

Area Nascosta

L'espansione Marvel Knights introduce il concetto di Area Nascosta nel gioco **Vs. System**. Queste sono le regole relative all'area nascosta.

212.5a La zona in-gioco rappresenta l'area di gioco dove i giocatori possono mettere gli oggetti. Ogni giocatore ha la propria area visibile e la propria area nascosta, all'interno della zona in-gioco. Spostare gli oggetti da un'area all'altra in questa zona non costituisce un cambiamento di zona, un'uscita dal gioco o un'entrata in gioco.

212.5c Ogni giocatore controlla due aree nella zona in-gioco: l'area visibile e l'area nascosta. Queste due aree sono separate da una colonna vuota, l'area visibile si trova a destra e l'area nascosta a sinistra. Gli oggetti non possono trovarsi in questa colonna vuota. Un personaggio nell'area visibile è "visibile" (vedi regola 701.18). Un personaggio nell'area nascosta è "nascosto" (vedi regola 701.17).

Nota: Questo significa che ogni giocatore deve identificare in maniera chiara lo spazio tra la propria area nascosta e la propria area visibile.

212.5e Una carta diventa un oggetto mentre viene messa nella zona in-gioco. Questo evento è noto come "entrata in gioco". Tutti i personaggi, esclusi quelli con Occulto, entrano in gioco nell'area visibile. I personaggi con Occulto entrano in gioco nell'area nascosta. Tutti gli equipaggiamenti entrano in gioco assegnati a un personaggio in un'area visibile.

707.9 "Occulto" è una parola chiave sui personaggi che rappresenta un potere continuo che funziona in qualsiasi zona. L'espressione "Occulto" significa "Questo personaggio entra in gioco nell'area nascosta" (vedi regola 212.5e).

701.17 "Nascosto" è una caratteristica che un personaggio può avere. Un personaggio ha la caratteristica di nascosto se si trova nell'area nascosta (vedi regola 212.5b). Un oggetto proposto come difensore non può essere nascosto (vedi regola 601.3e). Un personaggio non può avere contemporaneamente la caratteristica di visibile e nascosto, ma avrà sempre una di queste due caratteristiche.

Nota: Il punto importante è che, diversamente dai personaggi visibili, un personaggio nascosto non può essere attaccato a meno che una carta non lo permetta espressamente.

701.18 "Visibile" è una caratteristica che un personaggio può avere. Un personaggio ha la caratteristica di visibile se si trova nell'area visibile (vedi regola 212.5b). Un personaggio non può avere contemporaneamente la caratteristica di visibile e nascosto, ma avrà sempre una di queste due caratteristiche.

405.3 Quando un giocatore ha terminato le modifiche al suo schieramento, ognuno dei suoi personaggi deve avere una posizione unica e definita. Un personaggio non può essere sopra un

altro personaggio. I personaggi non possono essere situati nella colonna che divide l'area visibile dall'area nascosta (vedi regola 706).

405.5 Dato che il gioco richiede ai giocatori di “spostare” i propri personaggi, i giocatori non possono mettere i propri personaggi in un'area diversa. I personaggi non possono essere spostati nelle linee di supporto o frontali di un avversario o di un compagno di squadra; i personaggi non possono essere spostati dall'area visibile all'area nascosta e viceversa (vedi regola 512.3).

Nota: La regola 405.3 fa riferimento all'interfase di schieramento. Quando un giocatore sposta i personaggi durante l'interfase di schieramento, ogni personaggio nascosto deve rimanere nell'area nascosta e ogni personaggio visibile deve rimanere nell'area visibile.

512.3 Alcuni modificatori singoli richiedono a un giocatore di spostare un oggetto nella zona in-gioco. Quel giocatore prende l'oggetto e lo posiziona in una posizione libera (vedi regola 706). Spostare un oggetto nella posizione in cui si trovava precedentemente è un'azione legale, a meno che non sia diversamente specificato. Questi modificatori singoli hanno di solito vincoli su quali oggetti possono essere spostati e in quali linee possono essere spostati. Questi modificatori permettono di spostare l'oggetto solo nelle linee della stessa area, visibile o nascosta, e solo a linee in un'area controllata dal giocatore a cui viene richiesto di muovere l'oggetto.

