

# Le domande più frequenti di Green Lantern

Scritte da Paul Ross, Dave DeLaney, Chad Daniel e Mitchell Waldbauer

## MECCANICHE GENERALI

### 1. Volontà

L'espansione *Green Lantern* introduce una nuova meccanica, Volontà, un numero posseduto da ogni carta. Se una carta ha la nuova parola chiave Volontà, il numero che segue è la Volontà della carta. Una carta personaggio senza la parola chiave Volontà, ha volontà pari a 0. Come anche ATK e DEF, la Volontà può essere aumentata, diminuita e così via.

*Esempio:* Grayven dice "Volontà 3". Impurità Gialla dice "Un personaggio bersaglio prende -2 Volontà in questo turno". Se Grayven viene bersagliato da Impurità Gialla, la sua Volontà verrà diminuita a 1 in questo turno.

Un personaggio stordito ha sempre Volontà pari a 0.

*Esempio:* Successivamente nel turno, Grayven viene stordito. Mentre Grayven è stordito, ha Volontà pari a 0. Korugar dice "Un personaggio Emerald Enemies bersaglio che controlli prende +3 Volontà in questo turno". Grayven ha team di affiliazione Emerald Enemies. Se viene bersagliato da Korugar mentre è stordito, la sua Volontà rimane pari a 0 finché è stordito. Se successivamente nel turno recupera, la sua Volontà in questo turno sarà pari a 4 ( $3 - 2 + 3$ ).

#### 1.1 [Questo personaggio] prend +X ATK mentre attacca, dove X è la sua Volontà

Cinque carte (Arisia; Boodikka; Ch'p; Guy Gardner, Braccio fore del Corps; Power Ring) hanno un potere continuo di questo tipo. Il modificatore generato da questo potere calcola il bonus di ATK in maniera continua, mentre [il personaggio] attacca.

*Esempio:* Boodikka ha 10 ATK e dice "Volontà 3. Boodikka prende +X ATK mentre attacca, dove X è la sua Volontà". L'ATK di Boodikka diventa 13 mentre ha la caratteristica di attaccante. Se viene bersagliata da Impurità Gialla ("-2 Volontà in questo turno") mentre attacca, il nuovo ATK è pari a 11.

#### 1.2 Un attaccante bersaglio che controlli prende +X ATK in questo attacco, dove X è la sua Volontà

Due carte (Oa, Montante) creano questo effetto. Il bonus di ATK viene calcolato una volta sola, in risoluzione dell'effetto.

*Esempio:* Alan Scott ha 13 ATK e dice "Volontà 9". Montante dice "Un attaccante bersaglio che controlli prende +X ATK in questo attacco, dove X è la sua Volontà". Mentre attacca, Alan viene bersagliato da Montante, che aumenta il suo ATK a 22. Se viene bersagliato da Impurità Gialla ("-2 Volontà in questo turno") dopo che l'effetto di Montante si è risolto, l'ATK non cambia.

### **1.3 Spossa un numero qualsiasi di personaggi che controlli con Volontà totale pari o superiore a X**

Alcune carte hanno un testo simile a questo, dove X è un numero. Puoi sposare un numero qualsiasi di personaggi che controlli (inclusi i personaggi con Volontà pari o inferiore a 0) in modo tale che la somma delle loro Volontà sia pari o superiore a X. Le Volontà negative vengono considerate pari a 0 nel calcolo della somma.

*Esempio: Katma Tuidice “Spossa un numero qualsiasi di personaggi che controlli con Volontà totale pari o superiore a 5 >>> Ottieni 5 resistenza”. Per utilizzare il suo potere puoi, per esempio, sposare due personaggi, ognuno con Volontà pari a 3, e un numero qualsiasi di altri personaggi che controlli.*

## **2. Carte Manufatto**

Una carta Manufatto è una carta con la versione “Manufatto”. Due carte (Kyle Rayner, Ultimo Green Lantern; Tomar Re) ti permettono di cercare una carta Manufatto dal tuo mazzo. L’espansione *Green Lantern* introduce le versioni per le carte non personaggio. Oltre alle carte personaggio Manufatto, esistono carte equipaggiamento Manufatto e carte colpo di scena Manufatto.

