



Disney Lorcana TCG note di rilascio del set: Leggende

Ciao, Illuminatori vicini e lontani! Benvenuti alle nostre prime note di rilascio del set, dove spiegheremo gli ultimi aggiornamenti al gioco e risponderemo alle domande sulle nuove carte. Queste note di rilascio trattano tutte le modifiche alle regole, le nuove meccaniche e le caratteristiche del gioco introdotte con *Leggende* e offrono un contesto sul perché questi aggiustamenti siano necessari.

Per informazioni di gioco più dettagliate oltre queste note di rilascio, visita DisneyLorcana.com/Resources per consultare le Regole Complete, le regole dei tornei e altro ancora.

Aggiornamenti di gioco

Siamo entusiasti di annunciare che stiamo introducendo due grandi aggiornamenti a *Disney Lorcana TCG*. Ecco come funzioneranno e cosa significherà per te, il giocatore.

Rotazione dei set

Ad agosto 2023, abbiamo lanciato *Disney Lorcana TCG* con 204 carte nel set *The First Chapter*. Due anni dopo, siamo pronti ad annunciare un nuovo traguardo, per garantire la stabilità del gioco per molti anni a venire. *Leggende* introduce un nuovo concetto in *Disney Lorcana TCG*: la rotazione dei set!

Attualmente, puoi utilizzare tutti e otto i set esistenti nel formato Core Constructed. Quando *Leggende* uscirà il 5 settembre 2025, i primi quattro set ruoteranno fuori da questo formato da torneo. Ciò significa che le carte dei seguenti set non saranno più legali negli eventi Core

Constructed: *The First Chapter*, *Rise of the Floodborn*, *Nelle Terre d'Inchiostro* e *Il Ritorno di Ursula*.

Vale la pena ripetere che ciò si applica solo al gioco da torneo nel formato Core Constructed. Puoi continuare a divertirti con tutte le carte come preferisci a casa con amici e famiglia!

Supponiamo che ti piacciono gli eventi in formato Limited, dove ricevi buste sigillate e costruisci nuovi mazzi sul momento. Sarebbe possibile organizzare un evento Limited in cui i giocatori aprono una busta ciascuno da ogni set *Disney Lorcania TCG* uscito finora? Assolutamente sì! (In realtà, sembra davvero divertente.)

Allo stesso modo, puoi ancora usare le carte di qualsiasi set nel formato Infinity Constructed. Ricorda solo che Infinity Constructed avrà la sua lista di carte bandite.

Le future rotazioni dei set avverranno una volta all'anno. La prossima sarà nell'estate del 2026, quando *Cieli Scintillanti*, *Mare di Azzurrite*, *L'Isola di Archazia*, e *Il Regno di Jafar* usciranno dalla rotazione del Core Constructed. In genere, in Core Constructed potrai giocare contemporaneamente carte provenienti da un numero di set compreso tra cinque e otto.

Per ulteriori informazioni sulla rotazione dei set, clicca [qui](#).

Ristampe delle carte più amate

Abbiamo ristampato carte in passato, ma con l'uscita di *Leggende*, vedrai molte delle tue (e delle nostre) carte preferite tornare alla ribalta! Ciò significa che, anche con la rotazione dei set, alcune potenti e fondamentali carte rimarranno nel formato da torneo Core Constructed per almeno un altro anno, dandoti più possibilità di giocare le carte che ami.

Una carta è considerata una ristampa se ha tutte le stesse caratteristiche di una carta precedente. Ad esempio, dai un'occhiata a queste due versioni di Stitch – Rock Star:



Stitch – Rock Star

Personaggio Ambra

Imbevuto • Eroe • Alieno

Costo 6, inchiostrabile

3/5/3

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

\Fan Adoranti\ Ogni volta che giochi un personaggio con costo 2 o inferiore, puoi impegnarlo per pescare una carta.

La prima viene da *The First Chapter*, e l'altra da *Leggende*. Tuttavia, ogni parte meccanica della carta è la stessa, quindi la nuova versione in *Leggende* è una ristampa. (Alcuni osservatori attenti noteranno una piccola differenza tra queste due carte. Consulta la sezione Aggiornamenti sulla leggibilità delle carte qui sotto per maggiori informazioni.)

