

### HOT-1-BUG

Animale, Guardiani delle Galassia, Microni, Soldato  
LANCIA A RAZZO.  
LE MIE ANTENNE VIBRANO.

### HOT-2-KINGPIN

ORGANIZZATORE CRIMINALE. Kingpin può far uso di Super Senses e Mastermind. Quando fa uso di Mastermind, può scegliere di indirizzare il danno a un personaggio alleato adiacente con un valore in punti fino a 125. Questo danno non può essere inflitto in seguito a Kingpin.

VAGONATE DI SGHERRI.

PIÙ VELOCE DI QUANTO NON SEMBRI.

HELL'S KITCHEN È MIA. Kingpin può far uso di Leadership e Outwit.

MAESTRO DI SUMO.

### HOT-3-HAND NINJA

CONFONDERSI CON L'OSCURITÀ

ASCOLTARE IL SILENZIO

DALLE OMBRE. Per una volta nel corso del tuo turno, se l'Hand Ninja occupa del terreno difficile e non ha segnalini azione, può effettuare un attacco di combattimento corpo a corpo come azione gratuita.

### HOT-4-ROCK TROLL

Asgardiano, Mostro

SEGUIAMO IL PIÙ FORTE. Quando un personaggio alleato di nome Ulik si trova entro 8 caselle, il Rock Troll può far uso di Charge e modifica il suo valore di attacco di +1.

### HOT-5-JIMMY WOO

Agenti di Atlas, Esperto di Arti Marziali, Spia

### HOT-6-PIP THE TROLL

Bruto, Guardia dell'Infinito

GEMMA DELLO SPAZIO. Pip il Troll può far uso di Phasing/Teleport. Lo può usare normalmente, oppure, se non usufruisce dell'abilità di Carry, puoi invece piazzarlo in una qualsiasi casella verso cui ha una linea di fuoco sgombra e che è adiacente contemporaneamente a un alleato e a un avversario. Se ti comporti in questa maniera, può effettuare un attacco di combattimento corpo a corpo come azione gratuita.

### HOT-7-MARVEL BOY

Agenti di Atlas, Scienziato

PROIEZIONE TELEPATICA. Marvel Boy può far uso di Mind Control. Dopo un attacco di successo con Mind Control, può far uso di Incapacitate come azione gra-

tuita contro il medesimo bersaglio.

### HOT-8-PHALANX SOLDIER

Robot, Soldato

MENTE AD ALVEARE PHALANX. Quando un Phalanx Soldier attacca, puoi modificare il suo valore di attacco di +1 per ogni altro personaggio alleato di nome Phalanx Soldier ad esso adiacente.

### HOT-9-MALEKITH

Asgardiano, Mistico

FRUTTO DEI FOLLETTI. Malekith può far uso di Mind Control. Quando lo fa, ignora terreno difficile ed elevato e gli altri personaggi ai fini della linea di fuoco.

SIGNORE DEGLI ELFI OSCURI. Malekith può far uso di Psychic Blast e Pulse Wave. Quando Malekith fa uso di Pulse Wave, può scegliere di usare il suo punteggio di danno immodificato, ma gli si deve infliggere 1 danno inevitabile alla risoluzione dell'azione.

### HOT-10-M-11

Agenti di Atlas, Robot

### HOT-11-ENCHANTRESS

Asgardiana, Signori del Male, Mistica

INCANTARE. Enchantress può far uso di Mind Control. Se lo fa, subisce 1 danno ogni 200 punti di valore in punti combinato di tutti i bersagli colpiti con successo, invece che ogni 100 punti.

DEVOZIONE. Enchantress può far uso di Mastermind e Toughness.

### HOT-12-VALKYRIE

Asgardiana, Guerriera

SEGUACE: OGGI NON È QUEL GIORNO. Quando un personaggio alleato con le parole chiave sia Asgardiano che Deità si trova entro 8 caselle, Valkyrie può far uso di Support, e può usare l'abilità Carry, ma solo per trasportare personaggi alleati che possiedono la parola chiave Asgardiano.

### HOT-13-BI-BEAST

Robot

### HOT-14-ASGARDIAN WARRIOR

Asgardiano, Guerriero

SEGUACE: PER ASGARD! Quando un personaggio alleato con le parole chiave sia Asgardiano che Deità si trova entro 8 caselle, Asgardian Warrior può far uso di Charge e modifica il suo valore di attacco di +1.

### HOT-15-FIRE DEMON

Asgardiano, Mostro  
SEGUACE: MARCIA VERSO RAGNAROK! Quando un personaggio alleato di nome Surtur si trova entro 8 caselle, Fire Demon può far uso di Charge e modifica il suo valore di danno di +1.

