

Le Domande Più Frequenti di Superman, Man of Steel

Create da Chad Daniel, Dave DeLaney e Mitchell Waldbauer

Domande generali sulle meccaniche di gioco

Rimuovere un attaccante o un difensore da un attacco

Alcune carte, come Orion, Cane della Guerra, rimuovono gli attaccanti o i difensori dall'attacco. Rimuovere un attaccante (o un difensore) da un attacco fa perdere la caratteristica di attaccante o attaccante in squadra (o difensore). Quando un attacco si risolve, se un attaccante non fa più parte della battaglia, quell'attaccante non torna pronto.

Diventare un difensore

Alcune carte, come Superman, Clark Kent, fanno diventare difensore in questo attacco un personaggio. Quel personaggio ottiene la caratteristica di difensore. Il gioco non ricontrolla la legalità dell'attacco in questo momento.

Rimuovere dal gioco

Alcune carte, come Eradicator, Anima di Krypton, mettono carte nella zona rimossa dal gioco. Questa è la regola ufficiale che spiega il concetto di zona rimossa dal gioco:

212.7 Zona Rimossa dal Gioco

212.7a La zona rimossa dal gioco rappresenta l'area di gioco dove i giocatori mettono le carte che sono state rimosse dal gioco dagli effetti. Ogni giocatore possiede la propria zona rimossa dal gioco.

212.7b La zona rimossa dal gioco è un'informazione pubblica.

Sostituire

Alcune carte, come Perry White, contengono l'espressione "sostituisci". Questa è la regola ufficiale che spiega il concetto di sostituzione:

512.5 Alcuni modificatori one-shot richiedono a un giocatore di sostituire una risorsa. Per sostituire una risorsa, il controllore la mette KO. Poi, se lo ha fatto, quel giocatore mette la prima carta del proprio mazzo nella propria linea delle risorse, a faccia in giù. Una volta nella linea delle risorse, il giocatore può guardare quella risorsa (vedi regola 212.5f).

Esempio: Perry White dice " All'inizio della fase di battaglia, se Perry White è protetto, guarda una risorsa bersaglio a faccia in giù controllata da un avversario. Puoi sostituire quella risorsa.". Questo significa che il controllore della risorsa la

dovrà mettere KO. Poi, se lo avrà fatto, quel giocatore metterà la prima carta del suo mazzo nella sua linea delle risorse.

Invulnerabilità

Alcune carte, come Superman, Uomo d'Acciaio hanno oppure possono fornire ad altri personaggi la parola chiave invulnerabilità. Questa è la regola ufficiale che spiega il concetto di invulnerabilità:

707.7 Invulnerabilità è una parola chiave che rappresenta un potere continuo che è attivo nella zona in gioco. I personaggi con invulnerabilità non sono soggetti alle regole 702.1a e 702.1b. Quando questi personaggi vengono storditi, non causano perdita di resistenza da stordimento al loro controllore.

Cosmico

Alcune carte, come Alpha Centurion, Marcus Aelius hanno la parola chiave Cosmico. Questa è la regola ufficiale che spiega il concetto di cosmico:

707.8 "Cosmico" è una parola chiave su carte personaggio che rappresenta un potere continuo che è attivo nella zona in gioco e un modificatore one-shot che modifica come il personaggio entra in gioco. Cosmico e i segnalini cosmici hanno regole speciali che si applicano solo a essi e non ai segnalini che hanno altri nomi.

707.8a Un personaggio con Cosmico entra in gioco con un segnalino cosmico su di esso.

707.8b Quando un personaggio viene stordito, rimuovi tutti i segnalini cosmici da esso.

707.8c Un personaggio non può avere più di un segnalino cosmico su di esso.

707.8d Un personaggio che non ha Cosmico non può avere nessun segnalino cosmico su di esso.

707.8e L'espressione "**Cosmico**: [testo]" significa "Mentre questo personaggio ha un segnalino cosmico su di esso, ha [testo] in aggiunta al suo testo." Se il personaggio non ha un segnalino cosmico su di esso, non ha [testo].

Un personaggio che viene stordito perde tutti i segnalini cosmici su di esso nello stesso momento in cui ottiene la caratteristica di stordito, dato che perde il testo e il potere cosmico. Un personaggio che entra in gioco stordito non entra in gioco con segnalini cosmici, anche se avrebbe avuto Cosmico a faccia in su, perché non ha Cosmico quando entra in gioco (non entra in gioco con il segnalino e poi lo perde immediatamente).