Esempio: Una carta richiede a un giocatore “Sposta un personaggio bersaglio che controlli”. Quel giocatore può spostare quel personaggio solo all'interno dell'area in cui si trova (cioè, il giocatore può spostare un personaggio visibile all'interno dell'area visibile oppure un personaggio nascosto all'interno dell'area nascosta).

Esempio: Una carta richiede a un giocatore “Sposta nella tua area nascosta un personaggio bersaglio che controlli”. Indipendentemente dall'area in cui si trova il personaggio, quel giocatore sposta quel personaggio nella sua area nascosta.

302.3 Un giocatore arruola un equipaggiamento seguendo gli appropriati passi per giocare effetti (vedi regola 505). Devono inoltre essere rispettate le regole aggiuntive indicate di seguito.

302.3a Affinché un equipaggiamento possa essere legalmente assegnato a un oggetto (vedi regola 512.4a), esso deve avere tipo personaggio e deve essere visibile, a meno che non sia indicato diversamente; l'oggetto non deve avere la caratteristica di stordito; l'oggetto non può avere già assegnati un numero di equipaggiamenti pari al massimo numero di equipaggiamenti consentiti per esso; devono essere soddisfatte gli eventuali restrizioni per assegnare equipaggiamenti all'oggetto; l'oggetto deve essere controllato dal giocatore che controlla l'effetto che genera il modificatore che assegnerà l'equipaggiamento.

Nota: Questo significa che, a meno che non sia indicato diversamente da una carta, puoi arruolare un equipaggiamento solo su un personaggio visibile.

302.9 Se un personaggio equipaggiato viene spostato da un'area nascosta a un'area visibile, o viceversa, l'equipaggiamento assegnato a quel personaggio viene messo nella pila delle carte KO del proprietario di quell'equipaggiamento, mentre il personaggio viene spostato.

Nota: Questo significa che se sposti un personaggio equipaggiato dall'area nascosta all'area visibile, o viceversa, perderai l'equipaggiamento.

512.4 Alcuni modificatori singoli permettono a un giocatore di cedere un equipaggiamento. Cedere un equipaggiamento permette di assegnarlo a un altro oggetto. Mentre un equipaggiamento viene ceduto da un oggetto a un altro, il suo controllore deve controllare se è legale assegnare l'equipaggiamento all'oggetto a cui lo sta cedendo. Cedere un equipaggiamento rimuove contemporaneamente l'equipaggiamento dal personaggio a cui era assegnato e lo assegna all'altro personaggio. Gli equipaggiamenti non possono essere ceduti da un personaggio nell'area visibile a un personaggio nell'area nascosta e viceversa.

Nota: Se cerchi di cedere un equipaggiamento da un personaggio nascosto a un personaggio visibile, o viceversa, l'equipaggiamento rimarrà nella sua posizione originale.

601.3 Determinare la legalità di un oggetto proposto come difensore nel modo in cui segue.

601.3e Il personaggio proposto come difensore non deve avere la caratteristica di nascosto

Nota: Questo significa che, a meno che una carta non lo indichi chiaramente, non puoi proporre un personaggio nascosto come difensore.

“Diventa difensore”

Alcune carte hanno il testo “. . . ogni volta che [questo personaggio] diventa difensore . . .” nel loro riquadro di testo. Un personaggio diventa difensore solo una volta, anche se subisce un attacco di squadra. Il testo di alcune vecchie carte è stato modificato per corrispondere a questa struttura.

Esempio: Carrion dice “Ogni volta che Carrion diventa difensore, ognuno dei tuoi avversari perde 2 resistenza e tu ottieni 2 resistenza”. Se tre personaggi effettuano un attacco di squadra su Carrion, Carrion “diventa difensore” solo una volta, quindi il suo potere si innesca solo una volta.

Cambio di Difensore

Alcune carte rimuovono l'attuale difensore da un attacco e rendono difensore un nuovo personaggio. Quando questo avviene, non viene ricontrollata la legalità dell'attacco.

