

キャプテン・アメリカ/Captain America

アベンジャーズ・アッセンブル

メイン : このターン、敵キャラクターはチームアタック中は反撃できない。

サイド・バイ・サイド

レベルアップ(3) — キャプテン・アメリカがチームアタックして敵キャラクターをスタンさせたとき、彼は1XPを得る。

アイアンマン/Iron Man

リバルサー・プラス

メイン : 敵キャラクター1人に−1/−1カウンターを1個置く。それを後列に下げてよい。

アーマー Mk3

レベルアップ(3) — 自サイドのキャラクターがパワーアップするたび、アイアンマンは1XPを得る。

アントマン/Ant Man

縮小

各ターン、彼が最初に攻撃されたとき、その戦闘をキャンセルしてよい。

ブラック・ウイドウ/Black Widow

スティング

彼女の登場時、敵キャラクター1人に−1/−1カウンターを1個置く。

ブラック・パンサー/Black Panther

残忍

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

デアデビル/Daredevil

回避

彼はレンジ攻撃されない。

恐れ知らず

メインキャラクターを攻撃している間、デアデビルは2倍のATKでストライクする。

ホークアイ/Hawkeye

照準

メイン : このターン、次にホークアイが攻撃するとき、彼は+3/+0を得る。それがレンジ攻撃の場合、の敵キャラクターは彼に反撃できない。

ニック・フューリー/Nick Fury

S.H.I.E.L.D.の大規模支援

メイン : 君のデッキの一番上のカードを、君のリソース列に裏で置く。それがロケーションの場合、それを表にしてよい。

キャプテン・アメリカ/Captain America

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

洞察

自サイドに他のキャラクターが登場したとき、それに+1/+1カウンターを1個置く。

スパイダーマン/Spider Man

回避

彼はレンジ攻撃されない。

ウェブ発射

メイン : 後列の敵キャラクター1人を前列に上げる。

ミズ・マーベル/Ms. Marvel

エネルギー吸収

メイン : 自サイドの他のレンジのキャラクター1人につき、ミズ・マーベルに+1/+1カウンターを1個置く。

キャプテン・アメリカ/Captain America

アベンジャーズ・アッセンブル

メイン : このターン、敵キャラクターはチームアタック中は反撃できない。

アベンジャーズのリーダー

メイン : 自サイドの各キャラクターに+1/+1カウンターを1個置く。

アイアンマン/Iron Man

リバルサー・プラス

メイン : 敵キャラクター1人に−1/−1カウンターを1個置く。それを後列に下げてよい。

改良アーマー

メイン : 自サイドの+1/+1カウンターが置かれているキャラクター1人に+1/+1カウンターを3個置く。

アントマン/Ant Man

縮小

各ターン、彼が最初に攻撃されたとき、その戦闘をキャンセルしてよい。

ブラック・ウイドウ/Black Widow

スティング

彼女の登場時、敵キャラクター1人に−1/−1カウンターを1個置く。

ブラック・パンサー/Black Panther

残忍

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

デアデビル/Daredevil

回避

彼はレンジ攻撃されない。

恐れ知らず

メインキャラクターを攻撃している間、デアデビルは2倍のATKでストライクする。

ホークアイ/Hawkeye

照準

メイン : このターン、次にホークアイが攻撃するとき、彼は+3/+0を得る。それがレンジ攻撃の場合、の敵キャラクターは彼に反撃できない。

ニック・フューリー/Nick Fury

S.H.I.E.L.D.の大規模支援

メイン : 君のデッキの一番上のカードを、君のリソース列に裏で置く。それがロケーションの場合、それを表にしてよい。

キャプテン・アメリカ/Captain America

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

洞察

自サイドに他のキャラクターが登場したとき、それに+1/+1カウンターを1個置く。

スパイダーマン/Spider Man

回避

彼はレンジ攻撃されない。

ウェブ発射

メイン : 後列の敵キャラクター1人を前列に上げる。

ミズ・マーベル/Ms. Marvel

エネルギー吸収

メイン : 自サイドの他のレンジのキャラクター1人につき、ミズ・マーベルに+1/+1カウンターを1個置く。

ハルク/Hulk

スマッシュ

メイン : ハルクの負傷1つにつき、彼に+1/+1カウンターを1個置く。

寂を怒らせるな

レベルアップ(4) — ハルクがスタンしたとき、彼は1XPを得る。

スパイダーマン/Spider Man