I personaggi con invulnerabilità nel loro testo cosmico non causano perdita di resistenza per stordimento se vengono storditi. Questi personaggi perdono il loro segnalino cosmico e quindi il testo cosmico nel momento in cui lo perderebbero per essere stati storditi. Questo avviene dopo che è stata calcolata la perdita di resistenza da stordimento.

I personaggi che non hanno Cosmico non possono ricevere segnalini cosmici in nessun modo. I personaggi che hanno Cosmico possono ricevere un segnalino cosmico da alcuni effetti se non ne hanno già uno; non si può mettere un segnalino cosmico su un personaggio che ne ha già uno.

Un personaggio, come Rogue, Assorbipoteri può copiare un potere cosmico, ma solo se è attivo in quel momento, cioè se il personaggio ha il suo segnalino cosmico. Una volta che il potere è copiato, il segnalino cosmico del personaggio originale non ha più effetto sul potere copiato.

Domande specifiche sulle carte

Alpha Centurion, Marcus Aelius

Personaggio, Team Superman, 4

7 ATK/6 DEF

Volo

Cosmico: Mentre non controlli personaggi pronti, Alpha Centurion prende +2 ATK e +2 DEF.

Crescita 1: Quando Alpha Centurion entra in gioco, spossa un qualsiasi numero di personaggi che controlli. I personaggi che controlli prendono +3 ATK mentre sono spossati e difendono in questo turno.

Tutti i personaggi che controlli, incluso Alpha Centurion, devono essere spossati per avere il bonus +2 ATK/+2 DEF.

Se il costo di Crescita viene pagato, non importa il motivo per cui i personaggi vengono spossati; se sono spossati e difendono, i personaggi prendono +3 ATK. Alpha Centurion può quindi avere sia +2 ATK/+2 DEF sia +3 ATK se si applicano sia l'effetto di Cosmico che l'effetto di Crescita.

Amazing Grace, Manipolatrice

Personaggio, Darkseid's Elite, 4

6 ATK/6 DEF

Attiva, scarta una carta personaggio Darkseid's Elite dalla tua mano >>> Un giocatore bersaglio sceglie un personaggio con costo pari o inferiore a 3 che controlla. Sposta quel personaggio nella tua linea frontale. Quel personaggio guadagna il team di affiliazione Darkseid's Elite. Usa questo potere solo durante la fase di recupero. *(Tu controlli quel personaggio.)*

Puoi scegliere te stesso come bersaglio di questo potere, per spostare un personaggio nella linea frontale e per dargli il team di affiliazione Darkseid's Elite.

Anti-Life Equation – Equazione Anti-Vita

Colpo di Scena, 3

Gioca Equazione Anti-Vita solo se controlli un personaggio Darkseid's Elite

Effetto Continuo: All'inizio della fase di recupero, iniziando da te, ogni giocatore sceglie un numero diverso. Il giocatore che ha scelto il numero più alto perde un pari ammontare di resistenza. Ogni altro giocatore ottiene un pari ammontare di resistenza e stordisce un personaggio non stordito che controlla.

Non puoi scegliere un numero negativo.

Atomic Skull, Joe Martin

Personaggio, Revenge Squad, 2

2 ATK/1 DEF

Attacco a distanza

Rivela una carta personaggio Revenge Squad dalla tua mano >>> Stordisci un personaggio bersaglio se il suo costo è inferiore al numero di colpi di scena a effetto continuo che controlli. Usa questo potere solo durante la tua interfase di attacco e solo una volta per turno.

Il potere di Atomic Skull considera il numero di colpi di scena a effetto continuo nella tua linea delle risorse a faccia in su nel momento in cui l'effetto si risolve. In tutte le altre zone sono carte colpo di scena a effetto continuo e non colpi di scena a effetto continuo. Le risorse a faccia in giù non hanno tipo di carta.

Back to Back – Schiena contro Schiena

Colpo di Scena, 2

Mentre due personaggi bersaglio che controlli sono nella stessa colonna, essi prendono +1 ATK e +1 DEF mentre difendono in questo turno.

Uno dei due personaggi (o entrambi) può essere stordito e il bonus di Schiena contro Schiena si applicherà comunque a entrambi i personaggi.

Bernadeth, Leader delle Female Furies

Personaggio, Darkseid's Elite, 4

8 ATK/6 DEF

Paga 1 resistenza >>> Ogni volta che un personaggio controllato da un avversario recupera in questa fase, il suo controllore perde resistenza pari al suo costo. Usa questo potere solo una volta per turno.

