



## **Note di rilascio di set per *Disney Lorcana TCG*: *Lande Sconosciute***

Ciao, Illuminatore! Benvenuto alle note di rilascio di set di *Disney Lorcana TCG* per *Lande Sconosciute*. Queste note illustrano tutte le modifiche alle regole, le nuove meccaniche e le caratteristiche del gioco introdotte con questo set e offrono un contesto sul motivo per cui gli aggiustamenti sono necessari.

Per informazioni più dettagliate sul gioco oltre a quelle contenute in queste note di rilascio, visita [DisneyLorcana.com/Resources](https://DisneyLorcana.com/Resources) per consultare le regole complete, le regole dei tornei e altro ancora. Sei un nuovo giocatore? Prova la Companion App di *Disney Lorcana TCG*, dove potrai imparare a giocare, tenere traccia della tua collezione, creare una lista dei desideri e persino utilizzare il nostro contatore leggenda digitale per giocare.

### **Chiarimenti sulle regole**

Con il nostro set precedente, *Incanto d'Inverno*, abbiamo rilasciato la versione "2.0" delle Regole Complete di *Disney Lorcana*. Questo documento tecnico illustra i dettagli e le sfumature più complesse del gioco.

La versione 2.0 è stata il culmine di una revisione completa durata un anno, volta a rendere le regole più snelle e intuitive sia per i giocatori che per gli arbitri. È stata un'impresa enorme e siamo entusiasti del livello di coinvolgimento e della risposta positiva della community.

Continueremo ad apportare modifiche e chiarimenti man mano che il gioco cresce e si evolve, ed ecco le modifiche che abbiamo apportato con l'uscita di *Lande Sconosciute*.

## Linguaggio sul danno

Nel rivedere le nostre regole relative al danno, abbiamo deciso di modificare la formulazione delle vecchie carte, rendendo superflua la precedente regola 1.9.2, che abbiamo quindi eliminato. Abbiamo inoltre chiarito:

- I metodi per infliggere e rimuovere il danno.
- Che lo spostamento del danno è una combinazione di rimuovere e mettere il danno.
- Che il danno non può essere spostato sullo stesso personaggio o sullo stesso luogo da cui viene spostato.
- Quando qualcosa subisce danno.

## Spostare un personaggio

Mentre aggiornavamo la sezione dedicata alle azioni di turno, abbiamo deciso di rendere le istruzioni relative al costo di spostamento di un personaggio più chiare.

## Requisito contro Limitatore

Come parte di questo aggiornamento, abbiamo aggiunto delle regole nella sezione 6.1.3 che definiscono la differenza tra un requisito e un limitatore quando si effettuano scelte per un effetto. Questa nuova regola va letta in combinazione con la sezione relativa alla verifica della legalità delle scelte al punto 6.7.3. Abbiamo fornito un effetto di esempio per mostrare come il verbo scegliere sia un'istruzione e quindi un requisito ma qualsiasi cosa che limiti quella scelta sia un limitatore.

## Risolvere gli effetti

Con le regole 2.0, abbiamo descritto in dettaglio il processo di risoluzione delle carte e degli effetti, rafforzando le regole che fino ad allora non avevano una formulazione specifica nelle Regole Complete. Con questo aggiornamento, abbiamo descritto in dettaglio come gli effetti di sostituzione interagiscono con i modificatori di danno, sia per fornire ulteriore chiarezza sia per renderlo più intuitivo. Ora, è più chiaro che i modificatori si applicano prima di qualsiasi effetto di sostituzione.

## Scelte e legalità

Per aiutare a evitare confusione, abbiamo aggiunto alcune regole riguardo al fare scelte e al verificare se siano legali. In precedenza, effettuare scelte durante la risoluzione non aveva regole formali per verificare se quella scelta potesse essere effettuata, al di fuori di un riferimento nella sezione 1.7 su se una scelta è illegale. Tuttavia, carte come John Smith – Protettore Indomito hanno messo in evidenza la necessità di un sistema più solido che regoli le scelte. È importante notare che nulla riguardo al processo decisionale è cambiato in modo sostanziale; abbiamo solo formalizzato il processo e definito i passaggi in modo più esplicito.

