

Blocco Grimm: Lista delle Errate delle Carte Italiane (Agg. 12/08/2015)

Codice	Nome	Testo Sbagliato	Testo Corretto
CMF-016	Paletto d'Argento	<p>[Continuo] Il risonatore con quest'addizione non può attaccare né bloccare se è un Vampiro. Altrimenti, ottiene [+400/+400] e non può essere bersaglio di magie o abilità né può essergli inflitto danno dai Vampiri.</p> <p>[Attiva] Paga [w]: Fai tornare questa carta in mano al suo proprietario.</p>	<p>[Continuo] Il risonatore con quest'addizione non può attaccare né bloccare se è un Vampiro. Altrimenti, ottiene [+400/+400], non può essere bersaglio di magie Vampiro o abilità di carte Vampiro e preveni il danno che sta per essergli inflitto dai Vampiri.</p> <p>[Attiva] Paga [w]: Fai tornare questa carta in mano al suo proprietario.</p>
CMF-024	Gilles de Rais, Il Drago Dorato	<p>[Continuo] Quando questa carta viene distrutta, puoi bandire tre pietre magiche di fuoco che controlli. Se lo fai, metti nel tuo terreno questa carta dal tuo cimitero.</p>	<p>[Continuo] Quando questa carta viene distrutta, puoi bandire tre pietre magiche di fuoco che controlli. Se lo fai, metti nel terreno del suo proprietario questa carta dal cimitero del suo proprietario.</p>
CMF-035	I Sette Nani	<p>[Continuo] Mentre scegli una carta con cui attaccare, devi scegliere questa carta se ti è possibile.</p>	<p>[Continuo] Questa carta deve attaccare se gli è possibile.</p> <p>[Continuo] Mentre scegli una carta con cui attaccare, devi scegliere questa carta se ti è possibile.</p>
CMF-052J	Kaguya, la Principessa della Luna	<p>[Attiva] Paga [0]: Cambia il testo di un Oggetto Prezioso bersaglio sostituendo tutte le occorrenze di un attributo con un altro fino alla fine del turno.</p> <p>[Attiva] Paga [u][u][1]: Cerca un Oggetto Prezioso dal tuo mazzo principale, rivelalo e mettilo nella tua mano. Poi mischia il tuo mazzo principale.</p>	<p>[Attiva] Paga [0]: Cambia il testo di un Oggetto Prezioso bersaglio che controlli sostituendo tutte le occorrenze di un attributo con un altro fino alla fine del turno.</p> <p>[Attiva] Paga [u][u][1]: Cerca un Oggetto Prezioso dal tuo mazzo principale, rivelalo e mettilo nella tua mano. Poi mischia il tuo mazzo principale.</p>

MOA-015	Movimento Fetale nel Mondo Esterno	Rimuovi dal gioco tutte le carte presenti nel cimitero di un giocatore bersaglio. Questa carta infligge 100 danni al tuo avversario per ogni carta rimossa in questo modo.	Rimuovi dal gioco tutte le carte presenti nel cimitero di un giocatore bersaglio. Questa carta infligge 100 danni al tuo avversario per ogni risonatore rimosso in questo modo.
MOA-017	Cappuccetto, la Speranza dei Millenni	[Risveglio] [r]: Quando questa carta entra nel tuo terreno, cerca una carta con "Nonna" nel suo nome dal tuo mazzo principale, rivelala e mettila nel tuo terreno . [rest], scarta una carta con "Mela" nel suo nome: Questa carta infligge 1000 danni a un risonatore bersaglio.	[Risveglio] [r]: Quando questa carta entra nel tuo terreno, cerca una carta con "Nonna" nel suo nome dal tuo mazzo principale, rivelala e mettila nel tuo terreno . Poi mischia il tuo mazzo principale . [rest], scarta una carta con "Mela" nel suo nome: Questa carta infligge 1000 danni a un risonatore bersaglio.
MOA-021	Ricerca di Alice	Fai tornare un risonatore bersaglio che il tuo avversario controlla con costo totale pari o inferiore a 5 in mano al suo proprietario. Pesca una carta.	Fai tornare un risonatore bersaglio che il tuo avversario controlla con costo totale pari o superiore a 5 in mano al suo proprietario. Pesca una carta.
MOA-039	Scheherazade, la Narratrice della Luna Scarlatta	[Entrata] Scegli una razza. Finché controlli questa carta, i risonatori o sovrano-G della razza scelta non possono attaccarti. [Attiva] [g][g] , [rest]: Rimuovi dal gioco un risonatore bersaglio.	[Entrata] Scegli una razza. Finché controlli questa carta, i risonatori o sovrano-G della razza scelta non possono attaccarti. [Attiva] [g][g][3] , [rest]: Rimuovi dal gioco un risonatore bersaglio.
MOA-050	Rituale dei Millenni	Scegli un risonatore bersaglio da un cimitero che è stato messo in quella zona in questo turno e mettilo nel terreno del suo proprietario.	Scegli un risonatore bersaglio da un cimitero che è stato messo in quella zona da un terreno in questo turno e mettilo nel terreno del suo proprietario.

