

COPAG Battle Scenes Organized Play – Erratas

Versão: 1.3

Revisão: 11/08/2017

Sumário

1 GERAL	5
1.1 PRONOMES DE TRATAMENTO E APELIDOS.....	5
2 PROMO	5
2.1 VISÃO (PROMO 1)	5
3 UNIVERSO MARVEL	5
3.1 VEÍCULO DE COMBATE S.H.I.E.L.D. (BSUM 42/BSPO DECK 30).....	5
3.2 CAPITÃO AMÉRICA (BSUM 3)	6
3.3 EMMA FROST (BSUM 13)	6
3.4 HULK (BSUM 20).....	6
3.5 SR. FANTÁSTICO (BSUM 28)	6
3.6 THOR (BSUM 31)	7
3.7 AVANTE, VINGADORES! (BSUM 43)	7
3.8 CONVOCAR REFORÇOS (BSUM 46)	7
3.9 SEM TRÉGUA (BSUM 52)	7
3.10 TREINO NA SALA DE PERIGO (BSUM 56)	8
3.11 CEGAR (BSUM 73)	8
3.12 CELA ELÁSTICA (BSUM 74)	8
3.13 CARREGAR PARA LONGE (BSUM 95).....	9
3.14 CONTRA-ATAQUE AFIADO (BSUM 79)	9
3.15 CICATRIZAR (BSUM 83)	9
3.16 CURA RÁPIDA (BSUM 84)	9
3.17 ALUCINAÇÃO (BSUM 92)	10

4	EVOLUÇÃO TÁTICA.....	10
4.1	VEÍCULO DE COMBATE S.H.I.E.L.D.- V2 (BSUM 42/BSPO DECK 30).....	10
4.2	ARCADE (BSET 3/BSET DECK 2)	10
4.3	FORGE (BSET 15)	11
4.4	GUERREIRO SKRULL (BSET 19).....	11
4.5	HOMEM DE FERRO (BSET 20).....	11
4.6	J.J. JAMESON (BSET 24/BSET DECK 12)	11
4.7	ROCKET RACCOON (BSET 36)	12
4.8	RESGATE ENROSCADO (BSET 80/BSET DECK 51).....	12
4.9	VISÃO (BSET DECK 24).....	12
4.10	CONVOCAR REFORÇOS (BSET DECK 31)	12
4.11	ALUCINAÇÃO (BSET DECK 59)	13
5	PODERES OCULTOS	13
5.1	CONTRAPARTE-ARANHA (BSPO 6)	13
5.2	RAIO NEGRO (BSPO 35).....	13
5.3	CHAMARIZ HOLOGRÁFICO (BSPO 41)	13
5.4	SIMBIONTE – VENOM (BSPO 74).....	14
5.5	CAPITÃO AMÉRICA (BSPO DECK 5).....	14
5.6	ROCKET RACCOON (BSPO DECK 20)	14
5.7	CONVOCAR REFORÇOS (BSPO DECK 32)	14
5.8	CURA RÁPIDA (BSPO DECK 55).....	15
6	MÚLTIPLAS IDENTIDADES	15
6.1	LÍDER (BSMI 30).....	15
6.2	NIMROD (BSMI 36).....	15
6.3	NORMAN OSBORN (BSMI 37)	15

6.4	TONY STARK (BSMI 44).....	16
6.5	MICRODEPÓSITO (BSMI 52)	16
6.6	EXTRAPOLAR OS LIMITES (BSMI 58).....	16
6.7	IMPERMEABILIDADE (BSMI 61).....	17
6.8	FÚRIA DESCONTROLADA (BSMI 68)	18
6.9	SUSSURROS NA MENTE (BSMI 95)	18
6.10	CAPTURAR MUTANTES (BSMI 99)	18
6.11	EMMA FROST (BSMI DECK 10)	18
6.12	HOMEM RADIOATIVO (BSMI 26 e BSIV DECK 10)	19
7	INVASÃO CÓSMICA.....	19
7.1	CISNE NEGRO (BSIC 14)	19
7.2	HOMEM-MÁQUINA (BSIC 25/BSIC DECK 10)	19
7.3	TELETRANSPORTE (BSIC 66)	20
7.4	TENTÁCULOS ALADOS (BSIC 76).....	20
7.5	EROSÃO PSIÔNICA (BSIC 94)	20
7.6	VENDAVAL DO INFORTÚNIO (BSIC 95).....	20
7.7	CHAMARIZ HOLOGRÁFICO (BSIC DECK 26)	21
8	INICIATIVA VINGADORES	21
8.1	EXCENTRICIDADE (BSIV 78)	21
8.2	PRENSA PÊNSIL (BSIV 79)	21
8.3	DOMÍNIO (BSIV 98)	21
8.4	MÁQUINA DE COMBATE (BSIV DECK 15)	22
8.5	NEVASCA (BSIV DECK 17)	22
8.6	TENTÁCULOS ALADOS (BSIV DECK 65)	22
9	OFENSIVA SURPRESA	22

