

Le Domande Più Frequenti di DC Comics Origini

Regole

I luoghi, come il Pozzo di Lazzaro, non sono unici in questo set. Viene comunque seguita la regola per la costruzione del mazzo del limite di quattro carte.

Carte come Trigon, il Terribile ti danno istruzioni di spostare oggetti nella tua linea frontale, di supporto o delle risorse. Come conseguenza di spostare un oggetto in una delle tue linee ottieni anche di prenderne il controllo.

Carte come Assassin Initiate ti richiedono di pagare punti risorsa come costo di un potere a pagamento. I poteri come “Paga 1 punto risorsa” possono essere usati solo durante la tua interfase di arruolamento, dato che è l’unica interfase in cui hai a disposizione punti risorsa.

Questo set introduce costi variabili (rappresentati da X). La seguente regola è stata modificata per trattare i costi variabili.

505.1b Se un effetto è modale (cioè contiene le espressioni “scegli uno” oppure “il giocatore bersaglio sceglie uno”) il giocatore interessato farà una scelta modale per l’effetto. Se l’effetto ha costi addizionali, il giocatore dichiara l’intenzione di pagare i costi addizionali. Se l’effetto ha un costo variabile, rappresentato da una X, il giocatore dichiara il valore di X.

Carte come Dinah Laurel Lance fanno riferimento a personaggi non protetti. Un personaggio che non ha la caratteristica “protetto” viene chiamato “non protetto”.

701.7 "Protetto" è una caratteristica che può avere un personaggio nella linea di supporto. Un personaggio è protetto se c'è un personaggio non stordito nella linea frontale, nella stessa colonna.

Una carta di questo set richiede il lancio di una moneta. La seguente voce di glossario è stata aggiunta per spiegare il lancio di una moneta.

Lancio di una Moneta

Alcuni effetti possono richiedere di lanciare una moneta. Per lanciare una moneta, un giocatore lancia una moneta in aria e l’altro giocatore sceglie “testa” o “croce” mentre la moneta è in aria. Lanciare un dado o utilizzare un altro metodo casuale sono valide alternative nel caso in cui non sono disponibili monete.

Alcuni personaggi di questo set, come Dick Grayson, hanno la seguente struttura per il nome: Nome <> Identità. La seguente regola è stata aggiunta per Identità nelle Regole Complete.

201.2 Alcuni nomi di personaggi hanno il simbolo <> dopo il nome, seguito da testo. Questi personaggi hanno una identità. Il formato del nome di questi personaggi è Nome <> Identità. L'identità di un personaggio viene ignorata quando si determina l'unicità di quel personaggio.

Crescita è una nuova meccanica introdotta in questo set. La seguente regola è stata aggiunta per Crescita nelle Regole Complete:

709.1 Crescita è una parola chiave che rappresenta un potere a effetto continuo che è attivo in ogni zona. La frase "Crescita [costo]" significa "Come costo addizionale per giocare questa carta, puoi pagare [costo]; se lo fai, il testo dopo la parola chiave crescita è attivo quando questa carta diventa un oggetto".

Fedeltà è una nuova meccanica introdotta in questo set. La seguente regola è stata aggiunta per Fedeltà nelle Regole Complete:

710.1 Fedeltà è una parola chiave che rappresenta un potere a effetto continuo che è attivo nella zona in mano. La frase "Fedeltà" significa "Arruola questa carta solo se controlli un personaggio che condivide almeno un team di affiliazione con questa carta".

Cedibile è una nuova meccanica introdotta in questo set. La seguente regola è stata aggiunta per Cedibile nelle Regole Complete:

711.1 Cedibile è una parola chiave che rappresenta un potere a effetto continuo che è attivo nella zona in gioco. La frase "Cedibile" significa "All'inizio dell'interfase di schieramento, puoi cedere questa carta".

Carte

Barbara Gordon <> Oracle, Information Network

Personaggio, Gotham Knights, Costo di Arruolamento 2

1 ATK/2 DEF

Come costo aggiuntivo per arruolare Barbara Gordon, rivela un altro personaggio Gotham Knights dalla tua mano.

Paga 1 punto risorsa >>> Pesca una carta. Usa questo potere solo una volta per turno.

Attiva >>> Pesca una carta. Usa questo potere solo durante la fase di recupero.

I poteri come “Paga 1 punto risorsa” possono essere usati solo durante la tua interfase di arruolamento, dato che è l'unica interfase in cui hai a disposizione punti risorsa.

