MARVEL CHAMPIONS

IL GIOCO DI CARTE

Le modifiche più recenti sono evidenziate in rosso.

COMPENDIO DELLE REGOLE

VERSIONE 1.5

PANORAMICA

Questo documento è concepito come fonte definitiva di informazioni sulle regole, ma non insegna ai giocatori a giocare. I giocatori dovranno prima leggere il Manuale di Gioco nella sua interezza, per poi usare questo Compendio delle Regole quando necessario nel corso della partita.

La maggior parte di questo documento è composto da un glossario, che presenta in ordine alfabetico i termini e le situazioni che i giocatori possono incontrare nel corso di una partita. Questa sezione dovrebbe essere la prima destinazione dei giocatori che hanno una o più domande sulle regole.

Le tre appendici alla fine del compendio presentano le regole di personalizzazione dei mazzi, le regole di preparazione e l'anatomia delle carte.

LE REGOLE D'ORO

Se il testo di questo Compendio delle Regole contraddice direttamente il testo del Manuale di Gioco, il testo del Compendio delle Regole ha la precedenza.

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo del Compendio delle Regole o del Manuale di Gioco, il testo della carta ha la precedenza

LA REGOLA NERA

Se i giocatori non riescono a trovare la risposta a un conflitto di regole o di tempistiche in questo Compendio delle Regole, risolvere il conflitto nel modo che i giocatori percepiscono come il peggiore possibile in quel momento relativamente alla vittoria dello scenario e proseguire con la partita.

LIMITE AI COMPONENTI

Non c'è limite al numero di segnalini minaccia, segnalini danno, segnalini accelerazione carte status o gettoni multiuso che possono essere in gioco in un determinato momento.

Se i giocatori esauriscono i segnalini o le carte status, possono usare altri segnalini o monete come sostituti.

PANORAMICA DEL ROUND

Di seguito è fornita una panoramica del round di gioco e delle voci del glossario che descrivono ogni parte del round di gioco.

1. Iniziare la Fase dei Giocatori. **Vedi:** Fase dei Giocatori.
2. Svolgere il turno di ogni giocatore. **Vedi:** Turno del giocatore.
3. Terminare la Fase dei Giocatori. **Vedi:** Fine della Fase dei Giocatori.
4. Iniziare la Fase del Criminale. **Vedi:** Fase del Criminale.
5. Collocare le minacce sulla trama principale. **Vedi:** Trama Principale.
6. Attivare criminale e gregari. **Vedi:** Attivazione, Attacco (Attivazione Nemica), Schema (Attivazione Nemica).
7. Distribuire le carte incontro. **Vedi:** Distribuire.
8. Rivelare e risolvere le carte incontro. **Vedi:** Rivelare.
9. Passare il segnalino primo giocatore. **Vedi:** Primo Giocatore.
10. Terminare il round. Proseguire con il passo 1 del round di gioco successivo.

GLOSSARIO

ACCELERAZIONE (ICONA –)

Le icone accelerazione rappresentano le forze aggiuntive che supportano i piani nefasti del criminale.

Durante il passo 1 della Fase del Criminale, collocare X minacce aggiuntive alla trama principale, dove X è il numero di segnalini accelerazione in gioco.

- Un'icona accelerazione può essere rimossa dal gioco sconfiggendo la carta incontro su cui è stampata.

Vedi anche: Fase del Criminale, Icona, Minaccia, Trama Principale

ACCELERAZIONE (SEGNALINO)

I segnalini accelerazione hanno la stessa funzione delle icone accelerazione (ma non sono considerati icone accelerazione). Sono collocati a fianco della trama principale per ricordare di collocare X minacce aggiuntive alla trama principale (dove X è il numero di segnalini accelerazione in gioco) durante il passo 1 della Fase del Criminale. I segnalini accelerazione entrano in gioco grazie a due effetti:

- Se il mazzo degli incontri termina le carte, collocare 1 segnalino accelerazione sulla trama principale.
- Gli effetti delle carte possono richiedere ai giocatori di far entrare in gioco un segnalino accelerazione.
  - I segnalini accelerazione collocati sulle carte diverse dalla trama principale aggiungono comunque minaccia alla trama principale durante il passo 1 della Fase del Criminale.

I segnalini accelerazione non possono essere rimossi dal gioco. Diversamente dagli altri segnalini, quando una carta trama principale esce dal gioco, i segnalini accelerazione a fianco ad essa non vengono scartati.

- I segnalini accelerazione collocati sulle carte incontro diverse dalla trama principale vengono rimossi dal gioco quando la carta su cui sono collocati esce dal gioco.

Vedi anche: Fase del Criminale, Limite ai Componenti, Mazzo degli Incontri, Trama Principale

AGGETTIVO QUALIFICATIVO

Se il testo di una capacità include un aggettivo qualificativo preceduto da più termini, l'aggettivo si applica a ogni oggetto della lista, se possibile. *Per esempio, nella frase "ogni carta personaggio e carta aggiunta pronti", la parola "pronti" si applica sia a "carta personaggio" che a "carta aggiunta".*

AGGIUNTA

Un'aggiunta è un tipo di carta incontro.

Quando un'aggiunta entra in gioco, viene assegnata a un'altra carta o a un altro elemento di gioco.

- Se un'aggiunta viene assegnata a un personaggio, può modificare i suoi valori di ATT, INT e/o TRA, come indicato dai valori nei campi corrispondenti della carta aggiunta.
  - Se un'aggiunta ha dei modificatori di INT/TRA, modifica il valore di TRA se il personaggio con quell'aggiunta è un criminale o un gregario, e modifica il valore di INT se il personaggio con quell'aggiunta è un eroe o un alleato.

- Se un'aggiunta modifica un valore che il personaggio a cui è assegnata non possiede, quel modificatore viene ignorato. *(Per esempio, se un'aggiunta fornisce +1 ATT a un alter ego, quell'alter ego non ottiene +1 ATT.)*

- Se un'aggiunta usa le parole "tu" o "tuo" (o, più in generale, una frase alla seconda persona singolare), si riferisce al controllore del componente con quell'aggiunta.

Vedi anche: Assegnare, Carta Incontro, Entrare in Gioco

AGGIUNTIVO

Vedi anche: Effetto di Alterazione

ALLEANZA

Quando un giocatore dichiara la sua intenzione di giocare una carta con la parola chiave Alleanza, qualsiasi altro giocatore può aiutarlo a pagare i costi di quella carta.

Vedi anche: Costo, Lanciare Capacità/Giocare Carte, Parola Chiave

ALLEATO

Un alleato è un tipo di carta giocatore che rappresenta gli amici, i sostenitori o i compagni di un'identità.

- Se un alleato entra in gioco, rimane in gioco finché la capacità di una carta o un effetto di gioco non lo fa uscire dal gioco. Se i punti ferita rimanenti di un alleato scendono a 0, quell'alleato è sconfitto e viene scartato dal gioco.
- Durante il suo turno, un giocatore può usare un qualsiasi numero di alleati sotto il suo controllo per attaccare o intervenire. Un alleato deve esaurirsi per attaccare o intervenire.
- Dopo che un alleato è stato usato per attaccare o intervenire, infliggere un ammontare di danni conseguenti a quell'alleato pari al numero di icone danno conseguente (✶) sotto al campo di ATT o INT di quell'alleato. (Se l'alleato tenta di attaccare mentre è stordito o di intervenire mentre è confuso, non subirà danno conseguente.)
- Se un giocatore viene attaccato, un qualsiasi giocatore può esaurire un alleato sotto il suo controllo per difendere dall'attacco. Se un alleato difende da un attacco, tutti i danni dell'attacco vengono inflitti all'alleato.
- Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate risolte dagli alleati in gioco sotto il controllo di un giocatore non sono considerate come effettuate dall'identità di quel giocatore.

Vedi anche: Danno Conseguente, Limite di Alleati, Punti Ferita

ALTER EGO

Vedi anche: Identità, Sembianza

ALTRIMENTI

Un effetto che inizia con "altrimenti" si risolve solo se l'effetto precedente non ha potuto risolversi.

- Se l'effetto precedente può essere risolto almeno parzialmente, l'effetto con "altrimenti" non si risolve.

Vedi anche: Effetto di Sostituzione

AMBIENTE

Una carta ambiente entra in gioco nell'area di gioco del criminale ed è attiva fintanto che rimane in gioco.

Una carta ambiente entra in gioco accanto al criminale ed è attiva fintanto che rimane in gioco.

- Se un ambiente entra in gioco, rimane in gioco finché la capacità di una carta o un effetto di gioco non fanno in modo che esca dal gioco.

Vedi anche: Carta Incontro, Criminale, Entrare in Gioco, Tipo di Carta, Uscire dal Gioco

AMICO

Amico è un termine generico che si riferisce alle carte controllate dai giocatori.

AMPLIFICAZIONE (ICONA – ✈)

Le icone amplificazione rappresentano le innumerevoli forze che stanno potenziando o sostenendo il criminale.

Quando una carta potenziamento è girata a faccia in su **durante un'attivazione nemica**, aggiungere 1 icona potenziamento aggiuntiva a quella carta per ogni icona amplificazione in gioco.

Vedi anche: Attivazione, Icona, Nemico, Potenziamento

ANNULLARE

Le capacità di alcune carte possono annullare certi effetti delle carte o di gioco.

- Le capacità di annullamento interrompono il lancio degli effetti e ne prevengono la risoluzione.
- Ogni volta che gli effetti di una capacità vengono annullati, la capacità (separatamente dai suoi effetti) è comunque considerata lanciata e gli eventuali costi sono comunque pagati. Viene prevenuto soltanto il lancio degli effetti, che non si risolvono.
- Se gli effetti di una carta evento vengono annullati, la carta è comunque considerata giocata e viene scartata.
- Se gli effetti di una carta insidia vengono annullati, la carta è comunque considerata rivelata e viene collocata nella pila degli scarti degli incontri.

Vedi anche: Capacità

AREA DI GIOCO

Esistono due tipi di aree di gioco: l'area di gioco di un giocatore e l'area di gioco del criminale.

- L'area di gioco di un giocatore contiene la carta identità, il mazzo, la mano e la pila degli scarti e l'indicatore dei punti ferita di quel giocatore, oltre e a qualsiasi carta in gioco sotto il suo controllo e ogni carta incontro a faccia in su o a faccia in giù nella sua area di gioco (come i gregari impegnati o le carte incontro che gli sono state distribuite).
- L'area di gioco del criminale contiene il mazzo del criminale, il mazzo della trama principale, il mazzo degli incontri, la pila degli scarti degli incontri e l'indicatore dei punti ferita del criminale, nonché ogni carta incontro in gioco che non è entrata in gioco nell'area di un giocatore (come le trame secondarie o gli ambienti).

- Una carta non può trovarsi in più di un'area di gioco nello stesso momento.

Vedi anche: Area di Gioco del Criminale, Area di Gioco del Giocatore, In Gioco/Fuori dal Gioco

AREA DI GIOCO DEL CRIMINALE

L'area di gioco del criminale è l'area di gioco in cui si trovano il mazzo del criminale, il mazzo della trama principale, il mazzo degli incontri, la pila degli scarti degli incontri e l'indicatore dei punti ferita del criminale.

- Quando entrano in gioco, le carte ambiente e le carte trama secondaria vengono collocate nell'area di gioco del criminale.
- Le carte aggiunta assegnate a carte nell'area di gioco del criminale si trovano nell'area di gioco del criminale. Le carte aggiunta assegnate alle carte nell'area di gioco di un giocatore si trovano nell'area di gioco di quel giocatore, e non nell'area di gioco del criminale.
- Le carte gregario impegnate con un giocatore si trovano nell'area di gioco di quel giocatore, e non nell'area di gioco del criminale.
- Le carte incombenza date a un giocatore si trovano nell'area di gioco di quel giocatore, e non nell'area di gioco del criminale.

Vedi anche: Aggiunta, Ambiente, Gregario, In Gioco/Fuori dal Gioco, Incombenza, Mazzo degli Incontri, Pila degli Scarti

AREA DI GIOCO DEL GIOCATORE

L'area di gioco di un giocatore è l'area di gioco dove si trovano la carta identità, il mazzo, la pila degli scarti e l'indicatore dei punti ferita di un giocatore. Ogni giocatore in gioco ha la propria area di gioco.

- Quando entrano in gioco, le carte alleato, le carte supporto e le carte miglioria vengono collocate nell'area di gioco di un giocatore.
- Le carte aggiunta assegnate alle carte nell'area di gioco del criminale non si trovano nell'area di gioco di un giocatore.
- Le carte gregario impegnate con un giocatore si trovano nell'area di gioco di quel giocatore, e non nell'area di gioco del criminale.
- Le carte incombenza ricevute da un giocatore sono nell'area di gioco di quel giocatore, e non nell'area di gioco del criminale.
- Per quanto le capacità delle carte possano avere effetto sulle carte in aree di gioco differenti, a meno che una regola del gioco o la capacità di una carta non specifichi diversamente, non è possibile giocatore carte nell'area di gioco di un altro giocatore.
- Se un giocatore viene eliminato dal gioco (a seguito della sconfitta della sua identità o per un altro motivo), la sua area di gioco viene rimossa dal gioco.

Vedi anche: Alleato, Eliminazione, Gregario, Identità, In Gioco/Fuori dal Gioco, Incombenza, Mazzo del Giocatore, Miglioria, Pila degli Scarti, Supporto

ASSEGNARE

Se una carta usa la formula "assegna a" (o una sua variante), deve essere assegnata all'elemento di gioco specificato quando entra in gioco (collocandola sotto quell'elemento, leggermente sporgente).

- Una volta che una carta è stata assegnata, rimane in gioco finché l'elemento a cui è stata assegnata non esce dal gioco (nel qual caso la carta assegnata viene scartata) oppure finché una capacità o un effetto di gioco non fa in modo che la carta assegnata esca dal gioco.
- Una carta assegnata si esaurisce e si ripristina indipendentemente dall'elemento di gioco a cui è assegnata.
- La legalità della frase "assegna a" viene verificata quando la carta sta per essere assegnata a un elemento di gioco, ma non viene verificata di nuovo dopo che è stata assegnata. Se il controllo di assegnazione iniziale non viene superato la carta non può essere assegnata, quindi rimane nel suo stato di gioco o nella sua zona di gioco precedente. Se una tale carta non può rimanere nel suo stato di gioco o nella sua zona di gioco precedente, viene scartata.

Vedi anche: Aggiunta, Miglioria

ASSUMERE UNA SEMBIANZA

Vedi anche: Sembianza

ATT

Vedi anche: Attacco (Azione del Giocatore), Potere Base

ATTACCO (ATTIVAZIONE NEMICA)

Un attacco è un tipo di attivazione nemica. Quando un nemico attacca, bersaglia un giocatore specifico risolvendo il suo attacco contro di lui. Per risolvere un attacco nemico si svolgono i passi seguenti:

1. Far ricevere al nemico 1 carta potenziamento a faccia in giù dal mazzo degli incontri. (Se è un gregario senza la parola chiave Criminoso ad attaccare, saltare questo passo.)
2. Se un giocatore desidera difendere, quel giocatore esaurisce 1 eroe o 1 alleato come difensore. Se è un giocatore diverso dal bersaglio a difendere, il giocatore difensore diventa il giocatore bersaglio per questo attacco.
3. Risolvere ogni carta potenziamento del nemico attaccante, una alla volta e nell'ordine in cui sono state distribuite, risolvendo i passi seguenti:
   - Girare la carta potenziamento a faccia in su.
   - Risolvere ogni capacità "**Potenziamento**", indicata dall'icona stella nell'area di potenziamento. (Ogni altra capacità della carta potenziamento viene ignorata.)
   - Aumentare il valore di ATT del nemico di 1 per ogni icona potenziamento sulla carta
   - Scartare la carta potenziamento.
   - Se il nemico possiede ancora carte potenziamento, ripetere i passi precedenti con la prossima carta potenziamento.

4. L'attacco infligge un ammontare di danni pari al valore di ATT modificato del nemico che attacca, con le modalità seguenti:
   - Se **un eroe effettua una difesa base** contro l'attacco, l'ammontare di danni inflitti è ridotto del valore di DIF di quell'eroe e i danni rimanenti dell'attacco sono inflitti a quell'eroe.
     - L'eroe difensore è considerato attaccato.
     - Se un eroe robusto effettua una difesa base, i danni vengono prima ridotti del valore di DIF di quell'eroe. Se i danni vengono ridotti a 0, la carta status Robusto non viene scartata.
   - Se **un alleato difende** dall'attacco, tutti i danni dell'attacco sono inflitti all'alleato (se l'alleato è sconfitto dall'attacco, gli ulteriori danni non si riversano sull'eroe).
     - L'alleato difensore è considerato attaccato.
   - Se **nessun personaggio difende** dall'attacco, l'attacco è considerato non difeso. Tutti i danni dell'attacco vengono inflitti all'identità che risolve questa attivazione.
     - L'identità del giocatore bersaglio è considerata attaccata.

Inoltre, agli attacchi nemici si applicano anche le seguenti regole:

- Le interruzioni che si innescano "quando il criminale lancia un attacco" hanno la stessa tempistica di quelle che si innescano "quando il criminale attacca".
- Dopo aver inflitto i danni dell'attacco, vengono risolte le capacità che si innescano dopo che un nemico ha attaccato o dopo che un personaggio ha difeso.
  - Se l'attacco di un nemico termina prima che i danni siano inflitti, le capacità che si innescano dopo che un personaggio ha difeso si risolvono, ma quelle che si innescano dopo che un nemico ha attaccato no.
  - Le capacità che si innescano dopo che un nemico "ti ha attaccato" si riferiscono al giocatore attaccato, anche se quel giocatore ha difeso con un alleato.

Vedi anche: Alleato, Attivazione, Bersaglio, Criminale, Criminoso, Danno, Difesa, Identità, Gregario, Modificatore, Nemico, Potenziamento

ATTACCO (AZIONE DEL GIOCATORE)

Alcuni effetti di gioco e capacità delle carte fanno riferimento a un attacco. Esistono vari modi diversi in cui può verificarsi un attacco:

- Un eroe o un alleato può usare il suo potere di attacco base per attaccare un nemico. Un personaggio deve esaurirsi per usare questo potere. Così facendo, infligge al nemico un ammontare di danni pari al proprio valore di ATT.
  - Un personaggio può effettuare un attacco base solo se c'è un nemico che può essere attaccato da quel personaggio o se quel personaggio è stordito.
- Se una capacità innescata è denominata come attacco, per esempio come "**Azione Eroe** *(attacco)*", risolvere quella capacità è considerato attaccare il bersaglio specificato. Tranne dove specificato diversamente dal testo della capacità, un eroe non si esaurisce quando usa una capacità di questo tipo.
  - Una capacità denominata come attacco è considerata un singolo attacco, anche se infligge più istanze di danno.
  - Quando una capacità aumenta i danni inflitti da una capacità di attacco, ogni istanza di danno di quella capacità di attacco che non include il termine "aggiuntivo" aumenta dell'ammontare specificato.
- Se una capacità riporta "Effettua i seguenti X attacchi in quest'ordine" seguita da 2 o più istanze di danno, ognuna di quelle istanze è considerata un attacco diverso.
  - Una capacità che aumenta i danni inflitti da un attacco aumenta soltanto i danni di uno degli attacchi di quella capacità, anche se tale capacità può essere innescata separatamente per ogni attacco.
- Gli attacchi degli eroi e degli alleati possono bersagliare qualsiasi nemico, a meno che la capacità di una carta *(come per esempio Guardia)* prevenga gli attacchi contro quel nemico.
- Quando un attacco infligge danni a più nemici, il personaggio attaccante ha attaccato ciascuno di quei nemici.
  - Ogni nemico attaccato con la parola chiave Ritorsione che sopravvive all'attacco infligge i danni da ritorsione al personaggio attaccante.
- Alcune capacità delle carte consentono al criminale e/o ai gregari di attaccare in altri momenti se le capacità in questione richiedono esplicitamente al criminale o al gregario di "attaccare".

Vedi anche: Alleato, Bersaglio, Criminale, Danno, Difesa, Gregario, Identità, Modificatore, Nemico, Potere Base, Ritorsione

ATTACCO CONTRO GLI ALLEATI

Alcuni effetti richiederanno a un criminale o a un gregario di attaccare direttamente un alleato. In questo caso, ogni danno non difeso di quell'attacco viene collocato sull'alleato attaccato.

- Ogni capacità di potenziamento che si riferisce a "te" (o, più in generale, una frase alla seconda persona singolare) si riferisce al giocatore che controlla l'alleato attaccato.
- Le capacità che si innescano quando il nemico attaccante "ti attacca" non si innescano.
- I giocatori possono difendere da questi attacchi normalmente, dichiarando un eroe o un alleato come difensore.
- Se l'attacco ha la parola chiave Sopraffazione e sconfigge un alleato (l'alleato attaccato o un alleato difensore), i danni in eccesso vengono inflitti all'identità del giocatore che controllava l'alleato sconfitto.

Vedi anche: Alleato, Attacco (Attivazione Nemica), Bersaglio, Difesa

ATTIVAZIONE

Esistono due tipologie di attivazione nemica: un'attivazione di attacco un'attivazione di trama. Se il criminale attacca o trama, quella è considerata un'attivazione.

- Durante il passo 2 della Fase del Criminale, il criminale si attiva una volta per giocatore, in ordine di gioco. Se l'identità del giocatore che risolve l'attivazione è nella sembianza di eroe, il criminale lancia un attacco contro l'identità di quel giocatore. Se l'identità del giocatore che risolve l'attivazione è nella sembianza di alter ego, il criminale lancia una trama.
- Durante il passo 2 della Fase del Criminale, ogni gregario impegnato con un giocatore si attiva contro quel giocatore. Se l'identità del giocatore impegnato è nella sembianza di eroe, il gregario lancia un attacco contro l'identità di quel giocatore. Se l'identità del giocatore impegnato è nella sembianza di alter ego, il gregario lancia una trama.
- Anche le capacità di alcune carte possono fare in modo che un nemico attacchi o trami. Anche queste sono considerate attivazioni.
- Ogni volta che il criminale si attiva, far ricevere 1 carta potenziamento al criminale dal mazzo degli incontri per quell'attivazione.
- Se più nemici si attivano simultaneamente contro un giocatore, risolvere prima le eventuali attivazioni del criminale (nell'ordine a scelta di quel giocatore) e successivamente quelle dei gregari (nell'ordine a scelta di quel giocatore).
- Se un gregario che sta risolvendo la propria attivazione esce dal gioco, la sua attivazione termina immediatamente e nessun ulteriore passo di quell'attivazione viene risolto.

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Fase del Criminale, Gregario, Nemico, Potenziamento, Trama (Attivazione Nemica)

ATTIVAZIONE NEMICA

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Attivazione, Trama (Attivazione Nemica)

AZIONE

"**Azione**" è un tipo di capacità innescata. Ai giocatori è consentito innescare le capacità di azione durante il loro turno, o su richiesta durante i turni degli altri giocatori.

- I giocatori possono innescare soltanto le capacità di azione sulle carte che controllano o sulle carte incontro.
  - I giocatori non possono innescare le capacità di azione sulle incombenze nelle aree di gioco degli altri giocatori.

Vedi anche: Capacità, Turno del Giocatore

BERSAGLIO

Se una funzione di gioco o la capacità di una carta è indirizzata a un elemento di gioco *(come un attacco che infligge danni a un nemico)*, quell'elemento di gioco diventa il bersaglio di quella funzione o capacità per tutta la durata della risoluzione di quella funzione o capacità.

- Se una capacità specifica 1 o più bersagli, quella capacità può essere lanciata solo se ha almeno 1 bersaglio valido. *(Per esempio, una capacità "Infliggi 5 danni a un gregario" non può essere lanciata se non ci sono gregari in gioco.)*
  - La formula "scegli un [elemento di gioco]" (o una sua variante) indica che 1 o più bersagli devono essere selezionati affinché una capacità possa essere lanciata.
  - Alcuni esempi di bersagli includono (ma non sono limitati a): "il criminale", "un gregario", "un nemico", "una trama", "la minaccia", "un eroe", "un alleato", "un personaggio", "un giocatore, "una carta" e "tu".
- Se una capacità dichiara che una carta non può effettuare una funzione di gioco *(per esempio, "il personaggio con questa aggiunta non può essere ripristinato")*, quella carta non può essere scelta come bersaglio di una capacità che gli farebbe tentare di effettuare quella funzione di gioco.
- Se una capacità dichiara che una carta non può essere attaccata o che non è possibile intervenire su di essa, quella carta non può essere scelta come bersaglio di un tentativo di attacco o intervento.
- Una capacità che ripristina una carta non può bersagliare una carta pronta.
- Una capacità che esaurisce una carta non può bersagliare una carta esaurita.

Vedi anche: Capacità, Scegliere (Elemento di Gioco)

CAMBIARE SEMBIANZA

Vedi anche: Sembianza

CAPACITÀ

Una capacità è un testo di gioco su una carta che spiega cosa fa (o può fare quella carta).

- Le capacità delle carte interagiscono soltanto con le carte che sono in gioco, a meno che una capacità non si riferisca specificamente a un'area o a un elemento fuori dal gioco.
- Le capacità delle carte eroe, alter ego, alleato, miglioria e supporto possono essere usate soltanto se la carta è in gioco, a meno che la capacità non specifichi esplicitamente che può essere usata da uno stato fuori dal gioco. Le carte evento interagiscono implicitamente con il gioco da un'area fuori dal gioco, come previsto dalle regole del tipo di carta evento.
- Se una capacità specifica 1 o più bersagli, quella capacità può essere lanciata solo se ha almeno 1 bersaglio valido. *(Per esempio, una capacità "Infliggi 5 danni a un gregario" non può essere lanciata se non ci sono gregari in gioco.)*
  - Alcuni esempi di bersagli includono (ma non sono limitati a): "il criminale", "un gregario", "un nemico", "una trama", "la minaccia", "un eroe", "un alleato", "un personaggio", "un giocatore, "una carta" e "tu".
- Quando una capacità possiede più di una frase di testo, leggerla per intero per verificare se ci sono effetti di alterazione che possono cambiare il modo in cui quella capacità viene risolta. Poi risolverla una frase alla volta.
- Una capacità preceduta da un innesco di tempistica in grassetto seguito da due punti è definita capacità innescata. Una capacità senza un innesco di tempistica in grassetto è definita capacità costante.
- Le capacità delle carte non possono risolversi durante la preparazione, a meno che non siano precedute da un innesco di tempistica "Preparazione".

- La risoluzione dei tipi seguenti di capacità è obbligatoria: costante, preparazione, quando rivelata, quando sconfitta, interruzione obbligata, risposta immediata, potenziamento e parola chiave. Se uno di questi tipi di capacità usa la formula "puoi" (o una sua variante), la parte della capacità che segue la parola "puoi" è facoltativa.
- La risoluzione dei tipi seguenti di capacità è facoltativa: azione, interruzione, risposta e risorsa. Il giocatore che controlla la carta con la capacità facoltativa decide se usare o meno quella capacità nella tempistica appropriata. Qualsiasi giocatore può innescare una capacità del genere presente su una carta incontro.

Capacità Costante: Una capacità costante è una qualsiasi capacità non parola chiave il cui testo non contenga un innesco di tempistica in grassetto che definisca il suo tipo di capacità. Una capacità costante diventa attiva non appena la sua carta entra in gioco e resta attiva mentre tale carta è in gioco.

- Alcune capacità costanti cercano continuamente una condizione specifica (denotata da parole come "durante", "se" o "mentre"). Gli effetti di tali capacità sono attivi in qualsiasi momento in cui la condizione specifica è soddisfatta.
- Se più istanze della stessa capacità costante sono in gioco, ogni istanza influenza il gioco indipendentemente.

Capacità Innescata: Una capacità innescata è indicata da un innesco di tempistica in grassetto seguito da due punti e dal resto del testo della capacità.

- Se l'innesco di tempistica non contiene la parola "**Obbligato**" (o una sua variante), tutte le capacità di azione e di risposta sono facoltative.
- Le capacità obbligate, le capacità quando rivelata e le capacità quando sconfitta sono innescate dal gioco al punto di tempistica appropriato della capacità in questione.
- Se l'innesco di tempistica di una capacità contiene la parola "Eroe" o "Alter Ego", quella capacità può essere usata solo se il giocatore che la innesca ha la sembianza specificata.
- Se un innesco di tempistica è delimitato da virgolette, il testo citato non è un innesco di tempistica in sé, ma si riferisce invece alle altre capacità con quell'innesco.

Tempistiche: Alcune capacità hanno la priorità di tempistica su altre capacità. In dettaglio, la priorità di tempistica delle capacità è:

1. Carte status.
2. Capacità costanti e parole chiave.
3. Capacità di interruzione obbligata.
4. Capacità di interruzione.
5. Capacità quando sconfitto e quando rivelata.
6. Capacità di risposta obbligata.
7. Capacità di risposta.
8. Danni conseguenti.