9.1	IMPOSSÍVEL DE SE VER (BSOS 73)	22
9.2	ARQUEIRO (BSOS 7)	23
9.3	FORÇA TÁTICA (BSOS 16/BSOS DECK 8)	23
9.4	MARRETA (BSOS 35).....	23
9.5	MILITANTE (BSOS 37)	23
9.6	ULTRON-6 (BSOS DECK 22).....	23
9.7	INVESTIGAÇÃO SILENCIOSA (BSOS DECK 60)	24
10	GUERRA CIVIL	24
11	ASCENSÃO E QUEDA	24
12	DESPERTAR SOMBRIO	24
12.1	JUSTICEIRO (BSOS DECK 16)	24
13	FORÇAS ESTELARES	25
13.1	GILGAMESH (BSFE 22)	25
14	CONFRONTO ARACNÍDEO	25
14.1	AMARRAS INVISÍVEIS (BSCA BOX 05)	25
	Apêndice A – Atualizações.....	26


1 GERAL

1.1 PRONOMES DE TRATAMENTO E APELIDOS

Pronomes de tratamento e apelidos não são parte dos alter egos. Assim, o alter ego do Octopus é Otto Gunther Octavius, sem o “Dr.” e o alter ego de Wolverine é James Howlett, sem o “Logan”.




2 PROMO

2.1 VISÃO (PROMO 1)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Alter ego – N/A</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Alter ego – Visão</p>
---	---

3 UNIVERSO MARVEL


3.1 VEÍCULO DE COMBATE S.H.I.E.L.D. (BSUM 42/BSPO DECK 30)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p><i>Durante o combate, uma vez por turno, você pode escolher um dos personagens S.H.I.E.L.D. com  que você controla.</i></p> <p><i>Aquele personagem pode usar a ação de MORTEIRO deste suporte durante aquele turno.</i></p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Durante a Etapa de Ataque, na Fase de Combate de seu turno, uma vez por turno, você pode escolher um dos personagens com a afiliação S.H.I.E.L.D. com  que você controla. Se o fizer, aquele personagem pode usar a ação Morteiro até o final do turno.</p>
---	--


3.2 CAPITÃO AMÉRICA (BSUM 3)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Procure por um card chamado ESCUDO DO CAPITÃO AMÉRICA em sua mão, deck, cena ou recursos, revele-o e então carregue-o em CAPITÃO AMÉRICA. A seguir, embaralhe seu deck caso tenha procurado ali, e descarregue cards de CAPITÃO AMÉRICA até que ele esteja carregando um número de cards menor ou igual à sua Energia.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Procure por um card de habilidade chamado ESCUDO DO CAPITÃO AMÉRICA em sua mão, deck, recursos ou em cena entre os cards que você controla, revele-o e carregue-o neste personagem. Embaralhe seu deck se tiver procurado ali.</p>
---	---


3.3 EMMA FROST (BSUM 13)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha um personagem que você não controla como alvo de CONFUNDIR. Descarregue todos os cards que o alvo estiver carregando, e então carregue o alvo com aquela mesma quantidade de cards.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Carregue o personagem alvo que você não controla com qualquer número de cards dos recursos de seu dono. Então descarregue aquele mesmo número de cards que o alvo estiver carregando.</p>
--	--


3.4 HULK (BSUM 20)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Enquanto HULK estiver com Energia 1, ele ganha Escudo 0 e perde todos os seus poderes.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto este personagem estiver com Energia igual a 1, seu Escudo torna-se 0 e ele perde todos os seus poderes.</p>
---	--


3.5 SR. FANTÁSTICO (BSUM 28)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Descarregue um dos cards que o alvo de ESTICAR estiver carregando e então carregue o alvo com um card à sua escolha.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Carregue o alvo com um card dos recursos de seu dono. Se o fizer, descarregue um card do alvo.</p>
---	--


3.6 THOR (BSUM 31)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Procure por um card chamado MJÖLNIR em sua mão, deck, cena ou recursos, revele-o e então carregue-o em THOR. A seguir, embaralhe seu deck caso tenha procurado ali, e descarregue cards de THOR até que ele esteja carregando um número de cards menor ou igual à sua Energia.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Procure por um card de habilidade chamado MJÖLNIR em sua mão, deck, recursos ou em cena entre os cards que você controla, revele-o e carregue-o neste personagem. Embaralhe seu deck se tiver procurado ali.</p>
---	---