*Esempio: Kyle Rayner, Ultimo Green Lantern dice “Quando Kyle Rayner entra in gioco, puoi cercare una carta Manufatto dal tuo mazzo, rivelarla e aggiungerla alla tua mano”.*

### **2.1 Colpi di scena Manufatto**

Tre personaggi (Brik, Jade, John Stewart) hanno poteri che si innescano ogni volta che giochi un colpo di scena Manufatto.

*Esempio: Jade dice “Ogni volta che giochi un colpo di scena Manufatto, ottieni 2 resistenza”.*

### **2.2 Personaggi Manufatto**

Ognuna delle tre carte personaggio Manufatto (Light Brigade, Trappola per Topi, Orsi Spaziali) hanno il testo “All’inizio della fase di recupero, metti KO [questa carta]” nei loro poteri a pagamento.

*Esempio: Light Brigade dice “Rivela Light Brigade, spossa un numero qualsiasi di personaggi che controlli con Volontà totale pari o superiore a 8 >>> Metti Light Brigade nella tua linea frontale. All’inizio della fase di recupero, metti KO Light Brigade. Usa questo potere solo durante la fase di battaglia e solo se Light Brigade è nella tua mano”. Se un personaggio con un potere di questo tipo viene messo in gioco attraverso il suo potere a pagamento, verrà messo KO all’inizio della fase di recupero anche se è stordito (dato che un modificatore continuo esiste indipendentemente dalla sua origine).*

### **2.3 Equipaggiamenti Manufatto**

Le tre carte equipaggiamento Manufatto (Guantone da Presa, Ghigliottina, Armatura di Luce) costano 1 in meno se vengono arruolate su un personaggio con Volontà pari o superiore a 1.

***Esempio:** Guantone da Presa dice “Arruolare Guantone da Presa su un personaggio con Volontà pari o superiore a 1 ti costa 1 in meno”. I costi vengono pagati quando un effetto viene giocato, quindi la Volontà del personaggio viene controllata solo nel momento in cui l’effetto viene giocato. Ridurre la Volontà del bersaglio al di sotto di 1 dopo che l’effetto di arruolamento è stato giocato, il costo non cambia.*

### **3. Occulto—Opzionale (Puoi scegliere se questo personaggio entra in gioco nell’area nascosta)**

Quattordici carte personaggio hanno la nuova parola chiave Opzionale che segue la parola chiave Occulto. Puoi scegliere se questo tipo di personaggi entra in gioco nell’area nascosta o nell’area visibile. Una volta in gioco, non puoi spostare un personaggio in un’area diversa, a meno che una carta non permetta di farlo.

***Esempio:** Scarab ha 3 ATK/2 DEF e dice “Occulto—Opzionale. Scarab prende -3 ATK e +3 DEF mentre è visibile”. Puoi scegliere se Scarab entra in gioco nella tua area nascosta. Se scegli che entri nella tua area visibile, avrà 0 ATK/5 DEF mentre rimane visibile. Dopo che entra in gioco in una delle due aree, non potrai spostarlo in un’area diversa, a meno che una carta non permetta di farlo.*

### **4. Spostare un personaggio**

Quando sposti un personaggio, a meno che una carta non indichi diversamente:

- Puoi spostarlo nella stessa posizione.
- Puoi spostarlo in una posizione qualsiasi all’interno della stessa area.
- Non puoi spostarlo in un’area diversa.

#### **4.1 Moving a character an opponent controls to your front or support row**

Due carte (Nelle Mani di Qward, Jericho) ti permettono di spostare un personaggio controllato da un avversario nella tua linea frontale o di supporto. Ottieni il controllo di quel personaggio e di tutti gli equipaggiamenti assegnati. Tuttavia, se sposti un personaggio visibile in un’area nascosta o un personaggio nascosto in un’area visibile, metti tutti gli equipaggiamenti assegnati nella pila delle carte KO dei loro proprietari.