Batcaverna

Luogo, Costo di Avvio 1

Scopri Batcaverna solo se controlli un personaggio Gotham Knights.

All'inizio della fase di costruzione, puoi far avere iniziativa all'avversario bersaglio. Se lo fai, all'inizio della fase di battaglia, il giocatore che ha iniziato il turno con l'iniziativa prende l'iniziativa

Batcaverna ti permette di forzare il tuo avversario a completare le sue interfasce della fase di costruzione prima di te.

***Esempio:** Bruce ha Batcaverna in gioco e Bruce ha l'iniziativa. All'inizio della fase di costruzione Bruce forza Alfred ad avere l'iniziativa. Questo innesca un potere innescato ritardato che si innescherà all'inizio della fase di battaglia. Alfred completa per primo le sue interfasce di risorse, arruolamento e schieramento e successivamente le completa Bruce. Ora, una volta che il gioco è entrato nella fase di combattimento, si risolverà il potere innescato e Bruce otterrà nuovamente l'iniziativa.*

Beast Boy, Garfield Logan

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 3

3 ATK/3 DEF

Volo

Ogni volta che Beast Boy attacca o viene attaccato, metti un segnalino +1 ATK /+1 DEF su di esso.

Il potere innescato di Beat Boy si innesca per ogni personaggio che lo attacca. Se Beast Boy subisce un attacco di squadra, prende un segnalino +1/+1 per ogni attaccante che lo attacca.

Black Mask, Roman Sionis

Personaggio, Costo di Arruolamento 2

3 ATK/2 DEF

Attacco a distanza

Scarta una carta personaggio senza team di affiliazione dalla tua mano >>> Potenzia Black Mask. Usa questo potere solo mentre Black Mask attacca o difende. (Un personaggio potenziato prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco.)

Questo potenziamento è identico all'effetto di potenziamento previsto dal regolamento. T-Jet si innesca in seguito a questo potenziamento.

Cassandra Cain <> Batgirl, Martial Artist

Personaggio, Gotham Knights, Costo di Arruolamento 4

8 ATK/7 DEF

Fedeltà. Scarta una carta personaggio Gotham Knights dalla tua mano >>> Cassandra Cain prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco.

Sebbene il suo potere assomigli a un potenziamento, non è un potenziamento. Isola Perduta non sostituirà questo effetto con +3/+3 e T-Jet non si innescherà.

Connor Kent <> Superboy, Tactile Telekinetic

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 6

12 ATK/10 DEF

Volo, Attacco a Distanza

Spossa un personaggio Teen Titans che controlli >>> Connor Kent prende +2 DEF questo turno.

Paga 2 resistenza >>> Metti KO l'equipaggiamento bersaglio che un avversario controlla.

Puoi spostare Connor Kent per pagare il costo di questo potere a pagamento.

Dick Grayson <> Nightwing, Titan Leader

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 5

8 ATK/8 DEF

Mentre Dick Grayson è pronto, gli attaccanti Teen Titans che controlli hanno +2 ATK.

Crescita 2: Quando Dick Grayson entra in gioco, i personaggi Teen Titans che controlli hanno +2 ATK mentre attaccano questo turno.

Il potere a effetto continuo di Dick Grayson e l'effetto di crescita sono cumulativi. Se hai pagato il costo di crescita, mentre Dick Grayson è pronto, i personaggi Teen Titans che controlli prenderanno +4 ATK mentre attaccano questo turno.

Dr. Light, Arthur Light

Personaggio, I Cinque Impavidi, Costo di Arruolamento 6

11 ATK/11 DEF

Attacco a distanza

Attiva >>> Stordisci il personaggio bersaglio con costo inferiore al numero di personaggi I Cinque Impavidi che controlli.

Crescita 3: Quando Dr. Light entra in gioco, metti tutte le carte personaggio I Cinque Impavidi della tua pila delle carte KO nella tua linea frontale.

L'effetto di crescita di Dr Light può portarti a controllare due o più personaggi unici con lo stesso nome.

Dr. Tzin-Tzin, Maestro di Ipnosi

Personaggio, Lega degli Assassini, Costo di Arruolamento 4

5 ATK/5 DEF

Attiva >>> Fai tornare pronto l'attaccante bersaglio controllato da un avversario. Quel personaggio prende -3 ATK questo turno.

L'attaccante fatto tornare pronto può attaccare nuovamente, se la situazione di gioco lo permette.