3.7 AVANTE, VINGADORES! (BSUM 43)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Enquanto você controlar o CAPITÃO AMÉRICA, cada um dos personagens Vingadores que você controla pode usar ações de qualquer um dos cards de habilidades que ele estiver carregando.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto você controlar um personagem chamado CAPITÃO AMÉRICA, cada um dos personagens com a afiliação Vingadores que você controla pode usar ações dos cards de habilidade que estiver carregando, mesmo que não tenha os poderes daquelas ações.</p>
--	--

3.8 CONVOCAR REFORÇOS (BSUM 46)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Se você não tiver nenhum card em sua mão, coloque CONVOCAR REFORÇOS em seus recursos e procure em seu deck por até dois cards de personagens, revele-os e coloque-os em sua mão. Embaralhe seu deck a seguir.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Quando você estiver sem nenhum card em sua mão, coloque este cenário nos recursos de seu dono e você pode procurar em seu deck por até dois cards de personagens. Se o fizer, revele aqueles cards, coloque-os em sua mão e embaralhe seu deck.</p>
---	--

3.9 SEM TRÉGUA (BSUM 52)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Quando SEM TRÉGUA entrar em cena, escolha um personagem herói ou vilão que você controla e um personagem herói ou vilão que você não controla.</p> <p>Enquanto SEM TRÉGUA e ambos os personagens escolhidos estiverem em cena, os personagens escolhidos só podem ser alvos das ações um do outro.</p> <p>Se um dos personagens escolhidos sair de cena, coloque SEM TRÉGUA nos recursos de seu dono.</p>
---	---

	<p>Errata:</p> <p>Quando este cenário entrar em cena, escolha um personagem herói ou vilão que você controla e um personagem herói ou vilão que você não controla.</p> <p>Os personagens escolhidos não podem ser alvo de ações de personagens que não sejam os escolhidos.</p> <p>Se um dos personagens escolhidos sair de cena, coloque este cenário nos recursos de seu dono.</p>
--	---


3.10 TREINO NA SALA DE PERIGO (BSUM 56)

	<p>Texto original:</p> <p>Durante cada Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode escolher um card que um personagem ou suporte X-Men que você controla estiver carregando e permutá-lo por outro card que outro personagem ou suporte X-Men que você controla estiver carregando.</p> <p>Errata:</p> <p>Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, você pode escolher um card que um personagem ou suporte X-Men que você controla estiver carregando e permutá-lo por outro card que outro personagem ou suporte X-Men que você controla estiver carregando.</p>
---	--


3.11 CEGAR (BSUM 73)

	<p>Texto original:</p> <p>O alvo de CEGAR ganha Escudo -1. Incapacite em 1 o alvo.</p> <p>Errata:</p> <p>O alvo de CEGAR ganha Escudo -1 até o final do turno. Incapacite em 1 o alvo.</p>
---	--




3.12 CELA ELÁSTICA (BSUM 74)

	<p>Texto original:</p> <p>Escolha um personagem como alvo de CELA ELÁSTICA. Descarregue os cards que este personagem e o alvo de CELA ELÁSTICA estiverem carregando e embaralhe-os nos decks de seus donos.</p> <p>Errata:</p> <p>Descarregue os cards que este personagem (o personagem que usou esta ação) e o personagem alvo de CELA ELÁSTICA estiverem carregando e embaralhe ambos os personagens nos decks de seus donos.</p>
---	---


3.13 CARREGAR PARA LONGE (BSUM 95)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha um alvo para CARREGAR PARA LONGE.</p> <p>Embaralhe o alvo, este personagem e todos os cards que eles estiverem carregando nos decks de seus donos.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Embaralhe o alvo, este personagem (o personagem que usou esta ação) e os cards que ambos estiverem carregando nos decks de seus donos.</p>
---	---


3.14 CONTRA-ATAQUE AFIADO (BSUM 79)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Se este personagem tiver  e for alvo de uma ação que cause dano, ele causa 1 ponto de dano penetrante no personagem que tiver usado aquela ação.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Se este personagem tiver  e receber dano de uma ação que tenha ele como alvo, ele causa 1 ponto de dano penetrante no personagem que usou aquela ação.</p>
--	--

3.15 CICATRIZAR (BSUM 83)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha um card chamado CICATRIZAR de seus recursos e carregue-o neste personagem. A seguir, descarregue cards deste personagem até que ele esteja carregando um número de cards menor ou igual à sua Energia.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Escolha um card chamado CICATRIZAR de seus recursos e carregue-o neste personagem.</p>
---	---

3.16 CURA RÁPIDA (BSUM 84)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Descarregue CURA RÁPIDA: Carregue este personagem com até três outros cards. A seguir, descarregue cards deste personagem até que ele esteja carregando um número de cards menor ou igual à sua Energia.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Descarregue CURA RÁPIDA: Carregue este personagem com até três cards que não sejam chamados CURA RÁPIDA</p>
---	---

3.17 ALUCINAÇÃO (BSUM 92)



Texto original:

O alvo de **ALUCINAÇÃO** ganha Escudo 0 até o final do turno.

