

### **A Child Named Valeria - Una bimba di nome Valeria**

Colpo di scena, Costo di avvio 3

Se controlli Mr. Fantastic e La Donna Invisibile, personaggi con un costo di 3 o meno che controlli non possono essere storditi in questo turno.

Se controlli Dr. Destino, stordisci un personaggio spossato bersaglio con un costo pari o inferiore a 2.

—Questo colpo di scena verifica se controlli Mr. Fantastic e La Donna Invisibile e/o Dr. Destino quando si risolve.

—Se controlli Mr. Fantastic e La Donna Invisibile quando questo colpo di scena si risolve, i personaggi con costo pari o inferiore a 3 non possono essere storditi per tutta la durata del turno, anche se successivamente nel turno non controlli più Mr. Fantastic o La Donna Invisibile.

—Se controlli Mr. Fantastic, La Donna Invisibile e Dr. Destino e l'unico personaggio spossato in gioco con costo pari o inferiore a 2, sei obbligato a sceglierlo come bersaglio per la seconda parte della carta. Quando Una bimba di nome Valeria si risolve, il suo effetto cercherà di stordire il tuo personaggio bersaglio; tuttavia quel personaggio non può essere stordito, quindi nulla avverrà.

### **Acrobatic Dodge - Piroetta Acrobatica**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Il difensore bersaglio che controlli prende -3 ATK e +3 DEF in questo attacco.

—Se l'ATK di un personaggio verrebbe ridotto a meno di 0 per effetto di Piroetta Acrobatica, considera il suo ATK come se fosse 0 per ogni situazione, tranne che per modifiche al valore di ATK.

### **Alicia Masters**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 1

0 ATK 1 DEF

Alicia Masters entra in gioco spossato.

Ogni volta che Alicia Masters viene attaccata, mettila in fondo al tuo mazzo.

Attiva >>> Carte con nome La Cosa e La Torcia Umana ti costano 1 in meno per essere arruolate in questo turno.

—Il potere di Alicia Masters fa sì che tutte le carte con nome La Cosa e La Torcia Umana ti costino 1 in meno per essere arruolate, quindi se arruoli sia La Cosa che La Torcia Umana, paghi in totale 2 punti risorsa in meno.

—Il potere di Alicia è cumulativo. Se la attivi, la fai tornare pronta con un effetto e la attivi una seconda volta, potrai arruolare le carte con nome La Cosa e La Torcia Umana pagando 2 punti risorsa in meno per ognuno di essi in questo turno.

### **Annihilus**

Personaggio, Zona Negativa, Costo di arruolamento 7

16 ATK 16 DEF

All'inizio della fase di battaglia, se Zona Negativa non è in gioco, perdi 15 resistenza.

All'inizio della tua interfase di attacco, puoi stordire un personaggio bersaglio nella linea frontale.

—“Zona Negativa” nel riquadro di testo di Annihilus fa riferimento alla carta con nome Zona Negativa.

—Non importa chi è il controllore di Zona Negativa; se è in gioco, non perdi 15 resistenza.

### **Ant-Man**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 1

2 ATK 1 DEF

Attiva >>> Il personaggio bersaglio nella linea frontale non può rinforzare o essere rinforzato in questo turno.

—Un personaggio che non può essere rinforzato può comunque essere bersaglio di effetti che cercherebbero di rinforzarlo. Tuttavia, questi effetti non lo rinforzeranno. Ogni volta che un effetto dice che un evento non può avvenire e un altro effetto cerca di far avvenire l'evento, il “non può” ha il sopravvento.

### **Antarctic Research Base - Base di Ricerca Antartica**

Luogo, Costo di avvio 1

Ogni volta che arruoli una carta equipaggiamento, se controlli un personaggio Fantastici Quattro, pesca una carta.

—Questo potere si innesca quando annunci l'arruolamento dell'equipaggiamento, non quando l'equipaggiamento entra in gioco.

**Esempio:** Vuoi arruolare Hardware Avanzato. Metti l'effetto di arruolamento sulla catena, scegli un bersaglio per Hardware Avanzato e paghi 1 punto risorsa. Il potere di Base di Ricerca Antartica si innesca e viene messo sulla catena. Si risolverà e tu pescherai una carta prima che Hardware Avanzato entri in gioco.

