

# MARVEL

# CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL



REFERENZHANDBUCH

# ÜBERBLICK

Dieses Dokument ist als umfassende Informationsquelle für die Regeln und nicht zum Erlernen des Spiels gedacht. Wenn ihr wissen wollt, wie man das Spiel spielt, solltet ihr zunächst die Spielanleitung komplett lesen und dieses Referenzhandbuch nur bei Bedarf während einer Partie heranziehen.

Der Großteil dieses Heftes besteht aus einem Glossar, das eine alphabetische Auflistung von Begriffen und Situationen enthält, die während einer Partie auftreten können. Das Glossar sollte der erste Anlaufpunkt sein, falls ihr Regelfragen habt.

Die drei Anhänge am Ende des Heftes enthalten die Regeln zum Deckbau, zum Spielaufbau und detaillierte Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps.

## DIE GOLDENEN REGELN

Falls der Text dieses Referenzhandbuchs im direkten Widerspruch zum Text der Spielanleitung steht, hat der Text des Referenzhandbuchs Vorrang.

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text des Referenzhandbuchs oder der Spielanleitung steht, hat der Text der Karte Vorrang.

## DIE GALGENREGEL

Falls ihr nicht in der Lage seid, mithilfe dieses Referenzhandbuchs eine Regel zu finden oder einen Timing-Konflikt zu lösen, müsst ihr den Konflikt so auflösen, dass es euch das Gewinnen des Szenarios größtmöglich erschwert.

## MATERIALBESCHRÄNKUNG

Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der Bedrohungsmarker, Schadensmarker, Statuskarten oder Universalmarker, die sich zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel befinden können.

Falls euch die im Spiel enthaltenen Marker oder Statuskarten ausgehen, könnt ihr andere Marker oder auch Münzen verwenden.

## RUNDENÜBERSICHT

Es folgt eine Gliederung der Spielrunde in Abschnitte sowie die passenden Glossareinträge:

1. Die Spielerphase beginnt. **Siehe:** Spielerphase
2. Jeder Spieler macht einen Zug. **Siehe:** Spielerzug
3. Die Spielerphase endet. **Siehe:** Ende der Spielerphase
4. Die Schurkenphase beginnt. **Siehe:** Schurkenphase
5. Platziert Bedrohung auf dem Hauptplan. **Siehe:** Hauptplan
6. Schurke und Schergen werden aktiviert. **Siehe:** Aktivierung, Gegner greift an, Gegner treibt den Plan voran
7. Teilt Begegnungskarten zu. **Siehe:** Zuteilen
8. Deckt die Begegnungskarten auf und handelt sie ab. **Siehe:** Aufdecken
9. Gebt den Startspielermarker weiter. **Siehe:** Startspieler
10. Beendet die Runde. Fahrt mit Schritt 1 der nächsten Spielrunde fort.

# GLOSSAR

Nachfolgend findet ihr eine alphabetische Liste mit Einträgen zu Spielregeln, Begriffen und Situationen, die während des Spiels auftreten können.

## ABSPRACHEN

Den Spielern ist es erlaubt und sie werden ausdrücklich dazu ermutigt, sich während einer Partie zu besprechen und als Team zusammenzuarbeiten, um die beste Vorgehensweise zu planen und umzusetzen. Sie können über alles diskutieren, was sie möchten, einschließlich aller Karten im Spiel und auf ihrer Hand. Sie sind allerdings nicht dazu verpflichtet, die Karten auf ihrer Hand offenzulegen, wenn sie dies nicht möchten.

- Solange eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Wagnis abgehandelt wird, ist es den Spielern nicht erlaubt, sich miteinander zu beraten.

## ADJEKTIVE

Falls ein Fähigkeitstext ein Adjektiv, gefolgt von mehreren Substantiven enthält, gilt das Adjektiv für jeden Begriff in der Aufzählung, falls zutreffend. *Zum Beispiel bezieht sich in dem Ausdruck „jeder spielbereite Charakter und Anhang“ das Wort „spielbereit“ sowohl auf „Charakter“ als auch auf „Anhang“.*

## AKTION

Eine **Aktion** ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit. Spieler dürfen Aktionsfähigkeiten in ihrem eigenen Zug oder auf Bitte eines anderen Spielers in dessen Zug auslösen.

**Siehe auch:** Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit, Spielerzug

## AKTIVER SPIELER

Der Spieler, der in der Spielerphase an der Reihe ist seinen Zug zu machen, ist der aktive Spieler.