Errata:


O Escudo do alvo torna-se 0 até o final do turno.

4 EVOLUÇÃO TÁTICA

4.1 VEÍCULO DE COMBATE S.H.I.E.L.D.- V2 (BSUM 42/BSPO DECK 30)




Texto original:

Durante o combate, uma vez por turno, você pode escolher um dos personagens S.H.I.E.L.D. com  que você controla.

Aquele personagem pode usar a ação de CANHÃO DE REPETIÇÃO deste suporte durante aquele turno.

Errata:

Durante a Etapa de Ataque, na Fase de Combate de seu turno, uma vez por turno, você pode escolher um personagem com a afiliação S.H.I.E.L.D. com  que você controla. Se o fizer, aquele personagem pode usar a ação Canhão de Repetição até o final do turno.

4.2 ARCADE (BSET 3/BSET DECK 2)




Texto original:

Alter ego – N/A


Errata:

Alter ego – Arcade


4.3 FORGE (BSET 15)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Se você fosse colocar um suporte em cena, você pode revelar um número de cards do topo de seu deck igual ao valor de Energia Inicial indicado naquele suporte. Se o fizer, coloque aquele suporte em cena carregando os cards revelados de seu deck desta forma. Você só pode colocar um suporte em cena desta forma por turno e durante o seu próprio turno.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Durante sua fase de Preparação, uma vez por turno, você pode colocar em cena um card de suporte como se ele tivesse Materializar.</p>
---	---


4.4 GUERREIRO SKRULL (BSET 19)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Alinhamento – N/A</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Alinhamento – Vilão</p>
--	---


4.5 HOMEM DE FERRO (BSET 20)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>HOMEM DE FERRO ganha escudo 4 até o final do turno.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>O valor de Escudo deste personagem torna-se 4 até o final do turno.</p>
---	--




4.6 J.J. JAMESON (BSET 24/BSET DECK 12)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>J. J. JAMESON deve ser o alvo de todas as ações que os vilões que você não controla usarem.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto um oponente estiver escolhendo os alvos de uma ação usada por um personagem vilão que ele controla, se aquela ação puder ter este personagem como alvo, aquele oponente deve escolher este personagem como um dos alvos daquela ação.</p>
---	---


4.7 ROCKET RACCOON (BSET 36)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Alter ego – N/A</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Alter ego – Rocket Raccoon</p>
---	--


4.8 RESGATE ENROSCADO (BSET 80/BSET DECK 51)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Quando você colocar RESGATE ENROSCADO em seus recursos vindo de qualquer lugar, você pode colocar um card que não seja de habilidade de seus recursos na base de seu deck. Se você controlar um personagem com , compre um card.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Quando você colocar este card em seus recursos vindo de sua mão ou deck, ou descarregando-o de um personagem, você pode colocar um card que não seja de habilidade de seus recursos na base de seu deck. Se você controlar um personagem com , compre um card.</p>
--	---

4.9 VISÃO (BSET DECK 24)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Alter ego – N/A</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Alter ego – Visão</p>
---	---

4.10 CONVOCAR REFORÇOS (BSET DECK 31)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Se você não tiver nenhum card em sua mão, coloque CONVOCAR REFORÇOS em seus recursos e procure em seu deck por até dois cards de personagens, revele-os e coloque-os em sua mão. Embaralhe seu deck a seguir.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Quando você estiver sem nenhum card em sua mão, coloque este cenário nos recursos de seu dono e você pode procurar em seu deck por até dois cards de personagens. Se o fizer, revele aqueles cards, coloque-os em sua mão e embaralhe seu deck.</p>
---	--

4.11 ALUCINAÇÃO (BSET DECK 59)



Texto original:

O alvo de **ALUCINAÇÃO** ganha Escudo 0 até o final do turno.

Errata:

O Escudo do alvo torna-se 0 até o final do turno.

5 PODERES OCULTOS

5.1 CONTRAPARTE-ARANHA (BSPO 6)



Texto original:

Alter ego – N/A

Errata:

Alter ego – Contraparte-Aranha

5.2 RAIOS NEGRO (BSPO 35)



Texto original:

GRITO HIPERSÔNICO causa X pontos de dano penetrante no alvo. X é igual ao número de cards que o alvo estiver carregando. A ação de **GRITO HIPERSÔNICO** não poderá ser usada novamente por personagens chamados **RAIOS NEGRO** durante esta partida.