Doppia Natura

Colpo di Scena, Costo di Avvio 3

Come costo aggiuntivo per giocare Doppia Natura, metti un personaggio Lega degli Assassini stordito che controlli nella tua pila delle carte KO.

Scegli una carta personaggio Lega degli Assassini dalla tua mano con un costo inferiore a quello del personaggio che hai messo nella pila delle carte KO. Metti la carta scelta nella tua linea di supporto.

Doppia Natura può portarti a controllare due personaggi unici con lo stesso nome. Questo può avvenire perché il personaggio messo in gioco sotto il tuo controllo attraverso l'effetto di Doppia Natura non è stato arruolato.

Firefly, Garfield Lynns

Personaggio, I Folli di Arkham, Costo di Arruolamento 2

3 ATK/1 DEF

Volo, Attacco a Distanza

Attiva, scarta una carta personaggio I Folli di Arkham dalla tua mano >>> Metti KO il luogo bersaglio e metti KO una risorsa che controlli. Usa questo potere solo durante la tua interfase di attacco.

Scegli quale risorsa che controlli mettere KO durante la risoluzione di questo effetto.

Fizzle - Smorzare

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Come costo aggiuntivo per giocare Smorzare, scarta una carta personaggio Gotham Knights dalla tua mano.

Nega l'effetto non continuo bersaglio di un colpo di scena.

Un effetto non continuo di un colpo di scena è un effetto generato da un colpo di scena che non ha il simbolo “effetto continuo”. Smorzare non è un termine di gioco.

Heroic Sacrifice - Sacrificio Eroico

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Come costo aggiuntivo per giocare Sacrificio Eroico, stordisci un personaggio Teen Titans che controlli che non difende.

Sposta il difensore Teen Titan che controlli e rimuovi tutti gli attaccanti da questo attacco.

Quando un attaccante viene rimosso dall'attacco, non torna pronto.

Huntress, Helena Rosa Bertinelli - Cacciatrice

Personaggio, Gotham Knights, Costo di Arruolamento 3

4 ATK/4 DEF

Attacco a Distanza

Mentre Cacciatrice attacca o difende, i personaggi non possono essere bersaglio dei colpi di scena controllati dai tuoi avversari.

Mentre Cacciatrice attacca o difende *tutti* i personaggi non possono essere bersaglio di colpi di scena controllati dai tuoi avversari.

Jinx, Maga degli Elementi

Personaggio, I Cinque Impavidi, Costo di Arruolamento 4

7 ATK/7 DEF

Attacco a Distanza

Sposta un luogo che controlli >>> Ogni avversario perde 1 resistenza.

Paga 1 punto risorsa >>> Cerca una carta luogo dal tuo mazzo, rivelala e aggiungila alla tua mano. Mischia il tuo mazzo. Usa questo potere solo una volta per turno.

I poteri come “Paga 1 punto risorsa” possono essere usati solo durante la tua interfase di arruolamento, dato che è l'unica interfase in cui hai a disposizione punti risorsa.

Lazarus Pit - Pozzo di Lazzaro

Luogo, Costo di Avvio 1

Pozzo di Lazzaro non è unico.

Metti KO Pozzo di Lazzaro >>> Recupera il personaggio Lega degli Assassini stordito bersaglio.

Attiva >>> Il personaggio Lega degli Assassini stordito bersaglio non può essere messo KO questo turno.

Se un personaggio non può essere messo KO e non recupera, lascialo in gioco stordito.

Mad Hatter, Jervis Tetch

Personaggio, I Folli di Arkham, Costo di Arruolamento 2

1 ATK/2 DEF

Attacco a Distanza

Come costo aggiuntivo per arruolare Mad Hatter, rivela un altro personaggio I Folli di Arkham dalla tua mano.

Paga 1 punto risorsa >>> Sposta il personaggio bersaglio con costo pari o inferiore a 2 nella tua linea frontale. All'inizio della fase di recupero, sposta quel personaggio nella linea frontale del suo proprietario. Usa questo potere solo una volta per turno.

I poteri come “Paga 1 punto risorsa” possono essere usati solo durante la tua interfase di arruolamento, dato che è l'unica interfase in cui hai a disposizione punti risorsa. Come conseguenza di spostare un oggetto in una delle tue linee ottieni anche di prenderne il controllo.