Vedi anche: Aggettivo Qualificativo, Annullare, Azione, Capacità di Risorsa, E, Effetto di Alterazione, Effetto di Sostituzione, Effetto Persistente, Effetto Ritardato, In Gioco/Fuori dal Gioco, Interruzione, Lanciare Capacità/Giocare Carte, Obbligato, Poi, Quando Rivelata, Quando Sconfitta, Risoluzione Simultanea, Risposta, Speciale, Stare Per

CAPACITÀ DI RISORSA

Una capacità di risorsa è un tipo di capacità innescata, identificata dall'innesco di tempistica "**Risorsa**" in grassetto.

- Una capacità di risorsa può essere innescata in qualsiasi momento in cui il giocatore che controlla la capacità genera risorse per pagare un costo.
  - Una capacità di risorsa che genera una risorsa per un tipo specifico di costo non può essere innescata per pagare un costo di tipo diverso. *(Per esempio, una capacità di risorsa che genera una risorsa per una carta aspetto non può essere innescata per pagare il costo di una carta non aspetto.)*

Vedi anche: Capacità, Costo, Risorsa

CAPACITÀ REFERENZIALE

Alcune capacità, dette referenziali, si riferiscono a carte specifiche chiamandole per nome.

- Se una capacità riporta il nome della carta stessa su cui si trova tale capacità, quella capacità è detta autoreferenziale. Una capacità autoreferenziale fa riferimento soltanto alla carta a cui appartiene la capacità e non ad altre carte con lo stesso nome.
- Se una capacità su una carta specifica di identità riporta il nome dell'identità a cui appartiene, fa riferimento soltanto a quell'identità e non ad altre carte che potrebbero condividere un nome con quell'identità.
- Se una capacità non autoreferenziale e non su una carta specifica di identità riporta il nome di una carta e ci sono più carte con quel nome in gioco, il giocatore che risolve quella capacità può scegliere quale carta con quel nome rendere il bersaglio di quella capacità.

Vedi anche: Capacità, Carta Specifica di Identità, Classificazione, Identità, Personaggio

CARTA A DUE LATI

Una carta è definita a due lati se nessuno dei suoi lati ha un retro di carta *(giocatore, nemico o incontro)*.

- Quando una carta a due lati sta per essere messa da parte o per entrare in un'area fuori dal gioco diversa dalla galleria delle vittorie, quella carta viene rimossa dal gioco.
- Se una carta a due lati ha i lati ***"Solo Modalità Standard"*** e ***"Solo Modalità Esperto"***, viene messa in gioco sul lato corrispondente alla modalità giocata.

Vedi anche: Carta Giocatore, Carta Incontro, Criminale, In Gioco/Fuori dal Gioco, Vittoria X

CARTA ASPETTO

Le carte classificate come "aspetto" sono tutte quelle carte che appartengono agli aspetti Autorità, Giustizia, Offensiva e/o Protezione.

- Durante la creazione di un mazzo del giocatore, un giocatore deve scegliere 1 dei 4 aspetti *(Autorità, Giustizia, Offensiva o Protezione)* per personalizzarlo. Il resto del suo mazzo *(la parte che non è riservata alle carte specifiche di identità)* può quindi essere personalizzato con le carte che appartengono all'aspetto scelto.

- L'aspetto di una carta è indicato dal nome dell'aspetto stampato in basso sulla carta, nello spazio di classificazione di composizione.

Vedi anche: Carta Base, Carta Specifica di Identità, Classificazione, Appendice I: Mazzi Personalizzati

CARTA BASE

Le carte classificate come "base" sono carte che non sono associate ad alcuna identità o aspetto specifico.

- Durante la creazione di un mazzo del giocatore, un giocatore può personalizzare il resto del suo mazzo *(la parte che non è riservata alle carte specifiche di identità)* usando le carte base.
- Una carta è definita base se ha la parola "base" stampata in basso sulla carta, nello spazio di classificazione di composizione.
- Le carte base non sono carte aspetto.

Vedi anche: Carta Aspetto, Carta Specifica di Identità, Classificazione, Appendice I: Mazzi Personalizzati

CARTA GIOCATORE

Esistono sei tipi di carta giocatore: alleato, evento, identità, miglioria, risorsa e supporto.

- Le carte giocatore possono appartenere a varie classificazioni, come nel caso delle carte specifiche di identità o delle carte giocatore aspetto.
- La maggior parte delle carte giocatore ha il retro blu.

Vedi anche: Alleato, Categoria, Evento, Identità, Miglioria, Risorsa (Carta), Supporto, Appendice I: Mazzi Personalizzati

CARTA INCONTRO

Esistono otto tipi di carte incontro: aggiunta, ambiente, criminale, gregario, incombenza, insidia, trama principale e trama secondaria.

- Le carte incontro possono appartenere a varie classificazioni, come nel caso delle carte incontro specifiche di scenario o le carte incontro set modulare.
- La maggior parte delle carte incontro ha il retro arancione.

Vedi anche: Aggiunta, Ambiente, Classificazione, Criminale, Gregario, Incombenza, Insidia, Trama Principale, Trama Secondaria, Appendice I: Mazzi Personalizzati

CARTA SPECIFICA DI CAMPAGNA

Le carte classificate come "specifiche di campagna" sono carte che appartengono al set di una campagna.

- Le carte specifiche di campagna possono essere usate solo durante una campagna dello stesso prodotto a cui appartengono (determinata dall'icona set di quel prodotto).
- Le regole di ogni campagna stabiliscono come i giocatori possono utilizzare le carte specifiche di campagna nel corso di quella campagna.
- Una carta specifica di campagna è contrassegnata dalla parola "Campagna" stampata in basso sulla carta, nello spazio di classificazione di composizione.

Vedi anche: Campagna, Classificazione

CARTA SPECIFICA DI IDENTITÀ

Le carte classificate come "specifiche di identità" sono carte che appartengono al set di un'identità.

- Il mazzo di un giocatore deve includere ogni carta specifica di identità associata alla carta identità scelta. Nel mazzo va inclusa sempre l'esatta quantità di ogni carta di quel set specifico di identità.
- Le carte specifiche di identità (assieme alle carte incombenza e alle carte del set di incontri nemesi) possono essere usate assieme all'identità corrispondente solo se quelle carte condividono l'icona set con quell'identità.
- Una carta specifica di identità è riconoscibile per l'icona identità stampata nell'angolo in basso a destra della carta.
  - Le carte identità sono carte specifiche di identità.

Vedi anche: Carta Aspetto, Carta Base, Classificazione, Identità, Set Nemesi, Appendice I: Mazzi Personalizzati

CARTA SPECIFICA DI SCENARIO

Le carte classificate come "specifiche di scenario" sono carte che appartengono al set di uno scenario.

- Uno scenario deve includere ogni carta specifica di scenario associata a quello scenario. L'esatta quantità di ogni carta in quel set è determinata dallo scenario.
- Nella maggior parte degli scenari, le carte specifiche di scenario sono divise in 3 mazzi: il mazzo del criminale (che include le carte criminale di quello scenario), il mazzo della trama principale (che include le carte trama principale di quello scenario) e il mazzo degli incontri (che include le carte aggiunta, ambiente, gregario, insidia e trama secondaria di quello scenario).
- Una carta specifica di scenario è riconoscibile per il nome dello scenario a cui è associata stampato in basso sulla carta, nello spazio del nome del set di incontri.

Vedi anche: Classificazione, Appendice I: Mazzi Personalizzati

CARTA STATUS

Una carta status rappresenta i vari stati in cui un personaggio potrebbe trovarsi durante la partita.

Quando un personaggio riceve una carta status, si prende una carta status del tipo specificato dalla riserva e la si colloca su quel personaggio.

- Un personaggio non può possedere più di 1 carta status di ogni tipo alla volta.
  - Un personaggio con la parola chiave Tempra può possedere 1 carta status Confuso aggiuntiva e 1 carta status Stordito aggiuntiva.
- Le capacità delle carte status hanno priorità di tempistica su tutte le capacità delle carte conflittuali.

Le carte status sono:

Confuso – Una carta status Confuso previene l'intervenire o il tramare da parte di un personaggio. (**Vedi:** Confuso/Confondere)

Robusto – Una carta status Robusto previene il subire danni da parte di un personaggio. (**Vedi:** Robusto/Irrobustire)

Stordito – Una carta status Stordito previene l'attaccare da parte di un personaggio. (**Vedi:** Stordito/Stordire)

Vedi anche: Alleato, Attacco (Attivazione Nemica), Attacco (Azione del Giocatore), Confuso/Confondere, Criminale, Danno, Effetto di Sostituzione, Gregario, Identità, Potere Base, Robusto/Irrobustire, Sembianza, Stordito/Stordire

CERCARE

Quando a un giocatore viene richiesto di cercare una carta, quel giocatore ha il permesso di guardare ogni carta nell'area in cui cerca.

Se il giocatore trova una carta che soddisfa i criteri della ricerca, aggiunge quella carta alla zona di gioco indicata dalle istruzioni dell'effetto di ricerca.

- Se un giocatore trova più carte che soddisfano i criteri di una ricerca, sceglie tra quelle opzioni.
- Si considera che le carte in cui si effettua la ricerca non escano dall'area cercata.
- Una volta completato un qualsiasi passo di gioco, effetto di gioco o capacità di una carta che richiede una ricerca in tutto il mazzo o in parte di esso, mescolare il mazzo nella sua interezza.

Vedi anche: Mazzo degli Incontri, Mazzo del Giocatore, Mescolare

CLASSIFICAZIONE

La classificazione di una carta definisce il gruppo a cui quella carta appartiene, ed è determinata da alcune caratteristiche specifiche.

- Le carte classificate come "specifiche di identità" sono carte che appartengono al set di un'identità. (**Vedi:** Carta Specifica di Identità)
- Le carte classificate come "aspetto" sono carte che appartengono agli aspetti Autorità, Giustizia, Offensiva e/o Protezione. (**Vedi:** Carta Aspetto)
- Le carte classificate come "base" sono carte che non sono associate ad alcuna identità o aspetto specifici. (**Vedi:** Carta Base)
- Le carte classificate come "specifiche di scenario" sono carte che appartengono alle carte che accompagnano il set di uno scenario. (**Vedi:** Carta Specifica di Scenario)
- Le carte classificate come "set modulare" sono carte che appartengono a un set di incontri modulare. (**Vedi:** Set di Incontri Modulare)
- Le carte classificate come "specifiche di campagna" sono carte che possono essere usate solo durante una campagna appartenente allo stesso prodotto. (**Vedi:** Carta Specifica di Campagna)
- Le carte classificate come "standard" sono carte che vengono aggiunte alla maggior parte degli scenari. (**Vedi:** Modalità di Gioco, Set Standard)
- Le carte classificate come "esperto" sono carte che vengono aggiunte agli scenari giocati in modalità esperto. (**Vedi:** Modalità di Gioco, Set Esperto)

COLPO RAPIDO

Dopo che un gregario con Colpo Rapido ha impegnato un giocatore la cui identità è nella sembianza di eroe, quel gregario attacca quel giocatore.

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Giocatore, Impegnare, Parola Chiave, Sembianza, Testo Riassuntivo

CONDIZIONE INNESCANTE

Una condizione innescante è un'occorrenza specifica che si verifica nel gioco. Sulle capacità delle carte, la condizione innescante è l'elemento della capacità che fa riferimento a una tale occorrenza, indicando il punto di tempistica in cui la capacità può essere usata. La descrizione della condizione innescante di una capacità solitamente segue la parola "quando" o "dopo".

- Ogni capacità di interruzione o di risposta può essere innescata una sola volta per condizione innescante.
  - Più copie della stessa carta con un'interruzione o una risposta possono essere innescate dalla stessa condizione innescante.
- Se una singola occorrenza di gioco crea più condizioni innescanti (come nel caso di un singolo attacco che fa in modo sia che un personaggio subisca danni, sia che venga sconfitto), quelle condizioni innescanti sono gestite con una singola finestra di interruzione e una singola finestra di risposta. Durante ognuna di queste finestre, le capacità che fanno riferimento a qualsiasi condizione innescante creata dall'occorrenza possono essere usate in qualsiasi ordine.

Vedi anche: Interruzione, Risposta

CONFUSO/CONFONDERE

Confuso è uno status che previene la collocazione o la rimozione di minacce da parte di un personaggio, rispettivamente con la sua prossima trama o il suo prossimo intervento.

- Se una capacità "confonde" un personaggio, far ricevere 1 carta status Confuso a quel personaggio.
- Un personaggio è confuso se possiede una carta status Confuso.
  - Un personaggio con la parola chiave Tempra è confuso solo se possiede 2 carte status Confuso.
- Se un personaggio ha una capacità che recita che "non può essere confuso", non è possibile far ricevere carte status Confuso a quel personaggio.
- Se un eroe o un alleato confuso tenta di intervenire o di usare una capacità di intervento, scartare invece la sua carta Confuso. I costi richiesti dal tentativo di intervento, compreso l'esaurimento del personaggio, devono comunque essere pagati.
  - Un eroe o alleato confuso può tentare di intervenire o di usare una capacità di intervento anche se non ci sono trame sulle quali è possibile intervenire.
- Se un criminale o un gregario confuso sta per tramare, scartare invece la sua carta Confuso.
- Poiché l'azione di intervento o l'attivazione di trama è stata sostituita dalla rimozione della carta status Confuso, non si considera che il personaggio sia intervenuto o abbia tramato.

Vedi anche: Alleato, Carta Status, Gregario, Identità, Nemico

CONTROLLO

Vedi anche: Proprietà/Controllo

COPIA

Una copia di una carta è definita dal nome. Una seconda copia di una carta è una qualsiasi altra carta che condivida lo stesso nome e sottotitolo (se presente) della prima, a prescindere dal tipo, dal testo, dall'illustrazione o da qualsiasi altra caratteristica che potrebbe differire tra le due carte.

Vedi anche: Sottotitolo, Tipo di Carta

COSTO

Il costo in risorse di una carta è il valore numerico che deve essere pagato per giocare la carta. Alcune capacità hanno un costo descritto nel testo della capacità che deve essere pagato per usare la capacità.

- Un'icona freccia di costo (→) nel testo della capacità distingue un costo da un effetto nel formato "pagare il costo → risolvere l'effetto".
- Per pagare un costo in risorse, un giocatore spende risorse che genera scartando carte dalla sua mano o usando capacità di risorsa.
  - Le risorse generate per pagare la capacità su una carta sono considerate pagate per quella carta.
- Mentre paga un costo, un giocatore ha il permesso di generare risorse oltre il costo specificato.
  - Le risorse generate oltre un costo specificato sono considerate sovrapagate e non pagate per quel costo.
- Qualsiasi risorsa generata oltre il costo specificato va perduta dopo averlo pagato.
- Se più costi di una singola carta o capacità richiedono un pagamento, quei costi devono essere pagati simultaneamente.
- Il costo di una capacità non può essere pagato se l'effetto di quella capacità richiede 1 o più bersagli validi e non ci sono bersagli validi.
- Mentre un giocatore paga un costo, deve pagare quel costo con le carte e/o gli elementi di gioco che controlla.
- Se un costo richiede un elemento di gioco che non è in gioco, il giocatore che paga il costo può usare soltanto gli elementi di gioco che sono nelle proprie aree fuori dal gioco.
- Alcune capacità delle carte specificano un "costo aggiuntivo". Un giocatore deve pagare ogni costo aggiuntivo simultaneamente al costo originale a cui si riferisce, anche se più effetti o capacità aggiungono costi aggiuntivi separati. Un giocatore non può pagare il costo originale o un suo costo aggiuntivo separatamente; se non può pagare tutti quei costi simultaneamente, allora non ne paga nessuno e gli effetti relativi a quei costi non si verificano.

Vedi anche: Capacità, Lanciare Capacità/Giocare Carte, Parola Chiave

CRIMINALE

Un criminale è un tipo di carta incontro che rappresenta il nemico primario che i giocatori tentano di sconfiggere in uno scenario.

Il criminale è rappresentato da un mazzo sequenziale di 1 o più carte. I giocatori sconfiggono il criminale riducendo a 0 i punti ferita di ogni stadio del mazzo del criminale.

- Le carte criminale non possono essere scartate dal gioco.

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Attivazione, Sconfitta del Criminale, Trama (Attivazione Nemica)

CRIMINOSO

Quando un gregario con la parola chiave Criminoso si attiva, fargli ricevere 1 carta potenziamento a faccia in giù dalla cima del mazzo degli incontri. Quando si risolve l'attivazione di quel gregario, girare la carta potenziamento a faccia in su, risolvere qualsiasi capacità potenziamento su quella carta e applicare le sue icone potenziamento agli attributi del gregario per questa attivazione. Dopo l'attivazione, scartare la carta potenziamento.

- Se una capacità di potenziamento o una carta potenziamento distribuita a un gregario si riferisce al "criminale", viene comunque applicata al criminale *(anche se la sta risolvendo un gregario).*

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Attivazione, Gregario, Parola Chiave, Potenziamento, Scartare, Testo Riassuntivo, Trama (Attivazione Nemica)

CRISI (ICONA –)

Mentre ci sono 1 o più icone crisi in gioco, nessun giocatore può rimuovere minacce dalla trama principale.

Vedi anche: Minaccia, Trama Principale

CURARE

Se una capacità cura un personaggio, i danni che il personaggio ha sostenuto possono essere rimossi dal personaggio.

- Un effetto di cura può portare un personaggio soltanto fino ai suoi punti ferita massimi, a meno che l'effetto non dichiari esplicitamente di poter portare il personaggio al di sopra di essi.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Gregario, Identità, Punti Ferita, Ricevere

DANNO

I danni riducono i punti ferita di un personaggio. Se un personaggio ha 0 o meno punti ferita, quel personaggio è sconfitto.

- I danni su un'identità o su un criminale sono conteggiati con un indicatore dei punti ferita. Se un tale personaggio è danneggiato, sottrarre dal suo indicatore l'ammontare di danni che ha subito.
- I danni su un alleato o su un gregario sono conteggiati tramite i segnalini danno. Se un tale personaggio è danneggiato, collocare il valore specificato di segnalini danno sul personaggio.

Vedi anche: Danno Indiretto, Limite ai Componenti, Prevenire, Punti Ferita, Sconfitta, Spostare

DANNO CONSEGUENTE (✦)

Dopo che un alleato ha attaccato, subisce un ammontare di danni conseguenti pari al numero di icone danno conseguente (✦) sotto il suo campo di ATT.

Dopo che un alleato è intervenuto, subisce un ammontare di danni conseguenti pari al numero di icone danno conseguente (✦) sotto il suo campo di INT.

- Il danno conseguente viene inflitto a un alleato dopo aver risolto le capacità innescate da un attacco o un intervento di quell'alleato.

Vedi anche: Alleato, Attacco (Azione del Giocatore), Danno, Icona, Intervento, Potere Base

DANNO IN ECCESSO

Si definisce danno in eccesso qualsiasi ammontare di danno inflitto a un personaggio oltre i punti ferita rimanenti di quel personaggio.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Danno, Gregario, Identità, Punti Ferita, Punti Ferita Rimanenti

DANNO INDIRETTO

Le capacità di alcune carte possono infliggere "danni indiretti".

- I danni indiretti inflitti a un giocatore possono essere suddivisi tra tutti i personaggi controllati da quel giocatore (a discrezione di quel giocatore).
- I danni indiretti inflitti a un gruppo di giocatori (o tra i giocatori) possono essere suddivisi tra i personaggi amici in gioco (a discrezione di quel gruppo di giocatori).
- Mentre si assegnano i danni indiretti, non è possibile assegnare a un personaggio più danni indiretti di quanti ne causino la sconfitta (senza considerare le interazioni con altre capacità).
- Se l'attacco di un nemico infligge danni indiretti, quei danni indiretti vengono inflitti durante il passo 4 dell'attivazione nemica (dopo che i giocatori hanno avuto l'opportunità di difendersi dall'attacco).
  - Soltanto il personaggio difensore (o l'identità del giocatore attaccato, se l'attacco non è stato difeso) è considerato essere stato attaccato, anche se ad altri personaggi è stato assegnato un qualsiasi ammontare di danni indiretti.

Per esempio: Se ti vengono inflitti 5 danni indiretti ma controlli un alleato in gioco con 4 punti ferita rimanenti, puoi assegnargli 4 di quei danni indiretti e poi assegnare 1 danno indiretto alla tua identità.

Vedi anche: Alleato, Attacco (Attivazione Nemica), Danno, Giocatore, Sconfitta

DANNO SOSTENUTO

I danni sostenuti si riferiscono alla differenza tra i punti ferita massimi e i punti ferita rimanenti di un personaggio.

- Per calcolare i danni sostenuti da un'identità o un criminale (usando un indicatore dei punti ferita), sottrarre dal massimo dei punti ferita (come indicato dal suo valore stampato, modificato dalle eventuali capacità delle carte o dagli effetti di gioco) i suoi punti ferita rimanenti (quelli mostrati dall'indicatore).
- I danni sostenuti su un alleato o su un gregario sono pari al valore totale di tutti i segnalini danno sulla carta.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Danno, Punti Ferita, Punti Ferita Massimi, Punti Ferita Rimanenti

DIF

Vedi anche: Difesa, Potere Base

DIFESA

Durante un attacco nemico, un giocatore può difendersi da quell'attacco usando le carte che controlla.

- Solo un giocatore alla volta può difendere da un attacco nemico. Mentre un giocatore difende, nessun altro giocatore può difendere dallo stesso attacco.
- Un eroe può usare il suo potere di difesa base per difendere da un attacco nemico. Un eroe deve esaurirsi per usare questo potere. L'ammontare di danni inflitti dall'attacco è ridotto del valore di DIF dell'eroe e ogni danno rimanente viene inflitto a quell'eroe. Mentre un eroe difende, nessun altro personaggio amico può difendere dallo stesso attacco.
  - Quando la capacità di una carta dichiara un eroe come difensore di un attacco, quell'eroe è considerato come se stesse effettuando una difesa base.
- Un alleato può esaurirsi per difendere da un attacco nemico. I danni dell'attacco vengono inflitti a quell'alleato. Mentre un alleato difende, nessun altro personaggio amico può difendere dallo stesso attacco.
- Quando un giocatore lancia una capacità innescata denominata come difesa, per esempio "**Interruzione Eroe** *(difesa)*", durante un attacco nemico, l'identità di quel giocatore diventa il difensore ed è considerata aver difeso da quell'attacco (non riduce il danno inflitto del suo valore di DIF). A meno che non sia specificato diversamente dal testo della capacità, un eroe non si esaurisce quando usa quella capacità. Durante un attacco nemico, il giocatore difensore può risolvere un qualsiasi numero di capacità di difesa (fintanto che le condizioni di innesco di quelle capacità sono soddisfatte. Non appena un giocatore risolve una capacità di difesa durante un attacco nemico, nessun altro giocatore può risolvere capacità di difesa nello stesso attacco.
  - L'identità del giocatore è considerata il personaggio difensore non appena la capacità denominata come difesa inizia a risolversi.
  - Le capacità che si innescano "quando il tuo eroe difende da un attacco" possono innescarsi quando si risolve una capacità denominata come difesa.
  - Un giocatore può innescare una capacità denominata come difesa al di fuori di un attacco se la condizione innescante di quella capacità è soddisfatta. Se innescata in questo modo, l'identità del giocatore non è considerata come se avesse difeso da un attacco.
- Se un giocatore difende da un attacco nemico che bersaglia un altro giocatore (difendendo con un personaggio che controlla o usando una capacità di difesa), il giocatore difensore diventa il nuovo bersaglio dell'attacco.

- Ogni effetto innescato che si risolve prima che il giocatore difensore sia stato dichiarato e che si riferisce a "te" (o, più in generale, che usa una frase alla seconda persona singolare) si riferisce comunque al giocatore che è stato attaccato originariamente.
- Ogni capacità costante o di potenziamento che si riferisce a "te" (o, più in generale, che usa una frase alla seconda persona singolare) si riferisce al giocatore difensore.

- Se nessun personaggio è usato per difendere da un attacco nemico, tale attacco è considerato non difeso. Inoltre, se un alleato difensore è sconfitto prima che il danno di un attacco sia inflitto (come grazie a una capacità "**Potenziamento**"), tale attacco è considerato non difeso.
- Le capacità che si innescano dopo che un personaggio ha difeso contro un attacco si risolvono dopo il termine di quell'attacco.
  - Se un effetto fa terminare un attacco difeso prima della sua completa risoluzione, l'attacco è comunque considerato difeso.
  - Se una capacità si innesca dopo che un personaggio ha usato un potere base, quella capacità si innesca anche dopo che un attacco in cui il personaggio ha effettuato una difesa base si è risolto.

Vedi anche: Alleato, Amico, Attacco (Attivazione Nemica), Capacità, Danno, Giocatore, Identità

DISTANZA

Un attacco con la parola chiave Distanza ignora la parola chiave Ritorsione.

Vedi anche: Attacco (Attivazione del Giocatore), Attacco (Attivazione Nemica), Parola Chiave, Ritorsione X, Testo Riassuntivo

DISTRIBUIRE

Durante il passo 3 della Fase del Criminale, a ogni giocatore viene distribuita 1 carta incontro a faccia in giù.

Se la capacità di una carta richiede che a un giocatore sia distribuita 1 carta incontro, il giocatore prende 1 carta dalla cima del mazzo degli incontri e la colloca davanti a sé a faccia in giù. Quella carta non viene rivelata in questo momento: si aggiunge alla coda di carte che il giocatore risolve durante la Fase del Criminale.

- Se a un giocatore viene distribuita una carta incontro durante il passo 3 o 4 della Fase del Criminale, la carta incontro aggiuntiva si aggiunge alla coda di carte che saranno distribuite e rivelate in quegli stessi passi.

Vedi anche: Capacità, Carta Incontro, Fase del Criminale, Giocatore, Mazzo degli Incontri

DOPO

La parola "dopo" fa riferimento a un'occorrenza di gioco che si è appena conclusa. Molte capacità di risposta usano il termine "dopo" per specificare il momento in cui possono essere usate.

Vedi anche: Capacità, Risposta

E

Il termine "e" (o "ed") indica che 2 o più effetti compresi in una capacità si risolvono simultaneamente.

- Gli effetti individuali collegati da "e" non dipendono l'uno dall'altro. Risolvere ogni effetto il più completamente possibile.
- Ogni effetto collegato da "e" può essere annullato o prevenuto indipendentemente.

Vedi anche: Annullare, Capacità, Prevenire

EFFETTO DI ALTERAZIONE

Un effetto di alterazione modifica la risoluzione della capacità che lo precede. I tipi di effetti di alterazione sono gli effetti "aggiuntivo", "già" e "ogni volta".

Aggiuntivo – Il termine "aggiuntivo" (o una sua variante) qualifica un modificatore a una capacità o a uno stato di gioco. Il modificatore aggiuntivo si risolve simultaneamente a qualsiasi capacità stia modificando e sotto le stesse condizioni di quella capacità.

Già – Il termine "già" qualifica la risoluzione di una capacità alternativa in caso una condizione specifica sia soddisfatta. L'effetto "già" controlla se questa condizione sia soddisfatta prima che la capacità precedente tenti di risolversi. In questo caso, l'effetto "già" si risolve al posto della capacità precedente.

Ogni Volta – L'espressione "ogni volta" qualifica un'interruzione temporanea della risoluzione di una capacità. Quando si verifica la condizione specificata dall'effetto "ogni volta", la risoluzione della capacità precedente si interrompe, l'effetto "ogni volta" si risolve completamente e poi la capacità precedente riprende a risolversi.

Vedi anche: Capacità, Modificatore, Effetto di Sostituzione

EFFETTO DI SOSTITUZIONE

Un effetto di sostituzione è un effetto che sostituisce la gestione di una risoluzione con un modo diverso di gestire quella risoluzione. Molti effetti di sostituzione sono capacità di interruzione che seguono il formato "quando [condizione innescante] sta per accadere, fai invece [effetto di sostituzione]". Dopo che tutte le risposte alla condizione innescante originale sono state risolte ed è ora di risolvere la condizione innescante vera e propria, si risolve invece l'effetto di sostituzione.

- Se più effetti di sostituzione vengono lanciati contro la stessa condizione innescante, l'effetto di sostituzione più recente è quello che viene usato per la risoluzione della condizione innescante.

Vedi anche: Altrimenti, Capacità, Effetto di Alterazione

EFFETTO PERSISTENTE

Le capacità di alcune carte creano effetti o condizioni che influenzano il gioco per una durata specifica (come per esempio "fino alla fine della fase" o "fino alla fine di questo attacco"). Tali effetti sono noti come effetti persistenti.

Per la durata specificata di un effetto persistente, considerare l'effetto come se fosse una capacità costante.