Errata:

GRITO HIPERSÔNICO causa X pontos de dano penetrante no alvo. X é igual ao número de cards que o alvo estiver carregando. Ações chamadas **GRITO HIPERSÔNICO** não podem ser usadas novamente nesta partida.

5.3 CHAMARIZ HOLOGRÁFICO (BSPO 41)




Texto original:

Sempre que um personagem controlado por um oponente usar uma ação que cause dano em um alvo e este alvo puder ser um suporte, o alvo daquela ação deverá ser um **CHAMARIZ HOLOGRÁFICO** que você controla.


Errata:

Enquanto um oponente estiver escolhendo os alvos de uma ação que cause dano usada por um personagem que ele controla, se aquela ação puder ter este suporte como alvo, aquele oponente deve escolher este suporte como um dos alvos daquela ação.


5.4 SIMBIONTE – VENOM (BSPO 74)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Sempre que você colocar um personagem em cena, você deverá permutar SIMBIONTE - VENOM por um card que aquele personagem estiver carregando.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Toda vez que você colocar um personagem em cena, você pode permutar SIMBIONTE – VENOM por um card que aquele personagem estiver carregando.</p>
---	---


5.5 CAPITÃO AMÉRICA (BSPO DECK 5)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Procure por um card chamado ESCUDO DO CAPITÃO AMÉRICA em sua mão, deck, recursos ou em cena entre os cards que você controla, revele-o e carregue-o neste personagem. Então, embaralhe seu deck caso tenha procurado ali (após isso, se necessário, descarregue cards deste personagem até ele estar carregando um número de cards igual a sua Energia Inicial).</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Procure por um card de habilidade chamado ESCUDO DO CAPITÃO AMÉRICA em sua mão, deck, recursos ou em cena entre os cards que você controla, revele-o e carregue-o neste personagem. Embaralhe seu deck se tiver procurado ali.</p>
---	---


5.6 ROCKET RACCOON (BSPO DECK 20)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Alter ego – N/A</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Alter ego – Rocket Raccoon</p>
---	--

5.7 CONVOCAR REFORÇOS (BSPO DECK 32)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Se você não tiver nenhum card em sua mão, coloque CONVOCAR REFORÇOS nos recursos de seu dono e procure em seu deck por até dois cards de personagens, revele-os e coloque-os em sua mão. Embaralhe seu deck a seguir.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Quando você estiver sem nenhum card em sua mão, coloque este cenário nos recursos de seu dono e você pode procurar em seu deck por até dois cards de personagens. Se o fizer, revele aqueles cards, coloque-os em sua mão e embaralhe seu deck.</p>
---	--

5.8 CURA RÁPIDA (BSPO DECK 55)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Descarregue CURA RÁPIDA: Carregue este personagem com até três cards que não sejam chamados CURA RÁPIDA (você só poderá carregar cards neste personagem se ele ainda estiver em cena; após isso, se necessário, descarregue cards deste personagem até ele estar carregando um número de cards igual a sua Energia Inicial).</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Descarregue CURA RÁPIDA: Carregue este personagem com até três cards que não sejam chamados CURA RÁPIDA</p>
---	--

6 MÚLTIPLAS IDENTIDADES


6.1 LÍDER (BSMI 30)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Afiliação – Inteligência Os Alienígenas</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Afiliação – Inteligência Alienígenas</p>
--	--


6.2 NIMROD (BSMI 36)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Procure por um card de habilidade de ⚡, 🗨️, 🧠, 🌪️ ou 🌑 em seu deck, revele-o e carregue-o neste personagem. Então descarregue um card deste personagem.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Procure por um card de habilidade de ⚡, 🗨️, 🧠, 🌪️ ou 🌑 em seu deck, revele-o e carregue-o neste personagem e embaralhe seu deck. Então descarregue um card deste personagem.</p>
---	--


6.3 NORMAN OSBORN (BSMI 37)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Os personagens vilões que você controla deixam de ser vilões, tornam-se heróis e ganham a afiliação Thunderbolts.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Os personagens vilões que você controla são heróis além de seus outros alinhamentos e ganham a afiliação Thunderbolts.</p>
---	--


6.4 TONY STARK (BSMI 44)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Quando este personagem entrar em cena, você pode procurar em seu deck por até dois cards de personagens chamados HOMEM DE FERRO e/ou MÁQUINA DE COMBATE.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Quando este personagem entrar em cena, você pode procurar em seu deck por até dois cards de personagens chamados HOMEM DE FERRO e/ou MÁQUINA DE COMBATE, revelá-los, colocá-los em sua mão e embaralhar seu deck.</p>
---	--