**Siehe auch:** Spielerzug

## AKTIVIERUNG

Falls der Schurke angreift oder den Plan vorantreibt, gilt dies als Aktivierung.

- In Schritt 2 der Schurkenphase wird der Schurke ein Mal für jeden Spieler aktiviert. Falls der Spieler, der die Aktivierung abhandelt, in seiner Heldengestalt ist, greift der Schurke an. Falls der Spieler, der die Aktivierung abhandelt, in seiner Alter-Ego-Gestalt ist, treibt der Schurke den Plan voran.
- Einige Kartenfähigkeiten können ebenfalls dazu führen, dass der Schurke angreift oder den Plan vorantreibt. Dies wird ebenfalls als Aktivierung betrachtet.
- Jedes Mal, wenn der Schurke aktiviert wird, wird dem Schurken für diese Aktivierung eine Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben.

**Siehe auch:** Boost, Gegner greift an, Gegner treibt den Plan voran

## ANDAUERENDE EFFEKTE

Einige Kartenfähigkeiten erschaffen Effekte oder Zustände, die das Spiel für eine bestimmte Dauer beeinflussen (z. B. „bis zum Ende der Phase“ oder „bis zum Ende dieses Angriffs“). Solche Effekte werden als andauernde Effekte bezeichnet.

Ein andauernder Effekt wird für die angegebene Dauer so behandelt, als ob er eine konstante Fähigkeit wäre.

- Ein andauernder Effekt bleibt über die Abhandlung der Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, hinaus für die vom Effekt festgelegte Dauer bestehen. Der Effekt beeinflusst das Spiel für die festgelegte Dauer weiter, unabhängig davon, ob die Karte, die den andauernden Effekt erschaffen hat, im Spiel ist oder nicht.
- Falls eine Karte nach der Erschaffung eines andauernden Effekts ins Spiel kommt (oder ihren Status ändert und nun die Kriterien erfüllt, von einem andauernden Effekt betroffen zu sein), ist sie dennoch von diesem andauernden Effekt betroffen.
- Ein andauernder Effekt läuft ab, sobald der durch seine Dauer festgelegte Zeitpunkt erreicht ist. Das bedeutet, dass ein „bis zum Ende der Runde“ andauernder Effekt endet, kurz bevor eine Fähigkeit „am Ende der Runde“ oder ein verzögerter Effekt „am Ende der Runde“ eingeleitet werden kann.
- Ein andauernder Effekt, der am Ende einer bestimmten Zeitspanne abläuft, kann nur während dieser Zeitspanne eingeleitet werden.

## ANGREIFEN, ANGRIFF

Einige Spieleffekte und Kartenfähigkeiten beziehen sich auf einen Angriff. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie ein Angriff stattfinden kann:

- Ein Held kann seine Basiskraft Angriff verwenden, um einen Gegner anzugreifen. Der Held muss erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden. Dies fügt dem Gegner Schaden in Höhe des ANG-Wertes des Helden zu.
- Ein Verbündeter kann seine Basiskraft Angriff verwenden, um einen Gegner anzugreifen. Dies fügt dem Gegner Schaden in Höhe des ANG-Wertes des Verbündeten zu.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit als Angriff gekennzeichnet ist – wie z. B. „**Held – Aktion (Angriff)**“ – gilt das Abhandeln der Fähigkeit als Angriff auf das angegebene Ziel. Sofern im Text der Fähigkeit nicht anders angegeben, wird ein Held beim Verwenden einer solchen Fähigkeit nicht erschöpft.
- Angriffe von Helden und Verbündeten können jeden Gegner zum Ziel haben, es sei denn, eine Kartenfähigkeit (wie z. B. Wache) verhindert, dass ein Gegner angegriffen werden kann.
- Gegner können in Schritt 2 der Schurkenphase angreifen.
- Kartenfähigkeiten können den Schurken und/oder Schergen veranlassen, zu einem anderen Zeitpunkt anzugreifen, falls die Fähigkeit den Schurken oder den Schergen ausdrücklich anweist anzugreifen.

**Siehe auch:** Gegner greift an

## ANHANG

Ein Anhang ist ein Begegnungskartentyp.

Sobald ein Anhang ins Spiel kommt, wird er an eine andere Karte oder ein anderes Spielelement angehängt.