MPR-008	Jekyll, l'Ordine	[Entrata] Guadagni 200 punti vita. [Attiva] Paga [b], bandisci questa carta: Cerca una carta con nome "Hyde, il Caos" e mettila nel tuo terreno. Ciò innesca la sua abilità [Entrata]. Poi mischia il tuo mazzo principale.	[Entrata] Guadagni 200 punti vita. [Attiva] Paga [b], bandisci questa carta: Cerca una carta con nome "Hyde, il Caos" dal tuo mazzo principale e mettila nel tuo terreno. Ciò innesca la sua abilità [Entrata]. Poi mischia il tuo mazzo principale.
MPR-010J	Grimmia, la Salvatrice del Mito	[Continuo] Ogniqualevolta questa carta attacca, puoi cercare una [Addizione: Risonatore/Sovrano-G] arma dal tuo mazzo principale e aggiungerla a un risonatore. Poi mischia il tuo mazzo principale. [Attiva] Paga [w]: Questa carta ottiene [Rapidità] e [Attacco Mirato] fino alla fine del turno. [Attiva] Paga [w][w], bandisci un'addizione aggiunta a questa carta: Spossa fino a due risonatori e/o sovrano-G bersaglio.	[Continuo] Ogniqualevolta questa carta attacca, puoi cercare una [Addizione: Risonatore/Sovrano-G] arma dal tuo mazzo principale e aggiungerla a questa carta. Poi mischia il tuo mazzo principale. [Attiva] Paga [w]: Questa carta ottiene [Rapidità] e [Attacco Mirato] fino alla fine del turno. [Attiva] Paga [w][w], bandisci un'addizione aggiunta a questa carta: Spossa fino a due risonatori e/o sovrano-G bersaglio.
MPR-057	Arte di Sinbad	Previene il prossimo danno che sta per essere inflitto da un risonatore bersaglio.	Previene il prossimo danno che sta per essere inflitto da un risonatore bersaglio fino alla fine del turno.
MPR-081	Hyde, il Caos	[Entrata] Il tuo avversario perde 200 punti vita. [Attiva] Paga [w], bandisci questa carta: Cerca una carta con nome "Jekyll, l'Ordine" e mettila nel tuo terreno. Ciò innesca la sua abilità [Entrata]. Poi mischia il tuo mazzo principale.	[Entrata] Il tuo avversario perde 200 punti vita. [Attiva] Paga [w], bandisci questa carta: Cerca una carta con nome "Jekyll, l'Ordine" dal tuo mazzo principale e mettila nel tuo terreno. Ciò innesca la sua abilità [Entrata]. Poi mischia il tuo mazzo principale.
TAT-014J	Lumia, la Creatrice di Speranza	[Continuo] Una volta per turno, puoi giocare una carta dalla tua zona rimosso dal gioco come se fosse nella tua mano. [Attiva] Paga [0]: Se non ci sono carte nella tua zona rimosso dal gioco, rimuovi dal gioco coperte le prime tre carte del tuo mazzo principale. Puoi guardarle in qualsiasi momento.	[Continuo] Una volta per turno, puoi giocare una carta dalla tua area rimosso dal gioco. [Attiva] Paga [0]: Se non ci sono carte nella tua area rimosso dal gioco, rimuovi dal gioco coperte le prime tre carte del tuo mazzo principale. Puoi guardarle in qualsiasi momento.
TAT-018	Il Maggiordomo della Regina	[Continuo] Il tuo sovrano-G non può essere bersaglio di magie o abilità che il tuo avversario controlla.	[Continuo] Il tuo sovrano o sovrano-G non può essere bersaglio di magie o abilità che il tuo avversario controlla.