6.5 MICRODEPÓSITO (BSMI 52)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Se este suporte estiver em cena sob seu controle desde o início do turno ou se você controlar algum personagem com a afiliação S.H.I.E.L.D., você pode fazer com que um oponente escolha um dos cards que este suporte está carregando. Se o fizer, descarregue o card escolhido, devolva quaisquer outros cards que estiverem sendo carregados neste suporte para sua mão e então coloque este suporte em seus recursos.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Durante sua Fase de Preparação, se este suporte estiver em cena sob seu controle desde o início do turno ou se você controlar algum personagem com a afiliação S.H.I.E.L.D., você pode fazer com que um oponente escolha um dos cards que este suporte está carregando. Se o fizer, descarregue o card escolhido, devolva quaisquer outros cards que estiverem sendo carregados neste suporte para sua mão e então coloque este suporte nos recursos de seu dono.</p>
--	---

6.6 EXTRAPOLAR OS LIMITES (BSMI 58)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Toda vez que um personagem usar uma ação de um card de personagem que ele estiver carregando, aquele personagem pode usar uma outra ação de nome diferente naquele mesmo turno.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Toda vez que um personagem usar uma ação de um card de personagem que ele estiver carregando, aquele personagem pode usar mais uma ação de nome diferente das que ele já usou naquele mesmo turno.</p>
---	--


6.7 IMPERMEABILIDADE (BSMI 61)




Errata:

No canto superior esquerdo, ao invés do nome do card, considerar o tipo do card: CENÁRIO.


6.8 FÚRIA DESCONTROLADA (BSMI 68)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>FÚRIA DESCONTROLADA causa 2 pontos de dano no alvo. Este personagem (o personagem que usou esta ação) pode usar outra ação neste turno. Toda vez que este personagem for alvo de uma ação de um personagem controlado por um oponente neste turno, você pode capacitar este personagem em 1 ou 2.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>FÚRIA DESCONTROLADA causa 2 pontos de dano no alvo. Este personagem (o personagem que usou esta ação) pode usar mais uma ação neste turno. Toda vez que este personagem for alvo de uma ação de um personagem controlado por um oponente neste turno, você pode capacitar este personagem em 1 ou 2 após o efeito daquela ação.</p>
---	---


6.9 SUSSURROS NA MENTE (BSMI 95)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha um card da mão do jogador alvo e o coloque na base de seu próprio deck.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Olhe a mão do jogador alvo, escolha um card dali e o coloque na base do deck daquele jogador.</p>
--	---


6.10 CAPTURAR MUTANTES (BSMI 99)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>A ação de CAPTURAR MUTANTE não pode ser usada exceto por personagens que tenham o alter ego SENTINELA.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>A ação de CAPTURAR MUTANTE só pode ser usada por personagens que tenham o alter ego SENTINELA.</p>
---	---

6.11 EMMA FROST (BSMI DECK 10)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Carregue o personagem alvo com qualquer número de cards dos recursos de seu controlador. Então descarregue aquele mesmo número de cards que o alvo estiver carregando.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Carregue o personagem alvo que você não controla com qualquer número de cards dos recursos de seu controlador. Então descarregue aquele mesmo número de cards que o alvo estiver carregando.</p>
---	---

6.12 HOMEM RADIOATIVO (BSMI 26 e BSIV DECK 10)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Toda vez que um personagem de uma afiliação que não seja Mestres do Terror usar uma Ação, o controlador daquele personagem deverá descarregar um card daquele personagem.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Toda vez que um personagem sem a afiliação Mestres do Terror usar uma ação, o controlador daquele personagem deverá descarregar um card daquele personagem.</p>
---	---

7 INVASÃO CÓSMICA


7.1 CISNE NEGRO (BSIC 14)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha um personagem como alvo de VÍRUS TELEPÁTICO: O alvo ganha Escudo -1. VÍRUS TELEPÁTICO causa 1 ponto de dano no alvo. Incapacite o alvo em 1.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>O personagem alvo ganha Escudo -1 até o final do turno e VÍRUS TELEPÁTICO causa 1 ponto de dano nele. Incapacite o personagem alvo em 1.</p>
---	--


7.2 HOMEM-MÁQUINA (BSIC 25/BSIC DECK 10)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>O alvo de MEMBROS RETRÁTEIS ganha Escudo -1. MEMBROS RETRÁTEIS causa 2 pontos de dano no alvo.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>O alvo ganha Escudo -1 até o final do turno. Membros Retrátéis causa 2 pontos de dano no alvo.</p>
---	---