Diverse versioni di stampa di una carta (incluse le versioni promo) sono comunque copie della stessa carta, poiché hanno lo stesso nome completo. Ciò significa che possono essere usate in modo intercambiabile tra loro. Quindi, se vuoi avere il massimo di 4 copie di Stitch – Rock Star nel tuo mazzo, potresti inserirne 2 da *The First Chapter* e 2 da *Leggende*. Non potresti però metterne 4 da *The First Chapter* e 4 da *Leggende* nel tuo mazzo, perché sono la stessa carta.

Allo stesso modo, questo ti permette anche di mettere le versioni da *The First Chapter* nel tuo mazzo Core Constructed e le versioni da *Leggende* nel tuo mazzo Infinity Constructed.

Fondamentalmente, se la carta è legale per il formato, qualsiasi sua versione è consentita.

Aggiornamenti Minori alle Regole

Con l'uscita di Leggende, abbiamo apportato alcuni piccoli aggiornamenti alle Regole Complete di *Disney Lorcana TCG*. Le sezioni delle regole che sono state interessate sono:

- 1.6.1.5. Aggiornata la definizione di effetti sostitutivi per allinearla alla definizione nella sezione 7.7.1.
- 1.9.1.3. Aggiunta una frase per chiarire quando si considera che un personaggio ha bandito un altro personaggio o luogo.
- 7.7.6. Aggiunta una definizione per gli effetti auto-sostitutivi.
- 7.7.7. Aggiunti i passaggi per l'applicazione degli effetti sostitutivi per chiarire come applicare più effetti sostituivi contemporaneamente.

Aggiornamenti sulla leggibilità delle carte

Abbiamo apportato la seguente modifica minore al testo delle carte esistenti per migliorarne la leggibilità e la chiarezza.

Nuova Struttura per Trasformazione

- **Le abilità di Trasformazione** ora includono il simbolo {I} per maggiore chiarezza. Ad esempio, **Trasformazione 4** ora è diventato **Trasformazione 4 {I}**.

Aggiornamenti al Glossario delle Regole

Gli aggiornamenti del glossario possono includere termini appena introdotti o chiarimenti di voci precedenti. Per Leggenda, abbiamo modificato la definizione di effetto sostitutivo per rimuovere “statiche” dopo abilità.

- effetto sostitutivo: Un effetto generato da alcune abilità che sostituisce un effetto con un altro.

Note specifiche sulle carte

Di seguito sono riportate le risposte ad alcune domande che potrebbero sorgere giocando carte specifiche di Leggenda. Questa non vuole essere una lista esaustiva, ma speriamo sia una guida utile per alcune delle carte più complesse del set.

Stitch – Rock Star / Lanterna



Stitch – Rock Star

Personaggio Ambra

Imbevuto • Eroe • Alien

Costo 6, inchiostrabile

3/5/3

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

\Fan Adoranti\ Ogni volta che giochi un personaggio con costo 2 o inferiore, puoi impegnarlo per pescare una carta.

Lanterna

Oggetto Ambra

Costo 2, non inchiostrabile

\Luci di Compleanno\ {E} – Paga 1 {I} in meno per giocare il tuo prossimo personaggio per questo turno.

D: Supponiamo che io abbia Stitch – Rock Star in gioco e un personaggio con costo 3 in mano. Se uso Lanterna per pagare 1 {I} in meno per giocare quel personaggio, posso poi impegnare il personaggio per pescare una carta?

R: No. Non è il costo del personaggio che viene ridotto da Lanterna, ma piuttosto la quantità di

inchiostro che devi pagare per giocarlo. Il costo del personaggio sarebbe comunque 3, quindi non soddisferebbe la parte “costo 2 o inferiore” dell’abilità Fan Adoranti.

Pongo – Padre Determinato



Pongo – Padre Determinato

Personaggio Ambra

Classico • Eroe

Costo 3, inchiostrabile

3/2/1

\Telegrafo del Crepuscolo\ Una volta durante il tuo turno, puoi pagare 2 {I} per rivelare la prima carta del tuo mazzo. Se è una carta personaggio, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, mettila in fondo al tuo mazzo.

D: Se ho 3 copie di Pongo – Padre Determinato in gioco, quante volte posso usare la sua abilità Telegrafo del Crepuscolo a ogni turno?

