavra-chave.

Cards antigos podem conter textos desatualizados como Capitão América - Steve Rogers V1, Corvus Glaive V1 e Guardião - James MacDonald Hudson V1, entre outros cards com efeitos idênticos. Ambos possuem essa palavra-chave e devem ser considerados cards com Liderar.

► **Materializar**

Efeito estático que modifica a entrada de personagens/suportes em cena. Você pode colocar cards de personagens ou suportes com Materializar em cena carregando cards do topo do seu deck ao invés de cards dos seus recursos. Cards antigos podem conter textos desatualizados como Motoqueiro Fantasma - Kenshiro Cochrane V1 e Titã Descontrolado V1, entre outros cards com efeitos idênticos. Ambos possuem essa palavra-chave e devem ser considerados cards com Materializar.

► **Metamorfo**

Se você controlar este personagem desde o início do turno, durante sua Fase de Preparação você pode descarregar os cards deste personagem e colocá-los em seus recursos. Se o fizer, você pode colocar em cena um card de personagem com o mesmo nome ou alter ego de um personagem que seu oponente controla.

► **Nocauteado**

Diz-se de um personagem cuja Energia chegou a 0 (ele não está carregando nenhum card). Em geral, personagens nocauteados são colocados nos prêmios dos oponentes do dono daquele personagem. Quando a Energia de um suporte chegar a 0, diz-se que o suporte foi destruído.

► **Pelotão**

Pelotão é uma palavra-chave nova para uma característica antiga de personagens em Battle Scenes. Se um personagem tiver Pelotão, significa que pode haver qualquer número de personagens com o mesmo alter ego (ou nome caso não tenha alter ego) que ele em cena ao mesmo tempo.

► **Permutar**

Trocar um card anexado em um personagem/suporte em cena por outro card anexado em outro personagem/suporte em cena. Essa troca ocorre de forma imediata e, para efeito de regra, não conta como carregar nem como descarregar.

► **Potencializar**

Efeito ativado que só pode ser ativado enquanto estiver em cena, durante sua Etapa de Ataque, e apenas uma vez por turno. Se um personagem ou suporte que você controla tiver Potencializar X – Características, isso quer dizer que, durante sua Etapa de Ataque, uma vez

por turno, você pode escolher outro personagem com as características indicadas e que ainda não tenha sido potencializado neste turno. Se o fizer, a próxima ação que causar dano que o personagem escolhido usar neste turno irá causar +X pontos de dano em cada um dos seus alvos (um personagem é considerado como tendo sido Potencializado quando ele for escolhido para um efeito com a palavra-chave Potencializar).

► **Prontidão**

Prontidão é uma palavra-chave nova para uma característica antiga relacionada a ações em Battle Scenes. Se o texto em um card conceder Prontidão a alguma ação de um personagem, isso significa que aquele personagem poderá usar a ação indicada por aquele texto no turno em que ele entrou em cena.

► **Reviver**

Efeito estático que funciona apenas nos recursos e modifica a entrada de personagens/suportes em cena. Você pode colocar um card com esta característica em cena diretamente de seus recursos.

► **Singularidade**

Ascensão e Queda apresenta novos cards que têm ações com a característica Singularidade. Cada jogador só pode usar uma ação com a característica Singularidade por turno. Se um jogador usar uma ação com Singularidade em um turno, aquele jogador não poderá usar mais nenhuma ação com Singularidade naquele mesmo turno.

► **Texto Permanente**

Qualquer texto que estiver na área de textos mas fora da caixa de texto de ações em cards de Battle Scenes. Textos permanentes representam efeitos que geralmente encontram-se ativos quando um card estiver em cena – ou sendo carregado por um personagem ou suporte, no caso de cards de habilidades.

► **V1, V2, V3, V4**

Diferentes versões de cards com o mesmo nome (e alter ego, no caso dos personagens) são indicadas pelo código V e um número. Por exemplo, existe uma primeira versão do card de Viúva Negra com alter ego Natalia Alianovna Romanova em Battle Scenes. Por ser diferente daquela, a segunda versão da Viúva Negra com o mesmo alter ego é a V2. Se tivesse o mesmo nome, mas um alter ego diferente, o card seria V1. De maneira similar, se tivesse um mesmo alter ego, mas um nome diferente, também seria V1.



CRÉDITOS

Desenvolvimento do jogo:
Fabian Balbinot

Direção de Arte, Diagramação:
Lucas Missi

Redação:
Leandro Ecker e Fabian Balbinot

Revisão:
Leandro Ecker e Fabian Balbinot.

MARVEL

Battle SCENES

JOGO DE CARDS COLECIONÁVEIS

BATTLESCENES.COM.BR

COPAG ♠