

# Le domande più frequenti di Avengers

v 1.0

Scritte da Paul Ross e Dave DeLaney

## MECCANICHE GENERALI

### 1. Le carte Riserva sono carte personaggio con la parola chiave “Riserva”.

Puoi arruolare una carta Riserva dalla tua mano come faresti per qualsiasi altro personaggio. In aggiunta, puoi arruolare una carta Riserva anche dalla tua linea delle risorse.

Per arruolare una carta Riserva dalla tua linea delle risorse, devi rivelarla e metterla sulla catena. Poi hai la possibilità di mettere una carta qualsiasi dalla tua mano nella tua linea delle risorse, a faccia in giù, nella posizione in cui si trovava la carta Riserva. Questa azione viene compiuta durante l'effetto di arruolamento e avviene prima che tu riceva priorità. Gli effetti “Quando entra in gioco” si innescano dopo che l'altra carta viene messa nella linea delle risorse e dopo che il personaggio Riserva è stato arruolato.

Arruolare una carta Riserva dalla tua linea delle risorse è, per ogni altro aspetto, identico a un normale arruolamento. Per esempio, se la carta Riserva ha:

- **Occulto**, entra in gioco nella tua area nascosta.
- **Occulto—Opzionale**, puoi scegliere se entra in gioco nella tua area nascosta.
- **Crescita**, puoi scegliere se pagare il costo di Crescita.
- **Fedeltà**, puoi arruolarla solo se condivide un team di affiliazione con un personaggio che controlli.
- Un costo di arruolamento addizionale, devi pagare il costo addizionale.
- Un costo di arruolamento alternativo, puoi scegliere se pagare il costo alternativo.

### 2. Le carte Leader sono carte personaggio con la parola chiave “Leader”.

Le carte Leader hanno uno o più poteri Leader, scritti dopo la parola chiave, così come alcuni colpi di scena hanno uno o più poteri a effetto continuo scritti dopo la parola chiave “Effetto Continuo”. Mentre è stordito, un personaggio con la parola chiave Leader non è più un personaggio Leader e i suoi poteri Leader non sono attivi.

I poteri Leader si applicano ai personaggi adiacenti al personaggio Leader. Due personaggi sono adiacenti se sono controllati dallo stesso giocatore e se sono nella stessa colonna oppure se sono vicini nella stessa linea. Un personaggio nascosto non è mai adiacente a un personaggio visibile.

***Esempio:** Helmut Zemo ◇ Citizen V, Tattico dice “**Leader:** I personaggi pronti adiacenti a Helmut Zemo prendono +3 ATK”. Mentre Helmut è a faccia in su, ogni personaggio pronto adiacente prende +3 ATK. Il suo potere Leader è attivo mentre Helmut è pronto o spossato. Helmut stesso non riceve il bonus +3 ATK mentre è pronto, dato che il suo potere si applica solo ai personaggi pronti adiacenti.*

### 3. Le carte Unione sono carte con la versione “Unione”.

Tre carte (Beast, Peloso Scienziato Blu; Moonglow e Beetle ◊ Mach 1) ti permettono di cercare una carta Unione dal tuo mazzo. Le carte che non hanno la versione “Unione” non sono carte Unione.

*Esempio: Beast, Peloso Scienziato Blu dice “cerca una carta Unione dal tuo mazzo”. Significa che puoi cercare una qualsiasi carta con versione Unione dal tuo mazzo. Non puoi cercare altre carte che non hanno versione Unione.*

#### **4. “Non puoi giocare colpi di scena in questo turno”.**

Quattro colpi di scena (I più Grandi Eroi della Terra, L’Altra Terra, Seconda Occasione e Illecito Vantaggio) dicono “Se non hai giocato altri colpi di scena in questo turno . . . Non puoi giocare colpi di scena in questo turno”.

*Esempio: L’Altra Terra dice “Se non hai giocato altri colpi di scena in questo turno, i personaggi controllati dai tuoi avversari perdono rinforzo, non possono essere rinforzati e prendono -2 DEF mentre difendono in questo turno. Non puoi giocare colpi di scena in questo turno”. Dopo che questo effetto si è risolto, non puoi giocare altri colpi di scena nello stesso turno in cui L’Altra Terra si è risolto. Ricorda che puoi giocare L’Altra Terra se hai già giocato un altro colpo di scena nello stesso turno. Puoi anche giocare un altro colpo di scena in risposta a questo. Se compi entrambe le azioni, tuttavia, in risoluzione L’Altra Terra non farà nient’altro che impedirti di giocare altri colpi di scena in questo turno.*

#### **5. Effetti di “Colpi di scena non a effetto continuo”.**

Tre carte (Vision; Paul Ebersol ◊ Fixer e Kang, Immortus) fanno riferimento a effetti di “colpi di scena non a effetto continuo”. Un effetto di un colpo di scena non a effetto continuo è un effetto generato da un colpo di scena che non è a effetto continuo.

*Esempio: Kang, Immortus dice “Rimuovi dal gioco Kang e altre due carte dalla tua mano >>> Nega l’effetto di un colpo di scena non a effetto continuo bersaglio”. Il tuo avversario scopre Nemico in Comune per pescare una carta e gioca Tradimento in risposta. Puoi usare il potere di Kang per bersagliare l’effetto di Tradimento, perché Tradimento è un colpo di scena non a effetto continuo. Non puoi invece bersagliare l’effetto “pescare una carta”, perché Nemico in Comune è un colpo di scena a effetto continuo.*

#### **6. Unicità**

Come parte della risoluzione di un effetto di arruolamento di un personaggio unico, la regola dell’unicità mette tutti gli oggetti che controlli con lo stesso nome del personaggio unico nella tua pila delle carte KO.