Abbiamo inoltre modificato il testo del paragrafo 6.7.2 specificando che le scelte relative agli effetti di danno vengono effettuate durante la fase di calcolo del danno.

## Aggiornamenti Minori alle Regole

Con questo nuovo set abbiamo apportato i seguenti aggiornamenti generali alle Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG:

- 1.5.1. Aggiunto un chiarimento che definisce ciò che è noto come costo in inchiostro di una carta.
- 1.8.1. Aggiornate le informazioni relative alla tempistica specifica su quando avviene una verifica dello stato di gioco per riflettere meglio il gameplay.
- 1.8.5. Aggiunto un testo che chiarisce che le condizioni per le verifiche dello stato di gioco sono soddisfatte solo nel momento in cui la verifica dello stato di gioco ha luogo.
- 4.5.1.2./4.6.4.3. Aggiunto testo che specifica quando i pagamenti vengono effettuati per le avventure, nonché quando le scelte vengono verificate e i pagamenti vengono effettuati per le sfide.
- 5.1.1.11./5.1.1.12. È stato rimosso il riferimento al pagamento dei costi dalla regola sulla asciugatura per chiarire che i personaggi in fase di asciugatura non possono ☹ per nessun motivo, né per pagare i costi né per altri motivi.
- 5.3.3.2. Aggiunte due nuove classificazioni: Mostro e Giocattolo.
- 5.6.5.1./5.6.6. Aggiunta una sezione sulle versioni alla sezione dei luoghi e chiarito cosa succede ai personaggi in un luogo quando lasciano il gioco.
- 6.1.5. Aggiunto un termine per chiarire quando [A] è e non è considerato un costo in un effetto sequenziale.
- 6.7.1.2. Aggiunto testo per chiarire che l'esecuzione di un'azione porta tale azione nella zona di gioco fino a quando l'effetto generato non si risolve.
- 6.7.5. Aggiornato il momento specifico in cui avviene la verifica dello stato di gioco per riflettere meglio il gameplay.
- 8.11. Aggiunto un testo che chiarisce come gli effetti che dicono che una carta “conta come se avesse un costo di +N per cantare canzoni” interagiscano con **Melodioso**.


## Aggiornamenti Qualitativi

Questi aggiornamenti sono modifiche al linguaggio e all'uso delle parole all'interno delle regole e sulle carte per renderle chiare, concise e coerenti.

- È stato aggiunto un numero di riferimento a una sezione specifica relativa alla risoluzione di una carta nel paragrafo 4.3.3.2.
- Aggiornata la definizione di **Sfidante** in 8.5 per corrispondere alla formulazione sulle carte .
- Modificate le occorrenze del termine "Fase di Inizio Turno" in "Fase Iniziale".
- Sostituiti i casi in cui compariva la parola "restrizione" con "limitatore" per aiutare a distinguerla da "requisito".
- Apportate varie correzioni minori di errori tipografici e grammaticali.
- Aggiornato il testo delle seguenti carte per esprimere in modo più preciso il concetto di "subisce danno" in conformità con le regole:
  - La Bestia – Implacabile
  - Idra – Serpente Letale
  - John Silver – Pirata Vendicativo
  - Diamante Occhio del Diavolo
  - Lady Marian – Asso del Volano
  - Capitan Uncino – Il Re dei Pirati
  - Bruto – Coccodrillo Spaventoso
  - Nathaniel Flint – Famigerato Pirata

## Aggiornamenti al Glossario delle Regole

A volte gli aggiornamenti al glossario chiariscono voci precedenti, altre volte includono termini appena introdotti. Con l'uscita dell'ultimo set abbiamo chiarito e aggiunto quanto segue:

- **requisito:** Una scelta o selezione che deve essere effettuata nelle istruzioni della carta. Ad esempio, "Esilia fino a 2 personaggi a tua scelta" include il requisito "fino a 2 personaggi a tua scelta", mentre "gioca un personaggio" include il requisito "un personaggio". Alcuni requisiti hanno dei limitatori che restringono il ventaglio di opzioni per la scelta o la selezione.
- **limitatore:** Qualcosa che limita il numero di opzioni disponibili per un effetto. Ad esempio, "Esilia un personaggio a tua scelta con 5 {S} o inferiore" include un limitatore di "con 5  o inferiore" per il requisito "un personaggio a tua scelta".