- Un effetto persistente continua a verificarsi oltre la risoluzione della capacità che lo ha creato, per la durata specificata dall'effetto. L'effetto continua a influenzare il gioco per la durata specificata, che la carta che ha creato l'effetto duraturo in questione sia in gioco o meno.
- Se una carta entra in gioco (o cambia stato per soddisfare i criteri di una serie specifica di carte influenzate) dopo la creazione di un effetto persistente, è comunque influenzata da quell'effetto persistente.
- Un effetto persistente termina non appena il punto di tempistica specificato dalla sua durata viene raggiunto. Questo significa che un effetto persistente "fino alla fine del round" scade appena prima che una capacità o un effetto ritardato "alla fine del round" possa essere lanciato.
- Un effetto persistente che termina alla fine del periodo di tempo specificato può essere lanciato soltanto durante quel periodo di tempo.

Vedi anche: Capacità, Entrare in Gioco

EFFETTO RITARDATO

Alcune capacità contengono degli effetti ritardati. Tali capacità specificano un punto di tempistica futuro o indicano una condizione futura che potrebbe presentarsi e impongono un effetto destinato ad accadere in quel momento.

- Gli effetti ritardati si risolvono automaticamente e immediatamente dopo che il loro punto di tempistica o condizione futura si verifica o si avvera, e prima che le risposte a quel punto o condizione possano essere usate.
- Quando un effetto ritardato viene risolto, non è considerato una nuova capacità innescata, anche se l'effetto ritardato è stato creato in origine da una capacità innescata.

Vedi anche: Capacità

ELIMINAZIONE

Un giocatore è eliminato dal gioco se la sua identità viene sconfitta. Questo solitamente accade quando i punti ferita rimanenti del personaggio scendono a 0.

Quando un giocatore è eliminato, svolgere i passi seguenti:

1. Se il giocatore eliminato ha il segnalino primo giocatore, lo passa al prossimo giocatore in senso orario.
2. Se ci sono gregari impegnati con il giocatore eliminato, ciascuno di essi impegna il giocatore successivo in senso orario, conservando gli eventuali danni, gettoni, carte aggiunta e carte status presenti su di essi.
3. Se ci sono carte nell'area di gioco del giocatore eliminato che non sono possedute da quel giocatore, collocare ciascuna di quelle carte nella pila degli scarti del suo proprietario.
4. Rimuovere dal gioco l'area di gioco del giocatore eliminato e tutti gli elementi di gioco al suo interno (mano, mazzo, pila degli scarti, carte in gioco, indicatore dei punti ferita e così via).

Quando un giocatore è eliminato, i giocatori rimanenti continuano a giocare. I giocatori eliminati vinceranno o perderanno assieme al resto del gruppo, in base a come finirà la partita.

- Se tutti i giocatori vengono eliminati, la partita termina e i giocatori hanno perso.

Se un giocatore viene eliminato a metà strada della risoluzione di una capacità, quella capacità viene risolta per intero.

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Capacità, Carta Giocatore, Distribuire, Giocatore, Gregario, Identità, Impegnare, Mazzo del Giocatore, Punti Ferita, Vincere la Partita

ENTRARE IN GIOCO

La formula "entrare in gioco" (o una sua variante) si riferisce a qualsiasi momento in cui una carta transita da un'area fuori dal gioco a un'area in gioco. Giocare una carta, mettere in gioco una carta usando la capacità di una carta o rivelare una carta dal mazzo degli incontri sono tutti modi diversi in cui una carta può entrare in gioco.

Vedi anche: Giocare/Mettere in Gioco, In Gioco/Fuori dal Gioco, Rivelare, Uscire dal Gioco

EROE

Vedi anche: Identità, Sembianza

ESAURIRE

Se una carta è esaurita, viene ruotata di 90 gradi.

- Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo finché non viene ripristinata in posizione pronta. Solitamente le carte vengono ripristinate da un passo di gioco o dalla capacità di una carta.
- Le capacità su una carta esaurita sono attive e possono ancora interagire con lo stato di gioco. Tuttavia, se una carta esaurita deve esaurirsi per pagare il costo per usare una sua capacità, quella capacità non può essere usata finché la carta non sarà ripristinata.

Vedi anche: Ripristinare

EVENTO

Un evento è un tipo di carta giocatore che generalmente viene giocata per un effetto istantaneo.

Ogni volta che un giocatore gioca una carta evento, i suoi costi vengono pagati, i suoi effetti risolti (o annullati) e la carta viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario dopo che quegli effetti sono stati risolti (o annullati).

- Se gli effetti di un evento vengono annullati, la carta è comunque considerata giocata e i suoi costi rimangono pagati. Soltanto gli effetti vengono annullati.
- Giocare una carta evento dalla mano è sempre facoltativo per un giocatore, a meno che l'evento non usi la formula "devi" (o una sua variante) nelle sue istruzioni di gioco.
- Una carta evento non può essere giocata se richiede 1 o più bersagli e non ci sono bersagli validi.
- Le carte evento sono considerate un'estensione di un'identità. Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate che si risolvono quando un giocatore gioca un evento sono considerati anche effettuati dall'identità di quel giocatore.
- Se un effetto modifica l'ammontare di minaccia rimossa o di danni inflitti da un evento che rimuove più istanze di minaccia o infligge più istanze di danno, ciascuna di quelle istanze viene modificata di conseguenza.

- Se un effetto modifica l'ammontare di danni inflitti "da un attacco" (piuttosto che "da un evento") e quell'evento lancia più attacchi, solo il primo di quegli attacchi viene modificato di conseguenza.

Vedi anche: Carta Giocatore, Giocatore, Identità, Proprietà/Controllo, Scartare, Tipo di Carta

FASE DEI GIOCATORI

Durante la Fase dei Giocatori, ogni giocatore (in ordine di gioco) svolge un turno.

Dopo che ogni giocatore ha svolto un turno, i giocatori scartano o pescano carte fino a tornare al loro limite di mano e ripristinano tutte le carte che controllano.

- Gli effetti che durano "fino alla fine della Fase [dei Giocatori]" terminano dopo che i giocatori hanno pescato fino al loro limite di mano e hanno ripristinato tutte le carte che controllano. Poi, gli effetti che si risolvono "quando la Fase [dei Giocatori] termina" o "dopo che la Fase [dei Giocatori] è terminata" vengono risolti.

Vedi anche: Fine della Fase dei Giocatori, Giocatore, Ordine di Gioco, Turno del Giocatore

FASE DEL CRIMINALE

I passi della Fase del Criminale sono i seguenti:

1. Collocare l'ammontare di minacce indicato sul campo di accelerazione della trama principale su quella trama. Se 1 o più segnalini o icone accelerazione sono attivi, anche un ammontare aggiuntivo di minacce pari al numero di quelle icone e segnalini viene collocato in questo momento.
2. In ordine di gioco, ogni giocatore risolve i passi seguenti:
   a. Il criminale si attiva contro quel giocatore.
   b. Ogni gregario impegnato con quel giocatore si attiva contro di esso, nell'ordine a scelta di quel giocatore.
3. Distribuire 1 carta incontro a ogni giocatore. Distribuire 1 carta aggiuntiva per ogni icona pericolo su una carta in gioco. Queste carte aggiuntive vengono distribuite in ordine di gioco.
4. Il primo giocatore rivela ogni sua carta incontro, una carta alla volta, e risolve ogni carta nell'ordine in cui sono state distribuite in base al suo tipo di carta. Ogni giocatore ripete questo processo in ordine di gioco finché non resta più alcuna carta incontro distribuita da risolvere.
5. Ogni effetto che dura "fino alla fine della Fase [del Criminale]" termina.
6. Ogni effetto che si risolve "quando la Fase [del Criminale] termina" o "dopo che la Fase [del Criminale] è terminata" viene risolto.

Vedi anche: Accelerazione (Icona), Attacco (Attivazione Nemica), Attivazione, Criminale, Distribuire, Giocatore, Gregario, Impegnare, Minaccia, Ordine di Gioco, Pericolo (Icona), Primo Giocatore, Rivelare, Trama (Attivazione Nemica), Trama Principale

FINE DELLA FASE DEI GIOCATORI

Per terminare la Fase dei Giocatori si svolgono i passi seguenti:

1. In ordine di gioco, ogni giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla sua mano e deve scartare fino a rientrare nel suo limite di mano se possiede più carte rispetto a tale limite.
2. Ogni giocatore pesca simultaneamente fino al suo limite di mano.
3. Ogni giocatore ripristina simultaneamente tutte le sue carte.
4. Ogni effetto che dura "fino alla fine della Fase [dei Giocatori]" termina.
5. 5. Ogni effetto che si risolve "quando la Fase [dei Giocatori] termina" o "dopo che la Fase [dei Giocatori] è terminata" viene risolto.

Vedi anche: Fase dei Giocatori, Giocatore, Effetto Persistente, Limite di Mano, Pescare, Ripristinare, Scartare, Turno del Giocatore

FRECCIA DI COSTO (ICONA – →)

Un'icona freccia di costo (→) nel testo della capacità separa un costo da un effetto nel formato "[pagare il costo] → [risolvere l'effetto]". Il testo non in grassetto prima dell'icona freccia di costo deve essere pagato e/o risolto per intero prima che il testo dopo l'icona freccia di costo possa essere risolto.

Vedi anche: Costo, Icona

FUORI DAL GIOCO

Vedi anche: In Gioco/Fuori dal Gioco

GALLERIA DELLE VITTORIE

La galleria delle vittorie è un'area fuori dal gioco condivisa da tutti i giocatori. Le carte nella galleria delle vittorie seguono le normali regole per le carte fuori dal gioco.

Vedi anche: Giocatore, In Gioco/Fuori dal Gioco, Vittoria X

GENERARE

Vedi anche: Risorsa

GETTONE MULTIUSO

I gettoni multiuso possono essere usati per tenere il conto di vari status e stati di gioco. Non possiedono regole intrinseche.

Le capacità delle carte possono creare e definire vari tipi di gettone diversi, come "gettoni freccia" o "gettoni ragnatela". Se viene richiesto l'uso di un gettone, usare un gettone multiuso per tenere conto della sua presenza in gioco.

Vedi anche: Limite ai Componenti, Utilizzo (X "Tipo")

GIÀ

Vedi anche: Effetto di Alterazione

GIOCARE UNA CARTA

Vedi anche: Lanciare Capacità/Giocare Carte

GIOCARE/METTERE IN GIOCO

Giocare una carta prevede pagare il costo della carta e collocare la carta nell'area di gioco. Questo fa sì che la carta entri in gioco (o, nel caso di una carta evento, che la sua capacità sia risolta e poi che sia collocata nella pila degli scarti). Le carte vengono giocate dalla mano di un giocatore.

Alcune capacità fanno sì che certe carte siano messe in gioco. Questo oltrepassa la necessità di pagare il costo della carta, nonché le eventuali restrizioni o proibizioni relative al gioco di quella carta. Una carta che viene messa in gioco entra in gioco nell'area di gioco del suo controllore.

- Quando una carta evento viene giocata, collocarla sul tavolo, risolvere la sua capacità e collocare la carta nella pila degli scarti del suo proprietario.
- Una carta che viene messa in gioco non è considerata giocata.
- Quando una carta viene messa in gioco, il suo costo in risorse viene ignorato.
- A meno che non sia richiesto diversamente dall'effetto di "metti in gioco", una carta che viene messa in gioco deve essere messa in gioco in un'area o in uno stato di gioco corrispondente alle regole per giocare quella carta.

Vedi anche: Entrare in Gioco, In Gioco/Fuori dal Gioco, Lanciare Capacità/Giocare Carte, Restrizione/Permesso, Uscire dal Gioco

GIOCATORE

Un giocatore è una persona che sta giocando una partita di *Marvel Champions*.

- Ogni giocatore in gioco ha una sua area di gioco personale che contiene la sua carta identità, l'indicatore dei punti ferita della sua identità, la sua mano di carte, il mazzo da cui pesca, la pila degli scarti in cui colloca le carte che scarta, ogni alleato, miglioria o supporto che potrebbe avere in gioco e ogni aggiunta, gregario o incombenza che potrebbe avere nella sua area di gioco.
- Durante ogni Fase dei Giocatori di ogni round, ogni giocatore svolge il proprio turno personale in cui può giocare carte, effettuare azioni con le carte che controlla e usare varie capacità.
- Ogni giocatore è il proprietario delle carte che erano contenute nel suo mazzo (inclusa la sua carta identità) all'inizio della partita.
- Alcuni passi di gioco, funzioni di gioco o capacità delle carte possono fare riferimento al "primo giocatore". Il primo giocatore è il giocatore con il segnalino primo giocatore.

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Eliminazione, Fase dei Giocatori, Identità, In Gioco/Fuori dal Gioco, Mazzo del Giocatore, Pila degli Scarti, Primo Giocatore, Scartare, Turno del Giocatore

GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore che svolge il suo turno durante la Fase dei Giocatori è considerato il giocatore attivo.

Vedi anche: Giocatore, Turno del Giocatore

GREGARIO

Un gregario è un tipo di carta incontro. I gregari rappresentano gli aiutanti del criminale e/o i nemici degli eroi.

Se un gregario entra in gioco, impegna il giocatore che rivela la carta dal mazzo degli incontri o che risolve la capacità che ha messo in gioco il gregario, a meno che una capacità non specifichi diversamente.

- Se un gregario entra in gioco, rimane in gioco finché la capacità di una carta o un effetto di gioco non fa in modo che esca dal gioco.
- Se un gregario ha 0 o meno punti ferita, quel gregario è sconfitto e viene scartato.
- I gregari impegnati con un giocatore si attivano (un gregario alla volta e nell'ordine a scelta del giocatore impegnato) durante il passo 2 della Fase del Criminale, dopo che il criminale si è attivato. Se il giocatore impegnato è nella sembianza di eroe, quei gregari attaccano. Se il giocatore impegnato è nella sembianza di alter ego, quei gregari tramano.
- Se un gregario impegna un giocatore durante un'attivazione nemica nella quale a tutti i gregari impegnati con quel giocatore è richiesto di attivarsi (come a causa di una capacità "Potenziamento" durante il passo 2 della Fase del Criminale), anche quel gregario appena impegnato si attiverà.

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Carta Incontro, Criminale, Entrare in Gioco, Fase del Criminale, Giocatore, Identità, Impegnare, Punti Ferita, Sembianza, Tipo di Carta, Uscire dal Gioco

GUARDARE

Se una capacità richiede a un giocatore di guardare delle carte che sarebbero normalmente nascoste ai giocatori, solo il giocatore che sta risolvendo la capacità può guardare quelle carte. Tuttavia, quel giocatore può comunicare agli altri giocatori qualsiasi informazione relativa a quelle carte.

GUARDIA

Mentre un gregario con la parola chiave Guardia è impegnato con un giocatore, quel giocatore non può usare le carte che controlla per attaccare un criminale privo di questa parola chiave.

Vedi anche: Attacco (Azione del Giocatore), Criminale, Gregario, Impegnare, Parola Chiave, Testo Riassuntivo

ICONA

Le icone sono elementi di gioco che rappresentano varie funzioni all'interno del gioco.

- **Icona Energia ( )**: Un'icona energia è un'icona risorsa che genera 1 risorsa energia quando viene spesa. (**Vedi**: Risorsa Energia)
- **Icona Mentale ( )**: Un'icona mentale è un'icona risorsa che genera 1 risorsa mentale quando viene spesa. (**Vedi**: Risorsa Mentale)
- **Icona Fisica ( )**: Un'icona fisica è un'icona risorsa che genera 1 risorsa fisica quando viene spesa. (**Vedi**: Risorsa Fisica)

- **Icona Jolly (✶)**: Un'icona jolly è un'icona risorsa che può generare 1 risorsa energia, mentale, fisica o jolly quando viene spesa. (**Vedi**: Risorsa Jolly)
- **Icona Accelerazione ()**: Un'icona accelerazione colloca minacce aggiuntive sulla trama principale durante la Fase del Criminale. (**Vedi**: Accelerazione)
- **Icona Amplificazione ()**: Un'icona amplificazione aumenta di 1 il numero di icone potenziamento sulle carte potenziamento durante un'attivazione nemica. (**Vedi**: Amplificazione)
- **Icona Crisi ()**: Un'icona crisi impedisce ai giocatori di rimuovere minacce dalla trama principale. (**Vedi**: Crisi)
- **Icona Pericolo ()**: Un'icona pericolo aumenta il numero di carte incontro che vengono distribuite ai giocatori durante la Fase del Criminale: per ogni trama secondaria in gioco con l'icona pericolo, distribuire a un giocatore 1 carta incontro aggiuntiva. (**Vedi**: Pericolo)
- **Icona Potenziamento ()**: Un'icona potenziamento aumenta l'ATT o la TRA del nemico che si sta attivando durante le attivazioni nemiche. (**Vedi**: Potenziamento)
- **Icona Stella (★)**: Un'icona stella viene usata in congiunzione con un campo di attributi o di potenziamento su una carta per indicare che nel riquadro di testo è presente una capacità obbligatoria corrispondente a quel campo. (**Vedi**: Stella)
- **Icona Danno Conseguente ()**: Un'icona danno conseguente viene usata in congiunzione con il campo ATT o INT di un alleato. Dopo che un alleato ha attaccato o è intervenuto, esso subisce 1 danno conseguente per ogni icona danno conseguente in quel campo. (**Vedi**: Danno Conseguente)
- **Icona Per Giocatore ()**: Un'icona per giocatore accanto a un valore moltiplica quel valore per il numero di giocatori che ha cominciato lo scenario. (**Vedi**: Per Giocatore)
- **Icona Unico (+)**: Un'icona unico nel nome di una carta indica che quella carta è unica. (**Vedi**: Unico)

IDENTITÀ

L'identità è un tipo di carta giocatore che rappresenta quale personaggio un giocatore interpreta durante il gioco.

La carta identità di un giocatore è una carta a due lati che rappresenta l'eroe da un lato e l'alter ego dall'altro. Il lato a faccia in su indica la sembianza (eroe o alter ego) che il giocatore assume attualmente.

- Ogni giocatore inizia la partita nella sembianza di alter ego.
- Se una carta fa riferimento a un eroe o a un alter ego in base al nome, fa riferimento solo all'identità con quel nome e non all'altro lato della carta.
- Le carte identità non possono essere scartate dal gioco.
- Il lato a faccia in su di una carta identità è considerato in gioco. Il lato a faccia in giù di una carta identità è considerato fuori dal gioco.

Vedi anche: Carta Giocatore, Giocatore, In Gioco/Fuori dal Gioco, Sembianza

IMPEGNARE

Dopo che un gregario è entrato in gioco nell'area di gioco di un giocatore, impegna quel giocatore.

A meno che non sia specificato diversamente dal gregario o dall'effetto che lo ha messo in gioco, il gregario impegna il giocatore che risolve la carta incontro attuale.

- Un gregario impegnato rimane impegnato con lo stesso giocatore finché non viene sconfitto, rimosso dal gioco o finché la capacità di una carta non fa in modo che impegni un altro giocatore.
- Se la capacità di una carta richiede a un giocatore di impegnare un gregario, si considera anche che quel gregario abbia impegnato quel giocatore.
- Mentre un gregario è impegnato con un giocatore, le capacità delle carte non possono farlo impegnare nuovamente con il medesimo giocatore (dato che sono già impegnati).

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Capacità, Giocatore, Gregario, Sconfitta

IMPULSO

Dopo che una carta incontro con la parola chiave Impulso è stata rivelata, il giocatore che risolve la carta rivela 1 carta incontro aggiuntiva dalla cima del mazzo degli incontri.

- Completare il processo di risoluzione della carta originale prima di rivelare la carta aggiuntiva.

Vedi anche: Carta Incontro, Mazzo degli Incontri, Parola Chiave, Rivelare, Testo Riassuntivo

INT

Vedi anche: Intervento, Potere Base

IN GIOCO/FUORI DAL GIOCO

Una carta è considerata essere in gioco o fuori dal gioco in base al suo stato.

Se una carta è in gioco, il suo testo è attivo e può influenzare il gioco.

- Per quanto riguarda le carte giocatore, il lato a faccia in su dell'identità di un giocatore è in gioco, così come sono in gioco tutte le carte alleato, supporto e miglioria a faccia in su che sono entrate in gioco (giocate, messe in gioco e così via).
- Per quanto riguarda le carte giocatore, il lato a faccia in su della prima carta del mazzo del criminale e il lato a faccia in su della prima carta del mazzo della trama principale sono in gioco, così come sono in gioco tutte le carte aggiunta, ambiente, gregario, incombenza e trama secondaria a faccia in su che sono entrate in gioco (giocate, messe in gioco e così via).
- Una carta entra in gioco quando si sposta da un'area fuori dal gioco a un'area di gioco.
- Le capacità delle carte possono bersagliare e interagire soltanto con le carte in gioco, a meno che il testo di una capacità non faccia riferimento specificamente a un'area fuori dal gioco.

- Le capacità su tutti i tipi di carte ad eccezione delle carte evento e delle carte insidia possono essere lanciate o influenzare il gioco soltanto mentre sono in gioco, a meno che non si riferiscano specificamente al loro uso da un'area fuori dal gioco.
- Se una carta ha due lati (ovvero presenta testo di gioco su entrambi i lati), il lato a faccia in su di quella carta è in gioco.

Se una carta è fuori dal gioco, il suo testo è inattivo e non può influenzare il gioco.

- Le carte evento e le carte insidia si risolvono implicitamente da un'area fuori dal gioco, in virtù delle regole relative a quei tipi di carte.
- Le carte nella mano, nel mazzo e nella pila degli scarti di un giocatore sono fuori dal gioco.
- Le carte nel mazzo degli incontri, nella pila degli scarti degli incontri, quelle non rivelate nel mazzo del criminale e quelle non rivelate nel mazzo della trama principale sono fuori dal gioco, così come sono fuori dal gioco le carte incontro a faccia in giù distribuite ai giocatori.
- Le carte a faccia in giù assegnate alle carte in gioco sono fuori dal gioco.
- Le carte che sono state rimosse dal gioco o che sono state messe da parte sono fuori dal gioco.
- Una carta esce dal gioco quando si sposta da un'area di gioco a un'area fuori dal gioco.
- Se una carta ha due lati (ovvero presenta testo di gioco su entrambi i lati), il lato a faccia in giù di quella carta è fuori dal gioco.

Vedi anche: Bersaglio, Capacità, Entrare in Gioco, Galleria delle Vittorie, Giocare/Mettere in Gioco, Mettere da Parte, Restrizione/Permesso, Uscire dal Gioco

INCITAZIONE X

Quando una carta con la parola chiave Incitazione X viene rivelata, collocare X minacce sulla trama principale.

Vedi anche: Minaccia, Parola Chiave, Rivelare, Testo Riassuntivo, Trama Principale

INCOMBENZA

Un'incombenza è un tipo di carta incontro che rappresenta un impegno o un ostacolo che l'alter ego di un'identità potrebbe essere costretto ad affrontare o a superare.

- A ogni identità sono associate 1 o più carte incombenza. Se un'identità viene giocata, tutte le carte incombenza associate a quell'identità vengono mescolate nel mazzo degli incontri durante la preparazione.
- Le carte incombenza specifiche di identità fanno parte del set specifico di identità dell'identità corrispondente.
- Le carte incombenza specifiche di identità possono essere usate assieme all'identità corrispondente solo se quelle carte condividono l'icona set con quell'identità.

Se una carta incombenza viene rivelata dal mazzo degli incontri e quell'incombenza richiede di essere ricevuta da un giocatore specifico (come "Fai ricevere al giocatore Peter Parker"), collocare quell'incombenza nell'area di gioco del giocatore che controlla l'identità corrispondente. Quel giocatore deve decidere come risolvere l'incombenza.

- Se l'identità associata a una carta incombenza rivelata è stata eliminata, ignorare la capacità della carta, rimuoverla dal gioco e rivelare 1 carta incontro aggiuntiva.

Se una carta incombenza viene rivelata dal mazzo degli incontri e quell'incombenza non richiede di essere ricevuta da un giocatore specifico, collocare quell'incombenza nell'area di gioco del giocatore che l'ha rivelata. Quel giocatore deve decidere come risolvere l'incombenza.

- Solo il giocatore che possiede un'incombenza nella sua area di gioco può innescare le capacità o pagare i costi su quell'incombenza.

Se un giocatore pesca una carta incombenza dal suo mazzo del giocatore, la colloca nella sua area di gioco.

- Quel giocatore non pesca una carta per sostituire l'incombenza a meno che non stia pescando per riportare la sua mano al suo limite di mano.

Vedi anche: Carta Incontro, Eliminazione, Entrare in Gioco, Giocatore, Identità, Mazzo degli Incontri, Sembianza, Tipo di Carta, Uscire dal Gioco

INSIDIA

Un'insidia è un tipo di carta incontro che rappresenta le tattiche, i tranelli, i disastri e le altre occorrenze improvvise che gli eroi devono affrontare durante uno scenario.

- Se una carta insidia viene rivelata dal mazzo degli incontri, il giocatore che rivela la carta deve risolverne gli effetti.
- Dopo aver risolto (o annullato) gli effetti di una carta insidia, la carta viene collocata nella pila degli scarti degli incontri.
  - Se l'ultimo effetto di un'insidia fa attivare 1 o più nemici, quella carta insidia è considerata risolta e viene scartata all'inizio di quelle attivazioni.

Vedi anche: Carta Incontro, Criminale, Mazzo degli Incontri, Rivelare, Scartare, Tipo di Carta

INTERRUZIONE

Una capacità di interruzione è un tipo di capacità innescata, indicata dall'innesco di tempistica "**Interruzione**" in grassetto. Le capacità di interruzione possono essere eseguite in qualsiasi momento in cui la condizione innescante specifica si verifica, come descritto nel testo della capacità di interruzione. La capacità di interruzione interrompe la risoluzione della condizione innescante specificata e si risolve immediatamente prima che quella condizione innescante si risolva.

- I giocatori possono innescare soltanto le capacità di interruzione sulle carte che controllano o sulle carte incontro.
  - I giocatori non possono innescare le capacità di interruzione sulle incombenze nelle aree di gioco degli altri giocatori.
- Più interruzioni possono essere innescate dalla stessa condizione innescante, ma ogni interruzione può innescarsi una sola volta.
  - Più copie della stessa carta con un'interruzione possono essere innescate dalla stessa condizione innescante.
- Una capacità di interruzione viene eseguita quando la sua condizione innescante viene lanciata, ma prima che quella condizione innescante si risolva. Le opportunità per interrompere si verificano in ordine di gioco finché tutti i giocatori non hanno passato consecutivamente.

- Un'interruzione che usa l'espressione "stare per" (o una sua variante) si risolve **prima** che la sua condizione innescante sia lanciata, quando diventa imminente.

- Una volta che tutti i giocatori hanno passato consecutivamente l'opportunità di interrompere una condizione innescante, le ulteriori interruzioni a quella specifica condizione innescante non possono essere usate.
- Se un'interruzione cambia (attraverso un effetto di sostituzione) o annulla una condizione innescante imminente, le ulteriori interruzioni alla condizione innescante originale non possono essere innescate.

Vedi anche: Annullare, Capacità Innescata, Effetto di Sostituzione, Stare Per

INTERVENTO

Alcuni effetti di gioco e capacità delle carte fanno riferimento a un tentativo di intervento. Esistono vari modi diversi in cui questo può accadere.

- Un eroe o alleato può usare il suo potere base di intervento per intervenire su una trama. Un personaggio deve esaurirsi per usare questo potere. Così facendo, rimuove un ammontare di minacce pari al valore di INT del personaggio dalla trama.
  - Un personaggio può effettuare un intervento base solo se è confuso oppure se ci sono minacce su una trama che possono essere rimosse.
  - Una capacità denominata come intervento è considerata un singolo intervento, anche se rimuove più istanze di minaccia.
  - Quando una capacità aumenta l'ammontare di minaccia rimossa da una capacità denominata come intervento, ogni istanza di minaccia rimossa da quella capacità che non include il termine "aggiuntivo" aumenta dell'ammontare specificato.
- Se una capacità innescata è denominata come intervento, come per esempio "**Azione Eroe** *(intervento)*", la risoluzione di quella capacità è considerata un intervento sulla trama specificata. A meno che non sia specificato dal testo della capacità, un eroe non si esaurisce quando usa una capacità di questo tipo.

Vedi anche: Alleato, Danno Conseguente, Esaurire, Minaccia, Modificatore, Potere Base, Trama Principale, Trama Secondaria

INVECE

Vedi anche: Effetto di Sostituzione

IRROBUSTIRE

Vedi anche: Robusto/Irrobustire

ISOLAMENTO

Mentre un giocatore risolve una carta con la parola chiave Isolamento, quel giocatore non può consultarsi con gli altri giocatori e gli altri giocatori non possono giocare carte o innescare capacità.