Mirage, Miriam Delgado

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 1

1 ATK/1 DEF

Quando Mirage entra in gioco, puoi rivelare una carta personaggio Teen Titans dalla tua mano. Se lo fai, scegli un team di affiliazione. Mirage ha il team di affiliazione scelto. (In aggiunta al team di affiliazione Teen Titans.)

Devi scegliere un team di affiliazione esistente in Vs System.

Mr. Zsasz, Victor Zsasz

Personaggio, I Folli di Arkham, Costo di Arruolamento 2

2 ATK/2 DEF

Ogni volta che Mr. Zsasz stordisce un difensore, metti un segnalino +1 ATK/+1 DEF su Mr. Zsasz.

Crescita 1: Quando Mr. Zsasz entra in gioco, stordisci il personaggio bersaglio con costo pari a 1. Se lo fai, metti un segnalino +1 ATK/+1 DEF su Mr. Zsasz.

Puoi pagare il costo di crescita anche se non ci sono bersagli legali in gioco. Quando Mr. Zsasz entra in gioco, se non ci sono bersagli legali per il suo potere di entrata in gioco, l'effetto viene negato dalle regole di gioco.

Mr. Zsasz mantiene i suoi segnalini quando è a faccia in giù.

Museum Heist - Rapina al Museo

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Gioca Rapina al Museo solo durante la fase di recupero.

Spossa un personaggio pronto che controlli. Se lo fai, pesca due carte a meno che l'avversario bersaglio non scarti una carta dalla propria mano.

Il tuo avversario sceglie se scartare una carta dalla propria mano dopo che tu hai scelto se spossare un personaggio pronto che controlli.

Omen, Lilith Clay

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 1

Spossa un personaggio Teen Titans che controlli >>>> Guarda le prima X carte del tuo mazzo, dove X è il costo del personaggio che hai spossato. Metti quelle carte in cima al tuo mazzo in qualsiasi ordine.

Puoi spossare Omen per pagare il costo del suo potere a pagamento.

Optitron

Luogo, Costo di Avvio 1

Paga 1 punto risorsa, scarta una carta personaggio Teen Titans dalla tua mano >>> Cerca una carta personaggio Teen Titan dal tuo mazzo, rivelala e aggiungila alla tua mano.

Mischia il tuo mazzo. Usa questo potere solo una volta per turno.

I poteri come “Paga 1 punto risorsa” possono essere usati solo durante la tua interfase di arruolamento, dato che è l’unica interfase in cui hai a disposizione punti risorsa.

Poison Ivy, Pamela Isley

Personaggio, I Folli di Arkham, Costo di Arruolamento 4

6 ATK/7 DEF

Ogni volta che Poison Ivy stordisce un personaggio, se quel personaggio sta per essere recuperato questo turno, invece quel personaggio non viene recuperato e non può essere messo KO durante la fase di recupero questo turno.

Considera normalmente i personaggi storditi da Poison Ivy; tuttavia, se quei personaggi stanno per essere recuperati in questo turno (anche alla fine del turno), lascia invece quei personaggi storditi e non metterli KO durante la fase di recupero.

Red Star, Leonid Kovar

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 4

7 ATK/6 DEF

Attacco a Distanza

Ogni volta che Red Star viene potenziato, non può essere stordito mentre attacca questo turno.

Paga 1 punto risorsa >>> Il giocatore bersaglio perde 5 resistenza. Usa questo potere solo una volta per turno e solo se controlli un altro personaggio Teen Titans.

I poteri come “Paga 1 punto risorsa” possono essere usati solo durante la tua interfase di arruolamento, dato che è l’unica interfase in cui hai a disposizione punti risorsa.

Rigged Elections - Elezioni Manipolate

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Effetto continuo: Sposta un personaggio I Folli di Arkham che controlli >>> Metti un segnalino scheda su Elezioni Manipolate. Se ci sono 25 o più segnalini scheda su Elezioni Manipolate, vinci la partita.

Se Elezioni Manipolate viene girato a faccia in giù, mantiene i suoi segnalini.

Roy Harper <> Arsenal, Sharpshooter

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 3

4 ATK/3 DEF

Attacco a distanza

Sposta un personaggio Teen Titans che controlli >>> Roy Harper prende +2 ATK questo turno.

Attiva, metti KO una risorsa che controlli >>> Stordisci il personaggio bersaglio con ATK inferiore all'ATK di Roy Harper.

Puoi spostare Roy Harper per pagare il costo di questo potere a pagamento.