## Note specifiche sulle carte

Di seguito sono riportate le risposte ad alcune domande che potrebbero sorgere giocando carte specifiche di questo nuovo set. Non si tratta di un elenco esaustivo, ma speriamo che sia una guida utile per alcune delle carte più complesse.

### Pedro Madrigal – Patriarca di Famiglia



Pedro Madrigal - Patriarca di Famiglia

Personaggio Ambra

Classico • Alleato • Madrigal

Costo 2, inchiostrabile

3/3/1

\Viaggio Difficile\ Questo personaggio entra in gioco con 1 danno.

\Famiglia Devota\ Quando giochi questo personaggio, se hai in gioco un altro personaggio Madrigal, puoi rimuovere fino a 1 danno da questo personaggio.

D: Quando gioco questo personaggio, se ho un'altra copia di Pedro Madrigal in gioco, posso rimuovere il danno da quella copia?

R: No. Il "questo personaggio" nell'abilità "Famiglia Devota" si riferisce solo a questo personaggio, non a un altro personaggio in gioco con lo stesso nome.

## Cip – Esperto di Recuperi / Ciop – Pasticcione



Cip - Esperto di Recuperi

Personaggio Ambra

Classico • Eroe

Costo 4, non inchiostrabile

2/4/1

\Eccoti!\ Quando giochi questo personaggio, puoi riprendere in mano una carta personaggio con 4 {W} o superiore dai tuoi scarti.

\Aiuto Amichevole\ I tuoi personaggi chiamati Ciop ricevono +1 {W}.

Ciop - Pasticcione

Personaggio Smeraldo

Classico • Eroe

Costo 1, inchiostrabile

1/3/1

D: Se ho Ciop – Pasticcione nei miei scarti, che ha 3 ♥, e gioco Cip – Esperto di Recuperi, posso riprendere in mano Ciop?

R: No. L'abilità Aiuto Amichevole di Cip funziona solo sui personaggi di nome Ciop che sono in gioco. Non funziona sui personaggi di nome Ciop in qualsiasi altra zona.

## Isabela Madrigal – Che Voce Incantevole



Isabela Madrigal – Che Voce Incantevole

Personaggio Ambra

Classico • Alleato • Madrigal

Costo 3, inchiostroabile

3/3/1

Melodioso 5 (*Questo personaggio conta come di costo 5 per cantare le canzoni*).

\Nuovo Motivetto\ Quando giochi questo personaggio, se hai rimosso 1 o più danni da uno dei tuoi personaggi in questo turno, ottieni 1 leggenda.

D: Se in questo turno ho spostato dei danni da uno dei miei personaggi, l'abilità "Nuovo Motivetto" di Isabela si attiverebbe?

R: Sì. Spostare il danno conta come rimuovere il danno. Prima rimuovi il danno da una carta per poi metterlo su un'altra.

## Isabela Madrigal – Coltivatrice Premurosa



Isabela Madrigal - Coltivatrice Premurosa

Personaggio Ambra

Imbevuto • Alleato • Madrigal

Costo 6, inchiostroabile

4/5/2

Trasformazione 4 {I} (Puoi pagare 4 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Isabela Madrigal.)

\Grandi Virtù\ Ogni volta che rimuovi danno da uno dei tuoi personaggi, ottieni 1 leggenda per ogni singolo danno rimosso.

D: Se in questo turno sposto il danno da uno dei miei personaggi, l'abilità "Grandi Virtù" di Isabela si attiva?

R: Sì. Spostare il danno conta come rimuovere il danno. Prima rimuovi il danno da una carta per poi metterlo su un'altra.

D: Se rimuovo 2 danni da uno dei miei personaggi, risolverò due volte l'abilità "Grandi Virtù" di Isabela?

R: No. L'abilità si attiva una sola volta, indipendentemente da quanto danno sia stato rimosso. Otterrai leggenda pari al danno rimosso.