Vedi anche: Capacità, Giocatore, Parlare al Tavolo, Parola Chiave, Testo Riassuntivo

LANCIARE CAPACITÀ/GIOCARE CARTE

Quando un giocatore desidera giocare una carta o lanciare una capacità innescata, quel giocatore dichiara prima il suo intento, poi controlla le seguenti condizioni in questo ordine:

1. Controllare le restrizioni di gioco: la carta può essere giocata o la capacità lanciata in questo momento?
   - Se la carta o la capacità specifica 1 o più bersagli, verificare se c'è almeno 1 bersaglio valido. Altrimenti, non può essere giocata o lanciata.
2. Determinare il costo (o i costi) per giocare la carta o lanciare la capacità, tenendo conto dei modificatori

Se entrambe le condizioni sono soddisfatte, svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

3. Applicare gli eventuali modificatori al costo o ai costi.
4. Pagare il costo o i costi. Se si è giunti a questo passo e il costo o i costi non possono essere pagati, terminare questo processo senza pagare alcun costo.
5. Prendere tutte le decisioni "scegli" richieste per risolvere la carta.
6. La carta inizia a essere giocata o gli effetti della capacità tentano di essere lanciati.
7. La carta viene giocata o la capacità (se non è stata annullata al passo 6) viene risolta. La carta entra in gioco oppure, se si tratta di una carta evento, i suoi effetti vengono risolti e poi viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.
   - Se uno dei passi soprastanti sta per rendere vera la condizione innescante di una capacità di interruzione, quella capacità può essere lanciata appena prima che quella condizione innescante diventi vera.
   - Se uno dei passi soprastanti sta per rendere vera la condizione innescante di una capacità di risposta, quella capacità può essere lanciata appena dopo che quella condizione innescante diventi vera.
   - Se la capacità che viene lanciata si trova su una carta in gioco, il completamento della sequenza non si ferma se quella carta esce dal gioco durante questa sequenza, a meno che l'uscita della carta dal gioco non prevenga il pagamento di un costo richiesto.

Vedi anche: Bersaglio, Capacità, Costo, Restrizione/Permesso

LAVORO DI SQUADRA *(TRATTO)*

Dopo che un gregario con la parola chiave Lavoro di Squadra è entrato in gioco e ha impegnato un giocatore, se ci sono altri gregari in gioco che condividono il tratto specificato, ogni gregario che condivide la parola chiave Lavoro di Squadra con il tratto specificato si attiva contro il giocatore con cui è impegnato.

Vedi anche: Attivazione, Impegnare, Parola Chiave

LIMITE

"Limite di X per [periodo]" è un limite che compare su alcune carte giocatore. Questi limiti sono specifici per ogni carta. Ogni copia di una capacità con un tale limite può essere usata X volte per ogni periodo specificato e per ogni istanza di quella capacità.

- Se un effetto con un limite è annullato, la carta è comunque considerata giocata o la capacità lanciata, e conta al fine di determinare il limite.

Vedi anche: Carta Giocatore

LIMITE DI ALLEATI

A ogni giocatore è consentito controllare un massimo di 3 alleati in gioco in qualsiasi momento. Questo è definito "limite di alleati".

Un giocatore può giocare o mettere in gioco alleati oltre il suo limite di alleati. Tuttavia, se un giocatore si trova a controllare un numero di alleati in gioco superiore al suo limite di alleati, deve immediatamente scegliere e scartare dal gioco carte alleato che controlla finché il numero di alleati in gioco è pari al suo limite di alleati. Questo avviene prima che le capacità che si risolvono quando una carta entra in gioco possano farlo.

Vedi anche: Alleato, Entrare in Gioco, Scartare, Scegliere

LIMITE DI MANO

Ogni giocatore controlla il suo limite di mano alla fine della Fase dei Giocatori, scartando o pescando carte fino a tornare al numero di carte indicato dal valore di limite di mano.

- Quando pesca fino al suo limite di mano, un giocatore pesca le carte una alla volta, verificando dopo ogni carta se ha raggiunto o meno il suo limite di mano.

Vedi anche: Fine della Fase dei Giocatori

MASSIMO

"Massimo X per [periodo]" impone un massimo a tutte le copie di una carta (in base al nome) per tutti i giocatori. In genere questa frase impone un numero massimo di volte in cui le copie di quella carta possono essere giocate durante il periodo di tempo designato.

Se un massimo compare come parte di una capacità, impone un numero massimo di volte in cui la capacità può essere lanciata da tutte le copie (in base al nome) di tutte le carte che contengono quella capacità (inclusa sé stessa) durante il periodo designato.

- Se un effetto con un massimo viene annullato, la carta viene comunque contata ai fini di determinare il massimo.

"Massimo X per mazzo" pone una restrizione al numero di copie di quella carta che possono essere incluse in ogni mazzo del giocatore.

"Massimo 1 per giocatore" è specifico per i giocatori e pone una restrizione al numero di copie di quella carta che ogni giocatore può controllare in gioco in un determinato momento.

Vedi anche: Appendice I: Mazzi Personalizzati

MAZZO

Esistono 4 tipi principali di mazzi nel gioco: il mazzo del giocatore, il mazzo degli incontri, il mazzo del criminale e il mazzo della trama principale. Certe identità o scenari possono aggiungere altri mazzi al gioco.

- A meno che a un giocatore non venga richiesto di farlo da un passo di gioco, da una funzione di gioco o dalla capacità di una carta, l'ordine delle carte all'interno di un mazzo non può essere alterato.

Vedi anche: Mazzo degli Incontri, Mazzo del Giocatore

MAZZO DEGLI INCONTRI

Il mazzo degli incontri contiene le carte incontro *(aggiunte, ambienti, gregari, insidie e trame secondarie)* che i giocatori potrebbero affrontare durante uno scenario.

- A meno che a un giocatore non venga richiesto di farlo da un passo di gioco, da una funzione di gioco o dalla capacità di una carta, l'ordine delle carte all'interno del mazzo degli incontri non può essere alterato.

Se il mazzo degli incontri termina le carte, la pila degli scarti degli incontri viene immediatamente mescolata per creare un nuovo mazzo degli incontri. Quando succede, collocare 1 segnalino accelerazione accanto al mazzo della trama principale.

- • Se la capacità di una carta scarta un numero specifico di carte dal mazzo degli incontri, o scarta carte dal mazzo degli incontri finché non viene scartata una carta con un criterio specifico, scartare carte dal mazzo degli incontri finché non si verifica la condizione di scarto o finché il mazzo degli incontri non termina le carte. Se il mazzo degli incontri termina le carte in questo modo, la capacità di quella carta si considera risolta. Non continuare l'effetto di scarto con il mazzo degli incontri appena rimescolato.
- Se, nello stesso momento, non ci sono carte né nel mazzo degli incontri né nella pila degli scarti degli incontri *(per esempio se le carte del mazzo degli incontri sono già tutte in gioco)*, si verifica un ciclo infinito in cui un numero infinito di segnalini accelerazione viene collocato accanto al mazzo della trama principale. Se succede, i giocatori hanno perso.

Vedi anche: Accelerazione (Segnalino), Aggiunta, Ambiente, Gregario, Insidia, Pila degli Scarti, Scartare, Scegliere (Elemento di Gioco), Trama Secondaria

MAZZO DEL CRIMINALE

Vedi anche: Criminale

MAZZO DEL GIOCATORE

Un mazzo del giocatore contiene le carte giocatore *(alleati, eventi, migliorie, risorse e supporti)* di proprietà del giocatore che ha iniziato la partita con quel mazzo.

- A meno che a un giocatore non venga richiesto da un passo di gioco, da una funzione di gioco o dalla capacità di una carta, l'ordine delle carte all'interno di un mazzo del giocatore non può essere alterato.

Se il mazzo di un giocatore termina le carte, il giocatore mescola la sua pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo. Quel giocatore distribuisce immediatamente 1 carta dal mazzo degli incontri a sé stesso.

- Se il mazzo di pesca del giocatore termina le carte e viene rimescolato mentre il giocatore stava pescando carte, il giocatore continua a pescare carte fino al numero specificato.
- Se questo accade mentre il giocatore stava scartando carte dal suo mazzo, nessuna carta viene scartata dal mazzo appena mescolato.

Vedi anche: Mazzo degli Incontri, Mescolare, Pescare, Pila degli Scarti, Scartare

MAZZO DELLA TRAMA PRINCIPALE

Vedi anche: Trama Principale

MAZZO VUOTO

Vedi anche: Mazzo degli Incontri, Mazzo del Giocatore

MESCOLARE

Mescolare è una funzione di gioco che permette di rendere casuale il contenuto di un mazzo.

- Se ha un giocatore viene richiesto di mescolare un mazzo, le carte in quel mazzo vanno ridisposte casualmente in modo che nessun giocatore in gioco possa conoscere l'ordine delle carte contenute in quel mazzo.
- Una volta completata un qualsiasi passo di gioco, effetto di gioco o capacità di una carta che richiede una ricerca in tutto il mazzo o in parte di esso, mescolare il mazzo nella sua interezza.

Vedi anche: Cercare, Mazzo degli Incontri, Mazzo del Giocatore

METTERE DA PARTE

Alcuni passi di gioco o capacità delle carte richiedono che i giocatori mettano da parte delle specifiche carte. Le carte messe da parte sono fuori dal gioco e non interagiscono in alcun modo con il gioco finché non viene esplicitamente richiesto da un effetto dello scenario o dalla capacità di una carta.

Vedi anche: Capacità, In Gioco/Fuori dal Gioco, Appendice II: Preparazione

METTERE IN GIOCO

Vedi anche: Giocare/Mettere in Gioco

MIGLIORIA

Una miglioria è un tipo di carta giocatore che rappresenta i poteri, gli attacchi, l'equipaggiamento e gli altri strumenti che (nella maggior parte dei casi) sono a immediata disposizione di un'identità.

- Una miglioria è attiva fintanto che è in gioco, e rimane in gioco finché una capacità di una carta non fa in modo che esca dal gioco.
- La maggior parte delle carte miglioria entra in gioco accanto alla carta identità di un giocatore e modifica l'eroe o l'alter ego di quel giocatore (o entrambi).
- Alcune migliorie entrano in gioco e si "assegnano" a un'altra carta. Queste migliorie modificano la carta a cui sono assegnate, non l'eroe o l'alter ego del giocatore che ha giocato la miglioria.
  - Un giocatore controlla ogni miglioria assegnata ai personaggi che controlla, incluse le migliorie possedute dagli altri giocatori.
- A meno che non siano assegnate a un personaggio diverso, le carte miglioria sono considerate un'estensione di un'identità. Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate che si risolvono su una miglioria in gioco sotto il controllo di un giocatore sono considerati anche effettuati dall'identità di quel giocatore.

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Assegnare, Carta Giocatore, Entrare in Gioco, Identità, In Gioco/Fuori dal Gioco, Proprietà e Controllo, Tipo di Carta, Uscire dal Gioco

MINACCIA

I segnalini minaccia vengono usati per conteggiare l'ammontare di minacce sulle carte trama.

Vedi anche: Intervento, Limite ai Componenti, Prevenire, Trama (Attivazione Nemica), Trama (Tipo di Carta), Trama Principale, Trama Secondaria

MINACCIA BERSAGLIO

Il valore di minaccia bersaglio è l'ammontare di minacce richiesto affinché il mazzo della trama principale prosegua. È situato nell'angolo in alto a sinistra della carta, prima del nome.

Vedi anche: Minaccia, Trama Principale

MODALITÀ DI GIOCO

Prima di iniziare una partita di *Marvel Champions*, i giocatori possono personalizzare la propria esperienza scegliendo tra diverse modalità di gioco o combinandole tra loro.

Modalità Standard – La modalità di base di ogni scenario.

- Per giocare in modalità standard, seguire le istruzioni di preparazione dello scenario scelto.

Modalità Esperto – Una modifica della modalità standard per i giocatori esperti che cercano una sfida più stimolante.

- Per giocare in modalità esperto, seguire le istruzioni di preparazione standard dello scenario scelto (usando gli stadi del criminale specificati per la modalità esperto) e aggiungere il set di incontri Esperto al mazzo degli incontri.
- La modalità esperto può essere combinata con le modalità eroico, schermaglia e/o campagna.

Modalità Eroico – Una modifica della modalità standard per i giocatori che desiderano personalizzare ulteriormente la difficoltà di gioco.

- Per giocare in modalità eroico, seguire le istruzioni di preparazione dello scenario scelto e scegliere un livello eroico (come 1 o 4). Poi, per il resto della partita, durante il passo 3 di ogni Fase del Criminale, distribuire X carte incontro aggiuntive a ogni giocatore, dove X è pari al livello eroico scelto.
- La modalità eroico può essere combinata con le modalità esperto, schermaglia e/o campagna.

Modalità Schermaglia – Anche detta modalità novizio, una modifica della modalità standard per i giocatori in cerca di una partita dalla durata più contenuta.

- Per giocare in modalità schermaglia, seguire le istruzioni di preparazione dello scenario scelto e uno stadio del criminale. Durante il passo 8 della preparazione, mettere in gioco solo lo stadio del criminale scelto e rimuovere dal gioco ogni altra sua versione nel mazzo del criminale.
- La modalità schermaglia può essere combinata con le modalità esperto, eroico e/o campagna.

Modalità Campagna – Una modifica della modalità standard che permette ai giocatori di affrontare scenari interconnessi l'uno dopo l'altro. Ogni campagna è dotata di un suo regolamento specifico che la rende differente da tutte le altre.

- La modalità campagna esperto è una modifica della modalità campagna per i giocatori esperti che cercano una sfida più stimolante. I regolamenti di ogni campagna presentano le regole della modalità campagna esperto corrispondente.
- Ogni campagna è dotata di un proprio Diario della Campagna, dove vengono annotati gli effetti o le carte che continuano a essere rilevanti tra uno scenario e l'altro.
- Se una carta viene rimossa da una campagna, non potrà più essere utilizzata nel corso di quella campagna, neanche se i giocatori ritentassero lo scenario nel quale quella carta è stata rimossa.
- Durante la modalità campagna o campagna esperto, i giocatori possono scegliere quali modalità giocare per ciascuno scenario preso singolarmente. La difficoltà della modalità campagna non obbliga i giocatori ad aggiungere necessariamente altre modalità di gioco.
- La modalità campagna o campagna esperto può essere combinata con le modalità esperto, eroico e/o schermaglia.

Vedi anche: Carta Specifica di Campagna, Esperto (Set di Incontri), Standard (Set di Incontri)

MODIFICATORE

Il gioco controlla costantemente e (se necessario) aggiorna il conteggio di qualsiasi quantità variabile che viene modificata.

Ogni volta che un nuovo modificatore viene applicato o rimosso, l'intera quantità viene ricalcolata dall'inizio, considerando il valore base non modificato e tutti i modificatori attivi.

- Il calcolo di un valore considera che tutti i modificatori siano applicati simultaneamente. Tuttavia, quando si effettua il calcolo, tutti i modificatori positivi o negativi vengono calcolati prima che tutti i modificatori che raddoppiano o che dimezzano siano calcolati.
- Se un valore è "regolato" su un numero specifico, il modificatore regolante ha la precedenza su tutti i modificatori non regolanti. Se più modificatori regolanti sono in conflitto, il modificatore regolante risolto più recentemente ha la precedenza.
- Dopo che tutti i modificatori attivi sono stati considerati, se un valore è al di sotto dello 0, è considerato pari a 0: una carta non può avere icone, attributi, tratti, costi o parole chiave "negativi".
- Le eventuali frazioni vengono arrotondate per eccesso dopo che tutti i modificatori sono stati applicati.

Vedi anche: Stampato, Valore Base

NEMESI

Vedi anche: Set Nemesi

NEMICO

Un nemico è un gregario o un criminale.

Quando è usato come descrittore, "nemico" si riferisce agli elementi di gioco che appartengono allo scenario: "carte nemiche", "capacità nemiche" e così via.

Vedi anche: Criminale, Gregario

NON POTERE

La formula "non può" (o una sua variante) è assoluta e non può essere ignorata da altre capacità o effetti.

OBBLIGATO

Obbligato è una parola di innesco in grassetto. Se l'innesco di tempistica di una capacità innescata contiene la parola "**Obbligato**" (o una sua variante), il lancio di quella capacità è obbligatorio.

- Se una capacità obbligata richiede 1 o più bersagli e non ci sono bersagli validi, non viene lanciata.
  - Ogni costo che sarebbe stato pagato per lanciare quella capacità non viene pagato.
- Per ogni determinata condizione innescante, le interruzioni obbligate hanno la priorità e vengono lanciate prima delle interruzioni non obbligate e le risposte obbligate hanno la priorità e vengono lanciate prima delle risposte non obbligate.
- Se più capacità obbligate stanno per essere lanciate allo stesso momento, il primo giocatore determina l'ordine in cui le capacità vengono lanciate, a prescindere da chi controlli le carte che contengono quelle capacità.
- Ogni capacità obbligata deve essere risolta il più completamente possibile prima che la capacità obbligata successiva innescata dalla stessa condizione innescante possa essere lanciata.

Vedi anche: Capacità Innescata

OGNI GIOCATORE

Quando a ogni giocatore è richiesto di risolvere un effetto, tutti i giocatori risolvono quell'effetto uno alla volta.

- Se l'effetto non specifica in quale ordine i giocatori devono risolverlo, il primo giocatore decide quell'ordine.
- Se un giocatore non può risolvere completamente quell'effetto, lo risolve il più completamente possibile. *Per esempio, se a ogni giocatore è richiesto di scartare un certo numero di carte dal mazzo degli incontri e il mazzo termina mentre un giocatore sta scartando carte da esso, quel giocatore smette di scartare carte. Poi il mazzo viene ripristinato (collocando 1 segnalino accelerazione accanto al mazzo della trama principale) e i giocatori rimanenti continuano a scartare carte da esso.*

Vedi anche: Giocatore, Scegliere (Elemento di Gioco)

OGNI VOLTA

Vedi anche: Effetto di Alterazione

ORDINE DI GIOCO

Se ai giocatori viene richiesto di effettuare una sequenza "in ordine di gioco", il primo giocatore effettua la sua parte della sequenza per primo, seguito dagli altri giocatori in senso orario.

- Se una sequenza effettuata in ordine di gioco non si conclude dopo che ogni giocatore ha effettuato la sua parte della sequenza una volta, la sequenza di opportunità continua in senso orario finché non è completata.

- La formula "giocatore successivo" si riferisce sempre al giocatore successivo (in senso orario) nell'ordine di gioco.

Vedi anche: Fase dei Giocatori, Giocatore, Primo Giocatore, Turno del Giocatore

OSTACOLO X

Quando una carta con la parola chiave Ostacolo X entra in gioco, collocare X minacce su quella carta.

Vedi anche: Entrare in Gioco, Minaccia, Parola Chiave, Rivelare, Testo Riassuntivo

OTTENERE

Se una carta ottiene una caratteristica (come per esempio un tratto, una parola chiave o il testo di una capacità), la carta funziona come se possedesse la caratteristica ottenuta. Le caratteristiche ottenute non sono considerate stampate sulla carta.

Vedi anche: Parola Chiave, Stampato, Tratto

PARLARE AL TAVOLO

I giocatori hanno il permesso di parlare tra loro durante la partita (anzi, sono incoraggiati a farlo) e a organizzarsi in squadra per pianificare e attuare il corso d'azione migliore. I giocatori possono discutere di ogni cosa nel modo che preferiscono, parlando anche delle carte in gioco e di quelle nella loro mano. Un giocatore non è obbligato a mostrare le carte della sua mano se non desidera farlo.

- Mentre i giocatori risolvono una carta incontro con la parola chiave Isolamento, non hanno diritto a consultarsi tra loro.

Vedi anche: Giocatore, Isolamento, Parola Chiave

PAROLA CHIAVE

Una parola chiave è un attributo che trasmette alcune regole specifiche alla sua carta.

- Se una carta ottiene più istanze di una parola chiave, ogni istanza aggiuntiva non ha effetto a meno che quella parola chiave non sia seguita da un numero *(per esempio, Ostacolo X o Ritorsione X)*. In quel caso, i valori di ogni istanza vengono sommati tra loro.

Nel gioco si usano le parole chiave seguenti:

- **Alleanza** – Quando un giocatore dichiara la sua intenzione di giocare una carta con Alleanza, qualsiasi altro giocatore può aiutarlo a pagare i costi di quella carta. (**Vedi**: Alleanza)
- **Colpo Rapido** – Dopo che un gregario con Colpo Rapido ha impegnato un giocatore la cui identità è nella sembianza di eroe, lo attacca immediatamente. (**Vedi**: Colpo Rapido)
- **Criminoso** – Quando un gregario con Criminoso si attiva, fargli ricevere 1 carta potenziamento. (**Vedi**: Criminoso)
- **Distanza** – Un attacco con Distanza ignora Ritorsione. (**Vedi**: Distanza)
- **Guardia** – Mentre un gregario con Guardia è impegnato con un giocatore, quel giocatore non può usare le carte che controlla per attaccare un criminale senza Guardia. (**Vedi**: Guardia)
- **Impulso** – Dopo che una carta incontro con Impulso è stata rivelata, il giocatore che risolve la carta rivela 1 carta incontro aggiuntiva. (**Vedi**: Impulso)
- **Incitazione** – Quando una carta con Incitazione X viene rivelata, collocare X minacce sulla trama principale. (**Vedi**: Incitazione)
- **Isolamento** – Mentre un giocatore risolve una carta con Isolamento, gli altri giocatori non possono aiutarlo. (**Vedi**: Isolamento)
- **Lavoro di Squadra** – Dopo che un gregario con la parola chiave Lavoro di Squadra è entrato in gioco e ha impegnato un giocatore, se ci sono altri gregari in gioco che condividono il tratto specificato, ogni gregario che condivide la parola chiave Lavoro di Squadra con il tratto specificato si attiva contro il giocatore con cui è impegnato. (**Vedi**: Lavoro di Squadra)
- **Ostacolo X** – Quando una carta con Ostacolo X viene rivelata, collocare X minacce su quella carta. (**Vedi**: Ostacolo)
- **Pattuglia** – Mentre un gregario con Pattuglia è impegnato con un giocatore, quel giocatore non può intervenire sulla trama principale. (**Vedi**: Pattuglia)
- **Perforante** – Un attacco con Perforante scarta ogni carta status Robusto dal personaggio attaccato prima di infliggere danni. (Vedi: Perforante) (**Vedi**: Perforante)
- **Permanente** – Le carte con Permanente non possono uscire dal gioco. (**Vedi**: Permanente)
- **Preparazione** – Le carte con Preparazione iniziano la partita in gioco. (**Vedi**: Preparazione)
- **Requisito (Risorse)** – Una carta con la parola chiave Requisito non può essere giocata a meno che ogni risorsa del tipo specificato non sia spesa mentre si paga il costo di quella carta. (**Vedi**: Requisito (Risorse)
- **Restrizione** – Un giocatore non può controllare più di 2 carte con Restrizione in ogni momento. (**Vedi**: Restrizione)
- **Ritorsione X** – Dopo che un personaggio con Ritorsione X è stato attaccato, infliggere X danni all'attaccante. (**Vedi**: Ritorsione X)
- **Robustezza** – Quando un personaggio con Robustezza entra in gioco, collocare 1 carta status Robusto su di esso. (**Vedi**: Robustezza)
- **Sembianza** – Le carte con Sembianza concedono sembianze uniche a un'identità. (**Vedi**: Sembianza/ Assumere Sembianza)
- **Sopraffazione** – I danni in eccesso di un attacco con Sopraffazione sono inflitti all'identità o al criminale. (**Vedi**: Sopraffazione)
- **Stabile** – Un personaggio con Stabile non può essere stordito o confuso. (**Vedi**: Stabile)
- **Team-Up** – Le carte con la parola chiave Team-Up non possono essere giocate a meno che entrambi i personaggi elencati non siano in gioco.
- **Temporaneo**– Le carte con Temporaneo devono essere scartate dal gioco alla fine del round. (**Vedi**: Temporaneo)
- **Tempra** – Un personaggio con Tempra non è stordito a meno che non possieda 2 carte Stordito, e non è confuso a meno che non possieda 2 carte Confuso. (**Vedi**: Tempra)

- **Utilizzo (X "tipo")** – Quando una carta con Utilizzo (X "tipo") entra in gioco, collocare sulla carta X gettoni multiuso dalla riserva dei segnalini. Dopo che l'ultimo gettone multiuso è stato rimosso da una carta con Utilizzo (e l'effetto è stato risolto), scartare quella carta. (**Vedi**: Utilizzo)
- **Vittoria X** – Quando una carta con Vittoria X è sconfitta, collocarla nella galleria delle vittorie. (**Vedi**: Vittoria X)

PATTUGLIA

Mentre un gregario con la parola chiave Pattuglia è impegnato con un giocatore, quel giocatore non può usare carte che controlla per intervenire sulla trama principale.

Vedi anche: Gregario, Impegnare, Intervento, Parola Chiave, Testo Riassuntivo, Trama Principale

PER GIOCATORE (ICONA – 👤)

L'icona 👤 accanto a un valore moltiplica quel valore per il numero di giocatori che hanno **iniziato** lo scenario.

- Se un giocatore è eliminato, questo valore non cambia.

Vedi anche: Eliminazione, Icona

PERICOLO (ICONA –)

Durante il passo 3 della Fase del Criminale, per ogni trama secondaria in gioco con l'icona pericolo, distribuire a un giocatore 1 carta incontro aggiuntiva. Le carte aggiuntive vanno distribuite in ordine di gioco (la prima carta aggiuntiva al primo giocatore, la seconda al secondo giocatore e così via).

Vedi anche: Distribuire, Fase del Criminale, Ordine di Gioco

PERFORANTE

Un attacco con la parola chiave Perforante scarta ogni carta status Robusto dal personaggio attaccato prima di infliggere danni.

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Attacco (Azione del Giocatore), Bersaglio, Carta Status, Danno, Parola Chiave, Robusto/Irrobustire, Testo Riassuntivo

PERMANENTE

Una carta con la parola chiave Permanente non può essere sconfitta, uscire dal gioco o far sì che il suo riquadro di testo sia considerato vuoto, a meno che non sia a causa di una capacità di una carta appartenente allo stesso set (eroe, scenario o modulare che sia). *Per esempio, una capacità su una carta eroe può far uscire dal gioco una carta con Permanente appartenente a quel set eroe.*

- Le carte permanenti vengono messe da parte all'inizio della preparazione.
- Le carte permanenti non contano ai fini di stabilire le dimensioni minime o massime di un mazzo.
- Le carte permanenti non sono bersagli validi per gli effetti delle carte che le farebbero uscire dal gioco.
  - Se una carta permanente sta per essere bersagliata da un simile effetto *(per esempio, "scarta il supporto dal costo più basso che controlli")*, quell'effetto bersaglia invece una carta non permanente che soddisfa i suoi requisiti.
- Se un giocatore viene eliminato dal gioco mentre una carta permanente di cui non è il proprietario è nella sua area di gioco, collocare quella carta permanente nella pila degli scarti del suo proprietario.

Vedi anche: In Gioco/Fuori dal Gioco, Parola Chiave, Proprietà/Controllo, Testo Riassuntivo, Uscire dal Gioco

PERMESSO

Vedi anche: Restrizione/Permesso

PERSONAGGIO

Le identità (eroi ed alter ego), gli alleati, i criminali e i gregari sono tutti personaggi.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Gregario, Identità

PESCARE

Se a un giocatore viene richiesto di pescare 1 o più carte, pesca quelle carte dalla cima del suo mazzo una alla volta.

- Le carte pescate vengono aggiunte alla mano di un giocatore.
- Il limite di mano di ogni giocatore viene controllato alla fine della Fase dei Giocatori. Se un giocatore possiede nella sua mano più carte del suo limite di mano in questo momento, deve scegliere e scartare carte dalla mano finché non rientra nel suo limite di mano.

Vedi anche: Fase dei Giocatori, Giocatore, In Gioco/Fuori dal Gioco, Mazzo del Giocatore, Proprietà/Controllo, Scartare

PILA DEGLI SCARTI

Una pila degli scarti è una zona fuori dal gioco che contiene carte che sono state scartate nel corso della partita.

- Ogni giocatore ha una sua pila degli scarti, e il mazzo degli incontri ha una propria pila degli scarti.
- Ogni pila degli scarti è un'informazione aperta e può essere guardata da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.
- A meno che a un giocatore non venga richiesto di farlo dalla capacità di una carta, l'ordine delle carte in una pila degli scarti non può essere alterato.
- Ogni capacità che sta per rimescolare una pila degli scarti vuota in un mazzo non fa rimescolare il mazzo.

Vedi anche: Giocatore, In Gioco/Fuori dal Gioco, Mescolare/Rimescolare, Proprietà/Controllo, Scartare

POI

Se il testo dell'effetto di una capacità include la parola "poi", il testo che precede la parola "poi" deve essere completamente vero o risolto prima che il resto dell'effetto descritto dopo la parola "poi" possa essere risolto.