***Esempio:** Nelle Mani di Qward dice “Recupera un personaggio stordito bersaglio controllato da un avversario. Sposta quel personaggio nella tua area nascosta. (Tu controlli quel personaggio)”. Puoi bersagliare un personaggio visibile o nascosto e spostarlo in una posizione vuota nella tua area nascosta. Se il bersaglio è visibile ed equipaggiato in risoluzione, metti tutti gli equipaggiamenti a esso assegnati nella pila delle carte KO del loro proprietario mentre sposti il personaggio.*

#### **4.2 Spostare nella tua area nascosta un personaggio nascosto che controlli**

Cinque carte (Krona, Nero Sguinzagliato, Orinda, Cane da Guardia Qwar, St’nlli) ti permettono di spostare nella tua area nascosta un personaggio nascosto che controlli. Ogni volta che sposti un personaggio nella stessa area, puoi spostarlo nella stessa posizione o in una posizione vuota.

***Esempio:** Cane da Guardia Qward dice “Ogni volta che Cane da Guardia Qward viene stordito, spostalo nella tua area nascosta”. Se è nascosto quando si risolve l’effetto innescato, puoi spostarlo nella stessa posizione o in una posizione vuota all’interno della tua area nascosta.*

## CARTE SPECIFICHE

### **Apokoliptian Hospitality – Ospitalità Apokolips**

**Colpo di Scena, 2**

**Come costo addizionale per giocare Ospitalità Apokolips, spossa un personaggio che controlli.**

**Un personaggio stordito bersaglio controllato da un avversario non può essere recuperato o messo KO in questo turno. Se controlli un personaggio Darkseid's Elite, il controllore di quel personaggio stordito perde resistenza pari al costo di quel personaggio.**

Un personaggio stordito che non può essere recuperato o messo KO rimarrà stordito dopo il “passaggio finale”. Se in risoluzione non controlli un personaggio Darkseid's Elite, il controllore del personaggio bersaglio non perderà resistenza.

### **Armies of Qward – Armate di Qward**

**Colpo di Scena, 2**

**Puoi far tornare una carta personaggio truppe dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.**

**Effetto Continuo: I personaggi truppe che controlli hanno i team di affiliazione di ogni altro personaggio truppe che controlli.**

Non devi avere una carta personaggio truppe nella tua pila delle carte KO per poter giocare questa carta. Se scegli di riprendere in mano una carta, la scegli in risoluzione. Il potere a effetto continuo agisce sui personaggi truppe che controlli, sia su quelli con team di affiliazione che su quelli senza. Il potere a effetto continuo agisce solo sui personaggi in gioco.

### **Banished to the Anti-Matter Universe – Esiliato nell'Universo Anti-Materia**

**Colpo di Scena, 1**

**Gioca Esiliato nell'Universo Anti-Materia solo se controlli un personaggio Anti-Materia.**

**Scegli un personaggio non equipaggiato e non protetto controllato da un avversario. Se quel personaggio è visibile, quell'avversario sposta quel personaggio nella sua area nascosta.**

**Effetto Continuo: Il personaggio scelto non può essere spostato nell'area visibile.**

Puoi scegliere un personaggio visibile o nascosto, in risoluzione. Ricorda che Devil, Demone Guardiano, dell'espansione *Marvel Knights* ha un testo diverso da quello stampato e non ha più un potere innescato dallo stato. Se Devil è il personaggio scelto e la tua resistenza scende al di sotto di 10, Devil rimarrà nascosto nella stessa posizione.

### **Bat's Belfry – Campanile**

**Luogo, 2**

**Rimuovi dal gioco due carte dalla tua mano >>> Ogni volta che un personaggio I Folli di Arkham bersaglio che controlli attacca un personaggio in questo turno, spossa quel personaggio. All'inizio della prossima fase di recupero, fai tornare le carte che hai rimosso dal gioco nella tua mano.**

Il modificatore si innescherà solo in seguito ai futuri attacchi del personaggio bersaglio in questo turno. Se il personaggio bersaglio sta già attaccando un difensore, quel difensore non verrà spossato. Le due carte che rimuovi dal gioco non torneranno nella tua mano se l'effetto viene

negato. Le due carte che rimuovi dal gioco torneranno nella tua mano all'inizio della successiva fase di recupero, indipendentemente dal fatto che il personaggio bersaglio abbia attaccato un personaggio in questo turno o no. Il potere può essere usato più volte per turno, ma il modificatore di ogni uso farà tornare in mano solo le due carte che sono state rimosse per pagare il costo di quell'uso.