Esempio: Jaime Ortiz <> Damage, Esecutore Cibernetico dice “Stordisci un difensore Crime Lords che controlli >>> Rimuovi tutti i difensori da questo attacco. Jaime Ortiz diventa il difensore in questo attacco”. Il potere di Jaime Ortiz gli permette di diventare il difensore anche se l'attaccante o gli attaccanti potrebbero non essere in grado di attaccarlo. Per esempio, supponiamo che Jaime Ortiz sia nascosto (e quindi non in grado di subire un attacco). Esso può comunque utilizzare il suo potere per diventare il difensore.

“Non può attaccare in questo turno”

Alcune carte hanno il testo “. . . i personaggi che controlli non possono attaccare in questo turno”. Se si è nel mezzo di un attacco, il testo indicato sopra non rimuove gli attuali attaccanti dall’attacco. L’attacco si conclude normalmente.

“Può attaccare i personaggi nascosti”

Alcune carte hanno il testo “. . . può attaccare i personaggi nascosti”. Normalmente, se un giocatore non controlla personaggi visibili oppure se tutti i personaggi visibili che controlla sono storditi, i tuoi personaggi possono attaccare direttamente quel giocatore. Tuttavia, se controlli un personaggio che dice “può attaccare i personaggi nascosti”, quel personaggio può attaccare direttamente un giocatore solo se quel giocatore non controlla personaggi (visibili o nascosti) oppure se tutti i personaggi (visibili o nascosti) controllati da quel giocatore sono storditi.

Esempio: Il giocatore A controlla Luke Cage, che dice “Paga 3 resistenza >>> Luke Cage può attaccare i personaggi nascosti in questo turno”. Il giocatore B controlla solo un personaggio e quel personaggio è nascosto. Se il giocatore A non ha utilizzato il potere di Luke Cage, allora Luke Cage può attaccare direttamente il giocatore B. Se il giocatore A ha utilizzato il potere di Luke Cage, allora Luke Cage può attaccare il personaggio nascosto del giocatore B, ma non può attaccare direttamente il giocatore B.

Domande su carte specifiche

Blackout, Maestro dell'Oscurità

Personaggio, Underworld

Costo di Arruolamento 4

8 ATK/6 DEF

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

Scarta una carta >>> Sposta Blackout nella tua area nascosta o nella tua area visibile.

Non è importante l’area in cui si trova Blackout nel momento in cui il potere si risolve; puoi spostarlo in ogni posizione libera in ognuna delle due aree (compresa la posizione nella quale si trovava originariamente).

Boss of Bosses - Il Boss dei Boss

Colpo di Scena

Costo di Avvio 2

Come costo aggiuntivo per giocare Il Boss dei Boss, sponda un personaggio Crime Lords che controlli.

Cerca una carta con nome Kingpin dal tuo mazzo, rivelala e aggiungila alla tua mano.

Mischia il tuo mazzo.

I personaggi che controlli possono attaccare i personaggi nascosti in questo turno.

I personaggi che controlli avranno la possibilità di attaccare i personaggi nascosti in questo turno, anche se non trovi una carta con nome Kingpin nel tuo mazzo.

Bring the Pain - Portatore di Dolore

Colpo di Scena

Costo di Avvio 1

Un personaggio Marvel Knights bersaglio prende +X ATK in questo attacco, dove X è il costo di quel personaggio. Perdi X resistenza.

Perdere resistenza non è uguale a pagare resistenza, quindi puoi giocare questo colpo di scena anche se hai 0 o meno resistenza. Se Portatore di Dolore viene negato, non perdi resistenza.

Brother Voodoo, Jericho Drumm

Personaggio, Marvel Knights

Costo di Arruolamento 3

4 ATK/4 DEF

Attiva, scarta una carta >>> Metti un qualsiasi numero di carte dalla tua mano in fondo al tuo mazzo, poi pesca un numero uguale di carte.

Attiva, scarta una carta >>> Scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca un numero uguale di carte. Usa questo potere solo se controlli un personaggio Underworld.

“Un qualsiasi numero” può essere pari a zero. La carta che scarti per pagare il costo del secondo potere non viene contata quando si conta il numero di carte che devi pescare.

Daredevil, Matt Murdock – Devil, Matt Murdock

Personaggio, Marvel Knights

Costo di Arruolamento 5

9 ATK/10 DEF

Fedeltà.