#### HOT-16-THOR

Asgardiano, Vendicatore, Deità, Guerriero  
TRATTO: Thor può far uso di Super Strength.

#### HOT-17-BALDER

Asgardiano, Deità, Guerriero  
GUERRIERO DELLA LUCE. Balder può far uso di Pulse Wave come se avesse un valore di gittata di 6.

#### HOT-18-FANDRAL

Asgardiano, Guerriero, I Tre Guerrieri  
TRATTO, I TRE GUERRIERI: Fandral modifica il suo valore di attacco di +1 per ogni altro personaggio alleato sulla mappa che ha come parola chiave I Tre Guerrieri.  
FANDRAL L'IMPAVIDO. Fandral può far uso di Flurry e Leap/Climb.

#### HOT-19-CHASE STEIN

Runaways, Ragazzina  
SALTO DI RANA. Chase Stein può far uso di Leap/Climb. Chase Stein può usare l'abilità Carry per trasportare fino a otto personaggi alleati aventi la parola chiave Bambino, Runaways o Ragazzino. Chase Stein può trasportare alleati con la parola chiave Runaways indipendentemente dai loro simboli di attacco o velocità. Il valore di velocità di Chase Stein non è modificato dall'abilità Carry.  
FIAMMA. Chase Stein può far uso di Energy Explosion come se avesse gittata 4.

#### HOT-20-KARNILLA

Asgardiana, Mistica

#### HOT-21-ULIK

Asgardiano, Bruto, Mostro  
BANDE TIRAPUGNI DI URU. Ulik può far uso di Quake e Super Strength.  
IL PIÙ FORTE DEI TROLL DELLE ROCCE. Il danno inflitto a Ulik è ridotto a 1. Questo potere non può essere neutralizzato o ignorato.

#### HOT-22-MOONSTONE

Celebrità, Signori del Male, Thunderbolts

#### HOT-23-BETA RAY BILL

Asgardiano, Cosmico, Omega Flight, Robot, Guerriero

#### HOT-24-NAMORA

Agenti di Atlas, Atlantide, Sovrana  
TRATTO: Namora possiede anche il simbolo del delfino sulla velocità.  
GIOCO DI SQUADRA. Quando usa l'abilità Carry, Namora

può trasportare due personaggi alleati, se entrambi condividono una parola chiave con lei.  
ELETTROLITI AL SALVATAGGIO. All'inizio del tuo turno, se Namora occupa terreno acquatico, tira 1d6 come azione gratuita. Cura di un danno pari alla metà del risultato.

#### HOT-25-STAR-LORD

Guardiani della Galassia, Soldato  
CECCHINO GALATTICO. Assegna a Star-Lord un'azione di combattimento a distanza. Se sceglie come bersaglio un singolo personaggio avversario, modifica il suo valore di attacco di +2. Se prende come bersaglio più di un avversario, modifica il valore di danno di +2.

#### HOT-26-PLUTO

Deità, Sovrano  
SUCCHIANIME. Quando un personaggio alleato con un valore in punti di 30 o più va KO, posiziona Pluto nella casella da quello occupata, dopo che qualsiasi azione corrente sia risolta. Se Pluto viene piazzato, può immediatamente usare Regeneration come azione gratuita.

#### HOT-27-MOONDRAGON

Animale, Cosmica, Difensori, Guardia dell'Infinito, Esperta di Arti Marziali  
DRAGO DELLA LUNA. Moondragon ha il simbolo di danno gigante. Moondragon può far uso di Blades/Claws/Fangs e Psychic Blast.

#### HOT-28-ROCKET RACCOON

Animale, Guardiani della Galassia, Soldato

#### HOT-29-GORILLA-MAN

Agenti di Atlas, Animale, S.H.I.E.L.D.

#### HOT-30-OWL

Animale  
VISIONE A 360 GRADI. Owl può far uso di Perplex, ma può solo modificare valori di Difesa.

#### HOT-31-RONAN THE ACCUSER

Armatura, Kree, Sovrano, Soldato, Guerriero  
REGGENTE DELL'IMPERO. Tutti i personaggi adiacenti con la parola chiave Kree modificano il loro punteggio di attacco di +1.

#### HOT-32-DAREDEVIL

Esperto di Arti Marziali, Marvel Knights  
PROTETTORE DI HELL'S KITCHEN. Daredevil può far uso di Leap/Climb e Stealth. Daredevil ignora lo Stealth degli altri personaggi.

#### HOT-33-SIF

Asgardiana, Deità, Guerriera  
INCANTESIMO DI ODINO. Sif può far uso di Phasing/Teleport. Se lo fa, può usufruire dell'abilità Carry. Il valore di velocità di Sif non è modificato dall'abilità Carry.