### **Avalon Space Station - Stazione Spaziale Avalon**

Luogo, Costo di avvio 2

Attiva, scarta una carta dalla tua mano >>> Fai tornare una carta personaggio bersaglio dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.

Attiva, scarta una carta personaggio Confraternita dei Mutanti dalla tua mano >>> Fai tornare due carte personaggio bersaglio dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.

—Dato che devi dichiarare tutti i bersagli e pagare tutti i costi nello stesso momento, non puoi scegliere come bersaglio la carta che hai scartato.

—Se vuoi usare il secondo potere di Stazione Spaziale Avalon, devono essere presenti due carte personaggio bersagliabili nella tua pila delle carte KO.

### **Backfire - Ritorno di Fiamma**

Colpo di scena, Costo di avvio 3

Il personaggio bersaglio prende -1 DEF in questo turno. Metti KO tutti gli equipaggiamenti assegnati a quel personaggio.

—Puoi scegliere come bersaglio di Ritorno di Fiamma un personaggio anche se non ha nessun equipaggiamento assegnato.

### **Betrayal - Tradimento**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

Il giocatore bersaglio stordisce un personaggio non stordito che controlli, a meno che tutti i personaggi che controlla che hanno team di affiliazione condividano un team di affiliazione.

—Tradimento non verifica se tutti i personaggi del giocatore bersaglio condividono più di un team di affiliazione. Verifica solo se i personaggi ne condividono almeno uno.

### **Bishop - Alfiere**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 2

Ogni volta che Alfiere attacca o viene attaccato da un personaggio con attacco a distanza, Alfiere prende +3 ATK e +3 DEF in questo attacco.

—Se Alfiere subisce un attacco di squadra, prende +3 ATK e +3 DEF per ogni personaggio attaccante con attacco a distanza.

### **Bitter Rivals - Acerrimi Nemici**

Colpo di scena, Costo di avvio 4

Nomina un personaggio.

Effetto continuo: Ogni volta che il tuo Dr. Destino attacca o viene attaccato dal personaggio nominato, il tuo Dr. Destino prende +3 ATK in questo attacco.

—Anche se giochi Acerrimi Nemici dalla tua mano, puoi scegliere un nome di un personaggio.

—Non sei obbligato a scegliere un nome di un personaggio in gioco.

—Se un Dr. Destino che controlli subisce un attacco di squadra, prende +3 ATK per ogni personaggio attaccante con il nome scelto.

### **Blaastar**

Personaggio, Costo di arruolamento 6

All'inizio della fase di battaglia, se Zona Negativa non è in gioco, scarta la tua mano.

All'inizio della tua interfase di attacco, puoi stordire un personaggio bersaglio nella linea di supporto.

—“Zona Negativa” nel riquadro di testo di Blaastar fa riferimento alla carta con nome Zona Negativa.

—Non importa chi è il controllore di Zona Negativa; se è in gioco, non scarti la tua mano.

### **Blind Sided - Lato Cieco**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

Il personaggio bersaglio non può rinforzare né essere rinforzato in questo turno.

—Un personaggio che non può essere rinforzato può comunque essere bersaglio di effetti che cercherebbero di rinforzarlo. Tuttavia, questi effetti non lo rinforzeranno. Ogni volta che un effetto dice che un evento non può avvenire e un altro effetto cerca di far avvenire l'evento, il “non può” ha il sopravvento.

### **Blob**

Personaggio, Confraternita dei Mutanti Costo di arruolamento 4

Mentre Blob è nella tua linea frontale, i personaggi Confraternita dei Mutanti che controlli nella tua linea di supporto non possono essere attaccati.

—I personaggi che possono normalmente attaccare la linea di supporto, come i personaggi con volo, non possono attaccare i personaggi Confraternita dei Mutanti nella linea di supporto, mentre Blob è nella tua linea frontale.

### **Cerebro**

Luogo, Costo di avvio 2

Attiva >>> Rivela le prime due carte del tuo mazzo. Aggiungi tutte le carte personaggio X-Men rivelate alla tua mano. Metti tutte le altre carte rivelate in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine. Per ogni carta che metti nella tua mano in questo modo, scarta una carta dalla tua mano.

—Puoi scartare i personaggi X-Men che hai aggiunto alla tua mano come parte dell'effetto della carta.