Alcuni personaggi dell’espansione *Avengers* hanno:

- Lo stesso nome di altri personaggi, ma altre identità; oppure
- L’identità che è uguale al nome di altri personaggi.

Se arruoli un personaggio (personaggio B) che ha lo stesso nome di un personaggio che controlli (personaggio A), ma ha una diversa identità, il personaggio A verrà messo nella pila delle carte KO durante la risoluzione dell'effetto di arruolamento del personaggio B.

Se arruoli un personaggio (personaggio B) il cui nome è uguale all'identità di un personaggio che controlli (personaggio A), il personaggio A non verrà messo nella pila delle carte KO durante la risoluzione dell'effetto di arruolamento del personaggio B.

***Esempio:** Controlli Hank Pym ◇ Yellowjacket. Se arruoli Hank Pym ◇ Goliath, Hank Pym ◇ Yellowjacket verrà messo nella pila delle carte KO durante la risoluzione dell'effetto di arruolamento di Goliath. Se arruoli Yellowjacket, Rita DeMara invece di Goliath, Hank Pym ◇ Yellowjacket non verrà messo nella pila delle carte KO, perché non ha lo stesso nome di Yellowjacket, Rita DeMara.*

***Esempio:** I personaggi con nome Kang di questa espansione dicono “Kang non è unico”. Se arruoli uno di questi personaggi, i personaggi che controlli con nome Kang non verranno messi nella pila delle carte KO.*

## 7. “Quando arruoli . . .”

Quattro carte personaggio (Erik Josten ◇ Goliath; Titania; Ultron ◇ Ultron 5 e Vermin) dicono “Quando arruoli [nome del personaggio], [azione]”. Questo tipo di potere si innesca quando viene giocato l'effetto di arruolamento, mentre la carta personaggio è sulla catena. Quindi l'effetto innescato viene aggiunto alla catena sopra all'effetto di arruolamento, quindi si risolve per primo. In altre parole, il potere “quando arruoli” si risolve prima che il personaggio entri in gioco.

***Esempio:** Ultron ◇ Ultron 5 dice “Quando arruoli Ultron, ottieni 5 punti risorsa”. Suprema Punizione dice “Le carte personaggio rivelate nella tua linea delle risorse hanno Riserva”. Se controlli Suprema Punizione e arruoli Ultron dalla tua linea delle risorse, per prima cosa scegli se mettere una carta dalla tua mano nella tua linea delle risorse al posto di Ultron, a faccia in giù. Poi, quando viene giocato l'effetto di arruolamento, il potere di Ultron aggiunge un effetto innescato alla catena sopra l'effetto di arruolamento, poi ottieni priorità. Dopo i passaggi in successione di priorità ottieni 5 punti risorsa. Dopo altri passaggi in successione di priorità, Ultron si risolve ed entra in gioco.*

## 8. Personaggi Squadron Supreme

Alcune carte personaggio Squadron Supreme dicono “Se [nome del personaggio] sta per effettuare sfondamento mentre attacca un personaggio, invece [azione]”. Questo tipo di personaggi non effettuano mai sfondamento mentre attaccano un personaggio. Anche se l'azione indicata non può essere effettuata, lo sfondamento viene sempre sostituito.

***Esempio:** Arcanna dice “Se Arcanna sta per effettuare sfondamento mentre attacca un personaggio, il controllore di quel personaggio stordisce invece un altro personaggio non stordito che controlla”. Mentre attacca un personaggio, lo sfondamento di Arcanna viene sempre prevenuto—anche se il tuo avversario non controlla altri personaggi non storditi. Se il tuo avversario controlla almeno un altro personaggio non stordito, ne deve invece scegliere uno. Il modificatore di sostituzione di Arcanna stordirà il personaggio scelto durante la conclusione dell'attacco.*

Se due o più modificatori cercano di sostituire lo stesso evento, il giocatore a cui si applicano o il controllore della carta/effetto a cui si applicano sceglie l'ordine dei modificatori di sostituzione.

***Esempio:** Ricognizione dice “Se un personaggio che controlli sta per effettuare sfondamento in questo attacco, ottieni invece un doppio ammontare di resistenza”. Giochi Ricognizione durante un attacco in cui Arcanna sta per effettuare sfondamento mentre attacca un personaggio del tuo avversario. Durante la conclusione dell'attacco, invece dello sfondamento, scegli tra guadagnare il doppio di resistenza o se forzare il tuo avversario a stordire un altro personaggio non stordito che controlla. Ognuna di queste scelte sostituisce l'evento di sfondamento, quindi il modificatore che non è stato scelto non potrà sostituire nulla.*

Se un personaggio dice “Se [nome del personaggio] sta per effettuare sfondamento mentre attacca un personaggio, invece [azione]”, ma per qualche motivo quel personaggio non può effettuare sfondamento, l'azione descritta non può essere effettuata.

***Esempio:** Monica Rambeau ◇ Captain Marvel dice “Paga 3 resistenza >>> Fai tornare pronti tutti gli attaccanti di squadra adiacenti a Monica Rambeau. Quegli attaccanti di squadra non effettuano sfondamento in questo turno”. Arcanna viene fatta tornare pronta dal potere a pagamento di Monica e poi attacca un personaggio nello stesso turno. Arcanna non può effettuare sfondamento in questo turno, quindi il suo modificatore di sostituzione non potrà sostituire nulla. Quindi, il controllore del difensore non dovrà stordire nessun personaggio non stordito che controlla.*

## **9. Kang “all’inizio della fase di recupero . . .”**

Due carte personaggio (Kang, Kang Ransom e Kang, The Conqueror) dicono “All'inizio della fase di battaglia, se controlli [N] o meno risorse, sposta Kang nella tua area nascosta . . . All'inizio della fase di recupero, sposta Kang nella tua area visibile”. “N” rappresenta un numero.