- Se il testo pre-poi di un effetto si risolve completamente, anche l'effetto post-poi deve tentare di essere risolto.
- Se il testo pre-poi di un effetto non si risolve completamente, il testo post-poi non tenta di essere risolto.

POTENZIAMENTO (ICONA –)

Ogni volta che il criminale attacca o trama, riceve 1 carta a faccia in giù dal mazzo degli incontri come carta potenziamento. I gregari con la parola chiave Criminoso ricevono 1 carta potenziamento anche quando si attivano.

Icone Potenziamento

Durante l'attivazione (e dopo che gli eventuali difensori sono stati dichiarati, se il criminale sta attaccando), ogni carta potenziamento sul nemico viene girata a faccia in su una alla volta. Aggiungere il numero di icone potenziamento di ogni carta carta al valore di ATT del nemico (se attacca) o al suo valore di TRA (se trama) per quell'attivazione. Le icone potenziamento compaiono nell'angolo in basso a destra della carta.

Se il campo di potenziamento contiene un'icona stella, quell'icona indica che la carta possiede una capacità di potenziamento: consultare il riquadro di testo della carta e risolvere la capacità di potenziamento quando la carta viene girata a faccia in su. La capacità di potenziamento è situata sotto la linea divisoria nel riquadro di testo.

- Un'icona stella non è considerata un'icona potenziamento in sé e non contribuisce al valore di ATT o di TRA del criminale.
- Soltanto il testo della capacità sotto la linea divisoria è attivo su una carta che viene risolta come carta potenziamento.
- I danni inflitti da una capacità di potenziamento non sono considerati inflitti dall'attivazione durante la quale la capacità di potenziamento si è risolta.
- Se in un'attivazione vengono risolte carte potenziamento aggiuntive, le icone potenziamento sono cumulative e tutte le capacità di potenziamento su quelle carte vengono risolte.
- Dopo aver applicato una carta potenziamento a un'attivazione, scartarla.
- Se un nemico riceve una carta potenziamento al di fuori della sua attivazione, quella carta potenziamento rimane a faccia in giù su quel nemico finché esso non si attiva.
  - Se quel nemico è un criminale o un gregario con la parola chiave Criminoso, riceve comunque 1 altra carta potenziamento all'inizio della sua attivazione come di consueto.

Vedi anche: Attacco (Attivazione Nemica), Criminoso, Stella (Icona), Trama (Attivazione Nemica)

POTERE

La formula "puoi" (o una sua variante) indica che uno specifico giocatore ha l'opzione di risolvere il testo che segue. Se nessun giocatore è specificato, l'opzione è conferita al controllore della carta con la capacità in questione.

Vedi anche: Giocatore

POTERE BASE

Un potere base è una caratteristica che permette a un personaggio di effettuare una specifica funzione di gioco. Esistono 5 poteri base diversi:

- Il potere di attacco *(ATT)* può essere usato da un personaggio per effettuare un attacco base e infliggere danni a un altro personaggio. In genere sono eroi, alleati, criminali e gregari ad avere un potere di attacco.
- Il potere di intervento *(INT)* può essere usato da un personaggio per effettuare un intervento base e rimuovere minacce da una trama. In genere sono eroi e alleati ad avere un potere di intervento.
- Il potere di difesa *(DIF)* può essere usato da un personaggio per effettuare una difesa base e prevenire i danni di un attacco. In genere, solo gli eroi hanno un potere di difesa.
- Il potere di recupero *(REC)* può essere usato da un personaggio per effettuare un recupero base e curarsi. In genere, solo gli alter ego hanno un potere di recupero.
- Il potere di trama *(TRA)* può essere usato da un personaggio per effettuare una trama base e collocare minacce sulla trama principale. In genere, sono criminali e gregari ad avere un potere di trama.

Vedi anche: Alleato, Attacco (Attivazione Nemica), Attacco (Azione del Giocatore), Difesa, Gregario, Identità, Intervento, Recupero, Trama (Attivazione Nemica)

PREPARAZIONE

Una carta con la parola chiave Preparazione inizia la partita in gioco.

Vedi anche: Parola Chiave, Testo Riassuntivo, Appendice II: Preparazione

PREVENIRE

Le capacità di alcune carte prevengono i danni o le minacce.

- Quando si prevengono danni, ridurre l'ammontare dei danni subiti dal bersaglio (l'ammontare di segnalini danno collocati su di esso).
  - Quando un effetto previene i danni inflitti a un personaggio, riduce l'ammontare di danni "subiti" dal personaggio, ma non l'ammontare di danni "inflitti".
  - Se un effetto previene tutti i danni inflitti a un personaggio, quel personaggio non ha subito danni.
  - Se tutti i danni di un attacco sono prevenuti, si considera comunque che il personaggio attaccante abbia inflitto danni, ma non che abbia "danneggiato" il personaggio attaccante.
  - Se infliggere danni è un costo, quel costo è considerato pagato anche se tutti o parte di quei danni sono stati prevenuti.
  - Se subire danni è un costo, quel costo non è considerato pagato a meno che tutti quei danni non siano subiti nella loro interezza.
- Quando si prevengono minacce, ridurre l'ammontare delle minacce da assegnare prima di collocarle sulla trama.

Vedi anche: Bersaglio, Capacità, Danno, Minaccia, Trama (Carta)

PRIMO GIOCATORE

Il primo giocatore viene determinato dai giocatori all'inizio della partita.

Il segnalino primo giocatore è usato per indicare quale giocatore è il primo giocatore. Alla fine del round (durante il passo 5 della Fase del Criminale), il segnalino primo giocatore viene passato al giocatore successivo in senso orario, che diventa il primo giocatore per il round successivo.

Se il primo giocatore è eliminato, il segnalino primo giocatore passa immediatamente al giocatore successivo in senso orario.

I giocatori sono incoraggiati a collaborare e a prendere le decisioni in gruppo, ma è il primo giocatore a decidere quanto segue:

- Se una carta incontro bersaglia un giocatore o una carta specifica e ci sono più bersagli validi, il primo giocatore sceglie tra le opzioni valide.
- Se una carta incontro richiede di effettuare una scelta o di risolvere la capacità di una carta o un effetto di gioco senza specificare quale giocatore debba farlo, sarà il primo giocatore a farlo.
- Se più effetti stanno per risolversi simultaneamente, il primo giocatore decide l'ordine in cui risolverli.

Il primo giocatore ha la priorità di tempistica nelle situazioni seguenti:

- Il primo giocatore ha la prima opportunità di usare un'interruzione a ogni momento di gioco appropriato. Le opportunità di interruzione proseguono poi tra i giocatori rimanenti in ordine di gioco.
- Il primo giocatore ha la prima opportunità di usare una risposta a ogni momento di gioco appropriato. Le opportunità di risposta proseguono poi tra i giocatori rimanenti in ordine di gioco.

Vedi anche: Eliminazione, Fase dei Giocatori, Giocatore, Ordine di Gioco

PROPRIETÀ/CONTROLLO

Il proprietario di una carta è il giocatore il cui mazzo conteneva la carta all'inizio della preparazione. Lo scenario è considerato il proprietario del mazzo degli incontri e di ogni carta incontro.

- Le carte entrano in gioco sotto il controllo del loro proprietario. Le carte incontro sono considerate sotto il controllo dello scenario.
  - Una miglioria assegnata a una carta controllata da un giocatore diverso dal controllore di quella miglioria è controllata da quest'ultimo.
  - Quando un giocatore prende il controllo di una carta giocatore specifica di campagna o specifica di scenario *(come un alleato, un supporto o una miglioria)*, quel giocatore diventa il proprietario di quella carta fino alla fine della partita o finché un altro giocatore non prende il controllo di quella carta.
- Il controllo di una carta rimane costante a meno che una capacità non specifichi esplicitamente che la carta cambia controllo.
- Un giocatore controlla le carte nelle sue aree fuori dal gioco (come la mano, il mazzo e la pila degli scarti).
- Se una carta che ha cambiato controllo esce dal gioco, dopo la risoluzione dell'occorrenza di gioco che l'ha fatta uscire dal gioco la carta in questione viene collocata fisicamente nell'area fuori dal gioco equivalente del suo proprietario (mano, mazzo o pila degli scarti) o rimossa dal gioco se il proprietario è stato eliminato. Le altre capacità delle carte non possono interagire con questa collocazione fisica secondaria.
- Se un personaggio cambia controllo mentre è in gioco, rimane nello stesso stato (vale a dire pronto o esaurito, danneggiato o non danneggiato e così via) e viene spostato nell'area di gioco del suo nuovo controllore.
- Anche le migliorie o le aggiunte su una carta che cambia controllo cambiano controllo sotto lo stesso nuovo controllore.
- A meno che non sia specificata una durata, un cambio di controllo persiste fintanto che la carta rimane in gioco.
- Se un effetto di gioco o la capacità di una carta si riferisce a una carta che "controlli" o "controllata", si riferisce solo alle carte in gioco attualmente sotto il controllo del giocatore specificato.

Vedi anche: Area di Gioco del Criminale, Area di Gioco del Giocatore, Carta Giocatore, Carta Incontro, Giocatore, Classificazione, In Gioco/Fuori dal Gioco, Mazzo degli Incontri, Mazzo del Giocatore

PUNTI FERITA

Ogni personaggio (identità, alleato, gregario e criminale) possiede un valore di punti ferita. I punti ferita rappresentano la resistenza fisica di quel personaggio.

Quando vengono inflitti dei danni a un personaggio, i suoi punti ferita rimanenti (l'ammontare di danni che il personaggio può subire prima di raggiungere 0 punti ferita) vengono ridotti di un pari ammontare.

- I punti ferita di partenza di un'identità sono quelli che possiede alla fine della preparazione.
- L'indicatore di punti ferita di un'identità o di un criminale rappresenta i suoi punti ferita rimanenti. Se un'identità o criminale viene danneggiato, si applicano i danni sottraendo l'ammontare specificato dal suo indicatore dei punti ferita.
- Se l'indicatore dei punti ferita di un giocatore è ridotto a 0, quel giocatore è sconfitto e viene eliminato dal gioco.
- Se l'indicatore dei punti ferita di un criminale è ridotto a 0, quello stadio del criminale è sconfitto.
- Se un gregario o un alleato è stato danneggiato, tenere il conto dei danni collocando segnalini danno su quel personaggio. I segnalini danno su un gregario o un alleato riducono i punti ferita rimanenti di quel personaggio del valore totale dei segnalini. Un alleato o un gregario con 0 o meno punti ferita rimanenti è sconfitto e viene collocato nella pila degli scarti appropriata.

Alcuni personaggi possiedono punti ferita infiniti. Un personaggio con punti ferita infiniti non può essere sconfitto subendo danni, come se i suoi punti ferita rimanenti non potessero mai essere ridotti a 0. Tuttavia, è sempre possibile infliggere danni a questo personaggio attraverso gli attacchi e le capacità delle carte.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Curare, Danno, Danno Sostenuto, Eliminazione, Gregario, Identità, Punti Ferita Massimi, Punti Ferita Rimanenti, Ricevere, Sconfitta, Sconfitta del Criminale

PUNTI FERITA INFINITI

Vedi anche: Punti Ferita

PUNTI FERITA MASSIMI

I punti ferita massimi di un personaggio corrispondono ai suoi punti ferita base più tutti i modificatori di punti ferita "ricevuti" che sono attivi su quel personaggio.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Gregario, Identità, Modificatore, Punti Ferita, Ricevere, Valore Base

PUNTI FERITA RIMANENTI

I punti ferita rimanenti di un personaggio sono l'ammontare di danni che il personaggio può subire prima di raggiungere 0 punti ferita.

- L'indicatore di punti ferita di un'identità o di un criminale rappresenta i suoi punti ferita rimanenti.
- Per calcolare i punti ferita rimanenti di un alleato o di un gregario, sottrarre i suoi danni sostenuti (l'ammontare di segnalini danno su di esso) dai suoi punti ferita massimi (indicati dai suoi punti vita stampati modificati da capacità o effetti di gioco).

Vedi anche: Criminale, Danno Sostenuto, Identità, Punti Ferita

QUANDO COMPLETATA

Una capacità quando completata è un tipo di capacità innescata, indicata dall'innesco di tempistica in grassetto "**Quando Completata**".

Quando una trama principale è completata, tutte le capacità "**Quando Completata**" su quella carta si risolvono.

Vedi anche: Trama Principale

QUANDO RIVELATA

Una capacità quando rivelata è un tipo di capacità innescata, indicata dall'innesco di tempistica "**Quando Rivelata**" in grassetto.

Quando un giocatore rivela una carta dal mazzo degli incontri, un nuovo stadio della trama o un nuovo stadio del criminale, si risolvono tutte le capacità quando rivelata sulla carta.

- Se una carta incontro con una capacità "**Quando Rivelata**" entra in gioco durante la preparazione, quella capacità si risolve durante il passo 10 della preparazione.
- Se una carta incontro con una capacità "**Quando Rivelata**" viene messa in gioco senza essere rivelata, quella capacità non si risolve.

Vedi anche: Capacità, Carta Incontro, Scegliere (Elemento di Gioco), Trama Principale, Appendice II: Preparazione

QUANDO SCONFITTA

Una capacità quando sconfitta è un tipo di capacità innescata, indicata dall'innesco di tempistica "**Quando Sconfitta**" in grassetto.

- Quando lo stadio di un criminale, una trama secondaria, uno stadio della trama principale, un alleato o un gregario è sconfitto, si risolvono tutte le capacità quando sconfitta sulla carta.
  - Una carta sconfitta esce dal gioco dopo che la sua eventuale capacità quando sconfitta si è risolta.

Vedi anche: Alleato, Capacità, Criminale, Gregario, Sconfitta, Trama Principale, Trama Secondaria

REC

Vedi anche: Potere Base, Recupero

RECUPERO

Il recupero è un potere base che un giocatore può usare nella sembianza di alter ego. Per recuperare, il giocatore esaurisce il suo alter ego e si cura di un numero di punti ferita pari al suo valore di REC.

Vedi anche: Curare, Identità, Potere Base, Punti Ferita, Sembianza

REQUISITO (RISORSE)

Una carta con la parola chiave Requisito non può essere giocata a meno che ogni risorsa del tipo specificato non sia spesa mentre si paga il costo di quella carta.

- Una carta con la parola chiave Requisito non può essere giocata "ignorando il suo costo in risorse" poiché le risorse di Requisito non possono pagare per esso.

Vedi anche: Costo, Lanciare Capacità/Giocare Carte, Parola Chiave, Risorsa

RESTRIZIONE

Un giocatore non può avere simultaneamente più di 2 carte con la parola chiave Restrizione in gioco sotto il suo controllo.

Un giocatore può giocare o mettere in gioco una carta con Restrizione anche se controlla già 2 carte con Restrizione. Tuttavia, se per qualsiasi motivo un giocatore controlla più di 2 carte con Restrizione in gioco, deve immediatamente scegliere e scartare dal gioco le carte con Restrizione che controlla finché non torna ad averne solo 2.

Vedi anche: Giocatore, Parola Chiave, Proprietà/Controllo, Scartare, Testo Riassuntivo

RESTRIZIONE/PERMESSO

Molte carte e capacità contengono istruzioni specifiche relative a quando o come potrebbero essere o non essere usate, o a condizioni specifiche che devono essere vere al fine di essere usate.

- Al fine di usare una capacità o di giocare una carta, tutte le sue restrizioni di gioco devono essere osservate.
- Un permesso è una restrizione di gioco facoltativa, che consente a un giocatore di giocare una carta o di usare una capacità al di fuori delle tempistiche o delle specifiche fornite dalle regole di gioco. *Per esempio, un permesso potrebbe consentire a un giocatore di giocare una carta alleato dalla propria pila degli scarti.*

Vedi anche: Capacità, Giocare/Mettere in Gioco, Giocatore

RICEVERE

Se la capacità di una carta richiede che un personaggio "riceva" un attributo (come per esempio +1 ATT o +4 punti ferita), la capacità modifica l'attributo del personaggio mentre è attiva.

- Se una tale capacità termina o diventa inattiva in altri modi, l'attributo modificato torna al valore che avrebbe senza il modificatore.
- Se una tale capacità fa in modo che un personaggio riceva punti ferita, modifica i punti ferita rimanenti del personaggio mentre rimane attiva; inoltre, mentre rimane attiva modifica anche i punti ferita massimi del personaggio.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Gregario, Identità, Punti Ferita

RIMESCOLARE

Vedi anche: Mescolare

RIMUOVERE DAL GIOCO

Una carta rimossa dal gioco viene messa da parte e non interagisce con il gioco in alcun modo per la durata della sua rimozione. Se non è specificata alcuna durata, una carta rimossa dal gioco è considerata rimossa fino alla fine della partita.

- "Rimosso dal gioco" è uno stato fuori dal gioco.

Vedi anche: In Gioco/Fuori dal Gioco, Uscire dal Gioco

RIPRISTINARE

Le carte entrano in gioco in uno stato pronto, posizionate in modo che il loro controllore possa leggere il testo da sinistra a destra.

- Se a un giocatore viene richiesto di ripristinare una carta esaurita, quella carta torna al suo stato pronto.

Vedi anche: Entrare in Gioco, Esaurire

RIQUADRO DI TESTO

Il riquadro di testo di una carta è lo spazio di una carta che contiene le capacità, i tratti e il testo narrativo *(se presente)* stampati su di essa.

- Se la capacità di una carta fa riferimento al "riquadro di testo" di una carta, quella capacità si riferisce solo alle capacità stampate all'interno del riquadro di testo di quella carta.
  - Le icone stampate nel riquadro di testo di una carta sono considerate capacità all'interno di quel riquadro di testo.

Vedi anche: Capacità, Stampato, Tratto, Appendice III: Anatomia delle Carte

RISOLUZIONE SIMULTANEA

Se più effetti con lo stesso innesco di tempistica in grassetto stanno per risolversi simultaneamente, è il primo giocatore a determinare l'ordine in cui quegli effetti si risolvono.

Vedi anche: Capacità, Ogni Giocatore, Primo Giocatore

RISORSA

Le risorse sono usate per pagare il costo per giocare le carte e quello di certe capacità.

- Un giocatore può generare risorse per pagare un costo scartando carte dalla sua mano per generare la risorsa o le risorse indicate nell'angolo in basso a sinistra delle carte, oppure usando le capacità delle carte che generano risorse.
- Esistono quattro tipi di risorse nel gioco: mentale, fisica, energetica e jolly. Una risorsa jolly può essere usata come il suo tipo o come un qualsiasi altro tipo di queste risorse.
- Per pagare il costo per giocare una carta è necessario generare un numero di risorse pari o superiore al costo della carta. Nel caso della maggior parte delle carte, ogni tipo (o assortimento di tipi) di risorse può essere usato per pagare questo costo.
- Se una capacità prevede un costo in risorse, è necessario generare un numero di risorse pari o superiore a quel costo. Molte capacità richiedono tipi specifici di risorse; è necessario generare i tipi specificati di risorse nelle quantità specificate al fine di pagare il costo della capacità.
- Le risorse generate in eccesso rispetto a un qualsiasi costo vanno perdute e non permangono per pagare i costi futuri.

Vedi anche: Costo, Risorsa Energia, Risorsa Fisica, Risorsa Jolly, Risorsa Mentale

RISORSA (CARTA)

Le carte risorsa sono un tipo di carta giocatore. La loro funzione primaria è essere scartate dalla mano di un giocatore per generare risorse.

Queste carte solitamente forniscono più risorse (o risorse più efficienti) degli altri tipi di carte quando vengono scartate dalla mano di un giocatore per generare risorse.

- Alcune carte risorsa possiedono un testo che è attivo mentre quelle carte vengono usate per generare risorse.
- Le carte risorsa sono considerate un'estensione di un'identità. Se un giocatore spende una risorsa, quella risorsa è considerata spesa anche dall'identità di quel giocatore.

Vedi anche: Carta Giocatore, Entrare in Gioco, Giocatore, Icona, Identità, Risorsa, Risorsa Energia, Risorsa Fisica, Risorsa Holly, Risorsa Mentale, Tipo di Carta, Uscire dal Gioco

RISORSA ENERGIA (⚡)

Una risorsa energia (⚡) è uno dei quattro tipi di risorsa.

- Le risorse energia possono essere spese per pagare i costi in risorse di carte e capacità.
- Alcune capacità delle carte richiedono esplicitamente un pagamento in risorse energia per risolvere i propri effetti.

Vedi anche: Capacità, Costo, Icona, Risorsa, Risorsa Fisica, Risorsa Jolly, Risorsa Mentale

RISORSA FISICA (👊)

Una risorsa fisica (👊) è uno dei quattro tipi di risorsa.

- Le risorse fisiche possono essere spese per pagare i costi in risorse di carte e capacità.
- Alcune capacità delle carte richiedono esplicitamente un pagamento in risorse fisiche per risolvere i propri effetti.

Vedi anche: Capacità, Costo, Icona, Risorsa, Risorsa Energia, Risorsa Jolly, Risorsa Mentale

RISORSA JOLLY (✶)

Una risorsa jolly (✶) è uno dei quattro tipi di risorsa.

- Le risorse jolly possono essere spese per pagare i costi in risorse di carte e capacità. Quando un giocatore genera una risorsa jolly, può specificare il tipo di risorsa (mentale, fisica, energetica o jolly) che rappresenta.
  - Quando le risorse di una carta che genera una risorsa jolly vengono raddoppiate, ogni risorsa jolly può essere dichiarata di un tipo diverso.
- Alcune capacità delle carte richiedono esplicitamente un pagamento in risorse jolly per risolvere i propri effetti.
- Quando le risorse non vengono generate per un costo, una risorsa jolly non possiede alcuna caratteristica oltre "risorsa jolly". In tali contesti, le risorse jolly non possono essere interpretate come risorse di qualsiasi altro tipo.

Vedi anche: Capacità, Costo, Icona, Risorsa, Risorsa Energia, Risorsa Fisica, Risorsa Mentale

RISORSA MENTALE (🧠)

Una risorsa mentale (🧠) è uno dei quattro tipi di risorsa.

- Le risorse mentali possono essere spese per pagare i costi in risorse di carte e capacità.
- Alcune capacità delle carte richiedono esplicitamente un pagamento in risorse mentali per risolvere i propri effetti.

Vedi anche: Capacità, Costo, Icona, Risorsa, Risorsa Energia, Risorsa Fisica, Risorsa Jolly

RISPOSTA

Una capacità di risposta è un tipo di capacità innescata, identificata dall'innesco di tempistica "**Risposta**" in grassetto. Le capacità di risposta possono essere eseguite *dopo* che la condizione di innesco specificata si è verificata, come descritto nel testo della capacità di risposta.

- I giocatori possono innescare soltanto le capacità di risposta sulle carte che controllano o sulle carte incontro.
  - I giocatori non possono innescare le capacità di risposta sulle incombenze nelle aree di gioco degli altri giocatori.
- Più risposte possono essere eseguite in seguito alla stessa condizione innescante, ma ogni interruzione può innescarsi una sola volta.
  - Più copie della stessa carta con una risposta possono essere innescate dalla stessa condizione innescante.

Vedi anche: Capacità, Condizione Innescante

RITORSIONE X

Dopo che un personaggio con la parola chiave Ritorsione X è stato attaccato, infliggere X danni all'attaccante.

- Il personaggio con Ritorsione X deve sopravvivere all'attacco per infliggere questi danni.
- L'ordine di risoluzione delle abilità legate alla parola chiave Ritorsione X è il seguente:
  1. Capacità che si innescano "dopo che [un personaggio] ha subito un qualsiasi ammontare di danni"
  2. Ritorsione X
  3. Capacità che si innescano "dopo che [un personaggio] è stato attaccato" o "dopo che [un personaggio] ha attaccato [e danneggiato]"

Vedi anche: Alleato, Attacco (Attivazione Nemica), Attacco (Azione del Giocatore), Criminale, Danno, Gregario, Identità, Parola Chiave, Testo Riassuntivo

RIVELARE

Durante il passo 4 della Fase del Criminale, ogni giocatore (in ordine di gioco) rivela e risolve tutte le carte incontro a faccia in giù che gli sono state distribuite, una carta alla volta.

Per rivelare una carta incontro, un giocatore gira a faccia in su la carta e la risolve, incluse le eventuali parole chiave e gli effetti "**Quando Rivelata**". Le carte incontro rivelate vanno risolte in base al loro tipo di carta, come descritto di seguito. Se la carta rivelata è:

- un'**aggiunta**, entra in gioco assegnata all'elemento specificato dal suo testo.
- un **gregario**, entra in gioco impegnato con il giocatore che rivela la carta.
- un'**insidia**, si risolvono i suoi effetti e poi viene scartata.
- un **ambiente**, entra in gioco accanto al criminale.
- una **trama secondaria**, entra in gioco accanto alla trama principale.
- un'**incombenza**, viene fatta ricevere al giocatore specificato dalla carta (o, se non presente, al giocatore che ha rivelato la carta). Quel giocatore mette in gioco l'incombenza nella sua area di gioco e ne risolve il testo.

Se il testo di una carta richiede a un giocatore di rivelare una carta incontro dal mazzo degli incontri o da una qualsiasi altra zona di gioco, si applica questa stessa procedura di risoluzione.

Vedi anche: Aggiunta, Ambiente, Carta Incontro, Distribuire, Entrare in Gioco, Fase del Criminale, Giocatore, Gregario, Incombenza, Insidia, Ordine di Gioco, Scegliere (Elemento di Gioco), Scegliere (Opzione), Trama Secondaria

ROBUSTEZZA

Quando un personaggio con la parola chiave Robustezza entra in gioco, collocare 1 carta status Robusto su di esso.

Vedi anche: Alleato, Carta Status, Criminale, Entrare in Gioco, Gregario, Identità, Parola Chiave, Testo Riassuntivo

ROBUSTO/IRROBUSTIRE

Robusto è uno status che previene il subire danni da parte di un personaggio e che gli siano inflitti.

- Se un personaggio robusto sta per subire o stanno per essergli inflitti un qualsiasi ammontare di danni, prevenire tutti quei danni e scartare invece 1 sua carta Robusto.
  - Un personaggio con più carte status Robusto ne perde soltanto 1 ogni volta che stanno per essergli inflitti danni.
  - Quando un eroe robusto difende da un attacco, i danni vengono prima ridotti del valore di DIF di quell'eroe. Se i danni vengono ridotti a 0, la carta status Robusto non viene scartata.
  - Quando a un alleato o gregario con una carta status Robusto vengono inflitti danni in eccesso da un attacco con la parola chiave Sopraffazione, i danni da sopraffazione non vengono inflitti all'identità del controllore di quell'alleato o al criminale rispettivamente.
- Poiché la carta status Robusto previene il subire danni nella sua interezza, non si considera che il personaggio abbia subito danni.

Vedi anche: Alleato, Carta Status, Robustezza, Sopraffazione

ROUND

Vedi anche: Panoramica: Panoramica del Round, Fase dei Giocatori, Fase del Criminale, Fine della Fase dei Giocatori, Turno del Giocatore

SCARTARE

Scartare è l'atto di tentare di spostare 1 o più carte da una zona di gioco diversa da una pila degli scarti a una pila degli scarti.

- Se una carta giocatore viene scartata, viene collocata a faccia in su in cima alla pila degli scarti del giocatore che la possiede.
- Se una carta incontro viene scartata, viene collocata a faccia in su in cima alla pila degli scarti degli incontri.
- Se più carte vengono scartate contemporaneamente dalla mano di un giocatore o dal gioco, collocare quelle carte nella pila degli scarti appropriata in qualsiasi ordine.
- Se più carte vengono scartate contemporaneamente da un mazzo, collocare quelle carte nella pila degli scarti appropriata una alla volta *(senza cambiarne l'ordine)*.

Vedi anche: Carta Giocatore, Carta Incontro, In Gioco/Fuori dal Gioco, Mescolare/Rimescolare, Pila degli Scarti, Proprietà/Controllo

SCEGLIERE (ELEMENTO DI GIOCO)

La formula "scegli un [elemento di gioco]" (o una sua variante) indica che un giocatore deve selezionare un elemento di gioco che soddisfa i requisiti di una data capacità.

- Il giocatore che risolve la capacità che usa la parola "scegli" è il giocatore che fa la scelta specificata dalla carta.
- Se la capacità di una carta giocatore richiede la scelta di un bersaglio e non esistono bersagli validi, quella capacità non può essere lanciata.
- Se a un giocatore è richiesto di scegliere più bersagli, quel giocatore ne sceglie il più possibile simultaneamente, fino a un massimo del numero richiesto.
- Un effetto che richiede di scegliere "un qualsiasi numero" di bersagli non si risolve con successo se il numero di bersagli scelto è 0.

Vedi anche: Bersaglio, Capacità, Giocatore

SCEGLIERE (OPZIONE)

Alcune capacità richiedono a un giocatore di scegliere tra più opzioni.