TAT-020	Rivoluzione Big-Bang	[Innesco] Quando un risonatore che controlli viene distrutto: Due risonatori bersaglio ottengono [+X/+Y] , dove X è l'ATK del risonatore distrutto e Y è il DEF del risonatore distrutto.	[Innesco] Quando un risonatore che controlli viene distrutto: Due risonatori bersaglio ottengono [+X/+Y] fino alla fine del turno , dove X è l'ATK del risonatore distrutto e Y è il DEF del risonatore distrutto.
TAT-040	Crocevia dei Mondi	Un risonatore bersaglio ottiene tutte le abilità di un altro risonatore bersaglio fino alla fine del turno. ATK e DEF del primo risonatore diventano gli stessi del secondo risonatore .	Un risonatore bersaglio perde tutte le abilità e ottiene tutte le abilità di un altro risonatore bersaglio fino alla fine del turno. ATK e DEF del primo risonatore diventano gli stessi del secondo risonatore fino alla fine del turno .
TAT-046	Pazza Festa del Tè	[Continuo] Ogniqualvolta un risonatore che controlli diventa bersaglio di magie o altre abilità , scegli un nuovo bersaglio a caso. (Scegli a caso tra tutti i bersagli legali incluso quello originale.)	[Continuo] <Follia della Festa del Tè> Ogniqualvolta un risonatore che controlli diventa bersaglio di magie o abilità, eccetto tramite <Follia della Festa del Tè> , scegli un nuovo bersaglio a caso. (Scegli a caso tra tutti i bersagli legali incluso quello originale.)
TAT-078	Diavolo Ebano	[Continuo] Alla fine del turno , questa carta ti infligge 200 danni.	[Continuo] Alla fine del tuo turno , questa carta ti infligge 200 danni.
TAT-084	Necronomicon	[Continuo] Puoi giocare le carte presenti nel tuo cimitero come se fossero nella tua mano . [Continuo] Se una carta sta per essere messa nel tuo cimitero da ovunque, rimuovila invece dal gioco. [Continuo] Alla fine del tuo turno, scarta tutte le carte .	[Continuo] Puoi giocare le carte dal tuo cimitero . [Continuo] Se una carta sta per essere messa nel tuo cimitero da ovunque, rimuovila invece dal gioco. [Continuo] Alla fine del tuo turno, scarta la tua mano .
TAT-090	Sussurro dell'Abisso	Perdi un qualsiasi ammontare di punti vita. Pesca una carta per ogni 500 punti vita che hai perso in questo modo.	Paga un qualsiasi ammontare di punti vita. Pesca una carta per ogni 500 punti vita che hai pagato in questo modo.
VIN001-070	Rasputin	Quando questa carta viene messa in un cimitero dal tuo terreno, puoi pagare 200 punti vita. Se lo fai, mettila nella tua mano .	Quando questa carta viene messa in un cimitero dal tuo terreno, puoi pagare 200 punti vita. Se lo fai, mettila in mano al suo proprietario .

VS01-007	Gwiber, il Drago Bianco	[Volare] (Questa carta non può essere bloccata da risonatori o sovrano-G senza [Volare].) Puoi pagare [2] in meno per ogni risonatore che è entrato nel tuo terreno in questo turno per giocare questa carta.	[Volare] (Questa carta non può essere bloccata da risonatori o sovrano-G senza [Volare].) Puoi pagare [2] in meno per ogni risonatore che controlli che è entrato nel tuo terreno in questo turno per giocare questa carta.
----------	-------------------------	--	--