Se l'effetto viene giocato durante la fase di recupero, si innescherà per il personaggio scelto nelle azioni di wrap-up. Dato che nessun giocatore ha priorità durante le azioni di wrap-up, il potere innescato non si risolverà prima della fase di estrazione del turno successivo.

Big Barda, Barda Free

Personaggio, New Gods, 6

12 ATK/12 DEF

Attacco a distanza

Cosmico: Paga metà della tua resistenza, arrotondata per eccesso >>> Big Barda prende +4 ATK e +4 DEF in questo attacco. Usa questo potere solo una volta per turno.

Metà di 0, arrotondato per eccesso, è 0. Un numero negativo viene considerato 0. Se un giocatore ha resistenza negativa, può pagare 0 per usare il potere di Big Barda.

Bizarro World

Luogo, 2

Scopri Bizarro World solo se controlli un personaggio Revenge Squad.

Attiva >>> Stordisci un personaggio bersaglio con DEF pari a 0.

Il testo di questa carta cambia con la distribuzione di ogni nuova espansione e diventa il testo legale quando quell'espansione diventa legale per i tornei. Fino a quando una nuova espansione non diventa legale per i tornei, i giocatori possono continuare a utilizzare il vecchio testo della carta nei tornei sanzionati.

Esempio: Superman, Man of Steel viene distribuita il 20 Novembre, ma non diventa legale per i tornei fino al primo Dicembre. Il testo di Bizarro World sarà reso noto il 20 novembre, ma non sarà legale per i tornei fino al primo Dicembre.

Per il testo aggiornato di questa carta, vai su bizarroworld.com oppure fai riferimento all'Official Card Reference su ude.com/rules.

Brainiac 2.5, Vrill Dox

Personaggio, Revenge Squad, 5

9 ATK/8 DEF

Mentre Brainiac 2.5 è pronto, i personaggi non Revenge Squad prendono -1 DEF.

Mentre Brainiac 2.5 è sposato, i personaggi non Revenge Squad prendono -1 ATK.

Crescita 2: Quando Brainiac 2.5 entra in gioco, i personaggi non Revenge Squad prendono -2 ATK e -2 DEF in questo turno.

Un personaggio senza team di affiliazione è un personaggio "non Revenge Squad".

Brimstone, Macchina di Distruzione

Personaggio, Darkseid's Elite, 6

13 ATK/10 DEF

Fedeltà. Paga 1 punto risorsa >>> All'inizio della fase di battaglia, metti KO una risorsa bersaglio. Usa questo potere solo una volta per turno.

Scegli la risorsa bersaglio quando usi il potere di Brimstone. Quella risorsa viene messa KO all'inizio della fase di battaglia.

Cadmus Labs

Luogo, 1

Attiva >>> Le carte personaggio con nome Superman non sono uniche in questo turno.

Sostituisci Cadmus Labs >>> Un personaggio bersaglio con nome Superman prende +1 ATK e +1 DEF in questo attacco.

Cadmus Labs non deve essere pronto per poter usare il suo secondo potere.

Dato che la sostituzione è parte del costo, Cadmus Labs viene sostituito come parte della dichiarazione dell'effetto.

Daily Planet

Luogo, 1

Attiva >>> Guarda le prime due carte del mazzo di un avversario bersaglio. Scegli una carta tra di esse e mettila nella pila delle carte KO di quel giocatore. Metti la carta rimanente in cima al mazzo di quel giocatore. Usa questo potere solo se controlli un personaggio Team Superman.

Se il mazzo dell'avversario ha una sola carta, la carta verrà messa nella pila delle carte KO di quel giocatore.

Se il mazzo è vuoto, puoi comunque usare il potere ma non ci sarà alcun effetto.

Darkseid, Sovrano di Apokolips

Personaggio, Darkseid's Elite, 8

20 ATK/20 DEF

Attacco a distanza

Come costo aggiuntivo per arruolare Darkseid, scarta una carta personaggio Darkseid's Elite dalla tua mano.

All'inizio della fase di recupero, metti KO tutti gli altri personaggi.

Il potere di Darkseid mette KO tutti gli altri personaggi, inclusi i personaggi che controlli e i personaggi controllati dai tuoi avversari.

Deuce, Miss Perception

Personaggio, I Cinque Impavidi, 2

2 ATK/2 DEF

Deuce prende +2 ATK e +2 DEF mentre attacca un personaggio con costo pari a 2 o mentre difende da un personaggio con costo pari a 2.