大いなる力

戦闘 : この戦闘で、自サイドの表のサポートキャラクター1人につき、スパイダーマンは+1/+1を得る。

大いなる責任

レベルアップ(8) — 君のターンの終了時、自サイドの表のサポートキャラクター1人につき、スパイダーマンは1XPを得る。

アントマン/Ant Man

縮小

各ターン、彼が最初に攻撃されたとき、その戦闘をキャンセルしてよい。

ブラック・ウイドウ/Black Widow

スティング

彼女の登場時、敵キャラクター1人に−1/−1カウンターを1個置く。

ブラック・パンサー/Black Panther

残忍

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

デアデビル/Daredevil

回避

彼はレンジ攻撃されない。

恐れ知らず

メインキャラクターを攻撃している間、デアデビルは2倍のATKでストライクする。

ホークアイ/Hawkeye

照準

メイン : このターン、次にホークアイが攻撃するとき、彼は+3/+0を得る。それがレンジ攻撃の場合、の敵キャラクターは彼に反撃できない。

ニック・フューリー/Nick Fury

S.H.I.E.L.D.の大規模支援

メイン : 君のデッキの一番上のカードを、君のリソース列に裏で置く。それがロケーションの場合、それを表にしてよい。

キャプテン・アメリカ/Captain America

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

洞察

自サイドに他のキャラクターが登場したとき、それに+1/+1カウンターを1個置く。

スパイダーマン/Spider Man

回避

彼はレンジ攻撃されない。

ウェブ発射

メイン : 後列の敵キャラクター1人を前列に上げる。

ミズ・マーベル/Ms. Marvel

エネルギー吸収

メイン : 自サイドの他のレンジのキャラクター1人につき、ミズ・マーベルに+1/+1カウンターを1個置く。

ハルク/Hulk

スマッシュ

メイン : ハルクの負傷1つにつき、彼に+1/+1カウンターを1個置く。

パナのの影響

ビルド : ハルクから各+1/+1カウンターを取り除く。その数に等しい枚数のカードを引く。

スパイダーマン/Spider Man

大いなる力

戦闘 : この戦闘で、自サイドの表のサポートキャラクター1人につき、スパイダーマンは+1/+1を得る。

親しい隣人

戦闘 : 自サイドのディフェンダー1人を戦闘から取り除き、それをスパイダーマンで置き換える。彼らのポジションを入れ替える。

アントマン/Ant Man

縮小

各ターン、彼が最初に攻撃されたとき、その戦闘をキャンセルしてよい。

ブラック・ウイドウ/Black Widow

スティング

彼女の登場時、敵キャラクター1人に−1/−1カウンターを1個置く。

ブラック・パンサー/Black Panther

残忍

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

デアデビル/Daredevil

回避

彼はレンジ攻撃されない。

恐れ知らず

メインキャラクターを攻撃している間、デアデビルは2倍のATKでストライクする。

ホークアイ/Hawkeye

照準

メイン : このターン、次にホークアイが攻撃するとき、彼は+3/+0を得る。それがレンジ攻撃の場合、の敵キャラクターは彼に反撃できない。

ニック・フューリー/Nick Fury

S.H.I.E.L.D.の大規模支援

メイン : 君のデッキの一番上のカードを、君のリソース列に裏で置く。それがロケーションの場合、それを表にしてよい。

キャプテン・アメリカ/Captain America

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

洞察

自サイドに他のキャラクターが登場したとき、それに+1/+1カウンターを1個置く。

スパイダーマン/Spider Man

回避

彼はレンジ攻撃されない。

ウェブ発射

メイン : 後列の敵キャラクター1人を前列に上げる。

ミズ・マーベル/Ms. Marvel

エネルギー吸収

メイン : 自サイドの他のレンジのキャラクター1人につき、ミズ・マーベルに+1/+1カウンターを1個置く。

麗舌な傭兵

デッドプール/Deadpool

メイン 🗡️: このターン、自サイドのキャラクターは**必殺**を得る。(彼らがサポートキャラクターをスタンしたとき、そのキャラクターをKOする。)

「やれやれ、全員殺しちゃったぜ」

レベルアップ(3) — 君のターンの終了時、いずれかの敵プレイヤーのキャラクターがすべてスタンしているなら、デッドプールは1XPを得る。

麗舌な傭兵

デッドプール/Deadpool

メイン 🗡️: このターン、自サイドのキャラクターは**必殺**を得る。(彼らがサポートキャラクターをスタンしたとき、そのキャラクターをKOする。)