### **Charge! - Carica!**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Gioca questa carta solo durante la tua interfase di attacco.

Sposta tutti i personaggi che controlli nella tua linea frontale.

Mentre attacchi in questo turno, i personaggi che controlli prendono +1 ATK.

—Spostare i tuoi personaggi non li fa tornare pronti.

—Puoi posizionare i tuoi personaggi in qualsiasi modo, a patto che siano tutti nella tua linea frontale.

### **Common Enemy - Nemico in Comune**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

Gioca questa carta solo se controlli un personaggio Destino e un personaggio Fantastici Quattro.

Pesca una carta.

Effetto continuo: le carte che controlli, le carte nella tua mano, nel mazzo e nella pila delle carte KO che hanno come team di affiliazione Destino sono considerate come se avessero entrambi i team di affiliazione.

—Se controlli solo un personaggio, il quale ha entrambi i team di affiliazione, puoi giocare Nemico in Comune.

—Se giochi Nemico in Comune dalla tua mano, peschi una carta.

*(Queste indicazioni si applicano anche a Alleanza di Eroi, Nazione Mutante e Alleati Improbabili.)*

### **Cosmic Radiation - Radiazioni Cosmiche**

Colpo di scena, Costo di avvio 3

Fai tornare pronti un qualsiasi numero di personaggi Fantastici Quattro che controlli.

Questi personaggi non possono attaccare in questo turno.

—Scegli quali personaggi tornano pronti quando Radiazioni Cosmiche si risolve.

—Puoi scegliere di far tornare pronto un personaggio che è già pronto. Se lo fai, quel personaggio non potrà attaccare in questo turno.

### **Crystal**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 4

Attiva >>> L'avversario bersaglio sposta un personaggio che controlla dalla linea di supporto alla linea frontale. Usa questo potere solo durante la fase di battaglia.

—L'avversario bersaglio decide in quale posizione nella linea frontale verrà spostato il personaggio dalla linea di supporto.

### **Cyclops, Slim - Ciclope, Lo Smilzo**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 2

Mentre effettuano un attacco di squadra, i tuoi personaggi X-Men prendono +2 ATK e +2 DEF.

—Ciclope non deve far parte dell'attacco di squadra perché il suo potere abbia effetto.

—Ciclope può essere influenzato dal proprio effetto.

—Puoi effettuare un attacco di squadra direttamente all'avversario se non ha personaggi in gioco oppure se i suoi personaggi sono storditi.

### **Cyclops, Scott Summers**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 5

Mentre attacca dalla linea di supporto, Ciclope non può essere stordito.

—Mentre attacca dalla linea di supporto, Ciclope non può essere stordito in nessun modo, neanche da effetti.

### **Destiny**

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di arruolamento 1

Attiva >>> Ogni volta che il personaggio bersaglio viene stordito in questo turno, il suo controllore perde 4 resistenza. Usa questo potere solo durante la fase di costruzione.

—Puoi usare questo potere in qualsiasi momento durante la fase di costruzione, incluso dopo che il tuo avversario ha sistemato i suoi personaggi durante la sua interfase di schieramento.

### **Doom's Throne Room - La Sala del Trono di Destino**

Luogo, Costo di avvio 2

Attiva >>> Rivela la prima carta del tuo mazzo. Se controlli un personaggio Destino, rivela invece due carte. Aggiungi tutte le carte colpo di scena rivelate alla tua mano. Metti tutte le altre carte rivelate al fondo del tuo mazzo in qualsiasi ordine. Per ogni carta aggiunta alla tua mano in questo modo, scarta una carta dalla tua mano.

—Puoi scartare i colpi di scena che hai aggiunto alla tua mano come parte dell'effetto della carta.

### **Doomstadt - Castello di Destino**

Sei considerato il controllore di Dr. Destino.

Il tuo Dr. Destino prende +3 DEF.

—“Sei considerato il controllore di Dr. Destino” significa che puoi giocare colpi di scena o usare poteri che richiedono che controlli Dr. Destino, i poteri innescati che controllano se controlli Dr. Destino si innescano e i poteri continui che verificano se controlli Dr. Destino sono “funzionanti”.

—“ Sei considerato il controllore di Dr. Destino” non significa che controlli un personaggio e non significa che controlli un personaggio Destino.