## Jessie – Vivace Cowgirl



Jessie - Vivace Cowgirl

Personaggio Ambra


Classico • Alleato • Giocattolo




Costo 3, inchiostroabile

3/3/1

\Parte di una Famiglia\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, se hai in gioco 2 o più altri personaggi Giocattolo, puoi pescare una carta.

\Olla-la-la-i-ooo!\ Ogni volta che paghi 2 {I} o meno per giocare una carta, un personaggio avversario a tua scelta riceve -1 {S} fino all'inizio del tuo prossimo turno.

D: L'abilità innescata "Olla-la-la-i-ooo!" di Jessie si attiva se uso un modificatore di pagamento per giocare una carta con un costo più alto per 2  o meno?

R: Sì. Quell'abilità tiene conto solo del costo totale in inchiostro pagato per giocare una carta, che viene determinato dopo l'applicazione di tutti i modificatori di pagamento. Se non hai pagato più di 2  per giocare una carta, l'abilità Olla-la-la-i-ooo! si attiva. Ad esempio, se hai giocato una carta di costo 3 e hai modificato il pagamento per pagare 1  in meno, hai pagato un costo in inchiostro totale di 2  e l'abilità si attiva.

## Ciop – Pronto per la Sua Occasione



Ciop - Pronto per la Sua Occasione

Personaggio Ambra

Immaginato • Eroe

Costo 4, inchiostrabile

0/4/2

\Armatura Appuntita\ Durante le sfide, i tuoi personaggi infliggono danno con la loro {W} invece che con la loro {S}.

D: Se ho in gioco Ciop – Pronto per la Sua Occasione, un effetto che modifica la ♣ di un personaggio influirebbe sul danno inflitto da quel personaggio in una sfida?

R: No. L'abilità Armatura Appuntita di Ciop sostituisce la caratteristica utilizzata per calcolare il danno totale inflitto in una sfida. Invece di usare il valore di ♣, useresti il valore di ♠, quindi qualsiasi cosa che modifichi la ♣ del personaggio non influisce sul calcolo del danno. Tuttavia, qualsiasi cosa che modifichi la ♠ di un personaggio *influisce* sul calcolo del danno.

## Agenti Speciali Uniti









Agenti Speciali Uniti


Azione Ambra





Costo 2, inchiostroabile

Un personaggio a tua scelta riceve +{S} pari alla sua {W} per questo turno.

D: Come funziona Agenti Speciali Uniti? Normalmente, i modificatori alla  sono scritti come “+N ”, ad esempio “+1 ”.

R: Prendi il valore di  del personaggio scelto e lo utilizzi come valore N del modificatore. Ad esempio, se scegliessi un personaggio con 2 , quel personaggio otterrebbe +2 .

D: Se un effetto modifica la  di un personaggio, Agenti Speciali Uniti prende la  modificata o quella stampata?

R: Utilizza la  modificata. Ad esempio, se il personaggio scelto ha 2  e un effetto gli conferisce +1 , allora il personaggio scelto otterrebbe +3 .

## Metamorfosi



Metamorfosi

Azione Ambra

Costo 3, non inchiostrabile

Trasforma un personaggio dai tuoi scarti gratis.

D: Un personaggio deve avere la parola chiave **Trasformazione** per poter essere giocato da Metamorfosi?

R: Sì. Ciò significa anche che devi avere in gioco un personaggio su cui poter trasformare l'altro personaggio.

## Pepa Madrigal – Calma Prima della Tempesta



Pepa Madrigal - Calma Prima della Tempesta

Personaggio Ametista

Immaginato • Alleato • Madrigal

Costo 3, non inchiostroabile

3/4/1

\Tempo Burrascoso\ Quando giochi questo personaggio, infliggi 1 danno a ogni tuo altro personaggio.

\Lato Positivo\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che rimuovi 1 o più danni da uno dei tuoi personaggi, pesca una carta.

D: Se in questo turno sposto del danno da uno dei miei personaggi, l'abilità Lato Positivo di Pepa si attiverà?

R: Sì. Spostare il danno conta come rimuovere il danno. Prima rimuovi il danno da una carta per poi metterlo su un'altra.

## Luisa Madrigal – Scalatrice Sicura di Sé



Luisa Madrigal – Scalatrice Sicura di Sé

Personaggio Ametista

Imbevuto • Alleato • Madrigal


costo 5, inchiostroabile

6/4/1


Trasformazione 3 {I} (Puoi pagare 3 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Luisa Madrigal.)