- Quando una carta incontro richiede a un giocatore di scegliere un'opzione, deve scegliere un'opzione che può risolvere. Se non può risolvere completamente nessuna opzione, deve scegliere quella che può risolvere il più completamente possibile.
- Quando una carta giocatore richiede a un giocatore di scegliere un'opzione, non può scegliere un'opzione che non può essere risolta almeno parzialmente. Questo include opzioni che:
  - Hanno un costo che il giocatore non è in grado di pagare.
  - Richiedono 1 o più bersagli e non ci sono bersagli validi.

Vedi anche: Bersaglio, Capacità, Giocatore

SCONFITTA

Se un personaggio ha 0 o meno punti ferita rimanenti, quel personaggio è sconfitto. Se su una trama secondaria non ci sono minacce, quella trama è sconfitta.

- Se una carta alleato, gregario o trama secondaria è sconfitta, viene scartata.
- Se una carta identità o stadio del criminale è sconfitta, viene rimossa dal gioco.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Eliminazione, Giocatore, Gregario, Punti Ferita, Rimuovere dal Gioco, Sconfitta del Criminale, Trama Secondaria

SCONFITTA DEL CRIMINALE

Se l'indicatore dei punti ferita del criminale scende a 0, i giocatori hanno sconfitto quello stadio del criminale.

Lo stadio attuale del mazzo del criminale viene rimosso dal mazzo e lo stadio sequenziale successivo del mazzo del criminale viene rivelato. L'indicatore dei punti ferita del criminale viene regolato sul valore indicato da quello stadio.

Se lo stadio finale del mazzo del criminale viene sconfitto, i giocatori vincono la partita.

- I danni in eccesso che vengono inflitti per sconfiggere lo stadio di un criminale non si riversano sullo stadio successivo.
- Le aggiunte, le migliorie, le carte status, i gettoni e i segnalini non danno su un criminale si riversano sullo stadio successivo.
  - Se il nuovo stadio del criminale ha un nome diverso dal precedente, le aggiunte, le migliorie, le carte status, i gettoni e i segnalini non danno non si riversano sullo stadio successivo.
- Se un criminale è sconfitto mentre si stava attivando, riprende la sua attivazione usando il suo nuovo stadio.
  - Se il nuovo stadio del criminale ha un nome diverso dal precedente, l'attivazione termina senza risolversi.

Vedi anche: Aggiunta, Carta Status, Criminale, Danno, Danno in Eccesso, Gettone Multiuso, Punti Ferita, Sconfitta,

SEMBIANZA

Un giocatore può essere nella sembianza di eroe o in quella di alter ego. Questo è indicato dalla carta identità del giocatore.

- Una volta per round, durante il suo turno, ogni giocatore ha diritto a cambiare sembianza girando la sua carta identità.
- Quando un giocatore cambia sembianza assumendone una diversa, soltanto la sembianza cambia. Il personaggio conserva tutti i danni sostenuti, le carte status, gli effetti duraturi, le aggiunte, i segnalini e lo stato attuale (pronto o esaurito).
- Se la capacità di una carta fa in modo che un giocatore cambi sembianza o assuma una sembianza specifica, quel cambio non conta come l'unico cambio di sembianza che al giocatore è concesso durante il proprio turno in quel round (a meno che non sia specificato diversamente).
- Mentre un giocatore è nella sembianza di eroe, le capacità delle carte che interagiscono con il suo alter ego non interagiscono con la sua identità.
- Mentre un giocatore è nella sembianza di alter ego, le capacità delle carte che interagiscono con il suo eroe non interagiscono con la sua identità.
- Le carte con la parola chiave Sembianza concedono sembianze uniche a un'identità.
  - Queste sembianze sono in aggiunta alla sembianza di alter ego e di eroe dell'identità e prevedono condizioni specifiche per assumerle.
  - Quando un'identità assume una sembianza aggiuntiva, non conta come l'unico cambio di sembianza che al giocatore è concesso durante il proprio turno in quel round, ma conta al fine di innescare i relativi effetti delle carte.

Vedi anche: Identità, Parola Chiave

SET DI INCONTRI

Un set di incontri è un raggruppamento di carte incontro.

- Esistono quattro tipi di set di incontri: set di incontri specifici di scenario, set di incontri modulari, set Standard e set Esperto.

Vedi anche: Carta Specifica di Scenario, Classificazione, Set di Incontri Modulare, Set Esperto, Set Standard

SET ESPERTO

Il set Esperto è un set di incontri che viene aggiunto agli scenari nelle partite in modalità esperto.

- Il set Esperto non è un set di incontri modulare e non può essere scelto (o selezionato casualmente) quando uno scenario richiede che sia scelto un set di incontri modulare da includere in quello scenario.
- Le carte classificate come "esperto" sono tutte le carte che hanno la parola "Esperto" stampata in basso sulla carta, nello spazio del nome del set di incontri.

Vedi anche: Classificazione, Modalità di Gioco, Set di Incontri, Set Modulare, Appendice I: Mazzi Personalizzati

SET MODULARE

Le carte classificate come "set modulare" sono carte incontro che appartengono a un set di incontri modulare (o set modulare) che può essere aggiunto e/o rimosso da praticamente ogni scenario.

- Durante la preparazione di una partita, molti scenari indicheranno ai giocatori quanti set modulari vadano inclusi in quello scenario. A seconda dello scenario, alcuni set modulari possono essere obbligatori, mentre altri possono essere scelti liberamente dai giocatori.
- Se un set modulare viene aggiunto a uno scenario, viene aggiunto nella sua interezza. A meno che le regole di uno scenario non specifichino diversamente, le singole carte di un set modulare non possono essere incluse in uno scenario senza il resto di quel set.
- Le carte classificate come "set modulare" sono tutte le carte che hanno il nome del set modulare corrispondente stampato in basso sulla carta, nello spazio del nome del set di incontri.

Vedi anche: Classificazione, Appendice I: Mazzi Personalizzati

SET NEMESI

A ogni identità del gioco è associato un set di incontri nemesi (o set nemesi). Durante ogni scenario, questo set potrebbe essere messo in gioco.

All'inizio del gioco, ogni giocatore mette da parte le carte del set di incontri nemesi a lui associato, fuori dal gioco. Le carte pescate dal mazzo degli incontri potrebbero indicare al giocatore come mettere in gioco il suo set di incontri nemesi.

- Ogni set di incontri nemesi fa parte del set specifico di identità dell'identità corrispondente.
- Le carte di un set di incontri nemesi possono essere usate assieme all'identità corrispondente solo se quelle carte condividono l'icona set con quell'identità.

Vedi anche: Carta Specifica di Identità, Identità, In Gioco/Fuori dal Gioco

SET STANDARD

Il set Standard è un set di incontri che viene aggiunto nella maggior parte degli scenari.

- Il set Standard non è un set di incontri modulare e non può essere scelto (o selezionato casualmente) quando uno scenario richiede che sia scelto un set di incontri modulare da includere in quello scenario.
- Le carte classificate come "standard" sono tutte le carte che hanno la parola "Standard" stampata in basso sulla carta, nello spazio del nome del set di incontri.

Vedi anche: Classificazione, Modalità di Gioco, Set di Incontri, Set Modulare, Appendice I: Mazzi Personalizzati

SOPRAFFAZIONE

Se a un alleato viene inflitto un qualsiasi ammontare di danni in eccesso da un attacco con la parola chiave Sopraffazione, infliggere simultaneamente un ammontare di danni pari ai danni in eccesso all'identità del giocatore che controlla quell'alleato.

Se a un gregario viene inflitto un qualsiasi ammontare di danni in eccesso da un attacco con la parola chiave Sopraffazione, infliggere simultaneamente un ammontare di danni pari ai danni in eccesso al criminale.

- I danni inflitti da Sopraffazione a un'identità o a un criminale sono considerati danni da attacco ma non sono considerati un attacco contro quel personaggio.
- Se una capacità conta il danno in eccesso inflitto, quella capacità considera lo stesso valore di danno in eccesso calcolato quando la capacità Sopraffazione viene risolta.

Vedi anche: Alleato, Attacco (Attivazione Nemica), Attacco (Azione del Giocatore), Criminale, Danno, Gregario, Identità, Parola Chiave, Punti Ferita, Testo Riassuntivo

SOTTOTITOLO

Alcune carte alleato possiedono un sottotitolo sotto il nome. Un sottotitolo rappresenta un alias che a volte un personaggio usa.

Vedi anche: Unico

SPECIALE

Una capacità speciale è un tipo di capacità innescata, indicato dall'innesco di tempistica "**Speciale**" in grassetto. Le capacità speciali possono essere eseguite soltanto attraverso le istruzioni esplicite di un'altra capacità di una carta.

Vedi anche: Capacità

SPOSTARE

Alcune capacità consentono ai giocatori di spostare gli elementi di gioco, come le carte, i danni o le minacce.

- Quando un elemento si sposta, non può spostarsi sulla stessa collocazione (quella attuale).
- Se non ci sono origini o destinazioni valide per uno spostamento, quello spostamento non può essere effettuato.
- È possibile che i danni si spostino dagli indicatori alle carte (e viceversa).
- Se i danni si spostano da un indicatore a una carta, aumentare dell'ammontare specificato i punti ferita che compaiono sull'indicatore (senza superare i punti ferita massimi della carta) e collocare lo stesso ammontare di danni sulla carta.
- Se i danni si spostano da una carta a un indicatore, rimuovere i danni dalla carta e sottrarre dall'indicatore quello stesso ammontare.
- Se i danni si spostano su un personaggio, i danni spostati sono considerati inflitti a quel personaggio.
- Se un ammontare di minacce si sposta su una trama, quell'ammontare di minacce è considerato collocato su quella trama.

STABILE

Un personaggio con la parola chiave Stabile non può essere stordito o confuso.

- Se un personaggio ottiene la parola chiave Stabile mentre possiede una carta status Stordito e/o Confuso, ogni carta status Stordito e/o Confuso viene rimossa da quel personaggio.

Vedi anche: Alleato, Carta Status, Confuso/Confondere, Criminale, Gregario, Identità, Ottenere, Parole Chiave, Stordito/Stordire, Testo Riassuntivo

STAMPATO

La parola "stampato" si riferisce al testo, alla caratteristica o al valore fisicamente stampato sulla carta.

Vedi anche: Modificatore, Valore Base

STARE PER

L'espressione "stare per" (o una sua variante) viene usata per definire la condizione innescante di alcune capacità di interruzione e stabilisce una priorità di tempistica maggiore rispetto alle capacità che interrompono il gioco al verificarsi della stessa condizione innescante prive dell'espressione "stare per".

- Se l'interruzione di una condizione innescante che sta per verificarsi cambia la natura di ciò che si sarebbe dovuto verificare (come nel caso di un effetto di sostituzione), dato che quell'innesco non è più valido, non può essere usata alcuna ulteriore interruzione dell'innesco originale.

Vedi anche: Capacità Innescata, Effetto di Sostituzione, Interruzione

STELLA (ICONA – ★)

L'icona stella viene usata in congiunzione con un campo di attributi o di potenziamento su una carta per indicare che nel riquadro di testo è presente una capacità obbligatoria corrispondente a quel campo. Di per sé, l'icona stella non ha alcun effetto, è semplicemente un promemoria che ricorda al giocatore di controllare il riquadro di testo ogni volta che il relativo campo viene utilizzato.

- Se l'icona stella è situata accanto al valore di ATT o TRA di un nemico, l'icona ricorda al giocatore di controllare il riquadro di testo di quel nemico ogni volta quel nemico utilizza il relativo valore per attaccare o tramare.
- Se l'icona stella è situata accanto al valore di ATT o TRA di una aggiunta, l'icona ricorda al giocatore di controllare il riquadro di testo di quell'aggiunta ogni volta che il nemico con quell'aggiunta utilizza il relativo valore modificato per attaccare o tramare.
- Se l'icona stella è situata accanto al valore di ATT o INT di un alleato, l'icona ricorda al giocatore di controllare il riquadro di testo di quell'alleato ogni volta quell'alleato utilizza il relativo valore per attaccare o intervenire.
- Se l'icona stella è situata accanto al valore di ATT, INT o DIF di un eroe, o accanto al valore di REC di un alter ego, l'icona ricorda al giocatore di controllare il riquadro di testo di quel personaggio ogni volta quel personaggio utilizza il relativo valore per attaccare, intervenire, difendere o recuperare.

- Se un passo o una capacità di gioco si riferisce a un potere che mostra una stella (★), il suo valore è considerato pari a 0.
- Se l'icona è situata nel campo di potenziamento di una carta incontro, l'icona ricorda al giocatore di controllare il riquadro di testo di quella carta ogni volta che viene girata a faccia in su come carta potenziamento durante l'attivazione del criminale.

Vedi anche: Aggiunta, Alleato, Attivazione, Criminale, Gregario, Identità, Potenziamento, Potere Base, Variabile Non Numerica

STORDITO/STORDIRE

Stordito è uno status che previene l'attaccare da parte di un personaggio.

- Se una capacità "stordisce" un personaggio, far ricevere 1 carta status Stordito a quel personaggio.
- Un personaggio è stordito se possiede una carta status Stordito.
  - Un personaggio con la parola chiave Tempra è stordito solo se possiede 2 carte status Stordito.
- Se un personaggio ha una capacità che recita che "non può essere stordito", non è possibile far ricevere carte status Stordito a quel personaggio.
- Se un eroe o un alleato stordito tenta di attaccare o di usare una capacità di attacco, scartare invece la sua carta Stordito. I costi richiesti dal tentativo di attacco, compreso l'esaurimento del personaggio, devono comunque essere pagati.
  - Un eroe o un alleato stordito può tentare di attaccare o di usare una capacità di attacco anche se non ci sono nemici che possono essere attaccati.
- Se un criminale o un gregario stordito sta per attaccare, scartare invece la sua carta Stordito.
- Poiché l'azione di attacco o l'attivazione di attacco è stata sostituita dalla rimozione della carta status Stordito, non si considera che il personaggio abbia attaccato.

Vedi anche: Alleato, Carta Status, Criminale, Gregario, Identità

SUPPORTO

Un supporto è un tipo di carta giocatore che rappresenta i luoghi, gli assistenti o gli amici in linea di difesa e altri elementi che agiscono dietro le quinte e che un eroe o un alter ego potrebbe avere a sua disposizione.

- Le carte supporto entrano in gioco nella seconda linea dell'area di gioco di un giocatore.
- Una carta supporto è attiva mentre è in gioco e rimane in gioco finché la capacità di una carta non la fa uscire dal gioco.
- Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate che si risolvono su un supporto in gioco sotto il controllo di un giocatore non sono considerati effettuati dall'identità di quel giocatore.

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Carta Giocatore, Entrare in Gioco, In Gioco/Fuori dal Gioco, Tipo di Carta, Uscire dal Gioco

TEAM-UP

La parola chiave Team-Up elenca due personaggi. Per includere una carta con la parola chiave Team-Up in un mazzo, l'identità scelta dal giocatore deve corrispondere a uno dei personaggi elencati. Inoltre, una carta con la parola chiave Team-Up non può essere giocata a meno che entrambi i personaggi elencati *(identità o alleato)* non siano in gioco.

Vedi anche: Alleato, Giocare/Mettere in Gioco, Identità, In Gioco/Fuori dal Gioco, Parola Chiave, Testo Riassuntivo, Appendice I: Mazzi Personalizzati

TEMPISTICA

Vedi anche: Capacità, Interruzione, Risposta, Stare Per.

TEMPORANEO

Una carta con la parola chiave Temporaneo deve essere scartata dal gioco alla fine del round.

Vedi anche: Parola Chiave

TEMPRA

Un personaggio con la parola chiave Tempra può possedere 1 carta status Stordito e 1 carta status Confuso aggiuntive. Quel personaggio non è stordito a meno che non possieda 2 carte Stordito, e non è confuso a meno che non possieda 2 carte Confuso. Dopo che l'attivazione di quel personaggio è stata sostituita dall'effetto di una carta status, rimuovere da quel personaggio tutte le carte status di quel tipo.

Vedi anche: Carta Status, Confuso/Confondere, Parola Chiave, Stordito/Stordire

TESTO RIASSUNTIVO

Alcune capacità delle carte possono includere un testo riassuntivo. Il testo riassuntivo è in corsivo e tra parentesi *(come questo)*. Il testo riassuntivo non ha alcun effetto di gioco, e serve solo a ricordare ai giocatori una specifica funzione di gioco o una regola.

TIPO DI CARTA

Il tipo di una carta denota alcune regole ed effetti di gioco relativi a tale carta.

- Alleato, evento, identità, miglioria, risorsa e supporto sono tipi di carte giocatore.
- Aggiunta, ambiente, criminale, gregario, incombenza, insidia, trama principale e trama secondaria sono tipi di carte incontro.
- Se una capacità fa in modo che una carta cambi il proprio tipo, quella carta perde tutti gli altri tipi di carta che poteva possedere e funziona come funzionerebbe qualsiasi carta del nuovo tipo di carta.

Vedi anche: Aggiunta, Alleato, Ambiente, Carta Giocatore, Carta Incontro, Criminale, Evento, Gregario, Identità, Incombenza, Insidia, Miglioria, Risorsa (Carta), Supporto, Trama Principale, Trama Secondaria, Appendice III: Anatomia delle Carte

TRA

Vedi anche: Potere Base, Trama (Attivazione Nemica)

TRAMA (ATTIVAZIONE NEMICA)

Una trama è un tipo di attivazione nemica. Per risolvere una trama nemica si svolgono i passi seguenti:

1. Far ricevere al nemico 1 carta potenziamento a faccia in giù dal mazzo degli incontri. (Se è un gregario senza la parola chiave Criminoso a tramare, saltare questo passo.)
2. Risolvere ogni carta potenziamento del nemico che sta tramando, una alla volta e nell'ordine in cui sono state distribuite, risolvendo i passi seguenti:
   - Girare la carta potenziamento a faccia in su.
   - Risolvere ogni capacità "**Potenziamento**", indicata dall'icona stella nel campo di potenziamento. (Ogni altra capacità della carta potenziamento viene ignorata.)
   - Aumentare il valore di TRA del nemico di 1 per ogni icona potenziamento sulla carta
   - Scartare la carta potenziamento.
   - Se il nemico possiede ancora carte potenziamento, ripetere i passi precedenti con la prossima carta potenziamento.
3. Collocare sulla trama principale un ammontare di minacce pari al valore di TRA modificato del nemico che trama.

Vedi anche: Attivazione, Criminale, Criminoso, Fase del Criminale, Gregario, Modificatore, Potenziamento

TRAMA (CARTA)

La parola "trama" denota due tipi di carta differenti: trama principale e trama secondaria.

- Se la capacità di una carta colloca o rimuove minacce su o da "una trama", il giocatore che risolve quella capacità sceglie quale trama (la trama principale o una delle trame secondarie) è influenzata da essa.

Vedi anche: Trama Principale, Trama Secondaria

TRAMA PRINCIPALE

Una trama principale è un tipo di carta incontro. La trama principale rappresenta l'obiettivo primario del criminale.

- Durante il passo 1 della Fase del Criminale, collocare l'ammontare di minacce indicato nel campo di accelerazione della trama principale (nell'angolo in basso a destra) su quella trama. Questo valore è modificato da tutti i segnalini e le icone accelerazione attivi.
- Se l'ammontare di minacce su una trama principale è pari o superiore al suo valore di minaccia bersaglio, quella trama principale è completata e il mazzo della trama principale prosegue.
  - **Se il criminale completa lo stadio finale del mazzo della trama principale, vince la partita.**
  - Quando si prosegue con il mazzo della trama principale, seguire i passi seguenti:
  1. Rimuovere la prima carta del mazzo della trama principale dal gioco. Rimettere nella riserva dei segnalini tutti i segnalini che si trovavano su di essa (tranne i segnalini accelerazione.
  2. Risolvere ogni capacità quando rivelata sul lato "A" della nuova prima carta del mazzo della trama principale.
  3. Girare la prima carta del mazzo della trama principale sul suo lato "B" e risolvere ogni capacità quando rivelata su quel lato.
- Quando si prosegue con il mazzo della trama principale, la minaccia in eccesso non viene riversata sul nuovo stadio.
- Quando si prosegue con il mazzo della trama principale, i segnalini accelerazione su di esso si riversano sul nuovo stadio.
- Le carte trama principale non possono essere scartate dal gioco.

Vedi anche: Accelerazione (Icona), Accelerazione (Segnalino), Carta Incontro, Criminale, Fase del Criminale, Minaccia, Minaccia Bersaglio, Rimuovere dal Gioco, Tipo di Carta

TRAMA SECONDARIA

Una trama secondaria è un tipo di carta incontro che rappresenta gli ostacoli e le distrazioni aggiuntive che gli eroi devono affrontare.

Se una trama secondaria viene rivelata, essa entra in gioco e viene collocata accanto al mazzo della trama principale nell'area di gioco del criminale.

- Ogni trama secondaria entra in gioco con un ammontare di minacce pari al valore di minaccia di partenza sulla carta (indicato in fondo alla carta).
- Una trama secondaria resta in gioco fino al momento in cui non ci sono più minacce su di essa (nel qual caso viene sconfitta e scartata) oppure finché la capacità di una carta non la rimuove dal gioco. *(Le minacce possono essere rimosse dalle trame secondarie usando il potere di intervento degli eroi e degli alleati oppure usando le capacità delle carte.)*

Vedi anche: Area di Gioco del Giocatore, Carta Incontro, Entrare in Gioco, Intervento, Minaccia, Sconfitta, Tipo di Carta, Trama Principale, Uscire dal Gioco

TRATTINO

Se il potere di un personaggio (ATT, DIF, INT, REC e TRA) mostra un trattino (–) al posto del valore, il personaggio non può esaurirsi per usare quel potere. Se un passo di gioco o la capacità di una carta si riferisce a un potere che mostra un trattino (–), il suo valore è considerato pari a 0.

Vedi anche: Potere Base, Variabile Non Numerica

TRATTO

Molte carte possiedono 1 o più tratti elencati in cima al riquadro di testo e stampati in grassetto e corsivo.

- I tratti non hanno alcun effetto intrinseco sul gioco. Alcune capacità delle carte potrebbero però far riferimento alle carte che possiedono certi tratti specifici o ne sono prive.
- I tratti non sono considerati essere parte del riquadro di testo stampato di una carta ai fini delle capacità delle carte.

Vedi anche: Stampato, Appendice III: Anatomia delle Carte

TU

Mentre si sta risolvendo la capacità di una carta, se la parola "tu" (o, più in generale, una frase alla seconda persona singolare) può essere risolta come se si riferisse all'identità di quel giocatore, deve essere risolta in questo modo. Questo include, ma non si limita a:

- Se una carta "ti" infligge danni (o "tu" subisci danni), il giocatore che risolve quei danni li applica all'indicatore dei punti ferita della propria identità.
- Se la capacità di una carta "ti" infligge danni indiretti (o "tu" subisci danni indiretti), il giocatore che risolve quei danni può assegnare quei danni ai personaggi in gioco sotto il tuo controllo.
- Se la capacità di una carta "ti" esaurisce, il giocatore che risolve quella capacità esaurisce la propria carta identità.
- Se la capacità di una carta colloca una carta status su di "te" (come "sei stordito"), il giocatore che risolve quella capacità colloca la carta status sulla propria carta identità.
- Se la capacità di una carta si innesca a causa di una funzione di gioco che "tu" effettui (come "dopo che hai attaccato e sconfitto un nemico"), il giocatore che risolve quella capacità deve risolverla come se fosse stata l'identità che controlla ad aver effettuato quella funzione di gioco, se possibile. *Per esempio, se una capacità si innesca "dopo che hai attaccato e sconfitto un gregario", si innesca dopo che l'identità del giocatore che la controlla ha attaccato e sconfitto un gregario, ma non dopo che un alleato sotto il controllo di quel giocatore ha attaccato e sconfitto un gregario.*
- **Eccezione:** Nelle capacità che si innescano "dopo che [un nemico] ti ha attaccato, "tu" si riferisce al giocatore attaccato, anche se quel giocatore difende con un alleato.

Mentre si sta risolvendo la capacità di una carta, se la parola "tu" (o, più in generale, una frase alla seconda persona singolare) **non** può essere risolta come se si riferisse all'identità di quel giocatore, deve essere risolta come se si riferisse al giocatore. Questo include, ma non si limita a:

- Se un passo di gioco o la capacità di una carta richiede di scartare carte dalla "tua" mano, il giocatore che risolve quel passo o quella capacità scarta le carte dalla propria mano.
- Se la capacità di una carta richiede di cercare nel "tuo" mazzo, il giocatore che risolve quella capacità cerca le carte nel proprio mazzo.
- Se un passo di gioco o la capacità di una carta effettua una funzione di gioco contro una carta non identità che "tu" controlli (come esaurire, scartare, mettere da parte e così via), il giocatore che risolve quel passo o quella capacità effettua quella funzione di gioco su una carta nella sua area di gioco.
- Se la capacità di una carta si innesca a causa di una funzione di gioco che "tu" effettui ma che non può essere interpretata come se si riferisse all'identità del giocatore che la risolve (come "dopo che hai scartato una carta dalla tua mano"), il giocatore che risolve la capacità deve risolverla personalmente ed effettuare le funzioni di gioco di quella capacità.

Alcune carte giocatore sono considerate un'estensione dell'identità di un giocatore. Quando un'azione e/o una capacità è risolta da un tipo di carta che è considerato un'estensione di un'identità, quell'azione e/o capacità è considerata anche effettuata da quell'identità.

Le carte che sono considerate essere un'estensione dell'identità di un giocatore sono:

- **Eventi** – Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate che si risolvono quando un giocatore gioca un evento sono considerati anche effettuati dall'identità di quel giocatore.
- **Risorse** – Se un giocatore spende una risorsa, quella risorsa è considerata spesa anche dall'identità di quel giocatore.
- **Migliorie** – Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate che si risolvono su una miglioria in gioco sotto il controllo di un giocatore sono considerati anche effettuati dall'identità di quel giocatore.

Le carte che **non** sono considerate essere un'estensione dell'identità di un giocatore sono:

- **Alleati** – Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate risolte dagli alleati in gioco sotto il controllo di un giocatore non sono considerate come effettuate dall'identità di quel giocatore.
- **Supporti** – Attacchi, interventi, difese, capacità di azione e capacità innescate che si risolvono su un supporto in gioco sotto il controllo di un giocatore non sono considerati effettuati dall'identità di quel giocatore.

Vedi anche: Alleato, Area di Gioco del Giocatore, Capacità, Carta Giocatore, Evento, Giocatore, Identità, Mazzo del Giocatore, Miglioria, Risorsa, Supporto

TURNO DEL GIOCATORE

Durante il suo turno, un giocatore può effettuare le opzioni seguenti, nell'ordine che preferisce. Ogni opzione (tranne "cambiare sembianza") può essere effettuata tutte le volte che il giocatore è in grado di farlo, fintanto che può pagare i costi richiesti.

- **Cambiare sembianza** da eroe ad alter ego o da alter ego a eroe. **Questa opzione può essere effettuata soltanto una volta ogni turno.**
- **Giocare** 1 carta alleato, miglioria o supporto dalla propria mano.
- **Usare** il recupero base del proprio alter ego (se in sembianza di alter ego) oppure l'attacco base o il potere di intervento base dell'eroe (se in sembianza di eroe).
- **Usare** 1 carta alleato che controlla per attaccare un nemico o intervenire su una trama.
- **Innescare** 1 capacità "**Azione**" di una carta in gioco che controlla, su una carta incontro in gioco oppure giocando una carta evento con un innesco di tempistica di questo tipo dalla sua mano. Se l'innesco di tempistica contiene la parola "Eroe" o "Alter Ego", il giocatore deve avere la sembianza specificata al fine di innescare la capacità.

- **Chiedere** a un altro giocatore di innescare una capacità "**Azione**" su una carta in gioco che controlla o su una carta evento che potrebbe avere in mano. L'altro giocatore decide poi se innescare o meno la capacità (un altro giocatore potrebbe inoltre offrirsi di usare un'azione durante il turno del giocatore attivo).

Vedi anche: Alleato, Capacità, Carta Incontro, Evento, Fase dei Giocatori, Giocare/Mettere in Gioco, Giocatore, Miglioria, Potere Base, Proprietà/Controllo, Sembianza, Supporto

UNICO (ICONA – +)

Una carta con un'icona + prima del suo nome è unica.

- I giocatori possono avere in gioco soltanto 1 copia in totale di ogni carta unica (in base al nome).
- Un giocatore non può includere più di 1 copia di ogni carta unica (in base al nome) nel suo mazzo. La carta identità è inclusa in questo conteggio.