Questo è un potere innescato singolo. Se sposti Kang nella tua area nascosta all'inizio della fase di battaglia, devi poi spostarlo nella tua area visibile all'inizio della fase di recupero, anche se è stordito. Ciò avviene perché un modificatore continuo creato da un effetto esiste indipendentemente dalla sua origine.

***Esempio:** Kang, Kang Ransom dice “All'inizio della fase di battaglia, se controlli 3 o meno risorse, sposta Kang nella tua area nascosta, spossalo e sostituisci una risorsa bersaglio. All'inizio della fase di recupero, sposta Kang nella tua area visibile”. Se controlli 3 o meno risorse all'inizio della fase di battaglia, devi spostare Kang nella tua area nascosta e spossarlo. Se si trova già nella tua area nascosta, devi spostarlo comunque all'interno della tua area nascosta, nella stessa posizione o in una posizione diversa. In ogni caso, se l'effetto innescato si risolve all'inizio della fase di battaglia, devi spostare Kang nella tua area visibile all'inizio della fase di recupero anche se è stordito (perché un modificatore continuo creato da un effetto esiste indipendentemente dalla sua origine).*

***Esempio:** Kang, Maestro del Tempo ha un testo simile ma diverso. Dice “All'inizio della fase di battaglia, scarta una carta. All'inizio della fase di recupero, pesca due carte”. Questi sono due diversi poteri innescati e nessuno di essi è opzionale. Tuttavia, se Kang è*

*stordito all'inizio della fase di recupero, non peschi le due carte. Il motivo è che il testo su un personaggio stordito non è attivo.*

## **10. “Se non hai carte in mano . . . ”**

Cinque colpi di scena hanno questo testo. Due di essi (AIDA e Usa la Forza) sono trattati nella sezione seguente (Carte Specifiche).

Gli altri colpi di scena (Risposta al Richiamo, Pozione Panacea e Mezzi di Soccorso) sono trattati in questa sezione. Questi colpi di scena possono essere giocati che tu abbia carte in mano oppure no. Il controllo se hai carte in mano viene effettuato solo una volta, in risoluzione. Se hai una o più carte in mano, questi effetti si risolvono ma non fanno nulla.

***Esempio:** Mezzi di Soccorso dice “Un attaccante o un difensore bersaglio che controlli prende +3 DEF in questo attacco se non hai carte in mano”. Il controllo del numero di carte in mano e il calcolo del bonus di DEF viene fatto solo una volta, in risoluzione. Se hai una o più carte in mano in risoluzione, l'effetto si risolve ma non fa nulla.*

Due carte personaggio (Blue Eagle e Whizzer) hanno anche questo testo.

***Esempio:** Blue Eagle dice “Ogni volta che Blue Eagle stordisce un personaggio, metti KO quel personaggio se non hai carte in mano”. Il suo potere si innesca ogni volta che stordisce un difensore, anche se hai carte in mano. Se hai una o più carte in mano in risoluzione, l'effetto si risolve ma non fa nulla.*

***Esempio:** Whizzer dice “Paga 2 resistenza >>> Fai tornare pronto Whizzer. Usa questo potere solo una volta per turno e solo se non hai carte in mano”. Non puoi giocare questo effetto a pagamento a meno che la tua mano non sia vuota. L'effetto si risolve anche se la tua mano non rimane vuota.*

## **CARTE SPECIFICHE**

### **AIDA**

**Colpo di Scena**  
**Effetto Continuo**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-069**  
**Rara**

**Puoi giocare AIDA solo durante la tua interfase di arruolamento**

**I personaggi Squadron Supreme che controlli non possono essere bersaglio di effetti controllati dai tuoi avversari in questo turno.**

**Effetto Continuo: All'inizio della fase di recupero, se non hai carte in mano, gira AIDA a faccia in giù.**

Dopo la risoluzione, i tuoi avversari non possono giocare effetti che bersagliano i personaggi Squadron Supreme che controlli; i personaggi Squadron Supreme che controlli diventano anche bersagli illegali per gli effetti che sono ancora sulla catena. Il modificatore creato da questo effetto non cerca di cambiare una qualità. Quindi si applica a ogni personaggio Squadron Supreme che controlli in questo turno, indipendentemente dal fatto che sia un personaggio Squadron Supreme durante la risoluzione dell'effetto oppure no.

Il potere a effetto continuo non si innesca a meno che la tua mano non sia vuota all'inizio della fase di recupero e l'effetto innescato verrà negato se la tua mano non è vuota in risoluzione.

**Baltag, Mano del Conquistatore**  
Personaggio  
**Kang Council**  
Costo di Arruolamento 4  
7 ATK / 7 DEF  
Attacco a distanza  
MAV-165  
Comune

**Ogni volta che Baltag rinforza un personaggio con nome Kang, quel personaggio ha invulnerabilità mentre ha rinforzo in questo attacco.**

**Mentre Baltag protegge un personaggio con nome Kang, quel personaggio ha invulnerabilità.**

Un personaggio A rinforza un personaggio B ogni volta che il controllore gioca un effetto di rinforzo bersagliando il personaggio B e spossando il personaggio A come costo.