\Ce la Faccio\ 1 {I} – Sposta fino a 1 danno da un tuo personaggio a tua scelta a questo personaggio. Poi, se questo personaggio ha 3 o più danni, sposta tutti i danni da questo personaggio a un personaggio avversario a tua scelta.

D: Posso usare l'abilità "Ce la Faccio" di Luisa durante il turno in cui è stata giocata?

R: Sì. L'abilità non ha  come costo, quindi può essere usata nello stesso turno in cui viene giocata.

D: Se Luisa ha 3 danni e uso la sua abilità per spostare 1 danno a lei, cosa succede?

R: Se c'è un personaggio avversario a cui puoi scegliere di trasferire il danno, trasferirai 4 danni da lei al personaggio avversario scelto e Luisa non verrà esiliata. Ciò significa che avrà temporaneamente un danno pari al suo , ma poiché l'effetto è ancora in fase di risoluzione, il danno verrà rimosso quando ci sarà la verifica dello stato di gioco. Se non c'è un personaggio avversario a cui trasferire il danno dopo averne trasferito 1 a se stessa, allora avrà 4 danni quando avviene la verifica dello stato di gioco e di conseguenza verrà esiliata.

## Dash Parr – Corridore su Lava



Dash Parr – Corridore su Lava

Personaggio Ametista

Classico • Super • Eroe

Costo 4, non inchiostrabile

3/2/2

Lesto (Questo personaggio può sfidare nel turno in cui è stato giocato.)

\Tempo Record\ Questo personaggio può andare all'avventura nel turno in cui è stato giocato.

D: Dash può cantare canzoni nel turno in cui viene giocato?

R: No. Non può 🎵 nel turno in cui viene giocato per cantare, per pagare i costi o per usare altre abilità. Può 🎵 solo nel turno in cui è stato giocato per sfidare grazie a **Lesto** o per andare all'avventura grazie alla sua abilità Tempo Record.

## Arazzo della Famiglia DunBroch



Arazzo della Famiglia DunBroch

Oggetto Ametista

Costo 2, inchiostroabile

\Strappato\ Questo oggetto entra in gioco impegnato.

\Riparare lo Strappo\ {E}, esilia questo oggetto – Ogni giocatore mescola tutte le carte personaggio dai suoi scarti nel suo mazzo.

D: Se un giocatore non ha carte personaggio nei propri scarti, deve comunque mescolare il proprio mazzo?

R: No. Poiché non ci sono carte da mescolare nel mazzo per quel giocatore, la mescolata non avviene per lui.

## R.C. – Macchinina Radiocomandata



R.C. – Macchinina Radiocomandata

Personaggio Smeraldo

Classico • Alleato • Giocattolo • Pilota

Costo 1, inchiostroabile

3/2/2

\Batterie Scariche\ Questo personaggio non può andare all'avventura o sfidare a meno che tu non paghi 1 {I}. (Paga questo costo ogni volta.)

D: Con l'abilità Batterie Scariche di R.C., quando si paga il costo per andare all'avventura o sfidare?

R: Viene pagato durante il processo di mandare un personaggio all'avventura o di sfidare un altro personaggio, in particolare nella parte in cui si verifica se l'avventura o la sfida ha dei limitatori o dei requisiti, come **Sfuggente** o **Guardiano**.

D: Se R.C. ottiene l'abilità **Attaccabrighe**, sono obbligato a pagare 1 {I} per andare all'avventura o sfidare con lui?

R: No. L'abilità di R.C. dice che non può sfidare o andare all'avventura se non viene pagato 1 {I}, e **Attaccabrighe** richiede solo che RC venga dichiarato sfidante se è in grado di sfidare. Poiché R.C. non può sfidare normalmente a causa della sua abilità statica, non può sfidare a meno che tu non scelga di pagare il costo. Se paghi 1 {I}, allora R.C. può sfidare solo grazie a **Attaccabrighe**.