Talia, Figlia di testa del Demone

Personaggio, Lega degli Assassini, Costo di Arruolamento 2

1 ATK/3 DEF

Attiva >>> Rivela le prime due carte del tuo mazzo. Aggiungi tutte le carte luogo rivelate alla tua mano. Metti tutte le carte rimanenti in fondo al tuo mazzo in un qualsiasi ordine.

Se aggiungi una o più carte luogo alla tua mano, scarta una carta dalla tua mano.

Scarti una carta anche se aggiungi due luoghi alla tua mano.

T-Jet

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 1

Unico. Cedibile. I personaggi che controlli hanno volo.

Ogni volta che un personaggio Teen Titans che controlli viene potenziato, quel personaggio prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco. (In aggiunta a tutti gli altri potenziamenti).

Se Isola Perduta sostituisce il potenziamento con +3/+3, il potere innescato di T-Jet non si innescherà.

Teen Titans Go! - Teen Titans, Andate!

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Fai tornare pronti tutti i personaggi Teen Titans che hanno effettuato un attacco di squadra questo turno. Quei personaggi non effettuano sfondamento questo turno.

Teen Titans, Andate! Farà tornare pronti i personaggi Teen Titans che stanno effettuando un attacco di squadra nel momento in cui si risolve e tutti i personaggi che hanno effettuato un attacco di squadra in questo turno.

The Demon, Etrigan

Personaggio, Costo di Arruolamento 8

18 ATK/18 DEF

Attacco a Distanza

Quando The Demon, Etrigan, entra in gioco, resistenza 8 ogni avversario deve pagare, se questo effetto egli vuole ignorare, tutte le sue risorse deve sacrificare.

Il testo ufficiale di questa carta è: “Quando The Demon entra in gioco, ogni avversario mette KO tutte le risorse che controlla a meno che paghi 8 resistenza”.

The Demon, Jason Blood

Personaggio, Costo di Arruolamento 4

7 ATK/7 DEF

Ogni volta che The Demon viene stordito, cerca una diversa versione della carta con nome The Demon dal tuo mazzo, rivelala e aggiungila alla tua mano. Mischia il tuo mazzo.

Paga 1 resistenza >>> Rivela una risorsa che controlli a faccia in giù. Se non è un colpo di scena a effetto continuo, giralo a faccia in su e pesca una carta. Usa questo potere solo una volta per turno.

Quando riveli un colpo di scena per l'effetto del potere a pagamento di Demon, non ottieni di giocarlo, quindi non ne ottieni l'effetto.

The Joker, Selvaggio Joker

Personaggio, I Folli di Arkham, Costo di Arruolamento 3

3 ATK/3 DEF

Fedeltà. Se stai per prendere un mulligan e The Joker è nella tua mano, invece puoi rivelare The Joker. Se lo fai, metti la tua mano in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine e pesca cinque carte. Non puoi prendere mulligan.

Crescita 2: Quando The Joker entra in gioco, scarta la tua mano e pesca cinque carte.

Il potere di Joker sostituisce il tuo mulligan con una pescata di 5 carte e ti impedisce di prendere ulteriori mulligan in questa partita. Quindi, anche se non hai preso mulligan, non puoi prendere mulligan in questa partita.

Dato che non è scritto su una riga diversa, “Non puoi prendere mulligan” non è un diverso potere a effetto continuo, ma è una parte del potere a effetto continuo che crea l’evento sostitutivo. La regola “Non puoi prendere mulligan” si applica solo se scegli di sostituire il tuo mulligan con l’intero potere a effetto continuo.

Se hai due o più Joker nella tua mano, puoi scegliere quale effetto sostitutivo applicare al tuo mulligan. Comunque non è importante quale scegli, dato che il risultato è lo stesso.

The Joker, Clown Principe del Crimine

Personaggio, I Folli di Arkham, Costo di Arruolamento 7

13 ATK/13 DEF

fedeltà. Scarta una carta personaggio I Folli di Arkham dalla tua mano >>> Stordisci il personaggio bersaglio se il suo costo è uguale a quello della carta scartata. Usa questo potere solo una volta per turno e solo durante la tua interfase di attacco.

Il personaggio bersaglio viene stordito se il costo è *uguale* al costo della carta scartata.

Tim Drake <> Robin, Giovane Detective

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 2

2 ATK/3 DEF

Se un attaccante di squadra che controlli sta per essere stordito, puoi invece stordire un altro attaccante di squadra che controlli.

Crescita 2: Quando Tim Drake entra in gioco, i personaggi Teen Titans che controlli non possono essere storditi mentre attaccano questo turno.