R: 3 volte. Puoi usarla una volta per ogni copia di Pongo – Padre Determinato che hai in gioco. Nota che se riprendi in mano Pongo e poi lo giochi di nuovo, puoi usare nuovamente la sua abilità Telegrafo del Crepuscolo, perché la carta si azzera quando lascia il gioco.

Regina – Crudele e Vanitosa



Regina – Crudele e Vanitosa

Personaggio Ametista

Classico • Cattivo • Regina

Costo 5, inchiostrabile

4/5/1

\Io Ti Chiamo\ {E} – Pesca una carta.

D: Se ho Regina – Crudele e Vanitosa in gioco e un effetto me la fa impegnare, posso pescare una carta con la sua abilità Io Ti Chiamo?

R: No. Quando un'abilità ha un costo, il giocatore della carta deve pagare quel costo per usare l'abilità. Se un altro effetto impegna Regina, non hai pagato il costo per Io Ti Chiamo, quindi non puoi pescare la carta. Inoltre, non potrai usare Io Ti Chiamo finché Regina non sarà pronta.

Ursula – Strega del Mare



Ursula – Strega del Mare

Personaggio Ametista

Immaginato • Cattivo • Incantatore

Costo 3, non inchiostrabile

3/3/1

\Ormai È Troppo Tardi\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, un personaggio avversario a tua scelta non si può preparare all'inizio del suo prossimo turno.

D: Quando uso l'abilità Ormai È Troppo Tardi di Ursula – Strega del Mare, posso scegliere un personaggio preparato?

R: Sì. Tieni presente, però, che Ormai È Troppo Tardi non impegna il personaggio che hai scelto. Impedisce solo che si possa preparare se è impegnato.

Jafar – Custode dei Segreti / Flynn Rider – Affascinante Briccone



Jafar – Custode dei Segreti

Personaggio Ametista

Immaginato • Cattivo • Incantatore

Costo 4, inchiostrabile

0/5/2

\Meraviglie Nascoste\ Questo personaggio riceve +1 {S} per ogni carta nella tua mano.

Flynn Rider – Affascinante Briccone

Personaggio Smeraldo

Classico • Eroe • Principe

Costo 2, inchiostrabile

1/2/2

\Sguardo Che Conquista\ Ogni volta che questo personaggio viene sfidato, il giocatore sfidante sceglie e scarta una carta.

D: Ho 2 carte in mano più un Jafar – Custode dei Segreti in gioco, e il mio Jafar sfida Flynn Rider – Affascinante Briccone. Quando si attiva l'abilità Sguardo Che Conquista di Flynn Rider? Quanti danni subirà dalla sfida, considerando l'abilità Meraviglie Nascoste di Jafar?

R: Sguardo Che Conquista si attiva non appena Flynn Rider viene scelto per la sfida. Ciò significa che il giocatore sfidante deve scartare una carta prima che qualsiasi danno venga inflitto a uno dei due personaggi. In questo caso, dovrà scartare 1 delle tue 2 carte, quindi te ne resterà

1. Meraviglie Nascoste aumenta la Forza di Jafar di un valore pari al numero di carte nella tua mano, quindi avrà +1 Forza quando infliggerà danno a Flynn Rider nella sfida.

Elsa – Spirito dell’Inverno / Soffiare sul Fuoco



Elsa – Spirito dell’Inverno

Personaggio Ametista

Imbevuto • Eroe • Regina • Incantatore

Costo 8, non inchiostrabile

4/6/3

Trasformazione 6 (Puoi pagare 6 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Elsa.)

\Gelo Profondo\ Quando giochi questo personaggio, impegna fino a 2 personaggi a tua scelta. Non si possono preparare all'inizio del loro prossimo turno.

Soffiare sul Fuoco

Azione Rubino

Costo 1, inchiostrabile

Prepara un personaggio a tua scelta. Non possono andare all'avventura per il resto di questo turno.

D: Se uso l'abilità Gelo Profondo di Elsa – Spirito dell’Inverno per impegnare 2 personaggi, possono essere preparati con Soffiare sul Fuoco nel loro prossimo turno?

R: Sì. Gelo Profondo impedisce ai personaggi di essere preparati solo durante il passaggio di

Preparazione del loro prossimo turno. Non impedisce che vengano preparati da Soffiare sul Fuoco e abilità simili.

Topolino – Trombettiere



Topolino – Trombettiere

Personaggio Acciaio

Immaginato • Eroe

Costo 4, non inchiostrabile

0/1/1

\Dare il Segnale\ {E}, 2 {I} – Gioca un personaggio gratis.