**Chaos Magic – Magia del Caos**  
Colpo di Scena  
Costo di Avvio 2  
MAV-032  
Rara

**Cambia il bersaglio di un effetto con un singolo bersaglio che bersaglia un personaggio Avengers che controlli a un altro personaggio che controlli.**

Magia del Caos non bersaglia. In risoluzione, scegli un effetto con un singolo bersaglio che bersaglia un personaggio Avengers che controlli. Se non esiste un tale effetto, Magia del Caos si risolve ma non fa nulla. Se invece tale effetto esiste e tu controlli uno o più bersagli che sono legali per quell'effetto, devi sceglierne uno come nuovo bersaglio per quell'effetto. Se non esiste un personaggio legalmente bersagliabile, Magia del Caos si risolve ma non fa nulla. Ricorda che il bersaglio iniziale dell'effetto deve essere un personaggio Avenger, ma che il nuovo bersaglio può essere un qualsiasi personaggio che controlli che è un bersaglio legale per l'effetto.

***Esempio:** Controlli Mondo Mosaico (“I personaggi che controlli possono effettuare attacchi di squadra come se avessero tutti i team di affiliazione”) e tre personaggi. Effettui un attacco di squadra con Quicksilver, Avenger Mutante (4 ATK / 5 DEF, Avengers) e Ogre (1 ATK / 2 DEF, Thunderbolts) su un Quicksilver, Avenger Mutante del tuo avversario. Il tuo avversario bersaglia il tuo Quicksilver con l'effetto di Quagmire (“Un attaccante o un difensore bersaglio prende -2 DEF in questo attacco mentre è spossato”) e tu giochi Magia del Caos. Quando si risolve, puoi scegliere l'effetto di Quagmire, perché ha un bersaglio e sta bersagliando un personaggio Avengers che controlli. Non puoi scegliere il tuo terzo personaggio, perché non è né attaccante né difensore, quindi non è un bersaglio legale per Quagmire. Non puoi scegliere il Quicksilver del tuo avversario, perché Magia del Caos ti permette di scegliere solo un bersaglio che controlli. Devi quindi scegliere Ogre come nuovo bersaglio, perché è l'unica scelta legale.*

**Egghead, Elihas Starr**  
Personaggio  
Masters of Evil

**Costo di Arruolamento 3**  
**5 ATK / 3 DEF**  
**Attacco a distanza**  
**MAV-126**  
**Comune**

**Leader: I personaggi adiacenti a Egghead hanno team di affiliazione Masters of Evil.**

**Paga 1 punto risorsa >>> All'inizio della fase di battaglia, i personaggi adiacenti a Egghead prendono +2 DEF. Usa questo potere solo una volta per turno.**

Il bonus di DEF viene dato ai personaggi adiacenti a Egghead quando l'effetto innescato si risolve all'inizio della fase di battaglia (invece che ai personaggi adiacenti quando il punto risorsa è stato pagato o quando l'effetto a pagamento si è risolto nell'interfase di arruolamento). Il modificatore creato da questo effetto innescato cerca di modificare una qualità (DEF). Quindi i personaggi a cui si applica sono "timbrati" in risoluzione (i personaggi adiacenti a Egghead) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono adiacenti a Egghead.

**Eldritch Power – Potere Sovrannaturale**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 1**  
**MAV-073**  
**Comune**

**Un personaggio Squadron Supreme bersaglio che controlli prende +3 ATK in questo turno. Ogni volta che quel personaggio effettua sfondamento su un giocatore in questo turno, quel giocatore ottiene 3 resistenza.**

Questo guadagno di resistenza è in aggiunta alla perdita di resistenza per sfondamento. L'effetto innescato viene messo sulla catena dopo che l'attacco si è concluso.

**Force Field Belt – Cintura Campo di Forza**  
**Equipaggiamento**  
**Costo di Arruolamento 0**  
**MAV-193**  
**Comune**

**Cedibile (All'inizio della tua interfase di schieramento, puoi cedere questo equipaggiamento a un personaggio che controlli)**

**Il personaggio equipaggiato prende +1 DEF.**

**Paga fino a 2 punti risorsa >>> Metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF per ogni punto risorsa che hai pagato sul personaggio equipaggiato. Usa questo potere solo una volta per turno.**

I segnalini vengono messi sul personaggio equipaggiato, non sull'equipaggiamento. Se l'equipaggiamento viene ceduto o lascia il gioco, i segnalini rimangono sul personaggio. Il potere a pagamento può essere usato una sola volta per turno, anche se l'equipaggiamento viene ceduto a un altro personaggio.

**Foxfire, Olivia Underwood**  
**Personaggio**  
**Squadron Supreme**  
**Costo di Arruolamento 2**  
**3 ATK / 2 DEF**  
**MAV-050**  
**Non Comune**

**Attiva, scarta una carta >>> Un giocatore bersaglio sostituisce un luogo o un colpo di scena non Unione che controlla.**

Una carta non Unione è una carta senza versione o con una versione diversa da “Unione”. Il giocatore bersaglio sceglie quale risorsa sostituire in risoluzione.