Paga 3 resistenza >>> Devil prende +2 ATK e può attaccare come se avesse volo in questo turno. Sposta Devil nella tua area nascosta. Usa questo potere solo una volta per turno.

Se Devil è già nell'area nascosta quando il suo potere si risolve, puoi spostarlo all'interno di quell'area.

Death-Stalker, Phillip Sterling

Personaggio, Crime Lords

Costo di Arruolamento 3

4 ATK/5 DEF

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

Attiva >>> Sposta Death-Stalker nella tua area nascosta o nella tua area visibile.

Non è importante l'area in cui si trova Death-Stalker nel momento in cui il potere si risolve; puoi spostarlo in ogni posizione libera in ognuna delle due aree (compresa la posizione nella quale si trovava originariamente).

Dr. Strange, Stephen Strange

Personaggio, Marvel Knights

Costo di Arruolamento 7**15 ATK/15 DEF****Volo, Attacco a distanza****Fedeltà. All'inizio della fase di battaglia, puoi spostare un qualsiasi numero di personaggi che controlli nella tua area nascosta.****Crescita 1: All'inizio della fase di battaglia in questo turno, scegli un qualsiasi numero di personaggi controllati dai tuoi avversari. I controllori di ognuno di quei personaggi li spostano nella loro area nascosta.**

Il suo primo potere ti permette di spostare un qualsiasi numero di personaggi (visibili o nascosti) in posizioni all'interno della tua area nascosta. Questo significa che, se hai un personaggio nascosto, all'inizio della fase di battaglia puoi spostarlo in una diversa posizione all'interno della tua area nascosta.

Per quanto riguarda il suo secondo potere, "un qualsiasi numero" può essere pari a zero.

Dracula, Lord dei Dannati**Personaggio, Underworld****Costo di Arruolamento 6****11 ATK/10 DEF****Volo****Occulto. (Questo personaggio entra in gioco nell'area nascosta)****Ogni volta che Dracula stordisce un personaggio, metti due segnalini +1 ATK / +1 DEF su Dracula.****Crescita 1: Quando Dracula entra in gioco, prende +2 ATK e ha invulnerabilità in questo turno.**

Se Dracula stordisce un difensore e viene stordito da quel difensore nello stesso momento, Dracula riceverà comunque i due segnalini.

Dracula, Vlad Dracula**Personaggio, Underworld****Costo di Arruolamento 5****8 ATK/8 DEF****Volo****Occulto. (Questo personaggio entra in gioco nell'area nascosta)****Ogni volta che Dracula stordisce un personaggio, sposta quel personaggio nella tua linea frontale e recuperalo a meno che il suo controllore non paghi 5 resistenza.**

Se sposti nella tua linea frontale o nella tua linea di supporto un personaggio controllato da un avversario, prendi il controllo di quel personaggio.

Geraci Family Estate**Luogo****Costo di Avvio 1****All'inizio della fase di recupero, sostituisci Geraci Family Estate a meno che non scarti una carta.****Attiva >>> Un difensore Crime Lords bersaglio che controlli ha rinforzo in questo attacco.**

Puoi scegliere di non scartare una carta e, in questo caso, Geraci Family Estate verrà sostituito.

Gin Genie, Beckah Parker

Personaggio, X-Statix

Costo di Arruolamento 2

2 ATK/2 DEF

Attacco a distanza

Ogni volta che Gin Genie stordisce un personaggio, puoi sostituire una risorsa che controlli per ogni personaggio X-Statix che controlli.

Quando il potere di Gin Genie si risolve, scegli se non sostituire nessuna risorsa oppure se sostituire esattamente una risorsa per ogni personaggio X-Statix che controlli. Per esempio, se controlli tre personaggi X-Statix quando il potere si risolve, scegli se sostituire zero o tre risorse.

Good Night, Sweet Prince - Buona Notte, Dolce Principe

Colpo di Scena

Costo di Avvio 2

Gioca Buona Notte, Dolce Principe solo se controlli un personaggio Crime Lords.

Il controllore di un personaggio nascosto bersaglio sposta quel personaggio nella sua area visibile. Quel personaggio non può essere rinforzato in questo turno.

Questo effetto non rimuove rinforzo se il personaggio è già rinforzato.