### **Dr. Doom, Diabolic Genius - Dr. Destino, Genio del Male**

Quando Dr. Destino entra in gioco, puoi girare a faccia in giù un colpo di scena a faccia in su che controlli.

Mentre controlli un altro personaggio Destino non stordito, i tuoi avversari non possono giocare carte colpo di scena dalla loro mano.

—Girare a faccia in giù un colpo di scena lo “azzera”, permettendoti di giocarlo di nuovo.

### **Dr. Doom, Lord of Latveria - Dr. Destino, Signore di Latveria**

Personaggio, Destino, Costo di arruolamento 8

Quando Dr. Destino entra in gioco, per ogni personaggio Destino che controlli, puoi girare a faccia in giù una risorsa a faccia in su.

Ogni volta che Dr. Destino attacca, puoi far tornare una carta colpo di scena dalla tua pila carte KO alla tua mano.

—Dr. Destino considera anche se stesso quando viene determinato il numero di risorse che puoi girare a faccia in giù.

—Puoi girare a faccia in giù qualsiasi risorsa a faccia in su, incluse quelle che non controlli.

—Scegli quali risorse girare a faccia in giù quando il potere si risolve.

— Scegli quali colpi di scena riprendere in mano quando il potere si risolve.

### **Fall Back! – Ripiegare!**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Gioca questa carta solamente durante l'interfase di attacco di un avversario.

Sposta tutti i personaggi che controlli alla tua linea di supporto.

Mentre difendono, i personaggi che controlli prendono +1 DEF in questo turno.

—Spostare i tuoi personaggi non li fa tornare pronti.

—Puoi posizionare i tuoi personaggi in qualsiasi modo, a patto che siano tutti nella tua linea di supporto.

### **Flying Kick - Calcio Volante**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Il personaggio bersaglio ha volo in questo turno.

Mentre attacca, quel personaggio prende +3 ATK in questo turno.

—Puoi giocare Calcio Volante in qualsiasi momento durante il turno, ma il +3 ATK si applicherà solo mentre il personaggio attacca.

—Il bonus che dà +3 ATK dura per l'intero turno, quindi se il personaggio con il bonus attacca più di una volta, prenderà +3 ATK per ogni attacco.

### **Focused Blast - Raffica Mirata**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Come costo aggiuntivo per giocare Raffica Mirata, sponda un personaggio con attacco a distanza che controlli.

Il giocatore bersaglio perde resistenza pari al costo di quel personaggio.

—Se il personaggio non è più in gioco quando Raffica Mirata si risolve, il giocatore bersaglio perde comunque resistenza pari al costo del personaggio prima che lasciasse il gioco.

—Se il costo del personaggio cambia prima della risoluzione di Raffica Mirata, il giocatore bersaglio perde resistenza pari al nuovo costo.

### **Foiled - Confuso**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Gioca questa carta solo dalla tua linea delle risorse e solo durante la fase di battaglia.

Se Confuso è nella tua linea delle risorse, metti KO un colpo di scena a effetto continuo e metti KO Confuso.

—Se il bersaglio non è più in gioco quando l'effetto di Confuso si risolve, non metterai KO Confuso.

—Se il bersaglio viene girato a faccia in giù quando l'effetto di Confuso si risolve, non viene più considerato come un colpo di scena a effetto continuo. L'effetto viene negato e non metterai KO né il bersaglio né Confuso.

—Se Confuso viene girato a faccia in giù o lascia il gioco prima che il suo effetto si risolva, Confuso non sarà più nella tua linea delle risorse e non metterai KO né il bersaglio né Confuso.

### **Forge**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 1

Attiva, scarta una carta personaggio X-Men dalla tua mano >>> Cerca una carta equipaggiamento dal tuo mazzo, rivelala e aggiungila alla tua mano. Mischia il tuo mazzo. Fai tornare Forge in mano al suo proprietario.

—Riprendere in mano Forge avviene quando questo potere si risolve. Se fai tornare pronto Forge con un effetto prima che si risolva il suo potere, puoi utilizzare di nuovo il suo potere prima che torni in mano al suo proprietario.

### **Franklin Richards**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 1

Franklin Richards entra in gioco spossato.