Alieno – Vero Credente / Stitch – Snowboarder Spensierato



Alieno - Vero Credente

Personaggio Smeraldo

Classico • Alleato • Alieno • Giocattolo

Costo 1, inchiostroabile

1/1/1

\Siamo una Cosa Sola\ Questo personaggio riceve +1 {S} per ogni altro personaggio Giocattolo che hai in gioco.

\È Stato Scelto\ Durante il tuo turno, quando questo personaggio viene esiliato, riprendi in mano un'altra carta personaggio chiamata Alieno dai tuoi scarti.

Stitch - Snowboarder Spensierato

Personaggio Ambra

Classico • Eroe • Alieno

Costo 5, inchiostroabile

4/5/2

\Porta i Tuoi Amici\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, se hai in gioco 2 o più altri personaggi, puoi pescare una carta.

D: Posso riprendere in mano Stitch – Snowboarder Spensierato con l'abilità È Stato Scelto di Alieno?

R: No. L'abilità si applica solo alle carte chiamate Alieno, non alle carte che hanno semplicemente la classificazione Alieno.

## Buzz Lightyear – In Arrivo



Buzz Lightyear – In Arrivo

Personaggio Smeraldo

Classico • Eroe • Giocattolo • Capitano

Costo 3, inchiostroabile

4/2/1

\Missione Segreta\ Ogni volta che paghi 2 {I} o meno per giocare una carta non personaggio, pesca una carta, poi scegli e scarta una carta.

\Il Più Bel Giocattolo del Mondo\ Ogni volta che paghi 2 {I} o meno per giocare un personaggio, infliggi 1 danno a un personaggio avversario danneggiato a tua scelta.

D: Cosa significa "non personaggio" nell'abilità Missione Segreta di Buzz?

R: Significa qualsiasi carta che non sia di tipo personaggio, quindi l'effetto si attiverà solo se paghi 2 {I} o meno per giocare un'azione, un oggetto o un luogo.

D: L'abilità Il Più Bel Giocattolo del Mondo di Buzz si attiva se uso un modificatore di pagamento per giocare una carta con un costo più alto per 2 {I} o meno?

R: Sì. Quell'abilità tiene conto solo del costo totale in inchiostro pagato per giocare una carta, che viene determinato dopo l'applicazione di tutti i modificatori di pagamento. Se non hai pagato più di 2 {I} per giocare una carta, l'abilità Il Più Bel Giocattolo del Mondo si attiva. Lo stesso vale per la sua abilità Missione Segreta. Ad esempio, se hai giocato una carta di costo 3 e hai modificato il pagamento per pagare 1 {I} in meno, hai pagato un costo in inchiostro totale di 2 {I} e l'abilità si attiva.

## La Famiglia Divisa



La Famiglia Divisa

Azione Smeraldo

Costo 8, non inchiostroabile

Un avversario a tua scelta sceglie 3 dei suoi personaggi e riprende in mano una di quelle carte, ne mette una in fondo al suo mazzo e ne mette un'altra in cima al suo mazzo.

D: Posso scegliere un avversario con meno di 3 personaggi in gioco per l'effetto di La Famiglia Divisa?

R: Sì. In tal caso, l'avversario farà quanto possibile e risolverà l'effetto nell'ordine indicato. Se l'avversario ha solo 1 personaggio in gioco, riprenderà in mano solo quella carta. Se l'avversario ha 2 personaggi in gioco, prima ne riprenderà uno mano e poi metterà l'altro in fondo al proprio mazzo.

## Braccio di Buzz



Braccio di Buzz

Oggetto Smeraldo

Costo 2, inchiostroabile

\Parte Mancante\ Se un personaggio chiamato Buzz Lightyear è stato esiliato in questo turno, puoi giocare questo oggetto gratis.

\Bisogna Assemblarlo\ {E} - Paga 1 {I} in meno per giocare la tua prossima azione o il tuo prossimo oggetto per questo turno.

D: Il mio avversario ha sfidato ed esiliato il mio Buzz Lightyear – Space Ranger durante il suo turno. Posso giocare ora il Braccio di Buzz?

R: No. L'abilità di Braccio di Buzz, Parte Mancante, non influisce sul momento in cui l'oggetto può essere giocato, ma solo sul fatto che possa essere giocato gratuitamente. Devi comunque rispettare la normale restrizione temporale che ti consente di giocare carte solo durante il tuo turno.