**Game of the Galaxy – Gioco della Galassia**

**Colpo di Scena  
Costo di Avvio 2  
MAV-181  
Rara**

**Come costo aggiuntivo per giocare Gioco della Galassia, spossa un personaggio che controlli con nome Kang.**

**Ogni giocatore rivela le prime quattro carte del proprio mazzo. Se un giocatore ha rivelato più carte che hanno lo stesso nome di ogni altro giocatore, quel giocatore può aggiungere alla propria mano una delle carte che ha rivelato. Ogni giocatore mette le rimanenti carte rivelate in fondo al proprio mazzo.**

Se un giocatore ha meno di quattro carte nel suo mazzo, quel giocatore rivela tutte le carte rimaste. Ogni giocatore calcola un punteggio di 0, 2, 3 o 4, contando il numero di carte che ha rivelato che hanno lo stesso nome. Un giocatore con due coppie di carte che hanno due nomi diversi ha comunque lo stesso punteggio (4 punti) di un giocatore che ha rivelato quattro carte con lo stesso nome. Solo se un giocatore ottiene un punteggio più alto di ogni altro giocatore, quel giocatore aggiunge una delle carte alla sua mano.

**Hard Sound Construct – Prigione Manufatto**

**Manufatto  
Colpo di Scena  
Costo di Avvio 4  
MAV-156  
Rara**

**Puoi giocare Prigione Manufatto solo durante la fase di costruzione.**

**Metti una carta personaggio Masters of Evil bersaglio con costo pari o inferiore a 2 dalla tua pila delle carte KO in gioco se non controlli un personaggio con lo stesso nome di quella carta. Metti KO quel personaggio all'inizio della fase di recupero in questo turno.**

All'inizio della fase di recupero in questo turno, devi mettere KO quel personaggio anche se è stordito. Il motivo è che un modificatore continuo esiste indipendentemente dalla sua origine.

**Hibernaculum – Ibernacolo**

**Colpo di Scena  
Costo di Avvio 3  
MAV-074  
Comune**

**Come costo aggiuntivo per giocare Ibernacolo, scarta una carta personaggio Squadron Supreme.**

**Metti le prime tre carte del tuo mazzo nella tua pila delle carte KO. Puoi far tornare una carta personaggio dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.**

Puoi giocare Ibernacolo indipendentemente dal numero di carte che hai nel mazzo. Se hai meno di tre carte nel mazzo in risoluzione, metti tutte le carte rimanenti nella tua pila delle carte KO. La

carta personaggio che riprendi in mano non deve essere per forza una di quelle che Ibernacolo ha messo nella tua pila delle carte KO.

**Hired Hit – Sicario Mercenario**

**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-218**  
**Rara**

**Stordisci un difensore Crime Lords che controlli. *Se lo fai, rimuovi tutti i difensori da questo attacco e un personaggio non difensore bersaglio che controlli diventa il difensore di questo attacco.***

Il testo in italico è una modifica al testo stampato sulla carta. Se non controlli un difensore Crime Lords in risoluzione, l'effetto non fa nulla.

**Karla Sofen ◊ Meteorite, Gemelli di Selenite**

**Personaggio**  
**Thunderbolts**  
**Costo di Arruolamento 8**  
**23 ATK / 23 DEF**  
**Volo, Attacco a distanza**  
**MAV-101**  
**Rara**

**Fedeltà**

**Mentre hai 1 o più resistenza, i tuoi avversari non possono perdere la partita e tu non puoi vincere la partita.**

Ricorda che *tu* non puoi vincere e che *i tuoi avversari* non possono perdere, non viceversa. Mentre hai 1 o più resistenza e controlli Karla a faccia in su, non puoi vincere la partita in nessun modo (neanche con Elezioni Manipolate, per esempio). Un avversario con 0 o meno resistenza non perde la partita a meno che anche tu non abbia 0 o meno resistenza e che la sua resistenza sia minore della tua.

**Legendary Battles – Battaglie Leggendarie**

**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-034**  
**Comune**

**Mentre effettuano attacchi di squadra in questo turno, i personaggi Avengers che controlli prendono +1 ATK e non possono essere storditi.**

Il modificatore creato da questo effetto cerca di cambiare una qualità (ATK). Quindi i personaggi a cui si applica sono “timbrati” in risoluzione (i personaggi Avengers che controlli, che siano attaccanti oppure no) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono personaggi Avengers che controlli.

**Marcus Daniels ◊ Blackout, Portatore di Oscurità**

**Personaggio**  
**Masters of Evil**  
**Costo di Arruolamento 3**  
**4 ATK / 5 DEF**  
**MAV-135**  
**Comune**

**Riserva, Occulto—Opzionale (Puoi scegliere se questo personaggio entra in gioco nell'area nascosta.)**

**Paga 1 punto risorsa >>> I personaggi Masters of Evil che controlli con costo pari o inferiore a 4 hanno rinforzo in questo turno. Usa questo potere solo se Marcus Daniels è visibile.**

Il modificatore creato da questo effetto cerca di cambiare una qualità (rinforzo). Quindi i personaggi a cui si applica sono “timbrati” in risoluzione (i personaggi Masters of Evil che controlli con costo pari o inferiore a 4) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono personaggi Masters of Evil che controlli.

**Melissa Gold ◊ Songbird, Eroina Sguinzagliata**

**Personaggio**

**Thunderbolts**

**Costo di Arruolamento 6**

**13 ATK / 12 DEF**

**Volo, Attacco a distanza**

**MAV-102**

**Comune**

**Ogni volta che Melissa Gold attacca, puoi farla tornare pronta. Se lo fai, non può attaccare in questo turno e non puoi usare i suoi poteri attivati in questo turno.**

Se scegli di far tornare pronta Melissa quando attacca, non verrà rimossa dall'attacco e l'attacco si concluderà normalmente. Tuttavia, non puoi attaccare di nuovo con lei in questo turno. Melissa non ha poteri attivati stampati, ma può ottenerli (da Hardware Avanzato per esempio). Spossare Melissa per rinforzare un personaggio adiacente vuol dire giocare un effetto di gioco e non usare un potere attivato, quindi è un'azione che può essere compiuta.