Gravesite - Sepolcro

Colpo di Scena

Costo di Avvio 1

Effetto Continuo: All'inizio della fase di estrazione, ogni giocatore pesca una carta, poi scarta una carta. Ogni giocatore che ha scartato una carta personaggio Underworld in questo modo ottiene 1 resistenza.

L'azione di pesca/scarta di Sepolcro viene messa sulla catena dopo l'azione di pescare le due carte del turno. Questo significa che ogni giocatore pesca la sua carta di Sepolcro e poi scarterà (se necessario) prima che possa pescare le due carte del turno.

Honor Among Thieves - Onore Criminale

Colpo di Scena

Costo di Avvio 2

Gioca Onore Criminale solo se controlli un personaggio Crime Lords e un personaggio Sinistro Sindacato.

Effetto Continuo: I personaggi che controlli con team di affiliazione Crime Lords o Sinistro Sindacato hanno entrambi i team di affiliazione.

I personaggi che controlli con costo pari o inferiore a 3 prendono +1 ATK.

Mentre questa carta ti richiede di controllare un personaggio Crime Lords e un personaggio Sinistro Sindacato per essere giocata, tutti i personaggi con costo pari o inferiore a 3 prendono il bonus +1 in attacco, indipendentemente dal loro team di affiliazione.

Lilith, Figlia di Dracula

Personaggio

Costo di Arruolamento 1

0 ATK/1 DEF

Volo

Metti KO Lilith, rivela una carta personaggio Underworld dalla tua mano >>> Sposta nella tua linea frontale un personaggio bersaglio con costo pari o inferiore a 1. Usa questo potere solo durante la fase di battaglia.

Se sposti nella tua linea frontale o nella tua linea di supporto un personaggio controllato da un avversario, prendi il controllo di quel personaggio.

Marie Laveau, Sacerdotessa Voodoo

Personaggio, Underworld

Costo di Arruolamento 3

3 ATK/5 DEF

Attacco a distanza

Paga 2 resistenza >>> Sposta ognuno dei tuoi personaggi.

Questo potere ti permette di spostare ognuno dei tuoi personaggi visibili all'interno della tua area visibile e ognuno dei tuoi personaggi nascosti all'interno della tua area nascosta.

Mr. Code, Celato Malcontento

Personaggio

Costo di Arruolamento 3

4 ATK/4 DEF

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

Sposta Mr. Code dalla tua area nascosta nella tua area visibile >>> Un avversario bersaglio sposta nella sua area visibile un personaggio nascosto che controlla.

Per utilizzare il potere di Mr. Code, devi spostarlo dalla tua area nascosta alla tua area visibile. Se si trova già nella tua area visibile, non puoi utilizzare questo potere.

Owl, Leland Owlsley

Personaggio, Crime Lords

Costo di Arruolamento 3

5 ATK/3 DEF

Volo

I personaggi Crime Lords che controlli hanno volo.

Crescita 1: Quando Owl entra in gioco, sposta nella tua linea frontale un personaggio bersaglio controllato da un avversario con costo pari o inferiore a 1.

Se sposti nella tua linea frontale o nella tua linea di supporto un personaggio controllato da un avversario, prendi il controllo di quel personaggio.

Professor X, Maestro della Mente

Personaggio, X-Men

Costo di Arruolamento 8

18 ATK/18 DEF

Attacco a distanza

Paga 1 resistenza >>> Un avversario bersaglio scarta una carta. Usa questo potere solo durante la fase di battaglia.

Crescita 1: Quando Professor X entra in gioco, sposta nella tua linea frontale un personaggio bersaglio con costo pari o inferiore a 8 controllato da un tuo avversario.

Se sposti nella tua linea frontale o nella tua linea di supporto un personaggio controllato da un avversario, prendi il controllo di quel personaggio.

Reaper, Vampiro dell'Armageddon

Personaggio, Underworld

Costo di Arruolamento 4

12 ATK/1 DEF

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

All'inizio della fase di costruzione, metti KO un personaggio che controlli.

Se non controlli altri personaggi, il potere innescato di Reaper ti obbligherà a mettere KO lui stesso.