Questo è un potere continuo condizionale che o si applica oppure non si applica.
Se Deuce difende da un attacco di squadra con più di un attaccante con costo pari a 2, Deuce prende +2 ATK/+2 DEF una volta sola.

Eradicator, Doctor David Connor

Personaggio, Revenge Squad, 6

13 ATK/12 DEF

Volo, Attacco a distanza

Ogni volta che Eradicator stordisce un difensore, sostituisci un numero qualsiasi di luoghi bersaglio controllati dal controllore di quel difensore.

“Un numero qualsiasi” può essere zero, ma non può essere superiore al numero di luoghi controllati dal tuo avversario.

Non puoi scegliere più volte lo stesso luogo.

Per negare l'effetto, tutti i bersagli devono diventare illegali. Se uno dei bersagli non è più un luogo, l'effetto si applica comunque ai rimanenti bersagli legali.

Eradicator, Anima di Krypton

Personaggio, Team Superman, 7

15 ATK/15 DEF

Volo, Attacco a distanza

Mentre controlli un altro personaggio Team Superman, ogni volta che Eradicator stordisce un personaggio, rimuovi dal gioco quel personaggio.

Non sei obbligato a controllare un altro personaggio Team Superman nel momento in cui si risolve l'effetto; l'importante è controllarne uno nel momento in cui si innesca il potere innescato.

Se un effetto recupererebbe il personaggio stordito da Eradicator, quando il potere innescato si risolve, il personaggio verrà comunque rimosso dal gioco.

Forever People

Colpo di Scena, 4

Come costo addizionale per giocare Forever People, spossa un personaggio New Gods che controlli.

Metti una carta personaggio bersaglio con versione Forever People dalla tua pila delle carte KO nella tua linea di supporto, stordita.

Questo non ti dà un'azione di recupero extra. Puoi recuperare un solo personaggio nel wrap-up della fase di recupero.

Granny Loves You – Granny Ti Adora

Colpo di Scena, 2

Effetto Continuo: Effetto Continuo: All'inizio della fase di recupero, se controlli un personaggio Darkseid's Elite, ogni giocatore perde 1 resistenza per ogni personaggio stordito che controlla.

Granny Ti Adora agisce su ogni giocatore, incluso il suo controllore.

Heat Vision – Visione di Calore

Colpo di Scena, 1

Spossa un difensore bersaglio che controlli. Se lo fai, quel difensore prende +3 ATK in questo attacco e ogni volta che quel difensore stordisce un attaccante in questo attacco, il controllore di quell'attaccante perde 3 resistenza.

L'effetto di Visione di Calore si applica solo se Visione di Calore sposa il difensore. Se il difensore viene sposato in risposta da qualcos'altro, Visione di Calore si risolve, ma la parte rimanente del suo effetto non avviene.

Last Son of Krypton – Ultimo Figlio di Krypton

Colpo di Scena, 8

Gioca Ultimo Figlio di Krypton solo durante la fase di recupero.

Scegli un personaggio con nome Superman che controlli. Ogni altro giocatore sceglie un personaggio che controlla. Metti KO tutti i personaggi tranne i personaggi scelti.

Non sei obbligato ad avere Superman per giocare questo colpo di scena. Se in risoluzione dell'effetto non controlli un personaggio con nome Superman, non puoi scegliere un personaggio da salvare, ma ogni altro giocatore può comunque farlo.

Massacre, Cacciatore di Taglie Alieno

Personaggio, Revenge Squad, 3

5 ATK/3 DEF

Volo

Come costo aggiuntivo per arruolare Massacre, rivela una carta personaggio Revenge Squad dalla tua mano.

Ogni volta che Massacre viene stordito, metti KO tutti i personaggi storditi.

L'effetto metterà KO tutti i personaggi che saranno storditi nel momento in cui si risolve l'effetto, quindi se un personaggio recupera prima che l'effetto si risolva, non verrà messo KO.

Maxie Zeus, Complesso degli Dei

Personaggio, I Folli di Arkham, 4

6 ATK/6 DEF

Cosmico: Ogni volta che un personaggio I Folli di Arkham che controlli effettua sfondamento su un giocatore, quel giocatore scarta una carta dalla propria mano.

Se effettui un attacco di squadra diretto su un giocatore, questo potere si innescherà per ogni attaccante di squadra.

Mongal, Sovrana di Almerac

Personaggio, Revenge Squad, 3

4 ATK/4 DEF

Ogni volta che Mongal attacca un personaggio, puoi spostare quel personaggio nella linea di supporto del suo controllore.