**Might Makes Right – Usa la Forza**

**Colpo di Scena**

**Costo di Avvio 1**

**MAV-196**

**Comune**

**Come costo addizionale per giocare Usa la Forza, scarta una carta.**

**Un attaccante bersaglio che controlli prende +3 ATK in questo attacco. Se non hai carte in mano, quell'attaccante prende un addizionale +2 ATK in questo attacco.**

Il controllo del numero di carte nella tua mano viene fatto in risoluzione, dopo che il costo addizionale è stato pagato e dopo che Usa la Forza ha lasciato la tua mano ed è stato messo sulla catena (se l'hai giocato dalla mano).

**Monica Rambeau ◊ Captain Marvel, Donna di Luce**

**Personaggio**

**Avengers**

**Costo di Arruolamento 5**

**9 ATK / 9 DEF**

**Volo, Attacco a distanza**

**MAV-018**

**Rara**

**Leader: Paga 3 resistenza >>> Fai tornare pronti tutti gli attaccanti di squadra adiacenti a Monica Rambeau. Quegli attaccanti di squadra non effettuano sfondamento in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno.**

In risoluzione dell'effetto a pagamento, tutti gli attaccanti di squadra adiacenti a Monica tornano pronti. Dopo la risoluzione, questi personaggi non possono effettuare sfondamento in questo turno, anche se non effettuano attacchi di squadra.

**New Identità – Nuova Identità**  
**Colpo di Scena**  
**Effetto Continuo**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-117**  
**Rara**

**Scegli un personaggio Thunderbolts che controlli.**

**Effetto Continuo: All'inizio della fase di recupero, metti un segnalino +1 ATK / +1 DEF sul personaggio scelto.**

Nuova Identità non bersaglia. In risoluzione, scegli un personaggio Thunderbolts che controlli. Il potere innescato non è opzionale. Devi mettere un segnalino +1 ATK / +1 DEF sul personaggio scelto mentre Nuova Identità è in gioco a faccia in su, anche se quel personaggio è stordito, non è più sotto il tuo controllo o non è più un personaggio Thunderbolts. Se il personaggio scelto lascia il gioco, l'effetto innescato si risolve ma non fa nulla.

**Nighthawk, Kyle Richmond**  
**Personaggio**  
**Squadron Supreme**  
**Costo di Arruolamento 5**  
**9 ATK / 9 DEF**  
**MAV-059**  
**Comune**

**Riserva**

**Leader: I personaggi adiacenti a Nighthawk possono attaccare i personaggi nascosti.**

**I personaggi equipaggiati adiacenti a Nighthawk prendono +1 ATK / +1 DEF.**

I personaggi adiacenti a Nighthawk non possono attaccare direttamente un avversario se quell'avversario controlla uno o più personaggi nascosti non storditi. Gli altri personaggi (incluso Nighthawk) possono attaccare direttamente gli avversari, normalmente.

**Other-Earth – L'altra Terra**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 3**  
**MAV-075**  
**Rara**

**Puoi giocare L'Altra Terra solo se controlli un personaggio Squadron Supreme.**

**Se non hai giocato altri colpi di scena in questo turno, i personaggi controllati dai tuoi avversari perdono rinforzo, non possono essere rinforzati e prendono -2 DEF mentre difendono in questo turno.**

**Non puoi giocare colpi di scena in questo turno.**

Il modificatore creato da questo effetto cerca di cambiare due qualità (DEF e rinforzo). Quindi i personaggi a cui si applica sono "timbrati" in risoluzione (i personaggi controllati dai tuoi avversari) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono personaggi controllati dai tuoi avversari. Ricorda che questi personaggi perdono rinforzo e non possono essere rinforzati solo in questo turno.

**Peace in Our Time – Trattato di Pace**

**Colpo di Scena**  
**Effetto Continuo**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-077**  
**Non Comune**

**Puoi giocare Trattato di Pace solo durante la fase di costruzione e solo se controlli un personaggio Squadron Supreme.**

**Effetto Continuo: All'inizio della fase di recupero, ogni giocatore che controlla uno o più personaggi che hanno effettuato sfondamento in questo turno scarta una carta.**

Il controllo dei personaggi che hanno effettuato sfondamento in questo turno viene effettuato in risoluzione dell'effetto innescato. Se non controlli più personaggi che hanno effettuato sfondamento, non scarti nessuna carta. Se controlli uno o più personaggi che hanno effettuato sfondamento, scarti una sola carta.

**Polaris, Lorna Dane**  
**Personaggio**  
**X-Men**  
**Costo di Arruolamento 4**  
**7 ATK / 7 DEF**  
**Volo, Attacco a distanza**  
**MAV-204**  
**Non Comune**

**All'inizio della tua interfase di attacco, i personaggi controllati dai tuoi avversari perdono volo e attacco a distanza in questo turno.**

Il modificatore creato da questo effetto cerca di cambiare due qualità (volo e attacco a distanza). Quindi i personaggi a cui si applica sono “timbrati” in risoluzione (i personaggi controllati dai tuoi avversari) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono personaggi controllati dai tuoi avversari.

**Power Princess, Ultima di Utopia**  
**Personaggio**  
**Squadron Supreme**  
**Costo di Arruolamento 7**  
**16 ATK / 15 DEF**  
**Volo**  
**MAV-060**  
**Rara**

**Leader: Ogni volta che un personaggio adiacente a Power Princess effettua sfondamento, ogni giocatore perde 2 resistenza per ogni carta nella propria mano.**

Questa perdita di resistenza è in aggiunta alla normale perdita di resistenza da sfondamento. Il potere innescato viene messo sulla catena dopo che l'attacco si è concluso.