Tim Drake ha effetto anche sui personaggi non Teen Titans che effettuano un attacco di squadra.

Total Anarchy - Anarchia Totale

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Effetto continuo: Ogni volta che un personaggio con costo pari o inferiore a 3 viene stordito, metti KO quel personaggio.

Questo effetto si applica sia ai tuoi personaggi che ai personaggi dei tuoi avversari.

Tower of Babel - Torre di Babele

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Gioca Torre di Babele solo se controlli un personaggio Lega degli Assassini.

Durante l'interfase di attacco di ogni giocatore di questo turno, i personaggi di quel giocatore che non hanno il team di affiliazione Lega degli Assassini non hanno team di affiliazione.

Una volta che un attacco di squadra è stato dichiarato e i personaggi hanno iniziato l'attacco, Torre di Babele non potrà rendere illegale l'attacco.

Ubu, Guardia del corpo di Ra's al Ghul

Personaggio, Lega degli Assassini, Costo di Arruolamento 3

5 ATK/6 DEF

Fedeltà. I personaggi protetti da Ubu non possono venire attaccati.

I personaggi con volo non possono attaccare i personaggi protetti da Ubu.

USS Argus

Luogo, Costo di Avvio 3

Se stai per pescare una carta nella fase di estrazione, salta invece quella pescata.

Attiva >>>> Guarda le prime quattro carte del tuo mazzo. Aggiungi una di esse alla tua mano. Metti le rimanenti in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine. Usa questo potere solo durante la fase di costruzione e solo se controlli un personaggio Teen Titans.

"Pesca due carte" significa "Pesca una carta, pesca una carta". Ciò significa che tu salterai entrambe le tue normali pescate della tua fase di estrazione.

Utility Belt - Cintura degli Elementi

Equipaggiamento, Costo di Arruolamento 0

Equipaggia solo un personaggio Gotham Knights.

Il personaggio equipaggiato può attaccare come se avesse volo e attacco a distanza e ha "Attiva >>>> Nega l'effetto di un potere a pagamento bersaglio."

L'effetto di un potere a pagamento è un effetto generato da un potere a pagamento. Un potere a pagamento è identificato da una freccia (>>>>). I poteri attivati sono una categoria dei poteri a pagamento.

Vic Stone <> Cyborg, Macchina Umana

Personaggio, Teen Titans, Costo di Arruolamento 4

6 ATK/6 DEF

Attacco a Distanza

Crescita X: Quando Vic Stone entra in gioco, cerca una carta equipaggiamento con costo pari o inferiore a X dal tuo mazzo ed equipaggia Vic Stone. Mischia il tuo mazzo.

Puoi pagare 0 per il costo di crescita e quindi cercare un equipaggiamento di costo 0.

Wayne Enterprises - Industrie Wayne

Luogo, Costo di Avvio 1

Scopri Industrie Wayne solo se controlli un personaggio Gotham Knights.

All'inizio della tua interfase di schieramento, puoi spostare l'equipaggiamento bersaglio che controlli sul personaggio bersaglio che controlli.

Attiva >>> Il personaggio Gotham Knights equipaggiato bersaglio ha +1 ATK e +1 DEF in questo attacco.

Non puoi spostare un equipaggiamento a oppure da un personaggio stordito.

Wheel of Plagues - Ruota della Peste

Colpo di Scena, Costo di Avvio 1

Unico. Equipaggia solo i personaggi Lega degli Assassini che controlli.

All'inizio della fase di recupero, ogni giocatore che controlla uno o più personaggi con un segnalino peste scarta una carta dalla propria mano.

Il personaggio equipaggiato ha “ Attiva, paga 5 resistenza >>> Metti un segnalino peste sul personaggio bersaglio.”

Il potere innescato di Ruota della Peste si innesca una volta per ogni giocatore che controlla un personaggio con un segnalino peste, indipendentemente da quanti sono i personaggi con segnalini peste controllati da quel giocatore.

World's Finest - Il Migliore del Mondo

Colpo di Scena, Costo di Avvio 2

Scegli due diversi team di affiliazione tra i personaggi che controlli.

Effetto continuo: I personaggi che controlli, le carte nella tua mano, nel mazzo e nella pila di carte KO che hanno uno dei due team di affiliazione li hanno entrambi.

Puoi scegliere qualsiasi team di affiliazione tra quelli dei personaggi che controlli, compresi i team di affiliazione Marvel.