#### HOT-34-HOGUN

Asgardiano, Guerriero, I Tre Guerrieri

TRATTO, I TRE GUERRIERI: Hogun modifica il suo valore di attacco di +1 per ogni altro personaggio alleato sulla mappa che ha come parola chiave I Tre Guerrieri.

HOGUN IL TENEBROSO. Ogniqualvolta a Hogun viene assegnata un'azione, modifica il suo valore di danno per quell'azione di +1 per ogni segnalino di azione su di lui all'inizio dell'azione.

#### HOT-35-LOKI

Asgardiano, Deità, Mistico

#### HOT-36-HEIMDALL

Asgardiano, Deità, Guerriero

GJALLERHORN. Assegna a Heimdall un'azione di potere e scegli un personaggio alleato bersaglio che possiede la parola chiave Asgardiano e verso cui Heimdall ha una linea di fuoco sgombra. Posiziona il bersaglio in una casella libera adiacente a Heimdall. A qualsiasi bersaglio piazzato in questa maniera non potrà essere assegnata alcuna azione fino al tuo prossimo turno. VISTA VERSO I NOVE MONDI. I personaggi che fanno uso di Charge, Running Shot o Hypersonic Speed non infliggono danni a Heimdall. Heimdall ignora lo Shape Change e lo Stealth degli altri personaggi.

#### HOT-37-SONGBIRD

Celebrità, Signori del Male, Thunderbolt

SCREAMING MIMI. Songbird può far uso di Running Shot e Force Blast.

CUNEO! Songbird può far uso di Barrier. Ogni volta che Songbird posiziona un segnalino di terreno bloccante e prima del successivo, rimuovi tutti i segnalini di terreno bloccante piazzati da altri personaggi adiacenti al segnalino da lei appena eretto.

#### HOT-38-VENOM

Celebrità, Thunderbolts

#### HOT-39-DESTROYER

Armatura

POSSESSIONE DI FORZA VITALE. Per una sola volta durante il tuo turno, a un altro personaggio alleato adiacente a Destroyer può essere assegnata un'azione di potere. Se lo fai, infliggi a quel personaggio 1 danno inevitabile, cura Destroyer di 1 danno e rimuovi da lui un segnalino azione.

#### HOT-40-CAPTAIN AMERICA

Vendicatori, Esperto di Arti Marziali, S.H.I.E.L.D., Soldato

TRAIETTORIA DI RIMBALZO. La linea di fuoco di Captain America è bloccata solo da muri e terreno bloccante interno.

#### HOT-41-MOLLY HAYES

Bambina, Runaway

#### HOT-42-PHYLA-VELL

Cosmica, Guardiani della Galassia

#### HOT-43-PENANCE

Celebrità, Thunderbolts

612 ANIME. Penance può far uso di Force Blast. Se lo fa, può prendere come bersagli tutti i personaggi avversari adiacenti e effettuare un tiro separato per ciascuno, oppure scegliere un singolo personaggio avversario lontano al massimo 6 caselle e verso cui può tracciare una linea di fuoco sgombra.

IL DOLORE È IL MIO POTERE. Quando Penance subisce danni da un attacco effettuato da un personaggio avversario adiacente, l'attaccante subisce 2 danni. Questo non è un attacco.

#### HOT-44-AIR-WALKER

Cosmico, Araldo, Nova Corps, Robot

#### HOT-45-KAROLINA DEAN

Runaways, Ragazzina

DIETRO DI ME! Karolina Dean e i personaggi alleati a lei adiacenti possono far uso di Energy Shield/Deflection, se non possono di già.

#### HOT-46-FENRIS WOLF

Animale, Asgardiano, Mostro

#### HOT-47-NICO MINORU

Mistica, Runaways, Ragazzina

STAFFA DI UNO. Per una volta nel corso di ciascuno dei tuoi turni, puoi assegnare a Nico Minoru un'azione gratuita e scegliere un potere standard da te non scelto nel corso del precedente turno. Nico può far uso di quel potere fino all'inizio del tuo turno seguente.

#### HOT-48-SPIDER-MAN

Asgardiano, Ragazzino

#### HOT-49-ULTRON

Cosmico, Signori del Male, Robot, Sovrano

TRASFERIMENTO DI ESSENZA. Ultron può far uso di Mind Control. Ultron non subisce danno da Mind Control se il suo bersaglio ha la parola chiave Armatura o Robot.

#### HOT-50-HELA

Asgardiana, Deità, Mistica

MANO DELLA GLORIA. Ogni doppio numero tirato per un qualsiasi tiro di attacco effettuato da Hela è un colpo critico, anche un doppio 1, che non è un fallimento critico.