Ogni volta che Franklin Richards viene attaccato, mettilo in fondo al tuo mazzo.

Attiva >>> Carte con nome Mr. Fantastic e La Donna Invisibile ti costano 1 in meno per essere arruolate in questo turno.

—Il potere di Franklin Richards fa sì che tutte le carte con nome Mr. Fantastic e La Donna Invisibile ti costino 1 in meno per essere arruolate, quindi se arruoli sia Mr. Fantastic che La Donna Invisibile, paghi in totale 2 punti risorsa in meno.

—Il potere di Franklin è cumulativo. Se la attivi, la fai tornare pronta con un effetto e la attivi una seconda volta, potrai arruolare le carte con nome Mr. Fantastic e La Donna Invisibile pagando 2 punti risorsa in meno per ognuno di essi in questo turno.

### **Global Domination - Dominazione Globale**

Colpo di scena, Costo di avvio 3

Nega l'effetto di un luogo bersaglio.

Effetto continuo: Mentre controlli un personaggio Confraternita dei Mutanti, i luoghi controllati dai tuoi avversari non tornano pronti durante la fase di recupero.

—Con Dominazione Globale puoi scegliere come bersaglio solo un effetto. Un effetto esiste solo sulla catena.

**Esempio:** Non puoi usare Dominazione Globale per negare il bonus continuo di Stanza del Pericolo.

### **Heroes United – Alleanza di Eroi**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

—Vedi Nemico in Comune

### **Iceman, Bobby Drake - Uomo Ghiaccio, Bobby Drake**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 3

Paga 3 resistenza >>> L'attaccante bersaglio con costo pari o inferiore a 3 non torna pronto durante la fase di recupero in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno.

—L'effetto di Uomo Ghiaccio non “smette di funzionare” se il personaggio bersaglio viene stordito durante il turno.

### **Invisible Woman, Invisible Girl - La Donna Invisibile, La Ragazza Invisibile**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 1

Quando La Donna Invisibile entra in gioco, metti un segnalino invisibilità su di essa. Ogni volta che La Donna Invisibile viene attaccata, puoi rimuovere un segnalino invisibilità da lei. Se lo fai, rimuovi tutti gli attaccanti da questo attacco.

—Quando un personaggio viene rimosso dall'attacco, non farlo tornare pronto.

—Quando un attacco si conclude e non ci sono attaccanti, non c'è alcun confronto ATK/DEF.

### **Invisible Woman, Sue Richards - La Donna Invisibile, Sue Richards**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 8

Attiva, paga 6 resistenza >>> I personaggi Fantastici Quattro in difesa che controlli non possono essere storditi in questo turno.

—Anche se i personaggi non possono essere storditi, il danno da sfondamento avviene normalmente.

### **Jean Grey, Marvel Girl**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 4

Attiva >>> Metti KO una risorsa che controlli. Metti la prima carta del tuo mazzo a faccia in giù nella tua linea delle risorse.

—Scegli quale risorsa mettere KO quando il potere di Jean Grey si risolve.

### **Jean Grey, Phoenix Force - Jean Grey, Fenice**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 8

Arruola Jean Grey solo se hai una carta di nome Jean Grey nella tua pila delle carte KO.

Attiva, metti KO Jean Grey >>> Fai tornare tutti i personaggi in gioco in mano ai loro proprietari.

—Jean Grey farà tornare i personaggi che controlli in mano ai loro proprietari, come previsto.

### **Juggernaut - Il Fenomeno**

Personaggio, Costo di arruolamento 7

Mentre Il Fenomeno attacca un personaggio nella linea di supporto, il difensore non può rinforzare o essere rinforzato.

Ogni volta che il Fenomeno attacca, non torna pronto durante la fase di recupero in questo turno.

—Un personaggio che non può essere rinforzato può comunque essere bersaglio di effetti che cercherebbero di rinforzarlo. Tuttavia, questi effetti non lo rinforzeranno. Ogni volta che un effetto dice che un evento non può avvenire e un altro effetto cerca di far avvenire l'evento, il “non può” ha il sopravvento.

### **Ka-Boom!**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

Gioca questa carta solo dalla tua linea risorse e solo durante la fase di battaglia.

Metti KO un Luogo bersaglio e metti KO Ka-Boom!