7.3 TELETRANSPORTE (BSIC 66)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Quando este cenário entrar em cena você pode revelar um card de personagem com a afiliação Guardiões da Galaxia da sua mão. Se o fizer, revele um numero de cards do topo do seu deck igual ao valor de Energia Inicial daquele personagem e coloque-o em cena carregando aqueles cards ao invés de cards dos seus recursos.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Quando este cenário entrar em cena, você pode colocar em cena um card de personagem com a afiliação Guardiões da Galáxia da sua mão como se ele tivesse Materializar.</p>
---	--


7.4 TENTÁCULOS ALADOS (BSIC 76)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha um personagem como alvo de TENTÁCULOS ALADOS: O alvo de TENTÁCULOS ALADOS ganha Escudo -1, ou TENTÁCULOS ALADOS causa 1 ponto de dano no alvo, ou incapacite o alvo em ①.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>O personagem alvo ganha Escudo -1 até o final do turno, ou TENTÁCULOS ALADOS causa 1 ponto de dano no personagem alvo, ou incapacite o personagem alvo em ①.</p>
--	--


7.5 EROSÃO PSIÔNICA (BSIC 94)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Carregue um card de seus recursos neste personagem. Descarregue EROSÃO PSIÔNICA: Escolha e descarregue três cards de um personagem ou suporte.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Carregue um card de seus recursos neste personagem. Descarregue EROSÃO PSIÔNICA: Escolha e descarregue até três cards de um personagem ou suporte.</p>
---	---

7.6 VENDAVAL DO INFORTÚNIO (BSIC 95)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Escolha e descarregue dois cards que um personagem ou suporte que você não controla estiver carregando.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Escolha e descarregue até dois cards de um personagem ou suporte que você não controla.</p>
---	---

7.7 CHAMARIZ HOLOGRÁFICO (BSIC DECK 26)


	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Toda vez que um personagem controlado por um oponente usar uma ação que cause dano em um alvo e o alvo puder ser um suporte, o alvo daquela ação deverá ser este suporte.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto um oponente estiver escolhendo os alvos de uma ação que cause dano usada por um personagem que ele controla, se aquela ação puder ter este suporte como alvo, aquele oponente deve escolher este suporte como um dos alvos daquela ação.</p>
---	---

8 INICIATIVA VINGADORES


8.1 EXCENTRICIDADE (BSIV 78)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>O alvo de EXCENTRICIDADE ganha Escudo -1. EXCENTRICIDADE causa 2 pontos de dano no alvo (esta ação não tem custo de incapacitação).</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>O alvo ganha Escudo -1 até o final do turno. EXCENTRICIDADE causa 2 pontos de dano no alvo (esta ação não tem custo de incapacitação).</p>
--	---

8.2 PRENSA PÊNSIL (BSIV 79)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>O alvo de PRENSA PÊNSIL ganha Escudo -X. PRENSA PÊNSIL causa duas vezes X pontos de dano no alvo.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>O alvo ganha Escudo -X até o final do turno. PRENSA PÊNSIL causa duas vezes X pontos de dano no alvo.</p>
---	--

8.3 DOMÍNIO (BSIV 98)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Incapacite o personagem alvo em 1 ou 2. Aquele personagem ganha Escudo -1 (esta ação não tem custo de incapacitação).</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Incapacite o personagem alvo em 1 ou 2. Aquele personagem ganha Escudo -1 até o final do turno (esta ação não tem custo de incapacitação).</p>
---	--

8.4 MÁQUINA DE COMBATE (BSIV DECK 15)



O card de personagem Máquina de Combate foi publicado com o custo **1** de incapacitação para a ação Chuva de Mísseis. O valor correto é **2**.

8.5 NEVASCA (BSIV DECK 17)



Texto original:

Afiliação – Mestres do Terror

Errata:

Afiliação – Mestres do Terror | Thunderbolts

8.6 TENTÁCULOS ALADOS (BSIV DECK 65)



Texto original:

O personagem alvo ganha Escudo -1, ou **TENTÁCULOS ALADOS** causa 1 ponto de dano no personagem alvo, ou incapacite o personagem alvo em **1**.

Errata:

O personagem alvo ganha Escudo -1 até o final do turno, ou **TENTÁCULOS ALADOS** causa 1 ponto de dano no personagem alvo, ou incapacite o personagem alvo em **1**.

9 OFENSIVA SURPRESA

9.1 IMPOSSÍVEL DE SE VER (BSOS 73)




Texto original:

A ação de IMPOSSÍVEL DE SE VER causa +2 pontos de dano em seu alvo caso seja a primeira ação que tenha sido usada no turno


Errata:

Toda a vez que a ação Impossível de se Ver causar dano, se ela for a primeira ação usada neste turno, ela causará aquela quantidade de dano +2.