「おっと、まだ残ってたか！ やあ！」

メイン 🗡️: ゲームの残りの間、デッドプールは敵プレイヤーを攻撃できる。(敵の全キャラクターがスタンの場合のみ可。プレイヤーは0/1で、体力1で、サポート扱い。)

セレブロ

プロフェッサーX/Professor X

ビルド 🌀: 君のデッキの一番上から5枚のカードを公開する。その中からキャラクター1人を君の手札に加え、残りを任意の順番で一番下に置く。

平和の夢

レベルアップ(4) — 君のターンの終了時、君がこのターンに攻撃していなかった場合、プロフェッサーXは1XPを得る。

セレブロ

プロフェッサーX/Professor X

ビルド 🌀: 君のデッキの一番上から5枚のカードを公開する。その中からキャラクター1人を君の手札に加え、残りを任意の順番で一番下に置く。

精神創匠

メイン 🗡️: 敵キャラクター1人をレディし、それを君の前列か後列に移動する。君のターンの終了時、それを戻す。

凍結

アイスマン/Iceman

彼の登場時、キャラクター1人をエグゾーストする。それは次のターンにレディできない。

凍結

アイスマン/Iceman

彼の登場時、キャラクター1人をエグゾーストする。それは次のターンにレディできない。

アイスマン/Iceman

凍結

アイスマン/Iceman

彼の登場時、キャラクター1人をエグゾーストする。それは次のターンにレディできない。

リンボ界へテレポート

マジック/Magic

メイン 🗡️: マジックと他の自サイドのサポートキャラクター1人までをオーナーの手札に戻す。

リンボ界へテレポート

マジック/Magic

メイン 🗡️: マジックと他の自サイドのサポートキャラクター1人までをオーナーの手札に戻す。

マジック/Magic

リンボ界へテレポート

メイン 🗡️: マジックと他の自サイドのサポートキャラクター1人までをオーナーの手札に戻す。

マジック/Magic

リンボ界へテレポート

メイン 🗡️: マジックと他の自サイドのサポートキャラクター1人までをオーナーの手札に戻す。

ミュータント能力複製

ホープ・サマーズ/Hope Summers

ホープ・サマーズは自サイドの他の表の各X-メンのサポートキャラクターの能力を持つ。(これには🗡️、🌀、🔥、アイスマンの凍結のような登場時能力を含む。)

ミュータント能力複製

ホープ・サマーズ/Hope Summers

ホープ・サマーズは自サイドの他の表の各X-メンのサポートキャラクターの能力を持つ。(これには🗡️、🌀、🔥、アイスマンの凍結のような登場時能力を含む。)

ホープ・サマーズ/Hope Summers

ミュータント能力複製

ホープ・サマーズは自サイドの他の表の各X-メンのサポートキャラクターの能力を持つ。(これには🗡️、🌀、🔥、アイスマンの凍結のような登場時能力を含む。)

ホープ・サマーズ/Hope Summers

ミュータント能力複製

ホープ・サマーズは自サイドの他の表の各X-メンのサポートキャラクターの能力を持つ。(これには🗡️、🌀、🔥、アイスマンの凍結のような登場時能力を含む。)