—Se il bersaglio non è più in gioco quando l'effetto di Ka-Boom! si risolve, non metterai KO Ka-Boom!

—Se il bersaglio viene girato a faccia in giù quando l'effetto di Ka-Boom! si risolve, non viene più considerato come un luogo. L'effetto viene negato e non metterai KO né il bersaglio né Ka-Boom!

—Se Ka-Boom! viene girato a faccia in giù o lascia il gioco prima che il suo effetto si risolva, Ka-Boom! non sarà più nella tua linea delle risorse e non metterai KO né il bersaglio né Ka-Boom!

### **Kristoff von Doom**

Personaggio, Destino, Costo di arruolamento 2

Sei considerato il controllore di Dr. Destino.

I personaggi truppe Destino che controlla prendono +1 ATK e +1 DEF.

—“Sei considerato il controllore di Dr. Destino” significa che puoi giocare colpi di scena o usare poteri che richiedono che controlli Dr. Destino, i poteri innescati che controllano se controlli Dr. Destino si innescano e i poteri continui che verificano se controlli Dr. Destino sono “funzionanti”.

—“ Sei considerato il controllore di Dr. Destino” non significa che controlli un personaggio e non significa che controlli un personaggio Destino.

—Kristoff non conta come Dr. Destino. Non puoi spossare Kristoff per pagare il costo di colpi di scena o poteri a pagamento che ti richiedono di spossare Dr. Destino.

### **Longshot**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 1

Attiva >>> Nomina due carte differenti. Rivela le prime quattro carte del tuo mazzo. Se entrambe le carte nominate vengono rivelate, aggiungi tutte le copie di queste carte alla tua mano. Metti tutte le carte restanti in fondo al tuo mazzo in qualsiasi ordine.

—Devi nominare due carte differenti del gioco *Vs. System*.

—Se una o più carte nominate sono personaggi, non tenere conto della versione.

**Esempio:** Puoi nominare Wolverine e Ciclope.

—I personaggi che hanno diverse versioni hanno comunque lo stesso nome.

**Esempio:** Non puoi nominare Wolverine, Logan e Wolverine, Furia Scatenata.

### **Lost City - Isola Perduta**

Luogo, Costo di avvio 1

Se un personaggio Confraternita dei Mutanti che controlla sta per essere potenziato, quel personaggio prende invece +3 ATK e +3 DEF in questo attacco.

—Il potere di Isola Perduta genera un effetto di sostituzione. Il bonus +3 ATK e +3 DEF viene dato al personaggio invece di qualsiasi altro bonus di potenziamento.

### **Luke Cage**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 2

Scarta una carta personaggio Fantastici Quattro dalla tua mano >>> Luke Cage prende +2 ATK e +2 DEF in questo turno. Usa questo potere solo una volta per turno.

—Puoi comunque potenziare Luke Cage scartando una carta con nome Luke Cage dalla tua mano.

—Puoi scartare una carta con nome Luke Cage come pagamento di questo potere. Ciò non conta come un potenziamento di Luke Cage.

### **Mastermind**

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di arruolamento 1

Attiva >>> Il personaggio bersaglio con costo pari o inferiore a 3 che attacca Mastermind non torna pronto durante la fase di recupero in questo turno.

—L'effetto di Mastermind non “smette di funzionare” se il personaggio bersaglio viene stordito durante il turno.

### **Micro Sentinels - Microsentinelle**

Colpo di scena, Costo di avvio 3

Metti un segnalino micro su fino a X personaggi bersaglio privi di segnalini micro, dove X è pari al numero di personaggi Sentinella che controlli.

Effetto continuo: All'inizio della fase di estrazione, metti KO ogni personaggio con segnalini micro pari o superiore al costo di quel personaggio. Poi metti un segnalino micro su ogni personaggio con segnalini micro.

—Il numero di personaggi bersaglio viene bloccato quando metti per la prima volta sulla catena l'effetto di Microsentinelle. Se il numero di Sentinelle che controlli cambia prima che Microsentinelle si risolva, i bersagli non vengono cambiati.

### **Moira MacTaggart**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 1

Attiva >>> Recupera il personaggio bersaglio X-Men stordito. Metti Moira MacTaggart in fondo al tuo mazzo. Usa questo potere solo durante la fase di recupero.