### **Battle of Wills – Scontro Mentale**

#### **Colpo di Scena, 1**

**Un attaccante bersaglio non può essere stordito in questo attacco mentre ha Volontà superiore alla Volontà di un difensore.**

L'attaccante bersaglio non può essere stordito in questo attacco mentre un personaggio ha la caratteristica di difensore e la Volontà dell'attaccante bersaglio è superiore a quella di quel difensore (un personaggio stordito non ha la caratteristica di difensore e un attacco diretto al giocatore non ha un difensore). Il modificatore confronta la Volontà dei due personaggi in maniera continua. Un personaggio senza la parola chiave Volontà ha Volontà pari a zero.

### **Book of Oa – Libro di Oa**

#### **Luogo, 1**

**All'inizio della tua interfase di arruolamento, puoi guardare le prime X carte del tuo mazzo, dove X è il numero di personaggi che controlli con Volontà pari o superiore a 2. Se lo fai, aggiungi una di quelle carte alla tua mano, metti le rimanenti in fondo al tuo mazzo e scarta una carta.**

X viene calcolato quando l'effetto innescato si risolve. Dato che si innesca all'inizio della tua interfase di arruolamento e dato che puoi arruolare solo quando la catena è vuota, non puoi aumentare il valore di X arruolando un personaggio in risposta all'effetto innescato. Puoi mettere le carte in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine. Puoi scartare qualsiasi carta, anche quella che hai appena aggiunto alla tua mano.

### **Element Man, Conglomerato Qward**

#### **Personaggio, Anti-Materia, 5**

**8 ATK/10 DEF**

**Volo, Attacco a Distanza**

**Occulto—Opzionale**

**Volontà 3**

**Sposta nella tua area visibile un numero qualsiasi di personaggi Anti-Materia che controlli >>> Sostituisci un uguale numero di risorse che controlli. Usa questo potere solo una volta per turno.**

Sposti i personaggi mentre paghi il costo, quindi devi controllare almeno un personaggio Anti-Materia nascosto per sostituire almeno una risorsa con questo potere. Se sposti X personaggi, devi sostituire X risorse in risoluzione, non X o meno. Se X è superiore al numero di risorse che controlli, sostituisci tutte le risorse che controlli. Puoi sostituire solo le risorse che controlli in risoluzione (non puoi sostituire una risorsa che hai ottenuto da una sostituzione).

### **Emerald City, Construct – Città di Smeraldo, Manufatto**

#### **Colpo di Scena, 3**

**Gioca Città di Smeraldo solo se controlli quattro o meno risorse.**

**Effetto Continuo:** All'inizio della fase di recupero, scarta tre carte. Se lo fai, recupera ogni personaggio Green Lantern stordito che controlli. Altrimenti, metti KO ogni personaggio stordito che controlli.

Scartare tre carte non è opzionale. Se hai meno di tre carte in mano quando il potere innescato si risolve, scarta la tua mano e metti KO ogni personaggio stordito che controlli.

#### **Fifth Dimension – Quinta Dimensione**

**Luogo, 4**

**Attiva >>> Rimuovi dal gioco un personaggio non stordito bersaglio che controlli. All'inizio della prossima fase di estrazione, se quella carta personaggio ha team di affiliazione Revenge Squad, mettila nella tua linea frontale. (Una carta nella zona rimossa dal gioco ha solo il suo team di affiliazione stampato)**

Se il team di affiliazione stampato sul bersaglio non è Revenge Squad, la carta rimane rimossa dal gioco. Altrimenti, l'effetto innescato va in catena dopo l'effetto “pesca due carte”, quindi il personaggio ritorna in gioco prima che tu peschi. Il personaggio entra in gioco pronto, a meno che una carta non indichi diversamente.

#### **Hush, Uomo del Mistero**

**Personaggio, 1 Folli di Arkham, 4**

**7 ATK/6 DEF**

*Occulto (Questo personaggio entra in gioco nell'area nascosta.)*

**Paga 1 resistenza >>> Se un difensore bersaglio è pronto, spossalo. Altrimenti, quel difensore non può tornare pronto in questo turno. Usa questo potere solo mentre Hush attacca e solo una volta per turno.**

Puoi bersagliare un difensore pronto o spossato. Se in risoluzione il personaggio bersaglio è pronto, spossalo. Se invece è spossato, non può tornare pronto in questo turno in nessun modo.