- Falls ein Anhang an den Schurken angehängt wird, kann er die ANG- und/oder PLA-Werte des Schurken modifizieren. Dies wird durch die Werte in den zugehörigen Feldern auf der Anhangkarte angegeben.

**Siehe auch:** Anhängen an

## ANHÄNGEN AN

Falls eine Karte die Formulierung „hänge diese Karte an“ verwendet, muss die Karte an das angegebene Spielelement angehängt werden, wenn sie ins Spiel kommt (sie wird teilweise überlappend darunter platziert).

- Sobald eine Karte angehängt ist, bleibt sie so lange im Spiel, bis entweder das Element, an das sie angehängt ist, das Spiel verlässt (in diesem Fall wird die angehängte Karte abgelegt) oder ein Fähigkeits- oder Spieleffekt dazu führt, dass die angehängte Karte das Spiel verlässt.
- Eine angehängte Karte wird unabhängig von dem Spielelement, an das sie angehängt ist, erschöpft und spielbereit gemacht.
- Ob eine Karte mit der Formulierung „hänge diese Karte an“ an ein Spielelement angehängt werden darf, wird nur zum Zeitpunkt des Anhängens überprüft, später nicht mehr. Falls diese erste Überprüfung ergibt, dass die Karte nicht angehängt werden darf, so verbleibt sie in ihrem vorherigen Zustand oder ihrer vorherigen Spielzone. Kann sie dort nicht verbleiben, wird sie abgelegt.

## ANWENDUNGEN

**Siehe:** Schlüsselwörter

## AUFDECKEN, BEGEGNUNGSKARTE AUFDECKEN

In Schritt 4 der Schurkenphase deckt jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) alle verdeckten Begegnungskarten auf, die ihm zugeteilt wurden, und handelt sie ab, eine Karte nach der anderen.

Um eine Begegnungskarte aufzudecken, dreht der Spieler die Karte auf ihre Bildseite um und handelt sie ab, einschließlich aller Schlüsselwörter und „**Sobald aufgedeckt**“-Effekte. Die aufgedeckten Begegnungskarten werden je nach ihrem Kartentyp wie folgt abgehandelt:

Falls die aufgedeckte Karte ...

- ein **Anhang** ist, kommt er an das Spielelement angehängt ins Spiel, das in seinem Text angegeben ist.
- ein **Scherge** ist, kommt er mit dem Spieler im Kampf ins Spiel, der die Karte aufdeckt.
- ein **Verrat** ist, werden dessen Effekte abgehandelt und die Karte wird abgelegt.
- eine **Umgebung** ist, kommt sie neben dem Schurken ins Spiel.
- ein **Nebenplan** ist, kommt er neben dem Hauptplan ins Spiel.
- eine **Verpflichtung** ist, wird sie dem Spieler gegeben, welchen die Karte angibt, und dieser Spieler handelt deren Text ab.

Falls ein Spieler vom Text einer Karte angewiesen wird, eine Begegnungskarte vom Begegnungsdeck oder einer anderen Spielzone aufzudecken, wird dasselbe Verfahren zur Abhandlung der Karte angewendet.

## AUFGEDRUCKT

Das Wort „aufgedruckt“ bezieht sich auf den Text, das Merkmal oder den Wert, der auf der Karte tatsächlich aufgedruckt ist.

**Siehe auch:** Basiswert, Modifikatoren

## AUFHEBEN

Einige Kartenfähigkeiten können Karten- oder Spieleffekte aufheben.

- Aufheben-Fähigkeiten unterbrechen die Einleitung von Effekten und verhindern somit, dass die Effekte eingeleitet werden.
- Werden die Effekte einer Fähigkeit aufgehoben, gilt die Fähigkeit (abgesehen von ihren Effekten) trotzdem als eingeleitet, und alle Kosten müssen trotzdem bezahlt werden. Nur die Einleitung der Effekte wird verhindert und die Effekte werden nicht abgehandelt.
- Falls die Effekte einer Ereigniskarte aufgehoben werden, gilt die Karte weiterhin als gespielt, und sie wird abgelegt.
- Falls die Effekte einer Verratskarte aufgehoben werden, gilt die Karte immer noch als aufgedeckt, und sie wird immer noch auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

**Siehe auch:** Fähigkeit

## AUS DEM SPIEL ENTFERNT

Eine Karte, die aus dem Spiel entfernt wurde, wird beiseitegelegt und interagiert für den Zeitraum, in dem sie entfernt ist, in keiner Weise mit dem Spiel. Falls es keinen bestimmten Zeitraum gibt, gilt eine Karte, die aus dem Spiel entfernt wurde, bis zum Ende des Spiels als entfernt.