リーダー

サイクロップス/Cyclops

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

戦闘戦術

メイン 🗡️: 自サイドのキャラクター1人を前列か後列に移動する。

リーダー

サイクロップス/Cyclops

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

戦闘戦術

メイン 🗡️: 自サイドのキャラクター1人を前列か後列に移動する。

サイクロップス/Cyclops

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

戦闘戦術

メイン 🗡️: 自サイドのキャラクター1人を前列か後列に移動する。

サイクロップス/Cyclops

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

戦闘戦術

メイン 🗡️: 自サイドのキャラクター1人を前列か後列に移動する。

傭兵

デッドプール/Deadpool

彼は任意のメインキャラクターとチームアタックできる。

悪人は死なず

ビルド 🗡️: デッドプールが君のKOバイルにある場合、彼を場に出す。

「ちょっと待った、これは同じゲームなのか？ それとも違うやつか？」

傭兵

デッドプール/Deadpool

彼は任意のメインキャラクターとチームアタックできる。

悪人は死なず

ビルド 🗡️: デッドプールが君のKOバイルにある場合、彼を場に出す。

「おい、あんた、🗡️はどっけよ。まあ、念のためな」

傭兵

デッドプール/Deadpool

彼は任意のメインキャラクターとチームアタックできる。

悪人は死なず

ビルド 🗡️: デッドプールが君のKOバイルにある場合、彼を場に出す。

「ATKが3？ それよりずっと激しくやるぜ！」

傭兵

デッドプール/Deadpool

彼は任意のメインキャラクターとチームアタックできる。

悪人は死なず

ビルド 🗡️: デッドプールが君のKOバイルにある場合、彼を場に出す。

「そんじゃバックを山ほど買わないと。え、バックが無いってどういう意味だ？」

侵略

ネイモア/Namor

彼が後列のキャラクターを攻撃している間、それは彼に反撃できない。

侵略

ネイモア/Namor

彼が後列のキャラクターを攻撃している間、それは彼に反撃できない。

ネイモア/Namor

侵略

彼が後列のキャラクターを攻撃している間、それは彼に反撃できない。

ネイモア/Namor

侵略

彼が後列のキャラクターを攻撃している間、それは彼に反撃できない。

カード投げ

キャンビット/Gambit

メイン 🗡️: 表の敵のサポートキャラ1人のコスト以上のコストのカードを1枚捨てることで、そのキャラクターをスタンする。

カード投げ

キャンビット/Gambit

メイン 🗡️: 表の敵のサポートキャラ1人のコスト以上のコストのカードを1枚捨てることで、そのキャラクターをスタンする。

キャンビット/Gambit

カード投げ

メイン 🗡️: 表の敵のサポートキャラ1人のコスト以上のコストのカードを1枚捨てることで、そのキャラクターをスタンする。

キャンビット/Gambit

カード投げ

メイン 🗡️: 表の敵のサポートキャラ1人のコスト以上のコストのカードを1枚捨てることで、そのキャラクターをスタンする。

サンダーストーム

ストーム/Storm

メイン 🗡️: 敵の各キャラクターに-1/-1カウンターを1個置く。

サンダーストーム

ストーム/Storm

メイン 🗡️: 敵の各キャラクターに-1/-1カウンターを1個置く。

ストーム/Storm

サンダーストーム

メイン 🗡️: 敵の各キャラクターに-1/-1カウンターを1個置く。

ストーム/Storm

サンダーストーム

メイン 🗡️: 敵の各キャラクターに-1/-1カウンターを1個置く。

残忍

ビースト/Beast

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

天才

君のターンの開始時、彼が表の場合、カードを1枚引いてよい。

残忍

ビースト/Beast

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

天才

君のターンの開始時、彼が表の場合、カードを1枚引いてよい。

ビースト/Beast

残忍

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

天才

君のターンの開始時、彼が表の場合、カードを1枚引いてよい。

ビースト/Beast

残忍

メレー戦闘中、彼は敵キャラクターよりも先にダメージを与える。

天才

君のターンの開始時、彼が表の場合、カードを1枚引いてよい。

狂乱

ウルヴァリン/Wolverine

彼の攻撃時、彼に+1/+1カウンターを1個置く。

再生

君のターンの開始時、彼が表の場合、彼の負傷を1つ治癒する。

狂乱

ウルヴァリン/Wolverine

彼の攻撃時、彼に+1/+1カウンターを1個置く。

再生

君のターンの開始時、彼が表の場合、彼の負傷を1つ治癒する。

ウルヴァリン/Wolverine

狂乱

彼の攻撃時、彼に+1/+1カウンターを1個置く。

再生

君のターンの開始時、彼が表の場合、彼の負傷を1つ治癒する。

ウルヴァリン/Wolverine

狂乱

彼の攻撃時、彼に+1/+1カウンターを1個置く。

再生

君のターンの開始時、彼が表の場合、彼の負傷を1つ治癒する。

ケーブル/Cable
究極戦士
戦闘 Ⓢ: この戦闘の終了時、その戦闘で生き残った各敵キャラクターをスタンする。

コロッサス/Colossus
投げ上げ
彼の登場時、自サイドのキャラクター1人を選び、このターンそれは👊を得る。
有機金属
Ⓢ **戦闘** 🟢: この戦闘で、コロッサスは+5/+5を得る。

エマ・フロスト/Emma Frost
精神戦
彼女の登場時、「プレイヤー1人を選び、そのプレイヤーは手札をすべて捨て、その枚数のカードを引く」を選んでよい。

エマ・フロスト/Emma Frost
精神戦
彼女の登場時、「プレイヤー1人を選び、そのプレイヤーは手札をすべて捨て、その枚数のカードを引く」を選んでよい。

エマ・フロスト/Emma Frost
精神戦
彼女の登場時、「プレイヤー1人を選び、そのプレイヤーは手札をすべて捨て、その枚数のカードを引く」を選んでよい。

エマ・フロスト/Emma Frost
精神戦
彼女の登場時、「プレイヤー1人を選び、そのプレイヤーは手札をすべて捨て、その枚数のカードを引く」を選んでよい。

プロフェッサーX/Professor X
精神支配
メイン ♀: 敵サポートキャラクター1人をレディし、それを自サイドに移動する。君のターンの終了時、それを戻す。