Shang Chi, Maestro di Kung Fu

Personaggio, Marvel Knights

Costo di Arruolamento 2

2 ATK/1 DEF

Shang Chi prende +2 ATK e +2 DEF mentre attacca un personaggio senza volo e senza attacco a distanza oppure mentre difende da un personaggio senza volo e senza attacco a distanza.

Mentre Shang Chi difende, o riceve il bonus oppure non lo riceve. Se difende da più di un attaccante e nessun attaccante ha né volo né attacco a distanza, Shang Chi riceve un solo bonus +2 ATK and +2 DEF.

Suicide, Chris Daniels

Personaggio, Underworld

Costo di Arruolamento 3

4 ATK/5 DEF

Quando Suicide viene messo in una pila delle carte KO dal gioco, puoi scartare due carte personaggio Underworld. Se lo fai, metti Suicide nella tua linea frontale e Suicide non può attaccare in questa fase.

Se Suicide viene messo in una pila delle carte KO durante il “passaggio finale” (wrap-up) della fase di recupero, il suo potere viene messo sulla catena all’inizio della fase di estrazione del turno successivo. Questo significa che se vuoi “far tornare Suicide” devi scartare le due carte personaggio Underworld prima di pescare le due carte del turno.

The Rose, Oscuro Luogotenente

Personaggio, Crime Lords

Costo di Arruolamento 2

2 ATK/2 DEF

Attacco a distanza

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

Attiva, sposta The Rose dalla tua area nascosta alla tua area visibile >>> Metti KO una risorsa che controlli. Se lo fai, cerca una carta con nome Made Man dal tuo mazzo, rivelala, mettila nella tua linea delle risorse a faccia in giù e mischia il tuo mazzo.

Per utilizzare il potere di The Rose, devi spostarlo dalla tua area nascosta alla tua area visibile. Se si trova già nella tua area visibile, non puoi utilizzare questo potere.

Untouchable - Intoccabile

Colpo di Scena

Costo di Avvio 2

Gioca Intoccabile solo se controlli un personaggio Crime Lords.

Effetto Continuo: All'inizio della fase di battaglia, ogni giocatore sceglie un personaggio. Il personaggio scelto non può essere bersaglio di colpi di scena, effetti a pagamento o effetti innescati in questo turno.

Un giocatore può scegliere qualsiasi personaggio, indipendentemente da chi controlla quel personaggio.

Valeria Richards, Figlia di Destino

Personaggio, Fantastici Quattro

Costo di Arruolamento 1

0 ATK/1 DEF

Paga 1 resistenza >>> Sposta Valeria Richards nella tua area nascosta. Usa questo potere solo se controlli Dr. Destino.

Attiva >>> Pesca una carta. Usa questo potere solo se Valeria Richards ha team di affiliazione Destino e solo se controlli Dr. Destino.

Se Valeria Richards si trova già nell'area nascosta quando il suo potere si risolve, puoi spostarla all'interno di quell'area.

Witching Hour - Momento Affascinante

Colpo di Scena

Costo di Avvio 7

Come costo aggiuntivo per giocare Momento Affascinante, paga 2 punti risorsa. <p> Scegli un qualsiasi numero di carte personaggio Underworld nella tua pila delle carte KO con costo pari o inferiore a 2. Durante la tua interfase di arruolamento in questo turno, per ognuna di quelle carte, puoi arruolarla come se fosse nella tua mano e puoi pagare 2 resistenza invece di pagare il suo costo di arruolamento.

Una volta che una delle carte che hai scelto con Momento Affascinante lascia la tua pila delle carte KO (per esempio, quando la arruoli), Momento Affascinante non "ricorda" più che è una delle carte scelte. Questo significa che, se una carta lascia la tua pila delle carte KO e

successivamente ritorna nella tua pila delle carte KO, non avrai la possibilità di arruolarla di nuovo (a meno che non giochi un altro Momento Affascinante).

Carte di cui è cambiato il testo

Advance Recon - Ricognizione **Colpo di Scena** **Costo di Avvio 1**

Testo Originale:

Gioca Ricognizione solo durante il tuo primo attacco in questo turno.

Se un personaggio che controlli sta per effettuare sfondamento in questo attacco, ottieni invece un doppio ammontare di resistenza.