D: Se uso l'abilità Dare il Segnale di Topolino – Trombettiere, posso giocare un personaggio usando la sua abilità **Trasformazione** gratuitamente?

R: Dipende. “Gratis” si applica solo al costo in inchiostro per giocare una carta, non ad altri costi per giocarla. Se il costo di **Trasformazione** del personaggio che vuoi giocare è solo inchiostro, puoi giocarlo gratis usando la sua abilità **Trasformazione**. Tuttavia, se il suo costo di **Trasformazione** include altri costi, questi dovranno comunque essere pagati.

Paperino – Perfetto Gentiluomo



Paperino – Perfetto Gentiluomo

Personaggio Smeraldo

Imbevuto • Alleato

Costo 4, inchiostrabile

2/5/2

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

\Mi Permetta\ All'inizio del tuo turno, ogni giocatore può pescare una carta.

D: Se scelgo di non pescare una carta grazie all'abilità Mi Permetta di Paperino – Perfetto Gentiluomo, il mio avversario può comunque pescare una carta?

R: Sì. Ogni giocatore decide individualmente se vuole pescare una carta all'inizio del tuo turno.

Granpapà – Il Più Vecchio e il Più Saggio



Granpapà – Il Più Vecchio e il Più Saggio

Personaggio Zaffiro

Classico • Mentore

Costo 7, non inchiostrabile

3/6/3

\Conoscenze Antiche\ Ogni volta che rimuovi 1 o più danni da uno dei tuoi personaggi, ottieni 2 leggenda.

D: Se ho 3 personaggi danneggiati in gioco, incluso Granpapà – Il Più Vecchio e il Più Saggio, e gioco una carta che rimuove danni da tutti i miei personaggi, quanta leggenda ottengo dalla sua abilità Conoscenze Antiche?

R: 6 leggenda. Conoscenze Antiche si attiva per ogni personaggio da cui viene rimosso del danno, anche se questi a personaggi viene rimosso il danno nello stesso momento.

Pluto – Guardia Risoluta



Pluto – Guardia Risoluta

Personaggio Ambra

Imbevuto • Alleato

Costo 7, inchiostrabile

3/8/2

Trasformazione 5 {I} (Puoi pagare 5 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato Pluto.)

Guardiano (Questo personaggio può entrare in gioco impegnato. Un personaggio avversario che sfida uno dei tuoi personaggi deve sceglierne uno con Guardiano, se possibile.)

\Cane da Guardia\ All'inizio del tuo turno, rimuovi fino a 3 danni da questo personaggio.

D: Posso scegliere di non rimuovere alcun danno da Pluto – Guardia Risoluta all'inizio del mio turno?

R: Sì. L'abilità Cane da Guardia ti permette di rimuovere fino a 3 danni da Pluto, quindi puoi scegliere qualsiasi quantità da 0 a 3.

D: Se gioco Pluto – Guardia Risoluta usando la sua abilità **Trasformazione**, posso anche usare la sua abilità **Guardiano** per farlo entrare in gioco impegnato?

R: Sì, puoi fare entrambe le cose.

Collana a Conchiglia di Ursula



Collana a Conchiglia di Ursula

Oggetto Ambra

Costo 3, non inchiostrabile

\Ora, Canta!\ Ogni volta che giochi una canzone, puoi pagare 1 {I} per pescare una carta.

D: Se ho la Collana a Conchiglia di Ursula in gioco ed impegno un personaggio con costo 3 per cantare una canzone di costo 2, posso usare la differenza di 1 inchiostro per attivare la sua abilità Ora, Canta! per pescare una carta?

R: No. I costi in inchiostro, incluso il costo per usare un'abilità come Ora, Canta!, devono essere pagati con inchiostro dal tuo calamaio. Usare un personaggio con un costo superiore al necessario per cantare una canzone non genera inchiostro.

Regina di Cuori – Che Fiuta la Debolezza / Jafar – Custode dei Segreti



Regina di Cuori – Che Fiuta la Debolezza

Personaggio Rubino

Imbevuto • Cattivo • Regina

Costo 5, inchiostrabile

4/3/1

Trasformazione 2 {I} (Puoi pagare 2 {I} per giocare questa carta sopra a uno dei tuoi personaggi chiamato La Regina di Cuori.)