- Der Zustand „Aus dem Spiel entfernt“ bedeutet, dass sich etwas nicht im Spiel befindet.

**Siehe auch:** Im Spiel und nicht im Spiel

## AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT

Eine ausgelöste Fähigkeit wird durch einen fett gedruckten Timing-Auslöser angezeigt, gefolgt von einem Doppelpunkt und dem Rest des Fähigkeitstextes.

- Eine ausgelöste Fähigkeit auf einer Spielerkarte kann nur eingeleitet werden, falls ihr Effekt von sich aus die Möglichkeit hat, den Spielzustand zu ändern. Dabei werden die Folgen der Bezahlung der Kosten oder zukünftiger Reaktionen auf den Effekt nicht berücksichtigt.
- Sofern das Wort „**Erzwungen**“ nicht vorangestellt ist, sind alle Aktionen und Reaktionsfähigkeiten freiwillig.
- Erzwungene Fähigkeiten, „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeiten und „**Sobald besiegt**“-Fähigkeiten werden vom Spiel zum entsprechenden Auslösezeitpunkt der Fähigkeit ausgelöst.
- Falls der fett gedruckte Timing-Auslöser einer Fähigkeit das Wort „**Held**“ oder „**Alter Ego**“ enthält, kann die Fähigkeit nur verwendet werden, falls sich der Spieler, der die Fähigkeit auslöst, in der angegebenen Gestalt befindet.
- Falls ein Timing-Auslöser mit Doppelpunkt in Anführungszeichen steht, ist der Text in Anführungszeichen selbst kein Timing-Auslöser, sondern bezieht sich stattdessen auf andere Fähigkeiten mit diesem Auslöser.

**Siehe auch:** Aktion, Erzwungen, Gleichzeitige Abhandlung, Reaktion, Ressourcenfähigkeit, „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten, „Sobald besiegt“-Fähigkeiten, Spezial, Unterbrechung

## AUSLÖSEBEDINGUNG

Eine Auslösebedingung ist ein spezifisches Vorkommnis, das im Spiel stattfindet. Bei Kartenfähigkeiten ist die Auslösebedingung das Element der Fähigkeit, das auf ein solches Vorkommnis verweist und den Zeitpunkt angibt, zu dem die Fähigkeit verwendet werden darf. Die Beschreibung der Auslösebedingung einer Fähigkeit folgt normalerweise auf die Worte „sobald“ oder „nachdem“.

- Falls ein einzelnes Spielvorkommnis mehrere Auslösebedingungen erschafft (z. B. ein einzelner Angriff, der dazu führt, dass ein Charakter sowohl Schaden nimmt als auch besiegt wird), werden diese Auslösebedingungen mit einem einzigen Unterbrechungsfenster und einem einzigen Reaktionsfenster abgearbeitet. In jedem dieser Fenster können Fähigkeiten, die sich auf eine der beiden durch dieses Vorkommnis erschaffene Auslösebedingungen beziehen, in beliebiger Reihenfolge verwendet werden.

**Siehe auch:** Reaktion, Unterbrechung

## AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, falls sein Held/Alter Ego besiegt wird. Dies geschieht normalerweise, sobald die verbleibenden Lebenspunkte des Charakters auf null gesenkt werden.

- Sobald ein Spieler ausscheidet, werden seine Handkarten, alle Karten, die er kontrolliert, und sein Deck auf die Ablagestapel ihrer Besitzer gelegt. Dem Spieler zugeteilte Begegnungskarten werden abgelegt. Alle Gegner, die mit dem Spieler im Kampf sind, verwickeln den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn in einen Kampf und behalten sämtlichen Schaden, alle Marker und alle Statuskarten.
- Scheidet ein Spieler aus, spielen die verbleibenden Spieler die Partie weiter. Ausgeschiedene Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam mit dem Rest der Gruppe, je nachdem, wie diese das Spiel beendet.
- Falls ein Spieler beim Abhandeln einer Fähigkeit ausscheidet, wird die gesamte Fähigkeit fertig abgehandelt.
- Falls alle Spieler ausgeschieden sind, endet das Spiel und die Spieler verlieren.