## Testa di Bebè – Leader dei Giocattoli di Sid



Testa di Bebè – Leader dei Giocattoli di Sid

Personaggio Rubino

Classico • Alleato • Giocattolo

Costo 4, non inchiostroabile

3/3/1

\Stringere i Bulloni\ Ogni volta che paghi 2 {I} o meno per giocare una carta, un personaggio a tua scelta riceve +2 {S} per questo turno.

\Parti di Ricambio\ Durante il tuo turno, ogni volta che uno dei tuoi altri personaggi viene esiliato, pesca una carta.

D: L'abilità "Stringere i Bulloni" di Testa di Bebè si attiva se uso un modificatore di pagamento per giocare una carta con un costo più alto per 2 o meno?

R: Sì. Quell'abilità tiene conto solo del costo totale in inchiostro pagato per giocare una carta, che viene determinato dopo l'applicazione di tutti i modificatori di pagamento. Se non hai pagato più di 2 per giocare una carta, l'abilità "Stringere i Bulloni" si attiva. Ad esempio, se hai giocato una carta di costo 3 e hai modificato il pagamento per pagare 1 in meno, hai pagato un costo in inchiostro totale di 2 e l'abilità si attiva.

## Ercole – Giovane Soccorritore



Ercole - Giovane Soccorritore

Personaggio Rubino

Classico • Eroe • Principe

Costo 2, non inchiostrabile

2/1/1

\Sacrificio Eroico\ Quando giochi questo personaggio, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, riprendi in mano una carta dai tuoi scarti.

D: Se ho solo Ercole – Giovane Soccorritore in mano e lo gioco, posso comunque risolvere la sua abilità Sacrificio Eroico?

R: Sì. Scartare la tua mano non richiede che tu abbia carte in mano.

## Il Leviatano – Guardiano di Atlantide



Il Leviatano - Guardiano di Atlantide

Personaggio Rubino

Immaginato • Mostro • Robot

Costo 10, non inchiostrabile

10/10/3

\È una Macchina!\ Quando giochi questo personaggio, se 2 o più carte sono state messe nei tuoi scarti in questo turno, puoi esiliare un qualsiasi numero di personaggi avversari a tua scelta con {S} totale 10 o inferiore.

D: Quando sommo i valori di {S} dei personaggi avversari per ottenere la {S} totale, devo tenere conto di eventuali effetti che modificano la {S}?

R: Sì. Dovrai utilizzare i valori di {S} attuali dei personaggi. Ad esempio, se il tuo avversario ha un personaggio con 2 {S} che ottiene +1 {S} da un effetto, il valore di {S} attuale di quel personaggio sarà 3. È importante notare che se l'attuale {S} di un personaggio fosse inferiore a 0, per questo calcolo verrà considerato pari a 0.

## Mr. Incredibile – Super Forte



Mr. Incredibile - Super Forte

Personaggio Rubino

Classico • Super • Eroe

Costo 5, inchiostrabile

6/4/1

Trasformazione 3 {I} (Puoi pagare 3 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Mr. Incredibile.)

\Sempre Uniti\ Questo personaggio riceve +2 {S} per ogni altro personaggio che hai in gioco.

\Diamoci Dentro!\ Ogni volta che uno dei tuoi personaggi Super sfida un altro personaggio, pesca una carta.

D: Pescherei una carta grazie all'abilità Diamoci Dentro di Mr. Incredibile se è lui a sfidare un altro personaggio?

R: Sì, l'abilità si attiva comunque. Ha la classificazione Super e l'abilità non limita la condizione ad "altri" personaggi Super.

## Bruno Madrigal – Oracolo dell’Oasi



Bruno Madrigal – Oracolo dell’Oasi

Personaggio Zaffiro

Immaginato • Alleato • Madrigal

costo 5, inchiostroabile

4/5/1

\Trova Quella Visione\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che rimuovi danno da uno dei tuoi personaggi, puoi guardare le prime 2 carte del tuo mazzo. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo mazzo.

\Andrà Tutto Bene\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi rimuovere tutti i danni da un personaggio a tua scelta.