Nell'ambientazione Marvel è possibile che più persone abbiano lo stesso nome *(per esempio, più di una persona può avere il nome "Capitan America", ma può esistere un solo Steve Rogers)*. Di conseguenza, un confronto tra gli alter ego e/o i sottotitoli di due carte potrebbe creare le seguenti eccezioni alle regole uniche sopra riportate:

- Se due identità condividono lo stesso nome, ma ognuna possiede un alter ego diverso, le due identità possono coesistere in gioco.
- Se due alleati unici condividono lo stesso nome ma ognuno possiede un sottotitolo diverso, i due alleati possono coesistere in gioco e nel mazzo di un giocatore.
- Se un eroe e un alleato unico condividono lo stesso nome ma l'alter ego e il sottotitolo sono diversi, possono coesistere nella composizione del mazzo e in gioco.

Inoltre, alcuni gregari unici potrebbero avere lo stesso nome di altri personaggi amici o nemici.

- Se un gregario unico è rivelato dal mazzo degli incontri e tenta di entrare in gioco mentre un altro personaggio unico con lo stesso nome è già in gioco, il giocatore che ha rivelato quel gregario lo scarta e rivela una nuova carta dal mazzo degli incontri.
- Se la capacità di una carta tenta di mettere in gioco un gregario unico mentre un altro personaggio unico con lo stesso nome è già in gioco, quel gregario non può entrare in gioco e l'effetto "metti in gioco" non si risolve. Il resto della capacità della carta viene risolto normalmente.

Vedi anche: Alleato, Criminale, Entrare in Gioco, Giocatore, Gregario, Identità, Sottotitolo, Appendice I: Mazzi Personalizzati

USCIRE DAL GIOCO

La formula "uscire dal in gioco" (o una sua variante) si riferisce a qualsiasi momento in cui una carta transita da un'area in gioco a un'area fuori dal gioco. Sconfiggere un personaggio, scartare una carta dal gioco, collocare una carta nella galleria delle vittorie o rimuovere una carta dal gioco sono tutti modi diversi in cui una carta può uscire dal gioco.

- Quando una carta esce dal gioco, non vi è alcuna memoria del suo stato precedente e viene considerata una nuova copia della carta.
- Le carte assegnate a una carta che esce dal gioco vengono scartate.

Vedi anche: Entrare in Gioco, Galleria delle Vittorie, In Gioco/Fuori dal Gioco, Pila degli Scarti, Rimuovere dal Gioco, Scartare, Sconfitta

UTILIZZO (X "TIPO")

Quando una carta con Utilizzo (X "tipo") entra in gioco, collocare sulla carta X gettoni multiuso dalla riserva dei segnalini. La parola che segue il valore stabilisce e identifica il tipo di utilizzi che la carta prevede.

Ogni carta con questa parola chiave possiede anche una capacità che fa riferimento al tipo di uso stabilito dalla parola chiave come parte del costo.

Dopo che l'ultimo gettone multiuso è stato rimosso da una carta con Utilizzo (e l'effetto è stato risolto), scartare quella carta.

Vedi anche: Entrare in Gioco, Gettone Multiuso, Parola Chiave, Scartare, Testo Riassuntivo, Uscire dal Gioco

VALORE BASE

Il valore base è quello definito prima dell'applicazione dei modificatori. Nella maggior parte dei casi, è anche il valore stampato.

Vedi anche: Modificatore, Stampato

VARIABILE NON NUMERICA

Se una variabile non numerica (come una lettera o un altro simbolo) viene usata al posto di un valore numerico, considerare quella variabile come se fosse pari a 0 per ogni passo di gioco, funzione di gioco e capacità delle carte.

Se una variabile non numerica ha un valore numerico associato (come la capacità di una carta che assegna un valore a X), considerare quella variabile come se fosse pari al valore definito.

- Per i costi che includono la lettera X, il valore di X è definito dalla capacità di una carta o dalla scelta del giocatore; dopodiché, l'ammontare pagato può essere modificato dagli effetti senza che venga modificato il valore di X.

Vedi anche: Stampato, Stella (Icona), Trattino, Valore Base

VINCERE LA PARTITA

Se i giocatori sconfiggono lo stadio finale del criminale, vincono la partita. Se lo stadio finale del mazzo della trama principale è completato, il criminale vince la partita.

- Alcuni scenari potrebbero presentare delle condizioni di vittoria o di sconfitta alternative. Se queste condizioni sono soddisfatte, i giocatori vincono o perdono rispettivamente.

VITTORIA X

Quando una carta con la parola chiave Vittoria X lascia il gioco in una delle situazioni seguenti, collocarla nella galleria delle vittorie invece che nella pila degli scarti del suo proprietario:

- Un alleato, gregario o trama secondaria con la parola chiave Vittoria X viene collocata nella galleria delle vittorie quando è sconfitta.

- Un'aggiunta con la parola chiave Vittoria X viene collocata nella galleria delle vittorie quando la carta a cui è assegnata è sconfitta. *(La carta a cui era assegnata viene scartata come di consueto.)*
- Una carta con le parole chiave Vittoria X e Utilizzo (X "tipo") viene collocata nella galleria delle vittorie quando il suo ultimo gettone multiuso viene rimosso da essa.

Mentre è nella galleria delle vittorie, X indica il numero di punti vittoria che quella carta vale.

- Alcuni scenari o campagne potrebbero tenere conto del numero di punti vittoria nella galleria delle vittorie.

Vedi anche: Galleria delle Vittorie, Parola Chiave, Pila degli Scarti, Sconfitta, Testo Riassuntivo, Utilizzo (X "Tipo")

X

Vedi anche: Variabile Non Numerica

APPENDICE I: MAZZI PERSONALIZZATI

MAZZI DEI GIOCATORI

Le regole seguenti definiscono la personalizzazione dei mazzi dei giocatori:

- Un giocatore deve scegliere esattamente 1 carta identità.
- Il mazzo di un giocatore è composto da un numero di carte variabile tra un minimo di 40 e un massimo di 50. La carta identità non viene contata come parte di questo numero.
- Il mazzo di un giocatore deve includere ogni carta specifica di identità associata alla carta identità scelta. La quantità esatta di ogni carta inclusa in quel set eroe deve essere inclusa nel mazzo.
- Un giocatore può scegliere esattamente 1 aspetto (Giustizia, Offensiva, Protezione o Autorità) da usare. Il resto del suo mazzo viene poi personalizzato con le carte che appartengono a quell'aspetto e/o con le carte base.
- Nel mazzo non possono essere incluse più di 3 copie (in base al nome) di ogni carta non unica.
- Nel mazzo (compresa la carta identità) non può essere inclusa più di 1 copia (in base al nome) di ogni carta unica. Se due carte uniche condividono lo stesso nome ma i loro sottotitoli/alter ego sono diversi, le due carte possono coesistere nel mazzo.
- Ogni "requisito di composizione" sulla carta identità del giocatore deve essere rispettato.

MAZZI DEGLI INCONTRI

A ogni scenario è abbinata una lista di set consigliati che compongono il mazzo degli incontri di default per quello scenario (per gli scenari del set base, le liste compaiono a pagina 23 del Manuale di Gioco). Questa lista consigliata può essere modificata in alcuni modi diversi:

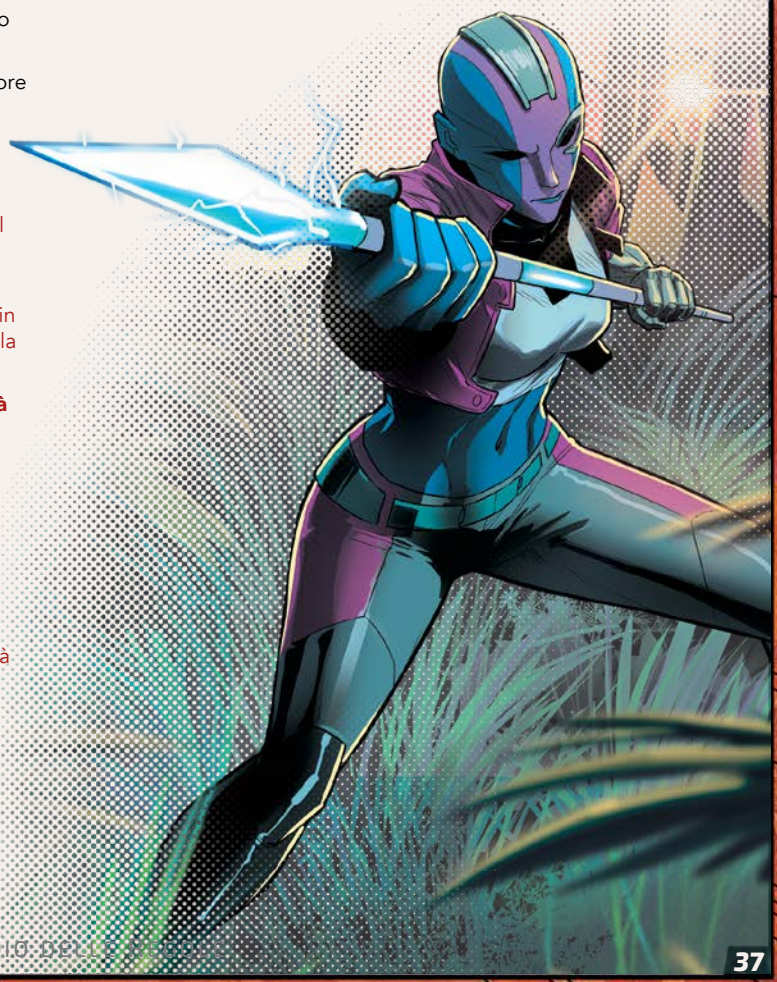
- La modalità esperto è un'opzione che può essere usata per aumentare la difficoltà di uno scenario. La modalità esperto usa una combinazione diversa di stadi del criminale e aggiunge il set di incontri Esperto al mazzo degli incontri.
- La maggior parte degli scenari (inclusi tutti gli scenari del set base) include un set di incontri modulare nella propria lista consigliata. Per personalizzare uno scenario al fine di un'esperienza di gioco diversa, rimuovere il set di incontri modulare dalla lista e aggiungere gli eventuali ulteriori set di incontri modulari come desiderato.
- È possibile aggiungere più set modulari a uno scenario, ma aggiungendone troppi il mazzo degli incontri potrebbe risultare diluito.
- Per aggiungere un ulteriore elemento di incertezza a uno scenario, il set modulare può essere scelto tra un gruppo di set di incontri a faccia in giù e mescolato direttamente nel mazzo degli incontri senza guardare le carte.

APPENDICE II: PREPARAZIONE

Per preparare una partita, svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

1. **Selezionare le Identità.** Ogni giocatore seleziona 1 carta identità e colloca il suo lato alter ego a faccia in su.
2. **Regolare i Punti Ferita.** Ogni giocatore regola il suo indicatore dei punti ferita sul numero di punti ferita di partenza del suo personaggio, che compare in fondo alla sua carta identità.
3. **Selezionare il Primo Giocatore.** I giocatori selezionano di comune accordo un primo giocatore e collocano il segnalino primo giocatore davanti a quel giocatore.
4. **Mettere da Parte le Incombenze.** Mettere da parte la carta incombenza di ogni identità in gioco.
5. **Mettere da Parte i Set Nemesi.** Per ogni identità in gioco, mettere da parte la sua nemesi e le carte incontro di quella nemesi.
6. **Mescolare i Mazzi dei Giocatori.** Ogni giocatore mescola il suo mazzo del giocatore.
7. **Radunare Segnalini, Gettoni e Carte Status.** Comporre una riserva di segnalini accelerazione, segnalini danno, segnalini minaccia e gettoni multiuso e metterla a portata di mano di tutti i giocatori. Collocare i mazzetti di carte status Stordito, Confuso e Robusto accanto a questa riserva.
8. **Selezionare lo Scenario.** Selezionare uno scenario e mettere in gioco il suo mazzo del criminale e il suo mazzo della trama principale al centro dell'area di gioco.
9. **Regolare i Punti Ferita del Criminale.** Regolare l'indicatore dei punti ferita del criminale sul valore indicato dalla carta criminale.
10. **Comporre il Mazzo degli Incontri.** Mescolare i set di incontri elencati sul lato 1A della carta trama principale assieme alle carte incombenza messe da parte durante il passo 4 della preparazione per comporre il mazzo degli incontri.
11. **Mettere in Gioco le Carte con Preparazione.** Cercare in ogni mazzo e tra le carte messe da parte ogni carta con la parola chiave Preparazione e metterla in gioco.
12. **Risolvere la Preparazione dello Scenario e le Capacità Quando Rivelata.**
    a. Risolvere ogni istruzione **"Preparazione"** sul lato 1A della carta trama principale.
    b. Girare la carta trama principale sul lato 1B e risolvere ogni capacità **"Quando Rivelata"** su quel lato.
    c. Risolvere ogni capacità **"Quando Rivelata"** sul criminale.
13. **Risolvere la Preparazione della Campagna.** In modalità campagna, risolvere le istruzioni di preparazione della campagna dello scenario corrente nel regolamento corrispondente.
14. **Pescare Carte.** Ogni giocatore pesca dal suo mazzo del giocatore un numero di carte pari al suo limite di mano, indicato nell'angolo in basso a sinistra della sua carta identità.
15. **Risolvere i Mulligan.** Ogni giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte dalla sua mano per poi pescare carte fino a tornare al suo limite di mano di partenza (non rimescolare le carte scartate nel mazzo, almeno per ora).
16. **Risolvere le Capacità di Preparazione dei Personaggi.** Risolvere le eventuali istruzioni "**Preparazione**" elencate sulle carte identità in gioco.

Ora la partita può cominciare.



APPENDICE III: ANATOMIA DELLE CARTE

Questa sezione presenta un'anatomia di ogni tipo di carta. Le carte giocatore sono descritte per prime, seguite dalle carte scenario.

LEGENDA CARTA GIOCATORE

1. **Nome.** Il nome di questa carta.
2. **Tipo di Carta.** Indica come questa carta si comporta o può essere usata nel gioco.
3. **Tratti.** Attributi descrittivi a cui le capacità delle carte potrebbero fare riferimento.
4. **Capacità.** I mezzi specifici con cui questa carta interagisce con il gioco.
5. **Costo.** Il costo in risorse per giocare questa carta.
6. **Punti Ferita.** Un valore che rappresenta la resistenza fisica di questa carta.
7. **Risorse.** Le risorse che questa carta genera quando viene scartata dalla mano.
8. **Classificazione di Composizione.** Indica se questa carta è specifica di identità, appartiene a un aspetto o è una carta base.
9. **INT.** Indica l'efficacia con cui questo personaggio può opporsi alle trame nemiche.
10. **ATT.** Indica l'efficacia con cui questo personaggio può attaccare.
11. **DIF.** Indica l'efficacia con cui questo personaggio può difendere.
12. **REC.** Indica l'efficacia con cui questo alter ego può curarsi i danni.
13. **Danni Conseguenti.** L'ammontare di danni che questo alleato subisce dopo che è stato usato per il potere soprastante.
14. **Limite di Mano.** Il numero di carte a cui il controllore di questa carta riporta la sua mano a ogni round.
15. **Informazioni di Collezione.** Indica il prodotto di origine di questa carta e il suo numero di carta all'interno di quel prodotto.
16. **Icona Unicità.** Indica che quella cara è unica.
17. **Sottotitolo.** Indica un'identità alternativa che un alleato può possedere.

ALLEATO

MIGLIORIA

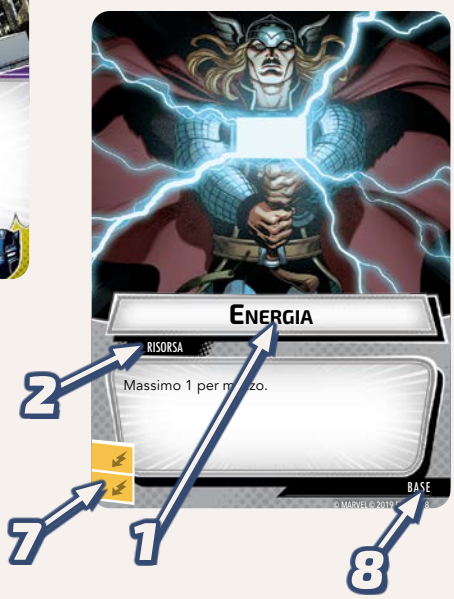
IDENTITÀ (EROE)

IDENTITÀ (ALTER EGO)

SUPPORTO

EVENTO

RISORSA



LEGENDA CARTA SCENARIO

1. **Nome.** Il nome di questa carta.
2. **Tipo di Carta.** Indica come questa carta si comporta o può essere usata nel gioco.
3. **Tratti.** Attributi descrittivi a cui le capacità delle carte potrebbero fare riferimento.
4. **Capacità.** I mezzi specifici con cui questa carta interagisce con il gioco.
5. **Punti Ferita.** Un valore che rappresenta la resistenza fisica di questa carta.
6. **TRA.** Indica l'efficacia con cui questo nemico può tramare.
7. **ATT.** Indica l'efficacia con cui questo nemico può attaccare.
8. **Icone Potenziamento.** Indica l'efficacia di questa carta quando viene scartata come potenziamento di attacco o potenziamento di trama.
9. **Minaccia di Partenza.** L'ammontare di minacce collocato su questa trama quando essa entra in gioco.
10. **Accelerazione.** La velocità con cui questa trama prosegue a ogni round.
11. **Minaccia Bersaglio.** L'ammontare di minaccia richiesto affinché questa trama prosegua fino allo stadio successivo di questo mazzo della trama.
12. **Numero di Stadio.** Lo stadio di questo criminale o di questa trama all'interno dello scenario.
13. **Nome del Set di Incontri.** Indica a quale set di incontri appartiene questa carta.
14. **Informazioni del Set di Incontri.** Indica il numero di carte all'interno di un set di incontri e il posto di questa carta all'interno di quel set.
15. **Informazioni di Collezione.** Indica il prodotto di origine di questa carta e il suo numero di carta all'interno di quel prodotto.

CRIMINALE

GREGARIO

TRAMA SECONDARIA

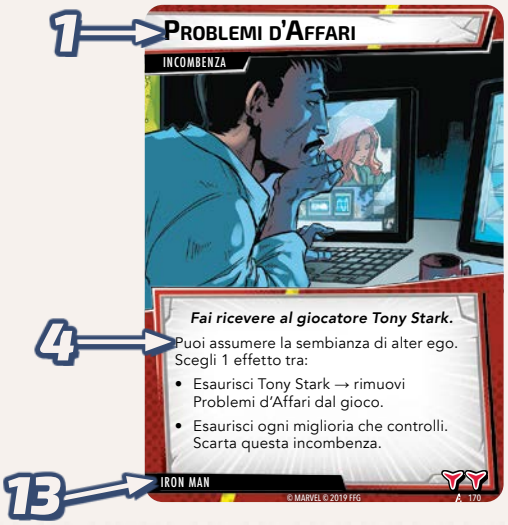
AGGIUNTA

INSIDIA

AMBIENTE

TRAMA PRINCIPALE

INCOMBENZA



© MARVEL. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, il logo FFG, Living Card Game, LCG e il logo LCG sono ® di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Marvel Champions* è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l., Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

APPENDICE IV: DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative al gioco. I contributi sono presentati in un classico formato "domanda e risposta", con le nuove domande inserite di volta in volta al termine della lista.

DOMANDE GENERICHE

D: Nel set base ci sono 19 carte per ogni aspetto Offensiva, Giustizia e Protezione, ma solo 18 carte Autorità. È corretto?
R: Sì. L'aspetto Autorità ha 1 carta in meno degli altri poiché possiede più carte uniche tra cui scegliere.

D: Per giocare una campagna esperto devo giocare ogni scenario in modalità esperto?
R: No. Aumentare la difficoltà di una campagna vuol dire solamente aggiungere carte o istruzioni di preparazione ulteriori a ogni scenario di quella campagna. Non costringe i giocatori a giocare in qualsiasi altra modalità di gioco. Per ogni scenario all'interno di una campagna, incoraggiamo i giocatori a scegliere le modalità di gioco che preferiscono.

D: Nelle espansioni con le campagne, quali set sono considerati set di incontri modulari?
R: Se un set di incontri non è specifico di uno scenario *(non contiene il nome di quello scenario nello spazio per il nome del set di incontri)* o di una campagna *(non contiene il termine "Campagna" nello spazio per il nome del set di incontri)*, allora è modulare. Per esempio, gli 8 set modulari nell'espansione I Più Ricercati della Galassia sono: Artefatti Galattici, Banda di Badoon, Cacciatore di Teste Badoon, Comando della Nave, Gemma del Potere, Guazzabuglio nel Serraglio, Militanti Kree e Pirati Spaziali.

D: Se il mio eroe è robusto e mi vengono inflitti danni, posso usare capacità costanti o di interruzione per mantenere la carta status Robusto?
R: N. Le carte status hanno la priorità sulle altre capacità, quindi la carta status Robusto deve essere scartata per prevenire i danni prima che qualsiasi altra capacità possa risolversi.

Un eroe può mantenere la sua carta status Robusto effettuando una difesa base se la sua DIF riduce o 0 i danni inflitti dall'ATT del nemico attaccante. Questo perché una difesa base riduce l'ammontare di danni **inflitti** dall'attaccante, e non l'ammontare di danni **subiti** dal difensore.

SCENARI

D: Se gioco uno scenario in modalità esperto, devo giocare quello successivo usando la stessa modalità?
R: No. I giocatori potrebbero, per esempio, giocare uno scenario della campagna usando una combinazione delle modalità standard, eroica e schermaglia, e poi giocare quello successivo usando semplicemente la modalità esperto. I giocatori possono mescolare le modalità di gioco come più preferiscono tra uno scenario e l'altro di una campagna.

D: In Difesa della Torre (L'Ombra del Titano Folle, Scenario #2), quando un gregario trama, su quale trama principale viene collocata la minaccia?
R: Quella minaccia viene collocata sulla trama principale con l'aggiunta Difesa Concentrata.

D: In Sinistri Sei (Sinistre Intenzioni, Scenario #4), se ci sono più criminali in gioco, chi subisce i danni in eccesso dagli attacchi con Sopraffazione?
R: Il criminale con il gettone attivo.

D: In Venom Goblin (Sinistre Intenzioni, Scenario #5), cosa succede quando una trama principale viene completata?
R: Quando su una trama principale c'è un ammontare di minaccia pari o superiore al suo valore di minaccia bersaglio, girare quella trama principale sul suo lato ambiente e rivelare quell'ambiente.

ATTACCROBAZIE (BLACK WIDOW; 6)

D: È possibile annullare 0 icone potenziamento con Attaccrobazie?
R: No. Dato che l'effetto non cambierebbe lo stato di gioco, Attaccrobazie non può essere usata per annullare le icone potenziamento su una carta che non ne ha alcuna.

ATTRAVERSO IL RAGNOVERSO (SINISTRE INTENZIONI; 18)

D: Questa capacità può essere ripetuta più di una volta?
R: Sì. Ripetere la capacità di questa carta include l'effetto di ripetizione. Fintanto che un giocatore può spendere 3 risorse e c'è una carta WEB-WARRIOR che può essere scelta, la capacità può essere ripetuta.

COLPO D'INCANTO (SCARLET WITCH, 4)

D: Considerando la seconda frase di Colpo d'Incanto, le capacità elencate si risolvono *ogni volta* che una carta viene scartata dal mazzo degli incontri o solo *dopo* che tutte e 3 le carte sono state scartate?
R: Dato che Colpo d'Incanto non contiene un effetto di alterazione, risolvere la prima frase di Colpo d'Incanto per intero, senza interruzioni. Poi, determinare e risolvere le capacità elencate appropriate in base a cosa è stato scartato.

COLPO SCHIACCIANTE (HULK, 2)

D: Se il costo in risorse della carta Colpo Schiacciante viene ridotto a 0, può essere giocata senza spendere alcuna risorsa ?
R: Sì. La capacità "Puoi spendere solo per pagare questa carta." su Colpo Schiacciante si applica solamente quando vengono effettivamente spese delle risorse per pagare il suo costo in risorse. Se il suo costo in risorse viene ridotto a 0, non è necessaria alcuna risorsa per pagare Colpo Schiacciante, quindi non occorre spendere alcuna risorsa .

CONOSCENZE ANCESTRALI (SET BASE, 42)

D: L'effetto di Conoscenze Ancestrali è in grado di rimescolare nel mazzo di Pantera Nera differenti versioni di Wakanda per Sempre!?
R: No. Carte con lo stesso nome sono considerate la stessa carta ai fini delle capacità delle carte.

CONTROINCANTESIMO (DOCTOR STRANGE, 30)

D: Controincantesimo dice: "Assegna al tuo eroe." Se pesco Controincantesimo mentre sono nella sembianza di alter ego cosa succede?
R: Controincantesimo cerca di assegnarsi al tuo eroe ma non può. Dato che non può soddisfare la propria condizione, viene semplicemente scartato (senza rivelare un'altra carta incontro per sostituirlo).

DANZA DELLA MORTE (BLACK WIDOW, 4)

D: Danza della Morte non contiene la denominazione *(attacco)*. Ognuno degli effetti che infliggono danni della carta è effettivamente considerato un attacco o è un errore?
R: La prima frase della capacità di Danza della Morte definisce ogni effetto che infligge danni di Danza della Morte come un attacco individuale. Ogni effetto va risolto come un normale attacco, uno alla volta.

D: Se Vedova Nera è stordita, viene prevenuto ogni attacco di Danza della Morte o solo il primo?
R: Dato che Danza della Morte crea 3 attacchi separati, una carta status Stordito su Vedova Nera preverrà solo il primo attacco. Il secondo e il terzo attacco possono essere effettuati normalmente.

DEPOTENZIATO (IL RE IN ETERNO KANG, 20)

D: Se Depotenziato si trova nell'area di gioco di Doctor Strange, Doctor Strange può usare comunque il mazzo delle invocazioni?
R: Sì. Le capacità sulle carte nel mazzo delle invocazioni vengono semplicemente risolte, non giocate.

FARETRA DI OCCHIO DI FALCO (L'ASCESA DEL TESCHIO ROSSO, 3)

D: Dopo che ho usato Faretra di Occhio di Falco per cercare nelle 5 carte in cima al mio mazzo, cosa devo fare con quelle carte?
R: Rimescolarle nel mazzo di Occhio di Falco. Dopo che una capacità di ricerca viene completata, a prescindere dal fatto che quella capacità cerchi in tutto il mazzo o solo in una porzione di esso, l'intero mazzo viene rimescolato.

FORZA INARRESTABILE (HULK, 6)

D: Se il costo della carta Forza Inarrestabile viene ridotto a 0, pescherò 1 carta grazie al suo secondo effetto?
R: No. Dato che non è stata pagata alcuna risorsa per pagare il costo in risorse di Forza Inarrestabile, la sua condizione "Se hai pagato questa carta usando solo ◉..." non è stata soddisfatta, quindi quell'effetto non si risolverà.

GEMMA DEL POTERE (I PIÙ RICERCATI DELLA GALASSIA, 149)

D: Se un'identità che controlla Gemma del Potere viene sconfitta, cosa succede a Gemma del Potere?
R: Se un giocatore viene eliminato dal gioco mentre una carta con Permanente di cui non è il proprietario si trova nella sua area di gioco, collocare quella carta nella pila degli scarti del suo proprietario. Nel caso di Gemma del Potere, collocarla nella pila degli scarti degli incontri.

GOBLIN (GOBLIN, 1B)

D: Mentre Goblin sta attaccando, cosa succede se l'ultimo gettone follia è rimosso dall'ambiente Stato di Follia grazie a una capacità "Potenziamento"?
R: Goblin assume immediatamente la sembianza di Norman Osborn. Le icone potenziamento della carta potenziamento sono poi aggiunte al valore di ATT di Norman Osborn, ★, considerato quindi pari a 0. Poi Norman Osborn infligge danni di attacco pari al suo valore di ATT modificato *(0 + il numero di icone potenziamento sulla carta potenziamento)*. In questo caso, la capacità "**Interruzione Obbligata**" di Norman Osborn non si innesca, visto che quando viene assunta la sembianza di Norman Osborn l'attacco si trova già oltre il punto di "Quando Norman Osborn sta per attaccare".

GRAZIA (L'ASCESA DEL TESCHIO ROSSO, 33)

D: Grazia può generare 1 risorsa per pagare la capacità di una carta aspetto (come nel caso di Jarnbjorn)?
R: Sì. Fintanto che la risorsa generata da Grazia viene spesa su una carta aspetto *(che si tratti del suo costo in risorse o di un costo della capacità di quella carta aspetto)*, è possibile usare Grazia.