—Moira MacTaggart viene messo in fondo al tuo mazzo quando il suo effetto si risolve. Se fai tornare pronto Moira MacTaggart prima che il suo effetto si risolva, puoi attivarlo di nuovo prima che venga messo in fondo al tuo mazzo.

### **Mr. Fantastic, Stretch - Mr. Fantastic, Gommolo**

Personaggio, Fantastici Quattro, Costo di arruolamento 5

Le carte equipaggiamento ti costano 1 in meno per essere arruolate.

Paga 2 resistenza >>> Sposta un equipaggiamento bersaglio che controlli ad un personaggio Fantastici Quattro non equipaggiato che controlli.

—Quando sposti l'equipaggiamento, togliilo dal personaggio a cui è assegnato in questo momento e assegnalo a un nuovo personaggio. Il nuovo personaggio deve poter essere legalmente equipaggiato.

**Esempio:** Non puoi spostare Compressore di Potenza su nessun personaggio tranne Dr. Destino.

—Non puoi spostare un equipaggiamento a o da un personaggio stordito.

### **Mutant Nation - Nazione Mutante**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

—Vedi Nemico in Comune.

### **Mystique, Raven Darkholme - Mystica, Raven Darkholme**

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di arruolamento 3

Se Mystica effettua uno sfondamento a un avversario, quell'avversario perde invece 5 resistenza.

—Il potere di Mystica sostituisce la quantità di sfondamento che causerebbe con 5, indipendentemente dal fatto che fosse meno di 5, esattamente 5 o più di 5.

### **Night Vision - Visione Notturna**

Colpo di scena, Costo di avvio 1

Effetto continuo: ognuno dei tuoi avversari gioca con la prima carta del proprio mazzo rivelata.

Puoi guardare la prima carta del tuo mazzo in qualsiasi momento.

—Quando un giocatore pesca carte, ne pesca una per volta. Se un giocatore gioca con la prima carta del proprio mazzo rivelata e deve pescare più di una carta, ne pesca una e rivela la nuova prima carta, poi la pesca e rivela la successiva e così via.

### **Nightcrawler**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 2

Nightcrawler può attaccare come se avesse volo e attacco a distanza.

Mentre Nightcrawler attacca, non può essere stordito.

—Un personaggio che può attaccare come se avesse volo e attacco a distanza non ha realmente volo o attacco a distanza. Le carte che “cercano” volo o attacco a distanza, come Fuoco di Copertura, non “trovano” il personaggio.

### **Nimrod**

Personaggio, Sentinella, Costo di arruolamento 5

Quando Nimrod entra in gioco, se controlli un altro personaggio Sentinella, metti un segnalino riparazione su Nimrod.

Se Nimrod sta per essere stordito, rimuovi invece un segnalino riparazione da esso. Se lo fai, sposa Nimrod e Nimrod non viene stordito.

—Se Nimrod ha un segnalino riparazione e sta per essere stordito, sei obbligato a rimuovere un segnalino.

—Se Nimrod non ha alcun segnalino riparazione e sta per essere stordito, non hai la possibilità di rimuovere un segnalino e Nimrod verrà stordito.

### **Not So Fast - Non così in fretta, bello!**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

Come costo aggiuntivo per giocare Non così in fretta, bello!, scarta una carta.

Nega l'effetto di un colpo di scena senza effetto continuo bersaglio con costo di avvio pari o inferiore a 1.

—Non così in fretta, bello! Ha come bersaglio un effetto generato da un colpo di scena non a effetto continuo.

### **Professor X, World's Most Powerful Telepath - Professor Xavier, Il Telepate più Potente al Mondo**

Personaggio, X-Men, Costo di arruolamento 7

Arruola Professor Xavier solo se controlli un personaggio X-Men.

Attiva >>> Sposa il personaggio bersaglio con costo pari o inferiore a 5. Il controllore di quel personaggio perde resistenza pari all'ATK del personaggio bersaglio.

—Puoi scegliere come bersaglio del potere di Professor Xavier un personaggio già sposato. Il controllore di quel personaggio perderà resistenza pari all'ATK del personaggio.

### **Robot Seeker - Robot Cacciatore**

Personaggio, Sentinella, Costo di arruolamento 3

Quando Robot Cacciatore entra in gioco, nomina un personaggio.