**Power Princess, Zarda**  
**Personaggio**  
**Squadron Supreme**  
**Costo di Arruolamento 4**  
**7 ATK / 7 DEF**  
**Volo**

**MAV-061**  
**Comune**

**Se Power Princess sta per effettuare sfondamento mentre attacca un personaggio, un personaggio a tua scelta prende invece +3 ATK / +3 DEF in questo turno.**

Puoi scegliere anche Power Princess per il bonus +3 ATK / +3 DEF in questo turno. Tuttavia il confronto ATK / DEF viene fatto prima che lo sfondamento venga sostituito. Quindi, se Power Princess sta per effettuare sfondamento mentre attacca un difensore con 8 ATK / 6 DEF, verrà stordita durante la conclusione dell'attacco anche se ottiene il bonus ATK / DEF. In maniera simile, se scegli che sia il difensore a ottenere il bonus, verrà stordito anche lui durante la conclusione dell'attacco.

**Project Liberator – Progetto Libertà**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-118**  
**Rara**

**Puoi giocare Progetto Libertà solo durante la tua interfase di arruolamento.**

**I personaggi che controlli non possono essere bersaglio di colpi di scena o di effetti a pagamento in questo turno.**

**All'inizio della tua interfase di arruolamento, se Progetto Libertà è nella tua pila delle carte KO, puoi scartare una carta personaggio Thunderbolts. Se lo fai, puoi far tornare Progetto Libertà nella tua mano.**

Dopo la risoluzione, i giocatori non possono giocare colpi di scena o effetti a pagamento che bersagliano i personaggi che controlli; i personaggi che controlli diventano anche bersagli illegali per gli effetti che sono ancora sulla catena. Il modificatore creato da questo effetto non cerca di cambiare una qualità. Quindi si applica a ogni personaggio che controlli in questo turno, indipendentemente dal fatto che sia un personaggio Squadron Supreme durante la risoluzione dell'effetto.

**Project Utopia – Progetto Utopia**  
**Colpo di Scena**  
**Effetto Continuo**  
**Costo di Avvio 3**  
**MAV-078**  
**Rara**

**Scegli un personaggio Squadron Supreme che controlli.**

**Effetto Continuo: Ogni volta che il personaggio scelto stordisce un difensore, il controllore di quel difensore perde 3 resistenza.**

**Ogni volta che il personaggio scelto effettua sfondamento, mettilo KO.**

Questa perdita di resistenza è in aggiunta alla normale perdita di resistenza da sfondamento. Se il difensore viene stordito durante la conclusione dell'attacco, l'effetto innescato verrà messo sulla catena dopo che l'attacco si è concluso.

**Quicksilver, Avenger Mutante**  
**Personaggio**  
**Avengers**  
**Costo di Arruolamento 3**  
**4 ATK / 5 DEF**

**MAV-020**  
**Comune**

**Riserva (Puoi arruolare questa carta dalla tua linea delle risorse. Se lo fai, puoi mettere una carta dalla tua mano nella tua linea delle risorse a faccia in giù.)**

**Ogni volta che un difensore viene stordito da uno o più attaccanti di squadra che controlli, fai tornare pronto Quicksilver.**

Il potere di Quicksilver si può innescare anche se non effettua attacchi di squadra. Si innesca solo una volta per ogni difensore stordito, non una volta per ogni attaccante di squadra.

**Repel Attack – Respingere l'Attacco**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 1**  
**MAV-039**  
**Comune**

**Un difensore Leader bersaglio che controlli prende +1 DEF in questo attacco per ogni personaggio non stordito adiacente. Se quel difensore ha team di affiliazione Avengers, ha rinforzo in questo attacco.**

I controlli del team di affiliazione e dei personaggi adiacenti non storditi e l'applicazione del bonus di DEF avvengono solo una volta, in risoluzione. Dopo la risoluzione, se i personaggi vengono spostati, recuperati o storditi, il bonus di DEF non cambia.

**Spider-Man, Peter Parker**  
**Personaggio**  
**Spider-Friends**  
**Costo di Arruolamento 4**  
**7 ATK / 7 DEF**  
**MAV-209**  
**Rara**

**Evasione**

**Paga 1 resistenza >>> I personaggi Spider-Friends storditi che controlli non possono essere bersaglio di effetti controllati dai tuoi avversari in questo turno.**

**I personaggi che controlli con Evasione prendono +1 DEF mentre attaccano e +1 ATK mentre difendono.**

Il modificatore creato da questo effetto non cerca di cambiare una qualità. Quindi si applica a ogni personaggio Spider-Friends stordito che controlli in questo turno, indipendentemente dal fatto che sia un personaggio Spider-Friends stordito che controlli durante la risoluzione dell'effetto oppure no.

**Supreme Sanction – Suprema Punizione**  
**Unione**  
**Colpo di Scena**  
**Effetto Continuo**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-189**  
**Comune**

**Puoi giocare Suprema Punizione solo se controlli un personaggio Avengers e un personaggio Squadron Supreme.**

**Effetto Continuo: I personaggi che controlli, le carte nella tua mano, nel tuo mazzo e nella tua pila delle carte KO che hanno team di affiliazione Avengers o Squadron Supreme hanno entrambi i team di affiliazione.**

**Le carte personaggio rivelate nella tua linea delle risorse hanno Riserva.**

Puoi rivelare le carte che controlli nella tua linea delle risorse a faccia in giù in qualsiasi momento hai priorità. Questa azione non viene messa sulla catena e la risorsa ritorna non rivelata, se non avviene nient'altro. Quindi Suprema Punizione ti permette di arruolare qualsiasi carta personaggio dalla tua linea delle risorse, se hai abbastanza punti risorsa.