GUARDIANI MUTANTI (GENESI MUTANTE, 17)

D: Come funziona la parte "*(difesa)*" di questa carta, considerando che la sua capacità rende difensore un alleato?
R: Quando un giocatore gioca Guardiani Mutanti, quel giocatore diventa il bersaglio dell'attacco nemico e l'alleato **X-MEN** messo in gioco diventa il difensore.
Se l'alleato difensore lascia il gioco prima che il danno dell'attacco sia inflitto, l'eroe del giocatore diventa il difensore e può innescare le risposte "dopo che hai difeso" dopo che l'attacco è stato risolto. *(Questa non è una difesa base e l'ATT del criminale non sarà ridotto della DIF dell'eroe.)*

IMMAGINI DI IKONN (DOCTOR STRANGE, 33)

D: Posso risolvere Immagini di Ikonn se il criminale è già confuso e non ci sono minacce su alcuna trama?
R: Sì. Se una qualsiasi parte della capacità su Immagini di Ikonn può cambiare lo stato di gioco, la carta cercherà di applicare la maggior parte degli effetti possibili. Sebbene il suo primo effetto potrebbe non riuscire a cambiare lo stato di gioco se il criminale è già confuso e non ci sono minacce su alcuna trama, il suo secondo effetto può cambiare lo stato di gioco collocando sé stessa nella pila degli scarti del mazzo delle invocazioni.

IMPERTURBABILE (DOCTOR STRANGE, 20)

D: Se, mentre difende da un attacco di un nemico, la mia identità subisce danni da una capacità "Potenziamento" ma non subisce alcun altro danno dall'attacco del nemico, posso comunque innescare Imperturbabile per pescare 1 carta?
R: Sì. Il costo della capacità su Imperturbabile richiede solo che l'identità che difende non subisca alcun danno durante il passo 4 dell'attacco nemico.

INFERMIERA DI NOTTE (DOCTOR STRANGE, 19)

D: Se l'unica carta status su un eroe è una carta status Robusto, viene scartata se uso Infermiera di Notte per curare quell'eroe?
R: Sì. La capacità di Infermiera di Notte scarta 1 carta status da quell'eroe, a prescindere dal tipo.

INGIGANTIRSI (MS. MARVEL, 10)

D: Come funziona Ingigantirsi con un evento ATTACCO che infligge più istanza di danno, come Mischia?
R: Ingigantirsi aumenta di 2 tutte le istanze di danno inflitte da un evento **ATTACCO**. Per esempio, se un evento infligge prima 3 danni, e poi ancora 3 danni, infliggerebbe prima 5 danni, e poi altri 5.

INTRAPPOLATO NELLA TELA (SET BASE, 9)

D: Quanti attacchi previene Intrappolato nella Tela?
R: Un totale di 2 attacchi. Intrappolato nella Tela previene il prossimo attacco del nemico con questa aggiunta sostituendo quell'attacco con la collocazione di una carta status Stordito su quel nemico. Poi, si applica la normale meccanica della carta status Stordito all'attacco successivo.

D: Intrappolato nella Tela previene l'innescarsi di Senso di Ragno?
R: Sì. La capacità Intrappolato nella Tela è un effetto di sostituzione (identificato dalla parola "invece"), ciò implica che l'attacco non viene mai lanciato.

JARNBJORN (THOR, 19)

D: Posso innescare la capacità di Jarnbjorn dopo aver giocato un evento *ATTACCO*?
R: Sì. Si considera che un eroe stia effettuando un attacco sia tramite il suo potere di attacco base che tramite le azioni con la dicitura *(attacco)*.

D: Se un evento *ATTACCO* danneggia più nemici, Jarnbjorn può innescarsi per ognuno di essi?
R: Sì. Ogni nemico a cui viene inflitto danno da un evento *ATTACCO* è considerato essere stato attaccato.

JENNIFER WALTERS (SET BASE, 19B)

D: Jennifer Walters rimuove le minacce da una trama secondaria quando entra in gioco?
R: No. Le trame secondarie entrano in gioco con un ammontare di minacce già su di esse. Quell'ammontare di minacce non viene considerato collocato in questo momento.

D: Se viene collocata una minaccia su una trama durante la preparazione, la capacità di Jennifer Walters si innesca?
R: No. Le capacità prive dell'innesco di tempistica "Preparazione" non possono risolversi durante la preparazione.

JESSICA DREW (L'ASCESA DEL TESCHIO ROSSO, 31B)

D: La capacità *Agente Doppiogiochista* di Jessica Drew richiede che il suo mazzo sia composto con 2 aspetti?
R: Sì. Il suo mazzo deve includere carte in numero uguale di 2 aspetti differenti.

LUCIDITÀ SFUGGENTE (SCARLET WITCH, 23)

D: Il fatto che Scarlet abbia 2 incombenze è voluto?
R: Sì. I poteri di Scarlet sono caotici; spesso vanno a suo vantaggio, ma può anche capitare che le creino dei problemi. Per quanto abbia numerose carte nel suo set personale che rappresentano gli aspetti positivi dei suoi poteri, le molteplici incombenze rappresentano invece tutti quelli negativi.

MICROCANNONE DA GUANTO (WAR MACHINE, 5)

D: La capacità di risorsa di Microcannone da Guanto può innescarsi quando pago il costo di un evento che non appartiene al set War Machine per poter collocare 1 gettone munizione su War Machine?
R: No. La capacità di risorsa può innescarsi solo quando paghi per un evento del set War Machine.

MISCHIA (MS. MARVEL, 30)

D: Mischia può infliggere danni allo stesso nemico per due volte?
R: No. Quando Mischia infligge danni per la seconda volta, quei danni devono essere inflitti a un nemico diverso dal primo. Nota che due stadi diversi del criminale sono considerati comunque lo stesso nemico.

D: Se sono impegnato con un gregario con Guardia, se il gregario sta per essere distrutto dal danno inflitto da Mischia, posso bersagliare sia quel gregario che il criminale?
R: Sì, fintanto che sconfiggi il gregario con la prima frase della capacità su Mischia, puoi infliggere danni al criminale con la seconda frase della capacità.

MORSO DELLA VEDOVA (BLACK WIDOW, 10)

D: Se ho Morso della Vedova in gioco e rivelo un gregario con Colpo Rapido, quale capacità si risolve per prima?
R: Colpo Rapido si innesca quando un gregario impegna un giocatore e i gregari entrano in gioco impegnati con il giocatore che li ha rivelati, quindi Colpo Rapido e la capacità di risposta su Morso della Vedova hanno la stessa tempistica di innesco. Le parole chiave hanno priorità di tempistica rispetto alle capacità di risposta, quindi Colpo Rapido viene lanciata per prima.
Morso della Vedova può essere innescata dopo che l'attacco di Colpo Rapido è stato lanciato. Se i danni di Morso della Vedova sconfiggono il nemico attaccante, il suo attacco non si risolve. Altrimenti, l'attacco si risolve e il nemico sarà stordito per il suo prossimo attacco.

NEL CENTRO DEL MIRINO (L'ASCESA DEL TESCHIO ROSSO, 28)

D: Quando viene rivelata Nel Centro del Mirino, se c'è già una copia di Mimo sotto il controllo di un giocatore che non è Clint Burton, cosa succede?
R: Il giocatore Clint Burton deve cercare Mimo nella sua mano, nel suo mazzo, nella sua pila degli scarti e nella sua area di gioco, ma non può collocare a faccia in su la sua Mimo sotto Nel Centro del Mirino perché c'è già un personaggio unico in gioco con lo stesso nome e sottotitolo. Tuttavia, quando Nel Centro del Mirino viene sconfitta, ogni copia di Mimo in gioco *(anche quella controllata da un altro giocatore)* viene rimessa nella mano del suo proprietario.

WILD WILD MOJO (MOJOMANIA, 66)

D: In che modo l'interruzione obbligata di Wild Wild Mojo influisce sui danni da Sopraffazione?
R: Poiché Wild Wild Mojo aumenta i danni che un personaggio "subisce" e che la parola chiave Sopraffazione infligge danni in base ai danni in eccesso "inflitti" a un gregario o a un alleato, Wild Wild Mojo aumenta i danni da Sopraffazione una sola volta: quando il criminale o l'identità subisce quei danni.
(Nota: Questa risposta sovrascrive quella precedentemente pubblicata sul regolamento di Mojomania.)

NORMAN OSBORN (GOBLIN, 1A)

D: Una carta status Stordito previene l'attivazione di attacco di Norman Osborn?
R: Sì, poiché le carte status hanno la priorità su qualsiasi altra capacità.

NOVA/SAM ALEXANDER (MS. MARVEL, 12)

D: Se la capacità di Nova sconfigge un nemico attaccante, l'attacco del nemico infligge comunque danni?
R: No. Nonostante la sequenza di attacco sia stata lanciata, il danno non è ancora stato calcolato. Di conseguenza, il resto della sequenza di attacco non si risolve.

OPERAZIONE TOLLERANZA ZERO (GENESI MUTANTE, 104)

D: Se un alleato non viene scartato dopo essere stato sconfitto da un attacco nemico (per esempio, se viene rimesso in mano o mescolato in un mazzo del giocatore), finisce comunque sotto Operazione Tolleranza Zero?
R: Sì. Operazione Tolleranza Zero non specifica dove trovare l'alleato sconfitto quando si risolve, quindi viene collocato sotto di essa indipendentemente da dove fosse finito.

PANTERA NERA (SET BASE, 40A)

D: Se un nemico lancia un attacco contro Pantera Nera, ma un altro eroe o un alleato difende dall'attacco, la capacità Ritorsione di Pantera Nera si innesca?
R: No. Pantera Nera deve essere attaccato direttamente per innescare la sua capacità Ritorsione.

D: Se Pantera Nera difende da un attacco, la sua capacità Ritorsione si innesca?
R: Sì. Fintanto che Pantera Nera viene attaccato direttamente, la sua capacità Ritorsione si innesca.

PEPPER POTTS (SET BASE, 33)

D: Pepper Potts genera 2 risorse se una carta con 2 risorse stampate (come Energia, Genialità o Forza) si trova in cima alla pila degli scarti?
R: Sì. Pepper Potts genera lo stesso numero e tipo di risorse di quelle stampate sulla carta che si trova in cima alla pila degli scarti.

D: Pepper Potts genera 2 risorse se la carta risorsa "Potere del [Aspetto]" (come Potere dell'Offensiva) si trova in cima alla pila degli scarti?
R: No. Per quanto Pepper Potts generi lo stesso numero e tipo di risorse di quelle stampate sulla carta che si trova in cima alla pila degli scarti, Pepper Potts è la carta che genera queste risorse. Questo significa che una carta "Potere del [Aspetto]" non genera risorse essa stessa, non avendo alcuna opportunità di generare risorse aggiuntive da una carta dell'aspetto indicato.

D: Pepper Potts può generare le risorse stampate di una carta appena scartata per pagare un costo?
R: No. Le risorse sono generate contemporaneamente, quindi la carta scartata per pagare un costo non si trova sulla cima della pila degli scarti quando Pepper Potts usa la propria capacità.

PRATICA LEGALE (SET BASE, 23)

D: Pratica Legale può rimuovere un ammontare di minacce da 2 o più trame contemporaneamente?
R: No. L'intero ammontare di minacce rimosso da Pratica Legale deve provenire da 1 sola trama.

PUGNO DEVASTANTE (GENESI MUTANTE, 14)

D: Se Shadowcat gioca Pugno Devastante sul criminale, quando cambia sembianza di massa?
R: Quando il criminale lancia un attacco. Shadowcat lancia Pugno Devastante infliggendo 4 danni al criminale: si considera quindi che abbia attaccato, quindi può cambiare sembianza di massa non appena il danno viene inflitto (è obbligata a farlo se si trova nella sembianza di massa Incorporea).
Il criminale prosegue il suo attacco, e si considera che Shadowcat stia difendendo. Se è nella sua sembianza di massa Incorporea, non subirà alcun danno dall'attacco a causa della capacità costante della sua carta miglioria Incorporea. Dopo che il criminale ha inflitto danni con il suo attacco (o ha tentato di farlo), Shadowcat termina la sua difesa e può cambiare di nuovo sembianza di massa (è obbligata a farlo se si trova nella sembianza di massa Incorporea).

QUICKSILVER (QUICKSILVER, 1A)

D: Se Quicksilver tenta di effettuare un attacco base o un intervento base mentre è stordito o confuso, la sua capacità *Super Velocità* può essere innescata?
R: No. La rimozione delle carte status Stordito e Confuso sostituisce l'uso del potere base. Se Quicksilver effettua un attacco base mentre è stordito, o un intervento base mentre è confuso, non si considera come se avesse usato un potere base e la condizione della sua capacità *Super Velocità* non viene soddisfatta.

REGINA BIANCA (GENESI MUTANTE, 56)

D: Come funziona la capacità costante di Regina Bianca?
R: L'espressione "sei confuso" ti richiede di collocare una carta status Confuso sulla tua identità. Poiché quella di Regina Bianca è una capacità costante, colloca continuamente carte status Confuso sull'identità del giocatore impegnato finché quell'identità non può più ricevere carte status Confuso. Se quell'identità tenta di intervenire, può farlo e rimuovere la sua carta (o le sue carte) status Confuso, ma ne riceverà immediatamente di nuove. Quando Regina Bianca esce dal gioco, ogni carta status Confuso resta sull'identità finché quest'ultima non tenta di intervenire per rimuoverle.

RICICLARE (I PIÙ RICERCATI DELLA GALASSIA, 33)

D: Se l'alleato Hulk (Set Base, 50) scarta Riciclare, cosa succede?
R: La capacità di Hulk verifica simultaneamente tutte le risorse stampate su Riciclare, poi risolve l'effetto appropriato in base al risultato. Dato che verifica e risoluzione sono simultanee, il giocatore che controlla Hulk sceglie l'ordine in cui risolvere gli effetti.

RIMPICCIOLIRSI (MS. MARVEL, 11)

D: Quando gioco Emergenza, posso esaurire Rimpicciolirsi per rimuovere 2 minacce da una trama?
R: No. Rimpicciolirsi aumenta ogni istanza di minaccia rimossa da un evento di intervento. Poiché Emergenza previene la minaccia e non le rimuove, Rimpicciolirsi non ha alcun effetto.

ROCKET RACCOON (I PIÙ RICERCATI DELLA GALASSIA, 29A)

D: Se Rocket Raccoon usa la sua capacità *Armeggiare* ma la miglioria TECNOLOGIA non viene collocata in una pila degli scarti (come a seguito della capacità del Collezionista), Rocket Raccon pesca comunque 2 carte?
R: Sì. Scartare è l'atto di tentare di collocare una carta in una pila degli scarti. Anche se la miglioria TECNOLOGIA finisce in un'area di gioco differente, il costo della capacità *Armeggiare* di Rocket Raccoon è stato pagato comunque.

SCARICA REPULSIVA (SET BASE, 31)

D: È possibile usare il primo danno inflitto da Scarica repulsiva per rimuovere una carta status Robusto da un nemico e poi infliggergli i danni aggiuntivi successivi di questa carta?
R: No. I danni aggiuntivi di Scarica Repulsiva sono una modifica che avviene simultaneamente alla prima istanza di danni. Per esempio, se un giocatore scartasse 2 risorse ✎, infliggerebbe un totale di 5 danni a un nemico simultaneamente, visto che i 4 danni aggiuntivi sono inflitti simultaneamente al primo danno.

SCONTRO TRA TITANI (HULK, 28)
D: Se il mio personaggio con l'ATT più alto è un alleato, e l'attacco di Scontro tra Titani è non difeso, chi subisce i danni: la mia identità o l'alleato che è stato attaccato?
R: L'alleato subisce i danni dell'attacco non difeso.

SEGNALE DI ADUNATA (SET BASE, 71)
D: Quando gioco Segnale di Adunata, le carte risorsa "Potere del [Aspetto]" (come Potere dell'Offensiva) generano 1 o 2 risorse?
R: Il testo di Segnale di Adunata recita "Azione: Paga il costo stampato di 1 alleato nella pila degli scarti di un qualsiasi giocatore", quindi il giocatore sta pagando il costo di quell'alleato. Se l'aspetto dell'alleato corrisponde a quello della carta "Potere del [Aspetto]", quest'ultima genera 2 risorse; altrimenti, genera 1 sola risorsa.

SPIDER-MAN (SET BASE, 1A)
D: Quand'è che un criminale "lancia" un attacco contro Spider-Man?
R: Un attacco è "lanciato" nel momento in cui il gioco determina che un attacco sarà effettuato contro un personaggio. Questo include gli attacchi effettuati come risultato di un passo di gioco (come il passo 2 della Fase del Criminale) e delle capacità delle carte (come l'attacco lanciato dalla carta insidia Assalto). La capacità di Spider-Man si risolve prima che sia effettuato un qualsiasi passo della sequenza descritta nella sezione "Attacco (Attivazione Nemica)".

STAR-LORD (STAR LORD, 1A)
D: Se gioco un alleato che non ha il tratto *GUARDIANO* stampato mentre sono nella sembianza di eroe, posso innescare la risposta su Ovunque (Star-Lord, 22)?
R: Sì. La capacità costante di Star Lord fornisce il tratto *GUARDIANO* a ogni alleato controllato dal suo giocatore. Le capacità costanti hanno la priorità sulle capacità innescate come la risposta di Ovunque, quindi il nuovo alleato avrà il tratto prima che *GUARDIANO* Ovunque si inneschi.

STEVE ROGERS (CAPITAN AMERICA, 1B)
D: Se Scudo di Capitan America viene messo in gioco come gregario Drone durante la preparazione di uno scenario Ultron, posso recuperarlo con la capacità di preparazione di Steve Rogers?
R: No. Quella capacità specifica espressamente di cercare nel mazzo del giocatore e nella pila degli scarti del giocatore. Visto che Scudo di Capitan America non si trova in quelle zone di gioco, non può essere recuperato.

D: Se viene giocato un alleato mentre sono Capitan America e poi assumo la sembianza di Steve Rogers, la capacità "Leggenda Vivente" di quest'ultimo si applica comunque al prossimo alleato giocato?
R: No. "Leggenda Vivente" si applica solo al primo alleato giocato ogni round.

STIVALI A RAZZO (SET BASE, 39)
D: Se a Iron Man rimane 1 punto ferita e la sua aggiunta Stivali a Razzo viene scartata, viene sconfitto?
R: Sì. Se l'effetto di una capacità che modifica i punti ferita termina o viene temporaneamente disattivata, il valore modificato da quella capacità ritorna al valore che sarebbe se non fosse stato modificato da quella capacità. In questo caso, il valore di punti ferita di Iron Man ritornerebbe a 0, eliminandolo immediatamente.

TI VEDO! (GOBLIN, 30)
D: Se sono nella sembianza di alter ego e rivelo questa carta, Goblin mi attacca?
R: Sì. Visto che la capacità "Quando Rivelata" di Ti Vedo! non specifica alter ego o eroe, Goblin ti attacca indipendentemente dalla tua sembianza.

TIGRA/GREER GRANT NELSON (SET BASE, 51)
D: La capacità "Risposta" di Tigra si innesca prima o dopo che abbia subito danno conseguente?
R: Prima. La condizione "Dopo che Tigra ha attaccato e sconfitto un gregario" viene verificata immediatamente dopo che Tigra ha sconfitto un gregario con il suo potere di attacco, ma prima che il danno conseguente sia stato assegnato.

TURBINE (SET BASE, 130)
D: In che modo si risolve l'attacco di Turbine contro ogni eroe?
R: Turbine effettua un attacco separato contro ogni eroe e questi attacchi vengono risolti simultaneamente. Ogni giocatore risolve ogni passo dell'attacco simultaneamente. Ogni attacco può avere un difensore dichiarato, e ogni difensore difende per un singolo giocatore.

TUTA IN VIBRANIO (SET BASE, 49)
D: Spostare i danni su un personaggio robusto fa scartare la sua carta status Robusto?
R: Sì. Se i danni vengono spostati su un personaggio, quei danni sono considerati inflitti a quel personaggio.

ULTRON II (SET BASE, 135)
D: Se l'attacco di Ultron viene difeso da un giocatore diverso da quello che è stato attaccato, Ultron ottiene +1 ATT per ogni gregario *DRONE* impegnato con il giocatore difensore o con il giocatore contro cui ha lanciato l'attacco?
R: La capacità di Ultron si risolve prima che i difensori siano dichiarati, creando un effetto persistente che si riferisce al bersaglio originale dell'attacco. Il bonus all'ATT di Ultron si basa quindi sul giocatore contro cui ha lanciato l'attacco. Se il numero di gregari *DRONE* impegnati con quel giocatore cambia, il bonus cambia di conseguenza.

TENTACOLI AFFERRANTI (VENOM, 3)
D: Se annullo un attacco con Tentacoli Afferranti, si considera che il mio eroe abbia difeso da quell'attacco?
R: Sì, perché Tentacoli Afferranti è denominata come difesa.

WASP (WASP, 1C)
D: Mentre Wasp è nella sembianza di eroe *GIGANTE*, come interagisce la sua prima capacità con la parola chiave Pattuglia e con l'icona crisi?
R: La prima capacità di Wasp permette al suo intervento base di rimuovere minacce simultaneamente dalle trame che preferisce. Wasp non può scegliere la trama principale come bersaglio mentre è impegnata con un gregario con la parola chiave Pattuglia o mentre c'è una carta con un'icona crisi in gioco. Data la natura simultanea di questa capacità, lo stesso risultato si applica anche se la carta con la parola chiave Pattuglia o con l'icona crisi viene rimossa dal gioco durante la risoluzione del suo intervento base.

D: Mentre Wasp è nella sembianza di eroe *GIGANTE*, come interagisce la sua seconda capacità con la parola chiave Guardia?
R: La seconda capacità di Wasp permette al suo attacco base di danneggiare simultaneamente i nemici che preferisce. Wasp non può scegliere il criminale come bersaglio mentre è impegnata con un gregario con la parola chiave Guardia. Data la natura simultanea di questa capacità, lo stesso risultato si applica anche se la carta con la parola chiave Guardia viene rimossa dal gioco durante la risoluzione del suo attacco base.

D: Mentre Wasp è nella sembianza di eroe *GIGANTE*, come interagisce la sua seconda capacità con nemici multipli con la parola chiave Ritorsione?
R: Si considera come se Wasp stesse attaccando ogni bersaglio che subisce l'effetto del suo attacco base. Se l'attacco base di Wasp viene suddiviso tra molteplici nemici con la parola chiave Ritorsione, ogni istanza di Ritorsione danneggerà Wasp *(nell'ordine a scelta dell'eroe)*.

APPENDICE V: ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nel Compendio delle Regole scaricabile dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. A meno che non compaia un errata a seguire, la stampa è considerata accurata e sovrascrive ogni altra stampa (come carte promozionali o contenute nei kit OP). È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto di Marvel Champions LCG in qualsiasi momento.

ALLERTA (SPIDER-HAM, 19)
La prima frase della capacità diventa: "**Interruzione Eroe**: Quando un intervento rimuove un qualsiasi ammontare di minacce…".
(versione precedente: "Risposta Eroe: Dopo che un intervento ha rimosso…")

ARAGORN (VALCHIRIA, 7)
La capacità diventa: "Ricevi +4 punti ferita e ottieni il tratto *AEREO*".
(versione precedente: "Valchiria riceve +4 punti ferita e ottiene il tratto AEREO")

AVENGER ONORARIO (CAPITAN AMERICA, 25)
La seconda frase della capacità diventa: "Assegna a un personaggio amico. Massimo 1 per personaggio."
(versione precedente: "Assegna a un personaggio amico")

CHE FINE HA FATTO SPIRALE? (MOJOMANIA, 16)
La capacità "**Azione Eroe**" diventa: "Subisci 2 danni → rimuovi 3 minacce da questa carta".
(versione precedente: "Subisci 2 danni. Rimuovi 3 minacce da questa carta")

COLPO FOLGORANTE (THOR, 6)
La frase finale della capacità diventa: "Se possiedi il tratto *AEREO*, questi danni ignorano le carte status Robusto".
(versione precedente: "… questo attacco ignora…")

CORAZZA VIVENTE (GENESI MUTANTE, 10)
La capacità diventa: "Quando il criminale sta per attivarsi, assumi la sembianza di eroe".
(versione precedente: "Quando il criminale si attiva…")

COSMO (STAR-LORD / NEBULA, 8)
La frase iniziale della capacità diventa: "Quando Cosmo attacca o interviene, dichiara un tipo di carta, poi scarta 1 carta dalla cima di un mazzo del giocatore o del mazzo degli incontri".
(versione precedente: "… poi scarta 1 carta dalla cima di un mazzo")

DEMONI INTERIORI (HULK, 25)
La frase iniziale della capacità diventa: "Cambia sembianza".
(versione precedente: "Cambia sembianza. Poi:")

GUANTO DELL'INFINITO (L'OMBRA DEL TITANO FOLLE, 129)
La prima frase della capacità "**Risposta Obbligata**" diventa: "Dopo che il criminale con questa aggiunta si è attivato contro di te, …".

(versione precedente: "Dopo che il criminale con questa aggiunta si è attivato contro di te…")

GUARDIANA DI ASGARD (VALCHIRIA, 11)
La carta ottiene il tratto ***DIFESA*** e la tempistica di innesco della capacità diventa: "**Interruzione Eroe** *(difesa)*".
*(versione precedente: "**Interruzione Eroe**")*

IRON FIST (DOCTOR STRANGE, 14)
La tempistica di innesco della capacità diventa: "**Interruzione**".
*(versione precedente: "**Risposta**")*

LOGAN (WOLVERINE, 1A)
La capacità diventa: "Metti in gioco la miglioria Artigli di Wolverine".
(versione precedente: "Cerca nel tuo mazzo e nella tua pila degli scarti la miglioria Artigli di Wolverine e mettila in gioco")

LOKI (THOR, 28)
La tempistica di innesco della capacità diventa: "**Interruzione Obbligata**".
*(versione precedente: "**Interruzione**")*

MENTE MANIPOLATA (SINISTRE INTENZIONI, 171)
La capacità quando rivelata diventa: "Assegna all'alleato dal costo più basso che controlli. Quell'alleato impegna il suo controllore. Se non puoi farlo, questa carta ottiene Impulso".
(versione precedente: "Assegna all'alleato dal costo più basso che controlli. Se non puoi farlo…")

MS. MARVEL (NOVA, 2)
La frase finale della capacità diventa: "Rimetti quell'evento nella tua mano dalla tua pila degli scarti".
(versione precedente: "Rimetti quell'evento nella tua mano")

PEDINATO (CAPITAN AMERICA, 32)
La tempistica di innesco della capacità diventa: "**Interruzione**".
*(versione precedente: "**Risposta**")*

"PER I CHAMPION!" (IRONHEART, 25)
La capacità di azione eroe diventa: "Rimuovi "Per i Champion!" dal gioco → ogni personaggio ***CHAMPION*** in gioco non può subire danni fino alla fine del round".
*(versione precedente: "Ogni personaggio **CHAMPION** in gioco non può subire danni fino alla fine del round")*

PUGNO D'ACCIAIO (GENESI MUTANTE, 8)
La frase finale della capacità diventa: "Puoi scartare 1 carta status Robusto dal tuo eroe per stordire e confondere quel nemico".
(versione precedente: "… Puoi scartare 1 carta status Robusto dal tuo eroe → stordisci e confondi quel nemico")

SEGNALE D'ALLARME (DOCTOR STRANGE, 21)
La carta perde il tratto ***DIFESA*** e la tempistica di innesco della capacità diventa: "**Interruzione**".
*(versione precedente: "**Interruzione** (difesa)")*

SFURIATA DEL BERSERKER (WOLVERINE, 8)
La frase finale della capacità diventa: "Se questo attacco sconfigge un nemico, puoi subire 2 danni per ripetere questa capacità".
(versione precedente: "… puoi subire 2 danni ripeti questa capacità")

TONY STARK (SET BASE, 29B)
La frase iniziale della capacità diventa: "**Azione:** Guarda 3 carte dalla cima del tuo mazzo…"
*(versione precedente: "**Azione:** Guarda 4 carte dalla cima del tuo mazzo…")*

UOMO MULTIPLO (QUICKSILVER, 12)
La frase finale della capacità diventa: "Mescola il tuo mazzo".
(versione precedente: "Mescola il mazzo degli incontri")

I PIÙ RICERCATI DELLA GALASSIA, SCENARIO #5 (RONAN L'ACCUSATORE)
Il primo punto della preparazione (pagina 18) diventa: "(Facoltativo) Rivelare la trama secondaria Supremazia Kree…".
(versione precedente: "Rivelare la trama secondaria Supremazia Kree…")

L'OMBRA DEL TITANO FOLLE, SCENARIO #2 (DIFESA DELLA TORRE)
Alla fine del primo paragrafo di Due Trame Principali, aggiungere la frase: "Quando un gregario trama, quella minaccia viene collocata sulla trama principale con l'aggiunta Difesa Concentrata".

SINISTRE INTENZIONI, SCENARIO #5 (VENOM GOBLIN)
Alla fine del quarto paragrafo di Gettone Aliante, aggiungere la frase: "Quando una trama principale viene completata, girarla sul suo lato ambiente".