Ogni volta che Robot Cacciatore attacca un personaggio con quel nome, Robot Cacciatore ha +3 ATK in questo attacco.

—Non sei obbligato a scegliere il nome di un personaggio in gioco.

### **Rogue, Power Absorption - Rogue, Assorbipoteri**

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di arruolamento 4

All'inizio della fase di battaglia, bersaglia un personaggio. Puoi usare i poteri attivati del personaggio bersaglio in questo turno come se li avesse Rogue.

—Se uno dei poteri del personaggio bersaglio usa il nome di quel personaggio, usa invece il nome Rogue.

### **Savage Land - Terra Selvaggia**

Luogo, Costo di avvio 1

Attiva >>> L'attaccante bersaglio Confraternita dei Mutanti che controlli prende +1 ATK e -1 DEF in questo attacco per ogni risorsa che controlli.

—Se Terra Selvaggia riduce il DEF di un personaggio a meno di 0, considera il suo DEF come se fosse 0 per ogni situazione, tranne che per modifiche al valore di DEF.

—Un personaggio con DEF pari a 0 non viene stordito.

### **Senator Kelly - Senatore Kelly**

Attiva >>> Il giocatore bersaglio perde resistenza pari al numero di personaggi truppe Sentinella che controlli.

—I personaggi sentinella storditi che controlli vengono considerati per il calcolo della perdita di resistenza.

### **Spiral - Spirale**

Personaggio, Costo di arruolamento 4

Spirale può attaccare come se avesse volo e attacco a distanza.

Quando Spirale viene messa nella tua pila delle carte KO dal gioco, puoi far tornare una differente carta con nome Spirale dalla tua pila delle carte KO alla tua mano.

—Un personaggio che può attaccare come se avesse volo e attacco a distanza non ha realmente volo o attacco a distanza. Le carte che “cercano” volo o attacco a distanza, come Fuoco di Copertura, non “trovano” il personaggio.

### **Toad**

Personaggio, Confraternita dei Mutanti, Costo di arruolamento 2

Se Toad sta per essere stordito, puoi invece farlo tornare in mano al suo proprietario.

—Se fai tornare Toad nella tua mano, non subisci danno da stordimento. Se fai tornare Toad nella tua mano mentre difende, il danno da sfondamento viene calcolato normalmente.

### **Unlikely Allies – Alleati Improbabili**

Colpo di scena, Costo di avvio 2

—Vedi Nemico in Comune.

### **Victor Von Doom II**

Personaggio, Destino, Costo di arruolamento 5

Sei considerato il controllore di Dr. Destino.

All'inizio della fase di battaglia, l'avversario bersaglio sceglie uno tra questi effetti: Victor Von Doom II prende +2 ATK in questo turno; oppure Victor Von Doom II prende +2 DEF in questo turno; oppure quell'avversario perde 5 resistenza.

—“Sei considerato il controllore di Dr. Destino” significa che puoi giocare colpi di scena o usare poteri che richiedono che controlli Dr. Destino, i poteri innescati che controllano se controlli Dr. Destino si innescano e i poteri continui che verificano se controlli Dr. Destino sono “funzionanti”.

—“ Sei considerato il controllore di Dr. Destino” non significa che controlli un personaggio e non significa che controlli un personaggio Destino.

### **Xavier’s Dream - Il Sogno di Xavier**

Colpo di scena, Costo di avvio 5

Effetto continuo: All'inizio della fase di recupero, se non ci sono personaggi storditi in gioco, puoi scartare una carta personaggio X-Men dalla tua mano. Se lo fai, metti un segnalino sogno su Il Sogno di Xavier.

Quando ci sono tre segnalini sogno su Il Sogno di Xavier, vinci la partita.

—Il potere di Il Sogno di Xavier si innesca solo se non ci sono personaggi storditi in gioco.

### **Xavier’s School for Gifted Youngsters – Xavier Institute per Giovani Dotati**

Luogo, Costo di avvio 1

Attiva >>> Recupera un personaggio X-Men bersaglio che controlli con costo pari o inferiore a 3. Quel personaggio non può attaccare in questo turno.

—Puoi scegliere di far tornare pronto un personaggio che è già pronto. Se lo fai, quel personaggio non potrà attaccare in questo turno.