Xファクター/X-Factor
メイン: キャラクター1人をレディする。

Xファクター/X-Factor
メイン: キャラクター1人をレディする。

Xファクター/X-Factor
メイン: キャラクター1人をレディする。

Xファクター/X-Factor
メイン: キャラクター1人をレディする。

集団戦術/Squad Tactics
Ⓢ **戦闘**: 自サイドの戦闘中の各キャラクターに+1/+1カウンターを1個置く。

脅威のディフェンス/Uncanny Defense
Ⓢ **戦闘**: 自サイドのディフェンダー1人を戦闘から取り除き、それを自サイドの異なるキャラクターで置き換える。彼らのポジションを入れ替える。

恵まれしらの学園/School for Gifted Youngsters
●のキャラクター1人に👊か👊か👊か👊。

ロケット/Rocket
プチ殺してやる!
メイン Ⓢ: このターン、次にロケットが攻撃する時、彼は+4/+0を得る。
背水の陣
レベルアップ(1) — 君の手札にカードが無いとき、ロケットは1XPを得る。

ロケット/Rocket
プチ殺してやる!
メイン Ⓢ: このターン、次にロケットが攻撃する時、彼は+4/+0を得る。
一匹ラケーン
メイン Ⓢ: 君の KO パイルのカードをランダムに2枚選び、それらを公開して君の手札に加える。

スター・ロード/Star-Lord
最強のガーディアン
ビルド ♀: このターン、君が次にリクルートするキャラクターの支払いを1少なくする。
求人活動
レベルアップ(5) — 君がキャラクターをリクルートしたとき、スター・ロードは1XPを得る。

スター・ロード/Star-Lord
最強のガーディアン
ビルド ♀: このターン、君が次にリクルートするキャラクターの支払いを1少なくする。
スペースコップ
メイン Ⓢ: このターン、敵の各キャラクターは能力を失う。

ガモラ/Gamora
暴力的トレーニング
メイン Ⓢ: このターン、ガモラが敵キャラクターをスタンした場合、彼女の上に+1/+1カウンターを2個置く。
宇宙悪女の
レベルアップ(3) — ガモラがメインキャラクターをスタンしたとき、彼女は1XPを得る。

ガモラ/Gamora
暴力的トレーニング
メイン Ⓢ: このターン、ガモラが敵キャラクターをスタンした場合、彼女の上に+1/+1カウンターを2個置く。
ゴッドスレイヤー・ブレード
メイン 🟢: このターン、ガモラがキャラクターをスタンしたとき、それをKOする。

グルート/Groot
我はグルート
Ⓢ **戦闘** 🟢: この戦闘で、自サイドのリソース1つにつき、グルートは+1/+1を得る。
我はグルート
レベルアップ(5) — 君がリソースを得たとき、グルートは1XPを得る。

グルート/Groot
我はグルート
Ⓢ **戦闘** 🟢: この戦闘で、自サイドのリソース1つにつき、グルートは+1/+1を得る。
我らはグルート
メイン Ⓢ: 自サイドの各キャラクターの負傷を1つ治愈する。グルートはレベル1になる。