#### **In Evil Star's Evil Clutches – Grinfie del Male**

**Colpo di Scena, 2**

**Effetto Continuo:** Fai tornare una risorsa che controlli a faccia in giù in mano al suo proprietario >>> Scegli un personaggio controllato da un avversario. Quel personaggio perde volo in questo turno. Puoi mettere una carta dalla tua mano nella tua linea delle risorse a faccia in giù. Usa questo potere solo una volta per turno.

Puoi scegliere un personaggio qualsiasi, controllato da un avversario qualsiasi, che abbia volo o no. Fai tornare in mano al proprietario una risorsa a faccia in giù mentre paghi il costo, prima che gli avversari abbiano priorità per fare qualcosa in risposta, quindi “chiudi il vuoto” creato nella tua linea delle risorse. Puoi mettere nella tua linea delle risorse qualsiasi carta dalla tua mano, in risoluzione. Se lo fai, mettila all'estrema destra della tua linea delle risorse.

#### **Korugar**

**Luogo, 2**

**Come costo addizionale per scoprire Korugar, metti KO una risorsa che controlli.**

**Attiva >>> Un personaggio Emerald Enemies bersaglio che controlli prende +3 Volontà in questo turno.**

Metti KO una risorsa mentre paghi il costo, prima che i tuoi avversari abbiano priorità per fare qualcosa in risposta. Se cerchi di mettere KO Korugar per pagare il suo costo addizionale, non potrai completare l'azione di scoprirlo. In particolare, non puoi girarlo a faccia in su perché non sarebbe più in gioco. Il risultato è quindi che il gioco ritorna al momento immediatamente prima che tu provassi a scoprire Korugar, in base alla regola 510.2.

**Krona, Creatore dell'Universo Anti-Materia**

**Personaggio, Emerald Enemies, 7**

**12 ATK/18 DEF**

**Volo, Attacco a Distanza**

**Volontà 5**

**All'inizio della fase di battaglia, puoi scegliere che il controllore di un personaggio non protetto bersaglio lo sposti nella sua area nascosta.**

Puoi bersagliare qualsiasi personaggio non protetto, in qualsiasi area controllata da qualsiasi giocatore. Se in risoluzione il personaggio bersaglio è visibile, puoi scegliere che il suo controllore lo sposti nella sua area nascosta. Se in risoluzione il personaggio bersaglio è nascosto, il suo controllore può semplicemente muoverlo nella stessa posizione o in qualsiasi posizione all'interno della sua area nascosta.

**Malvolio, Signore della Fiamma Verde**

**Personaggio, Emerald Enemies, 4**

**4 ATK/10 DEF**

**Volo, Attacco a Distanza**

**Volontà 3**

**All'inizio della fase di estrazione, guarda le prime X carte del tuo mazzo, dove X è la più alta Volontà tra i personaggi che controlli. Metti quelle carte in cima al tuo mazzo in qualsiasi ordine.**

L'effetto innescato non è opzionale. Va in catena dopo il normale effetto "pesca due carte", quindi guardi e rimetti in cima al mazzo X carte prima di pescare. X viene calcolato quando l'effetto innescato si risolve. Prima che si risolva, possono essere giocati effetti per modificare la Volontà dei tuoi personaggi.

**Manhunter Guardsman, Army – Sentinella Manhunter, Truppe**

**Personaggio, Manhunter, 3**

**3 ATK/6 DEF**

**Paga 2 punti risorsa >>> Puoi mettere una carta personaggio truppe Manhunter con costo pari o inferiore a 3 dalla tua mano nella tua linea frontale.**

**Manhunter Soldier, Army – Soldato Manhunter, Truppe**

**Personaggio, Manhunter, 3**

**5 ATK/3 DEF**

**Volo, Attacco a Distanza**

**Paga 2 punti risorsa >>> Puoi mettere una carta personaggio truppe Manhunter con costo pari o inferiore a 3 dalla tua mano nella tua linea frontale.**

Entrambe queste carte hanno lo stesso potere. Il potere funziona solo in gioco, non nella tua mano. Puoi pagare punti risorsa solo durante la tua interfase di arruolamento. Tuttavia, l'effetto non è un effetto di arruolamento, quindi può essere giocato anche se la catena non è vuota.