**System Failure – Errore di Sistema**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-200**  
**Rara**

**Rimuovi un attaccante bersaglio da questo attacco se il suo ATK è superiore al doppio del suo ATK stampato.**

Diversamente da Sovraccarico, puoi bersagliare qualsiasi attaccante, indipendentemente dal suo ATK. In risoluzione, se l'ATK del bersaglio non è superiore al doppio del valore stampato, l'effetto si risolve ma non fa nulla.

**The Wrecker, Wrecking Crew**  
**Personaggio**  
**Masters of Evil**  
**Costo di Arruolamento 6**  
**13 ATK / 12 DEF**  
**MAV-145**  
**Comune**

**Riserva**

**Gli altri personaggi Wrecking Crew che controlli prendono +1 ATK / +1 DEF.**

**Paga 1 punto risorsa >>> I personaggi Wrecking Crew che controlli prendono +2 ATK e possono attaccare i personaggi nascosti in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno.**

Il modificatore creato da questo effetto cerca di cambiare una qualità (ATK). Quindi i personaggi a cui si applica sono “timbrati” in risoluzione (i personaggi che controlli con versione “Wrecking Crew”) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono personaggi che controlli con versione Wrecking Crew.

**The Wrecking Crew**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-161**  
**Comune**

**Un attaccante Masters of Evil bersaglio che controlli prende +2 ATK in questo attacco. I personaggi non Truppe che condividono il costo o la versione con quell'attaccante e che sono adiacenti a quell'attaccante prendono +2 ATK mentre attaccano in questo turno.**

Il modificatore creato da questo effetto cerca di cambiare una qualità (ATK). Quindi i personaggi a cui si applica sono “timbrati” in risoluzione (i personaggi non Truppe che controlli che hanno lo stesso costo o la stessa versione del bersaglio e che sono adiacenti, che siano attaccanti oppure no) e il modificatore continua a essere applicato a questi personaggi in questo turno, anche se non rimangono sotto il tuo controllo o adiacenti al bersaglio.

**Thor, Odinson**  
**Personaggio**  
**Avengers**  
**Costo di Arruolamento 4**  
**8 ATK / 7 DEF**  
**Volo, Attacco a distanza**  
**MAV-025**  
**Rara**

Come costo aggiuntivo per arruolare Thor, rivela una carta personaggio Avengers nella tua mano o nella tua linea delle risorse.

Ogni volta che Thor effettua sfondamento su un giocatore, metti la prima carta del tuo mazzo nella tua pila delle carte KO. Quel giocatore perde resistenza pari al costo di quella carta.

Questa perdita di resistenza è in aggiunta alla normale perdita di resistenza da sfondamento. L'effetto innescato viene messo sulla catena dopo che l'attacco si è concluso.

**Two Worlds, Team-Up – Due Mondi, Unione**  
**Colpo di Scena**  
**Effetto Continuo**  
**Costo di Avvio 2**  
**MAV-041**  
**Comune**

Scegli due team di affiliazione tra i personaggi che controlli. Se hai scelto Avengers e un diverso team di affiliazione e controlli un'altra risorsa a faccia in su con nome Due Mondi, pesca una carta.

**Effetto Continuo:** I personaggi che controlli, le carte nella tua mano, nel tuo mazzo e nella tua pila delle carte KO che hanno uno dei due team di affiliazione scelti hanno entrambi i team di affiliazione.

Se controlli un'altra risorsa a faccia in su con nome Due Mondi, peschi una carta, anche se hai giocato Due Mondi dalla tua mano. Peschi solo una carta, anche se controlli più di una risorsa a faccia in su con nome Due Mondi.

**Walk Through Walls – Via attraverso i Muri**  
**Colpo di Scena**  
**Costo di Avvio 4**  
**MAV-042**  
**Rara**

Gioca Via Attraverso i Muri solo durante la tua interfase di arruolamento.

Scarta una carta. Sposta un personaggio Avengers bersaglio che controlli nella tua area nascosta. Quel personaggio non può essere bersaglio di effetti controllati dai tuoi avversari in questo turno. All'inizio della fase di recupero in questo turno, sposta quel personaggio nella tua area visibile.

Dopo la risoluzione, i tuoi avversari non possono giocare effetti che bersagliano il personaggio che hai scelto; quel personaggio è anche un bersaglio illegale per gli effetti sulla catena controllati dai tuoi avversari. Se scegli un personaggio nascosto, puoi spostarlo nella stessa posizione o in una posizione vuota nella tua area nascosta. All'inizio della fase di recupero in questo turno, devi spostare il personaggio bersaglio nella tua area visibile, anche se è stordito, perché un modificatore continuo esiste indipendentemente dalla sua origine.

**Windstorm – Uragano**  
**Colpo di Scena**

**Costo di Avvio 2**  
**MAV-203**  
**Comune**

**Un personaggio bersaglio che controlli con costo pari o superiore a 2 ha volo in questo turno. Quel personaggio prende +2 ATK mentre attacca in questo turno e un addizionale +2 ATK mentre attacca in questo turno se controlla un altro personaggio con lo stesso costo.**

Il controllo dell'esistenza di un'altra carta personaggio con lo stesso costo del bersaglio e il calcolo del bonus di ATK viene fatto una volta sola, in risoluzione.