コスモ/Cosmo

無力化

彼の登場時、敵キャラクターを1人選ぶ。コスモがスタンするか場を離れるまで、それはキーワードとスーパーパワーを失い、得られない。

コスモ/Cosmo

無力化

彼の登場時、敵キャラクターを1人選ぶ。コスモがスタンするか場を離れるまで、それはキーワードとスーパーパワーを失い、得られない。

コスモ/Cosmo

無力化

彼の登場時、敵キャラクターを1人選ぶ。コスモがスタンするか場を離れるまで、それはキーワードとスーパーパワーを失い、得られない。

コスモ/Cosmo

無力化

彼の登場時、敵キャラクターを1人選ぶ。コスモがスタンするか場を離れるまで、それはキーワードとスーパーパワーを失い、得られない。

ヨンドゥ/Yondu

ヤカの矢

メイン : コスト3以下のサポートキャラクター1人をスタンする。

ヨンドゥ/Yondu

ヤカの矢

メイン : コスト3以下のサポートキャラクター1人をスタンする。

ヨンドゥ/Yondu

ヤカの矢

メイン : コスト3以下のサポートキャラクター1人をスタンする。

ヨンドゥ/Yondu

ヤカの矢

メイン : コスト3以下のサポートキャラクター1人をスタンする。

メジャー・ヴィクトリー/Major Victory

サイコキネシス・ブッシュ

メイン : 敵キャラクター1人を後列に下げる。

メジャー・ヴィクトリー/Major Victory

サイコキネシス・ブッシュ

メイン : 敵キャラクター1人を後列に下げる。

メジャー・ヴィクトリー/Major Victory

サイコキネシス・ブッシュ

メイン : 敵キャラクター1人を後列に下げる。

メジャー・ヴィクトリー/Major Victory

サイコキネシス・ブッシュ

メイン : 敵キャラクター1人を後列に下げる。

マンティス/Mantis

再誕

彼女がKOされたとき、彼女を自サイドの裏のリソースにしてよい。

マンティス/Mantis

再誕

彼女がKOされたとき、彼女を自サイドの裏のリソースにしてよい。

マンティス/Mantis

再誕

彼女がKOされたとき、彼女を自サイドの裏のリソースにしてよい。

マンティス/Mantis

再誕

彼女がKOされたとき、彼女を自サイドの裏のリソースにしてよい。

エージェント・ヴェノム/Agent Venom

共生の力

メイン : エージェント・ヴェノムに+1/+1カウンターを2個置く。

エージェント・ヴェノム/Agent Venom

共生の力

メイン : エージェント・ヴェノムに+1/+1カウンターを2個置く。

エージェント・ヴェノム/Agent Venom

共生の力

メイン : エージェント・ヴェノムに+1/+1カウンターを2個置く。

エージェント・ヴェノム/Agent Venom

共生の力

メイン : エージェント・ヴェノムに+1/+1カウンターを2個置く。

ロケット/Rocket

掃除役

メイン : 君のKOパイルのカード1枚を君の手札に加える。

ロケット/Rocket

掃除役

メイン : 君のKOパイルのカード1枚を君の手札に加える。

ロケット/Rocket

掃除役

メイン : 君のKOパイルのカード1枚を君の手札に加える。

ロケット/Rocket

掃除役

メイン : 君のKOパイルのカード1枚を君の手札に加える。

ガモラ/Gamora

必殺

彼女がサポートキャラクターをスタンしたとき、それをKOする。

ガモラ/Gamora

必殺

彼女がサポートキャラクターをスタンしたとき、それをKOする。

ガモラ/Gamora

必殺

彼女がサポートキャラクターをスタンしたとき、それをKOする。

ガモラ/Gamora

必殺

彼女がサポートキャラクターをスタンしたとき、それをKOする。

ノバNova

ノバ軍のスピード

メイン : ノバをレディする。

ノバNova

ノバ軍のスピード

メイン : ノバをレディする。

ノバNova

ノバ軍のスピード

メイン : ノバをレディする。

ノバNova

ノバ軍のスピード

メイン : ノバをレディする。

スター・ロード/Star-Lord

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

チームアップ

自サイドの各サポートキャラクターは、のサポートキャラクターでもある。

スター・ロード/Star-Lord

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

チームアップ

自サイドの各サポートキャラクターは、のサポートキャラクターでもある。

スター・ロード/Star-Lord

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

チームアップ

自サイドの各サポートキャラクターは、のサポートキャラクターでもある。