### **Manhunter Sniper, Army – Tiratore Scelto Manhunter, Truppe**

**Personaggio, Manhunter, 1**

**0 ATK/1 DEF**

**Attacco a Distanza**

**Attiva, paga 1 resistenza >>> Se un avversario bersaglio ha più resistenza di te, quell'avversario perde 3 resistenza.**

Confronti i valori di resistenza in risoluzione, dopo che il costo è stato pagato.

### **Mosaic World – Mondo Mosaico**

**Luogo, 2**

**I personaggi che controlli possono effettuare attacchi di squadra come se avessero tutti i team di affiliazione.**

**I personaggi che controlli possono rinforzare ed essere rinforzati come se avessero tutti i team di affiliazione.**

I personaggi che controlli non guadagnano nessun nuovo team di affiliazione. I personaggi che possono attaccare legalmente possono anche effettuare attacchi di squadra legalmente. Inoltre, puoi rinforzare qualsiasi difensore che controlli spostando qualsiasi personaggio adiacente nella linea di supporto. Se giochi un effetto di rinforzo di questo tipo e Mondo Mosaico viene messo KO in risposta, il modificatore di rinforzo non farà nulla se i due personaggi non hanno in comune un team di affiliazione in risoluzione.

### **Myrwhydden, Il più Abile dei Maghi**

**Personaggio, Emerald Enemies, 4**

**6 ATK/8 DEF**

**Attacco a Distanza**

**Volontà 2**

**Volontà 2 <p> Metti KO una risorsa che controlli >>> Un attaccante bersaglio che controlli prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco per ogni risorsa che controlli a faccia in su. Usa questo potere solo una volta per turno.**

Le risorse vengono contate e il bonus ATK/DEF viene calcolato una volta sola, in risoluzione, dopo che i costi sono stati pagati.

### **Nero, Fantoccio di Qward**

**Personaggio, Anti-Materia, 7**

**16 ATK/14 DEF**

**Volo, Attacco a Distanza**

**Volontà 5**

**Metti KO un personaggio Anti-Materia non stordito che controlli >>> Un giocatore bersaglio perde resistenza pari alla Volontà di quel personaggio.**

Un giocatore bersaglio perde resistenza pari alle ultime informazioni sulla Volontà del personaggio Anti-Materia. Puoi mettere KO Nero per pagare il costo del suo stesso potere.

### **Nero Unleashed – Nero Sguinzagliato**

#### **Colpo di Scena, 1**

**Un difensore bersaglio che controlli prende +2 ATK in questo attacco. Se quel difensore ha team di affiliazione Anti-Materia, puoi spostarlo nella tua area nascosta.**

Se bersagli un difensore Anti-Materia nascosto, puoi spostarlo all'interno della tua area nascosta. Spostare nella tua area nascosta un difensore visibile che controlli non rende illegale l'attacco.

### **Power Surge – Ondata di Potere**

#### **Colpo di Scena, 3**

**Scarta fino a tre carte. Un personaggio bersaglio prende +1 Volontà in questo turno e un addizionale +1 Volontà *in questo turno* per ogni carta che hai scartato.**

Il testo in italico non è stampato sulla carta. Se non scarti nessuna carta, il personaggio bersaglio prende +1 Volontà in questo turno. Se scarti X carte, il personaggio bersaglio prende +X+1 Volontà in questo turno.

### **Recharging the Ring – Ricarica dell'Anello**

#### **Colpo di Scena, 3**

**Spossa un numero qualsiasi di personaggi che controlli, ognuno con Volontà pari o superiore a 1. Sostituisci fino a X risorse che controlli e ottieni X resistenza, dove X è il numero di personaggi che hai spossato in questo modo.**

Scegli quali personaggi spossare in risoluzione. Tutti i personaggi scelti devono avere Volontà pari o superiore a 1. Puoi ottenere X resistenza anche se sostituisci meno di X risorse. Puoi sostituire solo le risorse che controlli in risoluzione (non puoi sostituire una risorsa che hai ottenuto da una sostituzione).