Testo Aggiornato:

Gioca Ricognizione solo durante il tuo primo attacco in cui controlli un attaccante in questo turno.

Se un personaggio che controlli sta per effettuare sfondamento in questo attacco, ottieni invece un doppio ammontare di resistenza.

Questo cambiamento ha lo scopo di rendere il testo della carta allineato alle regole di gioco e di rendere più chiaro il funzionamento della carta.

Black Magic - Magia Nera **Colpo di Scena** **Costo di Avvio 3**

Testo Originale:

Gioca Magia Nera solo durante il tuo primo attacco in cui controlli un attaccante in questo turno. Metti una carta personaggio Underworld dalla tua pila delle carte KO in cima al tuo mazzo. Se lo fai, un attaccante bersaglio prende +3 ATK e +3 DEF in questo attacco.

Testo Aggiornato:

Gioca Magia Nera solo durante il tuo primo attacco in questo turno.

Metti una carta personaggio Underworld dalla tua pila delle carte KO in cima al tuo mazzo. Se lo fai, un attaccante bersaglio prende +3 ATK e +3 DEF in questo attacco.

Questo cambiamento ha lo scopo di rendere il testo della carta allineato alle regole di gioco e di rendere più chiaro il funzionamento della carta.

Blackheart, Figlio di Mephisto **Personaggio, Underworld** **Costo di Arruolamento 6** **14 ATK/10 DEF**

Testo Originale:

Scarta una carta personaggio Underworld >>> Blackheart non può essere stordito mentre attacca un personaggio con costo pari o inferiore a 4 o mentre difende da un personaggio con costo pari o inferiore a 4.

Testo Aggiornato:

Scarta una carta personaggio Underworld >>> Blackheart non può essere stordito mentre attacca un personaggio con costo pari o inferiore a 4 in questo turno o mentre difende da un personaggio con costo pari o inferiore a 4 in questo turno.

Daredevil, Guardian Devil – Devil, Demone Guardiano

Personaggio, Marvel Knights

Costo di Arruolamento 7

15 ATK/15 DEF

Testo Originale:

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

Quando hai resistenza pari o inferiore a 10, se Devil è nella tua area nascosta, spostalo nella tua area visibile.

Testo Aggiornato:

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

Quando Devil entra in gioco o viene recuperato, se hai resistenza pari o inferiore a 10 e Devil è nascosto, spostalo nella tua area visibile.

Ogni volta che perdi resistenza, se hai resistenza pari o inferiore a 10 e Devil è nascosto, spostalo nella tua area visibile.

Questo cambiamento è dovuto al fatto che i poteri innescati dallo stato sono diventati obsoleti. Il nuovo testo trasforma i poteri innescati dallo stato di Devil in due poteri innescati (da un evento).

Head Shot – Colpo di Forza

Colpo di Scena

Costo di Avvio 1

Testo Originale:

Gioca Colpo di Forza solo durante il tuo primo attacco in questo turno.

Un attaccante bersaglio Marvel Knights prende +X ATK in questo attacco, dove X è il costo di quel personaggio.

Testo Aggiornato:

Gioca Colpo di Forza solo durante il tuo primo attacco in cui controlli un attaccante in questo turno.

Un attaccante bersaglio Marvel Knights prende +X ATK in questo attacco, dove X è il costo di quel personaggio.

Questo cambiamento ha lo scopo di rendere il testo della carta allineato alle regole di gioco e di rendere più chiaro il funzionamento della carta.

Mephisto, Padre della Menzogna

Personaggio, Underworld
Costo di Arruolamento 8
15 ATK/20 DEF
Volo, Attacco a distanza

Testo Originale:

Arruola Mephisto solo se hai tre o più carte personaggio Underworld nella tua pila delle carte KO.

Non puoi perdere la partita.

All'inizio della tua interfase di attacco, metti KO tre personaggi che controlli.

Testo Aggiornato:

Arruola Mephisto solo se hai tre o più carte personaggio Underworld nella tua pila delle carte KO.

Non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita.

All'inizio della tua interfase di attacco, metti KO tre personaggi che controlli.

Questo cambiamento fa sì che un avversario non possa vincere la partita attraverso una diversa condizione di vittoria, come Elezioni Manipolate o Il Sogno di Xavier.