## BASISWERT

Ein definierter Wert, bevor Modifikatoren angewendet werden. In den meisten Fällen ist es auch der aufgedruckte Wert.

**Siehe auch:** Aufgedruckt, Modifikatoren

## BEDROHUNG

Bedrohungsmarker werden verwendet, um die Menge an Bedrohung auf Plankarten zu erfassen.

**Siehe auch:** Gegner treibt den Plan voran, Hauptplan, Nebenplan, Verhindern, Widerstand leisten



## BEFREUNDET

„Befreundet“ ist ein allgemeiner Begriff, der sich auf alle Karten bezieht, welche die Spieler kontrollieren.

## BEKOMMEN

Falls eine Kartenfähigkeit bewirkt, dass ein Charakter einen bestimmten Wert „bekommt“ (z. B. +1 ANG oder 4 Lebenspunkte), modifiziert die Fähigkeit diesen Wert des Charakters, solange sie aktiv ist.

- Falls eine solche Fähigkeit abläuft oder anderweitig inaktiv wird, kehrt der modifizierte Wert zu dem Wert zurück, den er ohne den Modifikator hätte.
- Falls eine solche Fähigkeit dazu führt, dass ein Charakter Lebenspunkte bekommt, modifiziert die Fähigkeit sowohl die verbleibenden Lebenspunkte des Charakters als auch die maximalen Lebenspunkte des Charakters, solange die Fähigkeit aktiv bleibt.

## BESCHLEUNIGUNGSMARKER

Dieser Marker erhöht die Menge an Bedrohung, die in Schritt 1 der Schurkenphase auf dem Hauptplan platziert wird.

- Falls das Begegnungsdeck leer wird, wird ein Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platziert.

**Siehe auch:** Hauptplan, Leeres Begegnungsdeck, Schurkenphase



## BESCHLEUNIGUNGSSYMBOL

**Siehe:** Nebenplan

## BESIEGT

Falls ein Charakter null oder weniger verbleibende Lebenspunkte hat, oder falls ein Nebenplan keine Bedrohung auf sich hat, ist er besiegt.

- Falls eine Karte besiegt wird, wird sie abgelegt.

**Siehe auch:** Ausscheiden eines Spielers, Lebenspunkte, Schurke wird besiegt

## BESITZ UND KONTROLLE

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, in dessen Deck sich die Karte zu Spielbeginn befunden hat. Das Szenario gilt als Besitzer des Begegnungsdecks und jeder Begegnungskarte.

- Karten kommen unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel. Begegnungskarten gelten als unter der Kontrolle des Szenarios.
- Die Kontrolle über eine Karte bleibt unverändert, es sei denn, eine Fähigkeit veranlasst die Karte ausdrücklich zu einem Wechsel der Kontrolle.
- Ein Spieler kontrolliert die Karten in seinen eigenen nicht im Spiel befindlichen Zonen (wie die Hand, das Deck und der Ablagestapel).
- Falls eine Karte, welche die Kontrolle gewechselt hat, das Spiel verlässt, wird die Karte nach der Abhandlung des Spielvorkommnisses, durch das sie das Spiel verlässt, physisch in die entsprechende Nicht-im-Spiel-Zone ihres Besitzers gelegt (Hand, Deck, oder Ablagestapel). Andere Kartenfähigkeiten können mit dieser physischen Platzierung nicht interagieren.
- Falls ein Charakter die Kontrolle wechselt, während er sich im Spiel befindet, bleibt er im selben Zustand (d. h. spielbereit oder erschöpft, beschädigt oder nicht usw.) und wird in die Spielzone des Spielers verschoben, der die Karte nun kontrolliert.

- Wechselt eine Karte die Kontrolle, die Upgrades oder Anhänge angehängt hat, wechseln sie ebenfalls die Kontrolle und werden vom neuen Spieler kontrolliert.
- Falls kein Zeitraum angegeben ist, bleibt der Wechsel der Kontrolle so lange bestehen, wie die Karte im Spiel ist.

## BETÄUBEN, BETÄUBT

Falls eine Fähigkeit einen Charakter „betäubt“, wird diesem Charakter eine Betäubt-Statuskarte gegeben.

**Siehe auch:** Statuskarten

## BOOST

Jedes Mal, wenn der Schurke angreift oder den Plan vorantreibt, wird dem Schurken eine verdeckte Karte vom Begegnungsdeck als Boost-Karte gegeben.