スター・ロード/Star-Lord

リーダー

彼がチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかを君が選ぶ。

チームアップ

自サイドの各サポートキャラクターは、のサポートキャラクターでもある。

グルート/Groot

我はグルート

グルートは自サイドのリソース1につき+1/+1を得る。

グルート/Groot

我はグルート

グルートは自サイドのリソース1につき+1/+1を得る。

グルート/Groot

我はグルート

グルートは自サイドのリソース1につき+1/+1を得る。

グルート/Groot

我はグルート

グルートは自サイドのリソース1につき+1/+1を得る。

ムーンドラゴン/Moondragon

精神集中

メイン : 君のデッキの一番上から3枚のカードを見て、そのうち1枚を君の手札に加え、残りをデッキの一番下に置く。

ムーンドラゴン/Moondragon

精神集中

メイン : 君のデッキの一番上から3枚のカードを見て、そのうち1枚を君の手札に加え、残りをデッキの一番下に置く。

ムーンドラゴン/Moondragon

精神集中

メイン : 君のデッキの一番上から3枚のカードを見て、そのうち1枚を君の手札に加え、残りをデッキの一番下に置く。

ムーンドラゴン/Moondragon

精神集中

メイン : 君のデッキの一番上から3枚のカードを見て、そのうち1枚を君の手札に加え、残りをデッキの一番下に置く。

クワンタム・ブラスト
メイン :ロケーション1つを裏にする。

クエーサー/Quasar

クワンタム・ブラスト
メイン :ロケーション1つを裏にする。

クエーサー/Quasar

クワンタム・ブラスト
メイン :ロケーション1つを裏にする。

クエーサー/Quasar

クワンタム・ブラスト
メイン :ロケーション1つを裏にする。

クエーサー/Quasar

狂乱
彼の攻撃時、彼に+1/+1カウンターを1個置く。
捕獲
彼が前列にいる間、敵キャラクターは彼を飛び越せない。
彼の頭上を越えられる物はない。

ドラックス/Drax

進化の筋
アダム・ウォーロックはスタン状態で場に出る。
出現
メイン :アダム・ウォーロックをリカバーしディする。この能力は、彼がスタン状態の間のみ使用する。

アダム・ウォーロック/Adam Warlock

進化の筋
アダム・ウォーロックはスタン状態で場に出る。
出現
メイン :アダム・ウォーロックをリカバーしディする。この能力は、彼がスタン状態の間のみ使用する。

アダム・ウォーロック/Adam Warlock

進化の筋
アダム・ウォーロックはスタン状態で場に出る。
出現
メイン :アダム・ウォーロックをリカバーしディする。この能力は、彼がスタン状態の間のみ使用する。

アダム・ウォーロック/Adam Warlock

進化の筋
アダム・ウォーロックはスタン状態で場に出る。
出現
メイン :アダム・ウォーロックをリカバーしディする。この能力は、彼がスタン状態の間のみ使用する。

アダム・ウォーロック/Adam Warlock

戦闘:キャラクター1人を選び、この戦闘でそれは**残忍**になる。(メー戦闘中、それは敵キャラクターよりも先にダメージを与える。)

自警の正義/Vigilante Justice

戦闘:キャラクター1人を選び、この戦闘でそれは**残忍**になる。(メー戦闘中、それは敵キャラクターよりも先にダメージを与える。)

自警の正義/Vigilante Justice

戦闘:キャラクター1人を選び、この戦闘でそれは**残忍**になる。(メー戦闘中、それは敵キャラクターよりも先にダメージを与える。)

自警の正義/Vigilante Justice

戦闘:キャラクター1人を選び、この戦闘でそれは**残忍**になる。(メー戦闘中、それは敵キャラクターよりも先にダメージを与える。)

自警の正義/Vigilante Justice

戦闘:戦闘中の敵キャラクター1人のすべての+1/+1カウンターを取り除く。この戦闘中、そのキャラクターの現在のATKとDEFはそれの基準のATKとDEFに等しくなる。

公平化/Even The Odds

戦闘:戦闘中の敵キャラクター1人のすべての+1/+1カウンターを取り除く。この戦闘中、そのキャラクターの現在のATKとDEFはそれの基準のATKとDEFに等しくなる。

公平化/Even The Odds

戦闘:戦闘中の敵キャラクター1人のすべての+1/+1カウンターを取り除く。この戦闘中、そのキャラクターの現在のATKとDEFはそれの基準のATKとDEFに等しくなる。

公平化/Even The Odds

戦闘:戦闘中の敵キャラクター1人のすべての+1/+1カウンターを取り除く。この戦闘中、そのキャラクターの現在のATKとDEFはそれの基準のATKとDEFに等しくなる。