Puoi spostare il personaggio in una qualsiasi posizione vuota della linea di supporto del tuo avversario. Non è necessario che sia adiacente a un altro personaggio.

Mongul, Tiranno di Warworld

Personaggio, Revenge Squad, 5

9 ATK/8 DEF

Cosmico: Mentre controlli un altro personaggio Revenge Squad, ogni volta che Mongul stordisce un personaggio, il controllore di quel personaggio perde resistenza pari al costo di quel personaggio.

Crescita 2: Quando Mongul entra in gioco, puoi stordire un personaggio bersaglio con costo pari o inferiore a 4.

Non sei obbligato a controllare un altro personaggio Revenge Squad nel momento in cui si risolve l'effetto; l'importante è controllarne uno nel momento in cui si innesca il potere innescato. Questo non è un potere innescato condizionale, quindi non controlla nulla in risoluzione.

Il potere di crescita di Mongul può innescare l'altro suo potere, a patto che abbia un segnalino cosmico e che tu controlli un altro personaggio Revenge Squad.

Questa perdita di resistenza è in aggiunta alla normale perdita di resistenza da stordimento e avviene dopo la normale perdita di resistenza da stordimento.

Mr. Mxyzptlk, Folletto della Quinta Dimensione

Personaggio, Revenge Squad, 2

1 ATK/1 DEF

Volo, Attacco a distanza

Arruolare Mr. Mxyzptlk ti costa 1 in meno per ogni personaggio Revenge Squad che controlli.

Mr. Mxyzptlk non può essere stordito.

Ogni volta che Mr. Mxyzptlk viene attaccato, fallo tornare in mano al suo proprietario.

Il personaggio che attacca Mr. Mxyzptlk tornerà pronto, di solito.

Mr. Mxyzptlk non può essere stordito da nessun effetto generato da nessuna origine o dalle regole del gioco, in nessun momento.

Il costo di Mr. Mxyzptlk non può mai essere ridotto al di sotto di 0.

Un costo che ti chiede di stordire un personaggio non può essere pagato con Mr. Mxyzptlk.

Narrow Escape – Fuga Difficoltosa

Colpo di Scena, 1

Spossa un difensore bersaglio che controlli. Se lo fai, quel difensore prende +2 DEF in questo attacco.

L'effetto di Fuga Difficoltosa si applica solo se è Fuga Difficoltosa a sposare il difensore. Se il difensore viene sposato in risposta da qualcos'altro, Fuga Difficoltosa si risolve ma non darà +2 DEF al difensore.

Parasite, Rudy Jones

Personaggio, Revenge Squad, 4

6 ATK/6 DEF

Parasite non entra in gioco con un segnalino cosmico

Ogni volta che Parasite stordisce un personaggio, metti un segnalino cosmico su Parasite.

Cosmico: Parasite prende +4 ATK e +4 DEF.

Se Parasite ha già un segnalino cosmico, il potere si innesca comunque, ma le regole di Cosmico impediscono di avere un secondo segnalino, quindi l'effetto non farà nulla in risoluzione.

Perry White, Direttore

Personaggio, Team Superman, 1

1 ATK/1 DEF

All'inizio della fase di battaglia, se Perry White è protetto, guarda una risorsa bersaglio a faccia in giù controllata da un avversario. Puoi sostituire quella risorsa.

Se in risoluzione dell'effetto Perry White non è più protetto e/o la risorsa bersaglio è a faccia in su, l'effetto è negato dalle regole del gioco.

Revenge Pact – Patto di Vendetta

Colpo di Scena, 3

Effetto Continuo: Paga 3 resistenza, scarta una carta >>> Rivela le prime cinque carte del tuo mazzo. Scegli una carta personaggio Revenge Squad tra di esse e aggiungila alla

tua mano. Metti le carte rimanenti in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine. Usa questo potere solo una volta per turno.

Se hai più di un Patto di Vendetta nella tua linea delle risorse, puoi usare il potere di ognuno di essi una volta per turno.

Satanus, Incarnazione del Male

Personaggio, Revenge Squad, 6

6 ATK/6 DEF

Attacco a distanza

Ogni volta che Satanus stordisce un difensore, recupera quel difensore e spostalo nella tua linea di supporto. Quel personaggio guadagna il team di affiliazione Revenge Squad. *(Tu controlli quel personaggio.)*

Il personaggio stordito da Satanus mantiene i suoi team di affiliazione.

I personaggi recuperano sempre esausti, quindi rimarrà esausto dopo essere stato spostato nella tua linea di supporto.