\Abbia Inizio il Gioco\ Ogni volta che uno dei tuoi personaggi sfida un altro personaggio, puoi pescare una carta.

Jafar – Custode dei Segreti

Personaggio Ametista

Immaginato • Cattivo • Incantatore

Costo 4, inchiostrabile

0/5/2

\Meraviglie Nasoste\ Questo personaggio riceve +1 {S} per ogni carta nella tua mano.

D: Ho in gioco una Regina di Cuori – Che Fiuta la Debolezza e un Jafar – Custode dei Segreti, e 1 carta in mano. Se sfido il Flounder – Voce della Ragione del mio avversario, quanti danni subisce Flounder?

R: 2 danni. Abbia Inizio il Gioco si applica non appena viene dichiarata una sfida, quindi peschi

una carta prima che la sfida stessa abbia luogo. Con la sua abilità Meraviglie Nascoste, Jafar guadagna quindi 2 Forza per il totale di 2 carte che ora hai in mano.

Campanella della Cena



Campanella della Cena

Oggetto Rubino

Costo 4, non inchiostrabile

\Tu Sai Bene Cosa Succede\ {E}, 2 {I} – Pesca carte pari al danno su un tuo personaggio a tua scelta, poi esilialo.

D: Se uso l'abilità Tu Sai Bene Cosa Succede della Campanella della Cena, posso scegliere uno dei miei personaggi che non ha alcun danno?

R: Sì. Se lo facessi, non pescheresti alcuna carta perché il personaggio scelto non ha danni, ma dovresti comunque esiliare quel personaggio. È sicuramente una scelta coraggiosa, ma ehi, fai come vuoi!

Ultimo Tentativo Disperato



Ultimo Tentativo Disperato

Azione Ametista

Costo 3, non inchiostrabile

Impegna un personaggio avversario a tua scelta. Un tuo personaggio a tua scelta ottiene <Sfidante> +2 per questo turno. (Riceve +2 {S} mentre sta sfidando.)

D: L'unico personaggio che il mio avversario ha in gioco ha **Protetto**. Posso giocare comunque Ultimo Tentativo Disperato e dare al mio personaggio **Sfidante** +2 anche se non posso scegliere un personaggio avversario?

R: Sì. Quando non ci sono personaggi avversari idonei da scegliere per la prima parte di Ultimo Tentativo Disperato, quella parte del suo effetto si conclude semplicemente senza impegnare alcun personaggio. Tuttavia, la seconda parte del suo effetto si applica comunque, quindi scegli comunque un tuo personaggio che ottiene **Sfidante** +2 fino alla fine del turno.

Vaiana – Di Motunui (nuovo testo)



Vaiana – Di Motunui

Personaggio Ambra

Classico • Eroe • Principessa

Costo 5, inchiostrabile

1/6/3

\Possiamo Ripararlo\ Ogni volta che questo personaggio va all'avventura, puoi preparare i tuoi altri personaggi Principessa impegnati. Se lo fai, non possono andare all'avventura per il resto di questo turno.

D: Se mando all'avventura Vaiana – Di Motunui e uso la sua abilità Possiamo Ripararlo, posso scegliere quali Principesse preparare? Se invece le preparo con altri effetti più avanti nel turno, possono andare all'avventura in quel turno?

R: No, non puoi scegliere solo alcune delle tue Principesse per Possiamo Ripararlo. Quando usi l'abilità, devi preparare tutte le tue Principesse. Se non usi Possiamo Ripararlo, li tuoi altri personaggi Principessa possono andare all'avventura normalmente e puoi prepararli con altre abilità ed effetti più tardi nel turno.

Pluto – Cane Amichevole



Pluto – Cane Amichevole

Personaggio Ambra

Classico • Alleato

Costo 1, non inchiostrabile

0/2/1

\Bravo Cagnolino\ {E} – Paga 1 {I} in meno per giocare il tuo prossimo personaggio per questo turno.

D: Posso usare l'abilità Bravo Cagnolino di Pluto – Cane Amichevole per ridurre l'inchiostro che devo pagare per il costo **Trasformazione** di un personaggio?

R: Sì. L'abilità Bravo Cagnolino riduce la quantità di inchiostro che devi pagare per il personaggio, incluso l'inchiostro necessario per un costo alternativo come **Trasformazione**.