公平化/Even The Odds

メイン:自サイドのキャラクター1人に+1/+1カウンターを1個置く。このターン、それはを持つ。

打ち上げ/Give 'Em a Lift

メイン:自サイドのキャラクター1人に+1/+1カウンターを1個置く。このターン、それはを持つ。

打ち上げ/Give 'Em a Lift

メイン:自サイドのキャラクター1人に+1/+1カウンターを1個置く。このターン、それはを持つ。

打ち上げ/Give 'Em a Lift

メイン:自サイドのキャラクター1人に+1/+1カウンターを1個置く。このターン、それはを持つ。

打ち上げ/Give 'Em a Lift

のキャラクター1人にかかかかかかかかかかかかかかかかかか

ドルマムウ/Dormammu

不死

彼が KO されたとき、彼を君のデッキに加えてシャッフルしてよい。

死者蘇生

メイン ♀🌀: 敵プレイヤーの KO パイルのキャラクター1 人を自サイドに出す。

サノス/Thanos

死の歓迎

メイン 🍎: すべてのスタン状態のキャラクターに負傷 1 を加える。

消滅/Extinguish

メイン: スタン状態のサポートキャラクター1 人を KO する。

雷と炎/Metal and Fire

🌀 **戦闘**: この戦闘の敵の各キャラクターに-1/-1 カウンターを 1 個置く。

悪戯好きの神/Trickster God

🌀 **戦闘**: この戦闘中、キャラクター1 人の現在の ATK と DEF を入れ替える。

ザ・ヴォールト/The Vault

🌀のキャラクター1 人に🌀か👧か🍎か🌀。

発砲/Open Fire

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+2/+0 を得る。

防衛は最大の攻撃/Best Offense Is A Good Defense

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+5 を得る。

摩訶不思議/Savage Surprise

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+4/+0 を得る。

身を潜める/Find Cover

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+3 を得る。

ドルマムウ/Dormammu

不死

彼が KO されたとき、彼を君のデッキに加えてシャッフルしてよい。

死者蘇生

メイン ♀🌀: 敵プレイヤーの KO パイルのキャラクター1 人を自サイドに出す。

サノス/Thanos

死の歓迎

メイン 🍎: すべてのスタン状態のキャラクターに負傷 1 を加える。

消滅/Extinguish

メイン: スタン状態のサポートキャラクター1 人を KO する。

雷と炎/Metal and Fire

🌀 **戦闘**: この戦闘の敵の各キャラクターに-1/-1 カウンターを 1 個置く。

悪戯好きの神/Trickster God

🌀 **戦闘**: この戦闘中、キャラクター1 人の現在の ATK と DEF を入れ替える。

ザ・ヴォールト/The Vault

🌀のキャラクター1 人に🌀か👧か🍎か🌀。

発砲/Open Fire

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+2/+0 を得る。

防衛は最大の攻撃/Best Offense Is A Good Defense

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+5 を得る。

摩訶不思議/Savage Surprise

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+4/+0 を得る。

身を潜める/Find Cover

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+3 を得る。

ドルマムウ/Dormammu

不死

彼が KO されたとき、彼を君のデッキに加えてシャッフルしてよい。

死者蘇生

メイン ♀🌀: 敵プレイヤーの KO パイルのキャラクター1 人を自サイドに出す。

サノス/Thanos

死の歓迎

メイン 🍎: すべてのスタン状態のキャラクターに負傷 1 を加える。

消滅/Extinguish

メイン: スタン状態のサポートキャラクター1 人を KO する。

雷と炎/Metal and Fire

🌀 **戦闘**: この戦闘の敵の各キャラクターに-1/-1 カウンターを 1 個置く。

悪戯好きの神/Trickster God

🌀 **戦闘**: この戦闘中、キャラクター1 人の現在の ATK と DEF を入れ替える。

ザ・ヴォールト/The Vault

🌀のキャラクター1 人に🌀か👧か🍎か🌀。

発砲/Open Fire

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+2/+0 を得る。

防衛は最大の攻撃/Best Offense Is A Good Defense

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+5 を得る。

摩訶不思議/Savage Surprise

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+4/+0 を得る。

身を潜める/Find Cover

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+3 を得る。

ドルマムウ/Dormammu

不死

彼が KO されたとき、彼を君のデッキに加えてシャッフルしてよい。

死者蘇生

メイン ♀🌀: 敵プレイヤーの KO パイルのキャラクター1 人を自サイドに出す。

サノス/Thanos

死の歓迎

メイン 🍎: すべてのスタン状態のキャラクターに負傷 1 を加える。

消滅/Extinguish

メイン: スタン状態のサポートキャラクター1 人を KO する。

雷と炎/Metal and Fire

🌀 **戦闘**: この戦闘の敵の各キャラクターに-1/-1 カウンターを 1 個置く。

悪戯好きの神/Trickster God

🌀 **戦闘**: この戦闘中、キャラクター1 人の現在の ATK と DEF を入れ替える。

ザ・ヴォールト/The Vault

🌀のキャラクター1 人に🌀か👧か🍎か🌀。

発砲/Open Fire

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+2/+0 を得る。

防衛は最大の攻撃/Best Offense Is A Good Defense

🌀 **戦闘**: アタッカー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+5 を得る。

摩訶不思議/Savage Surprise

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+4/+0 を得る。

身を潜める/Find Cover

🌀 **戦闘**: ディフェンダー1 人を選び、この戦闘でそれは+0/+3 を得る。