Superman, Blu

Personaggio, Team Superman, 5

9 ATK/8 DEF

Volo, Attacco a distanza

Cosmico: Attiva, rimuovi un segnalino cosmico da Superman >>> Stordisci un personaggio bersaglio se il suo costo è pari o inferiore al numero di personaggi Team Superman con Cosmico che controlli.

L'effetto considera tutti i personaggi Team Superman che controlli con Cosmico anche se non hanno segnalini.

Superman, Clark Kent

Personaggio, Team Superman, 4

7 ATK/7 DEF

Volo, Attacco a distanza

Cosmico: Attiva >>> Rimuovi un difensore Team Superman bersaglio che controlli da questo attacco. Superman diventa il difensore in questo attacco.

Il difensore bersaglio Team Superman perderà la caratteristica di difensore e Superman, Clark Kent otterrà la caratteristica di difensore. Il gioco non controlla di nuovo la legalità dell'attacco. Per esempio, un personaggio senza volo dichiara un attacco su un personaggio protetto. Dopo che hanno ottenuto la caratteristica di attaccante e di difensore, il potere attivato di Superman, Clark Kent viene usato. Anche se Superman, Clark Kent è protetto, l'attacco con Superman, Clark Kent come difensore procede.

Superman Robots, Army – Robot Superman, Truppe

Personaggio, Team Superman, 3

4 ATK/4 DEF

Volo, Attacco a distanza

Le risorse che controlli non possono essere bersaglio dei colpi di scena controllati dai tuoi avversari.

Crescita 1: Quando Robot Superman entra in gioco, i personaggi con nome Robot Superman prendono +1 ATK e +1 DEF in questo turno per ogni personaggio con nome Robot Superman che controlli.

Luoghi e colpi di scena nella linea delle risorse hanno sempre la caratteristica risorse anche se sono a faccia in su. Questo significa che il tuo avversario non può bersagliare i tuoi luoghi o colpi di scena a faccia in su con i suoi colpi di scena.

The Joker, Emperor Joker – Il Joker, Imperatore Joker

Personaggio, I Folli di Arkham, 8

17 ATK/17 DEF

Fedeltà. Quando un avversario non ha più carte nel proprio mazzo, perde la partita.

Paga 1 resistenza >>> Se un avversario sta per perdere resistenza in questo turno, quell'avversario rimuove invece dal gioco un pari ammontare di carte dalla cima del proprio mazzo.

Se il potere a pagamento di Il Joker, Imperatore Joker si risolve in questo turno ed esso e un altro personaggio vengono storditi nello stesso momento, l'effetto del potere sostituisce la perdita di resistenza per stordimento per quell'avversario. Tuttavia, se il mazzo di quell'avversario viene svuotato, dato che Il Joker, Imperatore Joker è già stordito, il suo potere innescato è già "inattivo" e non si innesca.

The Prophecy Fulfilled – La Profezia Avverata

Colpo di Scena, 4

Gioca La Profezia Avverata solo durante la fase di costruzione.

Effetto Continuo: All'inizio della fase di recupero, se controlli un personaggio New Gods non stordito, ognuno dei tuoi avversari che ha resistenza pari o inferiore a 0 perde la partita.

La Profezia Avverata si innesca all'inizio della fase di recupero, che inizia prima che il gioco controlli se un giocatore viene escluso dal gioco, durante il wrap-up.

Se le condizioni di La Profezia Avverata sono verificate ed entrambi i giocatori hanno resistenza pari o inferiore a 0, il tuo avversario perde la partita anche se la tua resistenza è inferiore alla sua.

The Source – L'Origine

Luogo, 3

Sostituisci L'Origine >>> Sostituisci un colpo di scena bersaglio controllato da un avversario. Cerca tutte le carte con lo stesso nome di quel colpo di scena dal mazzo, dalla mano e dalla pila delle carte KO di quell'avversario e rimuovile dal gioco. Quell'avversario mischia il proprio mazzo. Usa questo potere solo se controlli un personaggio New Gods.

Se il bersaglio non è più un colpo di scena (per esempio, può essere stato sostituito da un effetto oppure può essere stato girato a faccia in giù), l'effetto è negato dalle regole del gioco. Se sostituisci il colpo di scena, non hai la possibilità di vedere cosa è stato messo a faccia in giù. Il colpo di scena che hai sostituito sarà nella pila delle carte KO nel momento in cui cerchi. Se sostituisci il colpo di scena Forever People, *non* puoi rimuovere i personaggi con versione Forever People.