9.2 ARQUEIRO (BSOS 7)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado AGENTE H.I.D.R.A.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado SOLDADO H.I.D.R.A.</p>
---	--


9.3 FORÇA TÁTICA (BSOS 16/BSOS DECK 8)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado AGENTE H.I.D.R.A.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado SOLDADO H.I.D.R.A.</p>
---	--


9.4 MARRETA (BSOS 35)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado AGENTE H.I.D.R.A.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado SOLDADO H.I.D.R.A.</p>
---	--


9.5 MILITANTE (BSOS 37)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado AGENTE H.I.D.R.A.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Enquanto estiver em seu deck ou recursos, este card também conta como se fosse um card de personagem chamado SOLDADO H.I.D.R.A.</p>
---	--

9.6 ULTRON-6 (BSOS DECK 22)

	<p>O card de personagem Ultron 6 foi publicado com a afiliação MESTRES DO TERROR, que está incorreta. A afiliação correta deste card é INIMIGOS DOS VINGADORES, como em sua versão na coleção Múltiplas Identidades.</p>
---	--

9.7 INVESTIGAÇÃO SILENCIOSA (BSOS DECK 60)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p>Olhe os três cards do topo de seu deck. Coloque o primeiro deles no topo e o segundo na base de seu deck, e o terceiro em seus recursos. Compre um card.</p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Olhe os três cards do topo de seu deck. Coloque um desses cards no topo de seu deck, depois coloque um deles na base de seu deck, e então, coloque o outro card em seus recursos. Compre um card</p>
---	---

10 GUERRA CIVIL


Coleção segue sem erratas.

11 ASCENSÃO E QUEDA

Coleção segue sem erratas.

12 DESPERTAR SOMBRIO

12.1 JUSTICEIRO (BSDS DECK 16)

	<p><i>Texto original:</i></p> <p><i>Carta não possui texto permanente.</i></p> <p><i>Errata:</i></p> <p>Toda vez que uma ação deste personagem fosse causar dano a um personagem vilão, ela causará aquela quantidade de dano +2.</p>
---	---

13 FORÇAS ESTELARES

13.1 GILGAMESH (BSFE 22)



Texto original:

Durante sua Fase de Preparação, se este personagem não estiver carregando cards de habilidade, você pode carregar um card de habilidade de seus recursos neste personagem. Se o fizer, descarregue um card deste personagem.

Errata:

Durante sua Fase de Preparação, uma vez por turno, se este personagem não estiver carregando cards de habilidade, você pode carregar um card de habilidade de seus recursos neste personagem. Se o fizer, descarregue um card deste personagem.

14 CONFRONTO ARACNÍDEO

14.1 AMARRAS INVISÍVEIS (BSCA BOX 05)



Texto original:

O personagem alvo ganha Escudo -1 até o final do turno. Se aquele personagem estiver no estágio de capacitação **1**, Amarras Invisíveis causa 2 pontos de dano a ele.

Errata:

O personagem alvo ganha Escudo -1 até o final do turno. Se aquele personagem estiver no estágio de capacitação **0**, Amarras Invisíveis causa 2 pontos de dano a ele.

Apêndice A – Atualizações

A Copag se reserva ao direito de alterar ou modificar este documento sem qualquer aviso prévio.

Atualizações deste documento serão disponibilizadas em <http://www.battlescenes.com.br>

Versão 1.0 – 02/10/2015

- ✓ Elaboração do documento;

Versão 1.1 – 05/10/2015

- ✓ Correção dos índices;
- ✓ Correção dos cards **CURA RÁPIDA**;

Versão 1.2 – 20/10/2015

- ✓ Ajuste de layout;
- ✓ Reformulação da seção sobre pronome de tratamento e apelidos (seção 1.1);
- ✓ Adição do card **ROCKET RACCOON V1**;
- ✓ Adição do card **RESGATE ENROSCADO**;
- ✓ Adição do card **VISÃO V1**;
- ✓ Adição do card **ALUCINAÇÃO**;
- ✓ Adição do card **CISNE NEGRO**;
- ✓ Adição do card **HOMEM-MÁQUINA**;
- ✓ Adição do card **TENTÁCULOS ALADOS**;
- ✓ Adição do card **EXCENTRICIDADE**;
- ✓ Adição do card **PRENSA PÊNSIL**;
- ✓ Adição do card **DOMÍNIO**;

Versão 1.3 – 11/08/2017

- ✓ Adição do card **HOMEM RADIOATIVO V1**;
- ✓ Adição do card **JUSTICEIRO V1**;
- ✓ Adição do card **AMARRAS INVISÍVEIS**;
- ✓ Adição do card **GILGAMESH V1**