Moon Knight, Marc Spector
Personaggio, Marvel Knights
Costo di Arruolamento 4
7 ATK/6 DEF

Testo Originale:

Moon Knight prende +3 ATK e +1 DEF mentre hai l'iniziativa.

Crescita 2: Quando Moon Knight entra in gioco, se hai l'iniziativa, prende +4 in questo turno.

Altrimenti, prende +6 ATK in questo turno.

Testo Aggiornato:

Moon Knight prende +3 ATK e +1 DEF mentre hai l'iniziativa.

Crescita 2: Quando Moon Knight entra in gioco, prende +4 in questo turno se hai l'iniziativa.

Altrimenti, prende +6 ATK in questo turno.

Questo cambiamento ha lo scopo di rendere il testo della carta allineato alle regole di gioco e di rendere più chiaro il funzionamento della carta.

Never Give Up! - Mai Arrendersi!
Colpo di Scena
Costo di Avvio 4

Testo Originale:

Gioca Mai Arrendersi! solo durante il tuo primo attacco in questo turno.

Metti KO un personaggio che controlli con team di affiliazione diverso da X-Statix. Se lo fai, fai tornare pronto un attaccante X-Statix che controlli. (Il personaggio che hai messo KO può avere il team di affiliazione X-Statix in aggiunta ai suoi team di affiliazione)

Testo Aggiornato:

Gioca Mai Arrendersi! solo durante il tuo primo attacco in cui controlli un attaccante in questo turno.

Metti KO un personaggio che controlli con team di affiliazione diverso da X-Statix. Se lo fai, fai tornare pronto un attaccante X-Statix che controlli. (Il personaggio che hai messo KO può avere il team di affiliazione X-Statix in aggiunta ai suoi team di affiliazione)

Questo cambiamento ha lo scopo di rendere il testo della carta allineato alle regole di gioco e di rendere più chiaro il funzionamento della carta.

Scarlet Spider <> Spider-Man, Successore

Personaggio, Spider-Friends

Costo di Arruolamento 2

2 ATK/2DEF

Testo Originale:

Ogni volta che un personaggio con nome Scarlet Spider entra in gioco sotto il tuo controllo, puoi spostarlo nella tua area nascosta.

Testo Aggiornato:

Ogni volta che un personaggio con nome Spider-Man entra in gioco sotto il tuo controllo, puoi spostarlo nella tua area nascosta.

Questo cambiamento corregge un errore di stampa che contiene il nome errato “Scarlet Spider” nel riquadro di testo.

Stilt-Man, Wilbur Day

Personaggio, Crime Lords

Costo di Arruolamento 2

3 ATK/2 DEF

Testo Originale:

Ogni volta che un personaggio controllato da un avversario riceve uno o più segnalini o entra in gioco con uno o più segnalini, metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF su Stilt-Man.

Crescita 1: Quando Stilt-Man entra in gioco, metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF su di esso.

Testo Aggiornato:

Ogni volta che un personaggio controllato da un avversario riceve uno o più segnalini o entra in gioco con uno o più segnalini, se quel personaggio non ha nome Stilt-Man, metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF su Stilt-Man.

Crescita 1: Quando Stilt-Man entra in gioco, metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF su di esso.

Questo cambiamento impedisce la creazione di un loop infinito che porta a una partita patta, nel caso in cui entrambi i giocatori controllino Stilt-Man.

Werewolf by Night, Jack Russell

Personaggio, Underworld

Costo di Arruolamento 2

2 ATK/2 DEF

Testo Originale:

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

All'inizio della fase di battaglia, se hai l'iniziativa, Werewolf by Night prende +1 ATK e +1 DEF in questo turno. Altrimenti, metti la prima carta del tuo mazzo nella tua pila delle carte KO.

Testo Aggiornato:

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

All'inizio della fase di battaglia, Werewolf by Night prende +1 ATK e +1 DEF in questo turno se hai l'iniziativa. Altrimenti, metti la prima carta del tuo mazzo nella tua pila delle carte KO.

Questo cambiamento ha lo scopo di rendere il testo della carta allineato alle regole di gioco e di rendere più chiaro il funzionamento della carta.