### **Remoni-Notra, Star Sapphire**

#### **Volontà 4**

**Ogni volta che un attaccante che controlli stordisce un difensore e la Volontà di quell'attaccante è superiore al costo di quel difensore, metti KO quel difensore.**

Remoni-Notra, Star Sapphire ha un testo diverso da quello stampato. Il testo originale controllava la Volontà del personaggio attaccante quando il potere si innescava e quando si risolveva. Se l'attaccante veniva stordito durante l'attacco, la sua Volontà diventava 0 e il difensore non veniva messo KO. Con il nuovo testo non si ha più il controllo della Volontà in risoluzione.

### **Sensei, Maestro di Arti Marziali**

#### **Personaggio, Lega degli Assassini, 6**

#### **13 ATK/11 DEF**

**All'inizio della fase di battaglia, se controlli un altro personaggio Lega degli Assassini, puoi mettere la prima carta del tuo mazzo nella tua linea delle risorse a faccia in giù. Se lo fai, all'inizio della fase di recupero in questo turno metti KO una risorsa che controlli.**

Se l'effetto innescato si risolve, metti la prima carta del tuo mazzo all'estrema destra delle tue risorse. Se ottieni una risorsa in questo modo, metti KO una risorsa che controlli all'inizio della fase di recupero, poi "chiudi il vuoto" nella tua linea delle risorse. Devi farlo anche se Sensei è stordito, dato che un modificatore continuo esiste indipendentemente dalla sua origine.

### **Starlings, Truppe**

**Personaggio, Emerald Enemies, 1**

**1 ATK/1 DEF**

**Volo**

**Starlings entra in gioco spossato.**

**Ogni volta che Starlings viene stordito, mettilo KO.**

**Attiva, paga 1 punto risorsa >>> Puoi scartare una carta. Se lo fai, cerca fino a due carte personaggio con nome Starlings dal tuo mazzo e mettile nella tua linea frontale. *Mischia il tuo mazzo.***

Il testo in italico non è stampato sulla carta. Puoi pagare punti risorsa solo durante la tua interfase di arruolamento. Starlings entra in gioco spossato, indipendentemente da come entra in gioco.

### **St'nlli, Super-Qwardian**

**Personaggio, Anti-Materia, 6**

**12 ATK/11 DEF**

**Volo, Attacco a Distanza**

**Volontà 1**

**Quando St'nlli entra in gioco, sposta nella tua area nascosta ogni personaggio Anti-Materia che controlli, poi sposta nella tua area visibile un numero qualsiasi di personaggi Anti-Materia che controlli.**

L'effetto innescato non è opzionale. Quando St'nlli entra in gioco, sposta nella tua area nascosta tutti i personaggi visibili Anti-Materia che controlli (incluso St'nlli) e sposta nella tua area nascosta tutti i personaggi nascosti Anti-Materia che controlli. Poi sposta un numero qualsiasi di personaggi Anti-Materia che controlli in posizioni vuote nella tua area visibile. "Un numero qualsiasi" può essere zero.

### **The Ring Has Chosen – L'Anello ha Deciso**

**Colpo di Scena, 2**

**Cerca dal tuo mazzo una carta personaggio con team di affiliazione e con costo pari o inferiore alla Volontà totale dei personaggi che controllavi quando hai giocato L'Anello ha Deciso. Rivela quella carta, aggiungila alla tua mano e mischia il tuo mazzo. Scarta una carta.**

Calcoli la Volontà totale dei personaggi che controlli nel momento in cui giochi questo effetto. Se la Volontà totale dei tuoi personaggi cambia prima della risoluzione, non cambierà il costo della carta che cercherai dal tuo mazzo. Devi scartare una carta, indipendentemente dal fatto che tu scelga una carta dal tuo mazzo.

### **Underground Complex – Complesso Sotterraneo**

**Luogo, 2**

**Rimuovi dal gioco due carte personaggio truppe Manhunter dalla tua pila delle carte KO >>> Fai tornare una carta personaggio truppe Manhunter dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.**

Rimuovi due carte personaggio truppe Manhunter mentre paghi il costo, prima che gli avversari abbiano priorità per fare qualcosa in risposta. Scegli la carta da far tornare in mano in risoluzione, quindi non può essere nessuna delle due che hai rimosso.