DALLE PROFONDITÀ DI HEL. Hela può far uso di Psychic Blast e Energy Explosion.

TOCCO DI VITA. Ogniqualvolta un personaggio alleato è messo KO, puoi tirare 2d6. Questo tiro non può essere effettuato di nuovo o modificato. Con un risultato di 11

o 12, il personaggio non è sconfitto; tira invece 1d6 e cura il personaggio di un danno pari al risultato.

#### HOT-51-ODIN

Asgardiano, Deità, Sovrano, Guerriero  
TRATTO: Odino può far uso di Super Strength.

#### HOT-52-VENUS

Agenti di Atlas  
TUTTO QUELLO CHE TI SERVE È L'AMORE. Venus può far uso di Incapacitate. Può usarlo normalmente, oppure le può essere assegnata un'azione di combattimento corpo a corpo per usare Incapacitate contro tutti personaggi avversari adiacenti.

#### HOT-53-SETH

Deità, Mistico, Sovrano  
FORMA SERPENTINA (non-opzionale). Seth ha il simbolo di danno gigante. Seth fa uso di Battle Fury e Shape Change.

#### HOT-54-LOKI

Asgardiano, Deità, Mistico  
PRINCIPE DELLE MENZOGNE. Loki può far uso di Mastermind. Quando lo fa, può considerare ogni personaggio alleato distante 4 caselle o meno verso cui ha una linea di fuoco sgombra come se fosse adiacente.  
DIO DEL MISFATTO. Loki può far uso di Outwit e Perplex.

#### HOT-55-VALKYRIE

Asgardiana, Deità, Difensori, Guerriera

#### HOT-56-SURTUR

Asgardiano, Mostro, Sovrano  
RISORSE SACRIFICABILI. All'inizio del tuo turno, puoi mettere KO un qualsiasi numero di personaggi alleati che abbiano come parola chiave sia Asgardiano che Mostro. Per ciascun personaggio messo KO in questa maniera, Surtur può far uso di Exploit Weakness e modifica il suo valore di danno di +1 fino alla fine del turno.

#### HOT-57-THOR AND LOKI

Asgardiani, Deità, Mistici, Guerrieri  
TRATTO: Thor e Loki possono far uso di Invulnerability  
MARTELLLO E INGANNO. Thor e Loki possono far uso di Running Shot e Shape Change.  
FORZA E INGEGNO: Thor e Loki possono far uso di Super Strength e Perplex.  
POTERE E MISFATTO: (non-opzionale) Thor e Loki usano Battle Fury e possono far uso di Exploit Weakness.  
DISTRUZIONE E MENZOGNA: Thor e Loki possono far uso di Quake e Outwit.

#### HOT-58-GERTRUDE YORKES AND OLD LACE

Animale, Runaways, Ragazzina  
ARSENICO. Per una volta ogni azione quando un

personaggio avversario entra in una casella adiacente a Gertrude Yorkes e Old Lace, a quel personaggio è immediatamente inflitto 1 danno prima ancora che possa attaccare.

DINOSAURO PRESTATO. Quando un personaggio alleato adiacente effettua un attacco di combattimento in corpo a corpo contro un singolo personaggio avversario, se anche Gertrude Yorkes e Old Lace sono adiacenti a quel bersaglio possono far un attacco di combattimento corpo a corpo contro quel bersaglio come azione gratuita.

#### HOT-59-VOLSTAGG

Asgardiano, Guerriero, I Tre Guerrieri  
TRATTO, I TRE GUERRIERI: Volstagg modifica il suo valore di attacco di +1 per ogni altro personaggio alleato sulla mappa che ha come parola chiave I Tre Guerrieri.  
IL VOLUMINOSO VOLSTAGG. Volstagg non subisce contraccolpo. I personaggi avversari adiacenti a Volstagg subiscono un -1 al risultato del loro tiro per il disingaggio.

#### HOT-60-KURSE

Armatura, Asgardiano, Bruto, Guerriero  
INFATICABILE. Kurse può far uso di Leap/Climb. Dopo la risoluzione di un'azione di movimento, se Kurse si trova entro 2 caselle da un personaggio avversario verso cui ha una linea di fuoco sgombra, puoi muoverlo adiacente a quel personaggio.

*Traduzione e impaginazione di Vs4 per Heroclix Italia.*

[www.heroclix.it](http://www.heroclix.it)

*Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari. Questa traduzione è gratuita e non ha scopo di lucro. Chiunque è libero di diffonderla in rete o altrove e renderla scaricabile, purché mostri chiaramente da dove provenga.*