D: Se in questo turno rimuovo il danno da uno dei miei personaggi, l'abilità Trova Quella Visione di Bruno si attiverà?

R: Sì. Spostare il danno conta come rimuovere il danno. Prima rimuovi il danno da una carta per poi metterlo su un'altra.

## Arepas di Julieta



Arepas di Julieta

Oggetto Zaffiro

Costo 1, non inchiostroabile

\Cura Saporita\ All'inizio del tuo turno, se hai in gioco un personaggio Madrigal, rimuovi fino a 2 danni da un personaggio a tua scelta.

\Ecco Fatto\ {E} - Se hai rimosso danno da un personaggio in questo turno, ottieni 1 leggenda.

D: Se sposto del danno da uno dei miei personaggi, posso attivare l'abilità Ecco Fatto per ottenere 1 leggenda?

R: Sì. Spostare il danno conta come rimuovere il danno. Prima rimuovi il danno da una carta per poi metterlo su un'altra.

## Il Diario del Vecchio Pastore



Il Diario del Vecchio Pastore

Oggetto Zaffiro

Costo 2, non inchiostroabile

\Note ai Margini\ Quando giochi questo oggetto, puoi guardare la prima carta del tuo mazzo. Mettila o in cima al tuo mazzo o nei tuoi scarti.

\La chiave dell'Enigma\ 1 {I}, esilia questo oggetto – Riprendi in mano un'altra carta oggetto dai tuoi scarti.

D: Quando gioco Il Diario del Vecchio Pastore, se scelgo di non guardare la prima carta del mio mazzo, devo comunque metterla in cima al mazzo o nei miei scarti?

R: No. La parola "puoi" ti permette di scegliere se quella parte dell'effetto si verifica. Se scegli di non fare ciò che è descritto, quella parte non si verifica. Poiché non c'è nessuna carta a cui fare riferimento per il "essa" nella seconda parte dell'effetto, non c'è nulla da spostare.

## Sindrome – In Cerca di Vendetta



Sindrome - In Cerca di Vendetta

Personaggio Acciaio

Immaginato • Super • Cattivo • Inventore

Costo 6, inchiostroabile

4/6/2

Trasformazione 4 {I} (Puoi pagare 4 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Sindrome.)

\Mi Hai Fatto Fare un Monologo!\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, riprendi in mano una carta personaggio Robot dai tuoi scarti. Poi, puoi giocare o trasformare un personaggio Robot con costo 8 o inferiore, gratis.

D: Un personaggio Robot deve avere l'abilità **Trasformazione** per poter essere rimesso in gioco con Trasformazione grazie all'abilità Mi Hai Fatto Fare un Monologo! di Sindrome?

R: Sì. Ciò significa anche che devi avere in gioco un personaggio su cui poter effettuare la Trasformazione del personaggio Robot.

## Merida – Arciera Formidabile / Che Il Cuore Mi Guidi un Po'



Merida - Arciera Formidabile  
Personaggio Acciaio  
Classico • Eroe • Principessa  
Costo 5, non inchiostroabile  
3/5/2

\Faretra Piena\ Quando giochi questo personaggio, puoi riprendere in mano una carta azione chiamata Tre Frece dai tuoi scarti.

\Mira Sicura\ Ogni volta che una delle tue azioni infligge danno a un personaggio avversario, infliggi 2 danni a quel personaggio.

Che Il Cuore Mi Guidi un Po'  
Azione Ametista  
Canzone

Costo 4, non inchiostroabile  
(Un personaggio con costo 4 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.)

Impegna un personaggio avversario a tua scelta. Sposta tutti i segnalini danno da tutti gli altri personaggi a quel personaggio.

D: Se gioco Che Il Cuore Mi Guidi un Po' e sposto il danno su un personaggio avversario a mia scelta, l'abilità Mira Sicura di Merida infliggerà altri 2 danni?

R: No. Spostare danno non è la stessa cosa che infliggere danno. Un'azione deve "infliggere" danni affinché Mira Sicura si attivi.

Hai altre domande su qualche carta? Entra a far parte della community su [discord.gg/disneylorcana](https://discord.gg/disneylorcana) e chiedi pure! Siamo un gruppo amichevole.