**BOOST-SYMBOL**

Während der Aktivierung des Schurken werden alle Boost-Karten auf dem Schurken nacheinander umgedreht (falls er angreift, geschieht dies, nachdem ein möglicher Verteidiger erklärt worden ist). Die Anzahl der Boost-Symbole auf den Karten wird für diese Aktivierung zum ANG-Wert des Schurken (falls der Schurke angreift) oder zum PLA-Wert des Schurken (falls er den Plan vorantreibt) hinzugezählt. Die Boost-Symbole befinden sich unten rechts auf der Karte.

Falls sich im Boost-Feld ein Stern-Symbol befindet, bedeutet das, dass die Karte eine Boost-Fähigkeit besitzt, die im Textfeld der Karte unterhalb der Trennlinie beschrieben wird. Sie wird gelesen und abgehandelt, sobald die Karte umgedreht wird.

- Ein Stern-Symbol gilt selbst nicht als Boost-Symbol und trägt nicht zum ANG- oder PLA-Wert des Schurken bei.
- Auf einer Karte, die als Boost-Karte abgehandelt wird, ist nur der Fähigkeitstext unterhalb der Trennlinie aktiv.
- Falls zusätzliche Boost-Karten für eine Aktivierung abgehandelt werden, sind die Boost-Symbole kumulativ und alle Boost-Fähigkeiten auf diesen Karten werden abgehandelt.
- Nachdem eine Boost-Karte für eine Aktivierung angewendet worden ist, wird sie abgelegt.

**Siehe auch:** Gegner greift an, Gegner treibt den Plan voran, Stern-Symbol

## CHARAKTER

Helden, Alter Egos, Verbündete, Schurken und Schergen sind alles Charaktere.

## DANN

Falls der Effekttext einer Fähigkeit das Wort „dann“ enthält, muss der Text vor dem Wort „dann“ vollständig wahr sein oder abgehandelt werden, bevor der Rest des nach dem Wort „dann“ beschriebenen Effekts abgehandelt werden kann.

- Falls der vor dem „dann“ stehende Text eines Effekts vollständig abgehandelt wird, muss auch versucht werden, den nach dem „dann“ stehenden Text des Effekts abzuhandeln.
- Falls der vor dem „dann“ stehende Text eines Effekts nicht vollständig abgehandelt wird, wird nicht versucht, den nach dem „dann“ stehenden Text abzuhandeln.

## DURCHSUCHEN/SUCHEN

Sobald ein Spieler angewiesen wird, nach einer Karte zu suchen, darf er sich alle Karten in der durchsuchten Zone ansehen.

Falls der Spieler eine Karte findet, die den Suchkriterien entspricht, fügt er diese Karte der Spielzone hinzu, die in den Anweisungen zum Sucheffekt angegeben ist.

- Falls der Spieler mehrere Karten findet, die den Suchkriterien entsprechen, wählt er eine von diesen.
- Karten, nach denen gesucht wird, verlassen die durchsuchte Zone nicht.
- Nach der Vollendung einer Fähigkeit, die ein ganzes Deck durchsucht, wird das Deck gemischt.

## DÜRFEN

Eine Form des Wortes „dürfen“ zeigt an, dass ein bestimmter Spieler die Möglichkeit hat, den Text, der darauf folgt, abzuhandeln. Falls kein bestimmter Spieler angegeben ist, wird die Möglichkeit dem Spieler gewährt, der die Karte kontrolliert, auf der die Fähigkeit angegeben ist.

## EFFEKT

**Siehe:** Fähigkeit, Kosten

## EINGESCHRÄNKT

**Siehe:** Schlüsselwörter

## EINZIGARTIG

Eine Karte mit einem †-Symbol vor ihrem Namen ist einzigartig.

- Die Spieler dürfen als Gruppe nur ein Exemplar jeder einzigartigen Karte (nach Name) im Spiel haben.
- Ein Spielerdeck darf nicht mehr als ein Exemplar jeder einzigartigen Karte (nach Name) enthalten. Die Identitätskarte wird dabei mitberücksichtigt.