Alice – Bambina in Crescita / Gemma Drago



Alice – Bambina in Crescita

Personaggio Zaffiro

Immaginato • Eroe

Costo 3, inchiostrabile

1/4/1

\Ottimi Consigli\ I tuoi altri personaggi ottengono Aiutante. (Ogni volta che vanno all'avventura, puoi aggiungere la loro {S} alla {S} di un altro personaggio a tua scelta per questo turno.)

\Cosa Ho Fatto?\ Mentre questo personaggio ha 10 {S} o superiore, riceve +4 {L}.

Gemma Drago

Oggetto Ambra

Costo 3, non inchiostrabile

\Riportare in Vita\ {E}, 3 {I} – Riprendi in mano una carta personaggio con Aiutante dai tuoi scarti.

D: Posso usare una Gemma Drago per riprendere in mano Alice – Bambina in Crescita dai miei scarti?

R: No. Anche se l'abilità Ottimi Consigli di Alice menziona **Aiutante**, lei stessa non ha Aiutante, quindi non è influenzata da abilità ed effetti che interagiscono con questa abilità. Se però hai 2 o più copie di Alice in gioco, si danno a vicenda **Aiutante**. Quindi le abilità e gli Oggetti che interagiscono con **Aiutante** si applicheranno a tutte loro.

Ursula – Ladra di Voci



Ursula – Ladra di Voci

Personaggio Ametista

Classico • Cattivo • Incantatore

Costo 5, inchiostrabile

3/4/1

\Canta per Me\ Quando giochi questo personaggio, impegna un personaggio avversario preparato a tua scelta. Poi, puoi giocare una canzone con costo pari o inferiore al costo del personaggio impegnato, gratis.

D: Se il mio avversario non ha un personaggio preparato, posso comunque giocare una canzone con l'abilità Canta per Me di Ursula – Ladra di Voci?

R: No. Se non c'è un personaggio avversario preparato, non c'è un costo di riferimento per la seconda parte dell'effetto. L'effetto si risolve senza effetto.

I2I



I2I

Azione Rubino

Canzone

Costo 9, inchiostrabile

Cantare Insieme 9 (*Un qualsiasi numero di personaggi tuoi o dei tuoi compagni di squadra con costo totale 9 o superiore può {E} per cantare questa canzone gratis.*)

Ogni giocatore pesca 2 carte e ottiene 2 leggenda. Se 2 o più personaggi hanno cantato questa canzone, preparali. Non possono andare all'avventura per il resto di questo turno.

D: Se canto I2I con un solo personaggio e poi preparo quel personaggio più tardi nel turno, posso mandarlo all'avventura?

R: Sì. La restrizione sull'andare all'avventura si applica solo se 2 o più personaggi sono stati usati per cantare I2I.

Crudelia De Mon – Icona di Stile



Crudelia De Mon – Icona di Stile

Personaggio Zaffiro

Classico • Cattivo

Costo 3, non inchiostrabile

2/3/1

\Fuori Stagione\ Una volta durante il tuo turno, ogni volta che un personaggio con costo 2 o inferiore viene esiliato, aggiungi la prima carta del tuo mazzo al tuo calamaio, a faccia in giù e impegnata.

\Commento Offensivo\ Durante il tuo turno, ogni personaggio avversario con costo 2 o inferiore riceve -1 {S}.

D: L'abilità Fuori Stagione di Crudelia De Mon – Icona di Stile si attiva quando un personaggio avversario con costo 2 o inferiore viene esiliato?

R: Sì. Fuori Stagione non specifica che il personaggio esiliato debba essere il tuo, quindi si applica anche quando i personaggi degli avversari vengono esiliati.

Powerline – Superstar Musicale



Powerline – Superstar Musicale

Personaggio Rubino

Classico

Costo 3, inchiostrabile

4/3/1

\Mossa elettrica\ Se hai giocato una canzone in questo turno, questo personaggio ottiene Lesto per questo turno. (Può sfidare nel turno in cui viene giocato.)

D: Durante il mio turno, se gioco Powerline – Superstar Musicale dopo aver giocato una canzone, ottiene comunque **Lesto**?

R: Sì. L'abilità Mossa Elettrica di Powerline è un'abilità statica, non una che si attiva “Quando giochi questo personaggio.” Non importa quale carta sia stata giocata per prima, conta solo che una canzone sia stata giocata in questo turno.