Im Marvel-Universum ist es möglich, dass mehrere Personen den gleichen Namen tragen. *(Zum Beispiel kann mehr als eine Person den Namen „Captain America“ tragen, aber es gibt nur einen Steve Rogers.)* Aus diesem Grund kann ein Vergleich von Alter Egos und/oder Untertiteln zweier Karten zu den folgenden Ausnahmen von den oben genannten Regeln zur Einzigartigkeit führen:

- Falls zwei Identitäten den gleichen Namen tragen, aber beide ein unterschiedliches Alter Ego haben, können sie im Spiel koexistieren.
- Falls zwei einzigartige Verbündete den gleichen Namen tragen, aber jeweils einen anderen Untertitel haben, können sie in einem Spielerdeck und im Spiel koexistieren.
- Falls ein Held und ein einzigartiger Verbündeter den gleichen Namen tragen, aber das Alter Ego und der Untertitel unterschiedlich sind, können sie beim Deckbau und im Spiel koexistieren.

## ENDE DER SPIELERPHASE

Die folgenden Schritte werden durchgeführt, um die Spielerphase zu beenden:

1. In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen. Falls ein Spieler mehr Karten als sein Handlimit hat, muss er Karten bis zu seinem Handlimit ablegen.

2. Alle Spieler ziehen gleichzeitig bis zu ihrem Handlimit nach.
3. Alle Spieler machen gleichzeitig alle ihre Karten spielbereit.

## EREIGNIS

Ein Ereignis ist ein Spielerkartentyp. Ein Ereignis wird in der Regel für einen sofortigen Effekt gespielt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Ereigniskarte spielt, werden ihre Kosten bezahlt, ihre Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) und die Karte wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, nachdem diese Effekte abgehandelt (oder aufgehoben) worden sind.

- Falls die Effekte eines Ereignisses aufgehoben werden, gilt die Karte weiterhin als gespielt und ihre Kosten bleiben bezahlt. Nur die Effekte werden aufgehoben.
- Das Spielen einer Ereigniskarte von der Hand ist für einen Spieler immer freiwillig, es sei denn, das Ereignis verwendet eine Form von „müssen“ in seinen Spielanweisungen.
- Eine Ereigniskarte kann nicht gespielt werden, falls die Abhandlung ihres Effekts (abgesehen von den Kosten) keine Möglichkeit hat, den Spielzustand zu ändern.

## ERHALTEN

Falls eine Karte eine Eigenschaft „erhält“ (z. B. ein Merkmal, ein Schlüsselwort oder einen Fähigkeitstext), funktioniert die Karte so, als ob sie die erhaltene Eigenschaft besitzen würde. „Erhaltene“ Eigenschaften gelten nicht als auf der Karte „aufgedruckt“.

## ERHOLUNG

Erholung ist eine Basiskraft, die ein Spieler in seiner Alter-Ego-Gestalt verwenden kann. Um sich zu erholen, erschöpft der Spieler sein Alter Ego und heilt Lebenspunkte in Höhe seines ERH-Wertes.

**Siehe auch:** Heilen

## ERLITTENER SCHADEN

Erlittener Schaden bezieht sich auf die Differenz zwischen den maximalen Lebenspunkten eines Charakters und seinen verbleibenden Lebenspunkten.

- Der erlittene Schaden eines Helden oder Schurken wird folgendermaßen berechnet (unter Verwendung eines Lebenspunktezählers): Von den maximalen Lebenspunkten des Charakters (der aufgedruckte Wert, modifiziert durch Kartenfähigkeiten oder Spieleffekte) werden seine verbleibenden Lebenspunkte (wie durch den Zähler angezeigt) abgezogen.
- Der erlittene Schaden auf einem Verbündeten oder Schergen ist gleich dem Gesamtwert aller Schadensmarker auf der Karte.

**Siehe auch:** Verbleibende Lebenspunkte

## ERSATZEFFEKTE

Ein Ersatzeffekt ist ein Effekt, der die Umsetzung einer Abhandlung durch eine andere Art der Umsetzung dieser Abhandlung ersetzt. Die meisten Ersatzeffekte sind Unterbrechungsfähigkeiten in der Form: „Sobald [Auslösebedingung] eintreten würde, tue stattdessen [Ersatzeffekt].“ Nachdem alle Reaktionen auf die ursprüngliche Auslöse-

bedingung abgehandelt worden sind und es an der Zeit ist, die Auslösebedingung selbst abzuhandeln, wird stattdessen der Ersatzeffekt abgehandelt.

- Falls mehrere Ersatzeffekte für dieselbe Auslösebedingung eingeleitet werden, ist der zuletzt eingeleitete Ersatzeffekt derjenige, der für die Abhandlung der Auslösebedingung verwendet wird.

## ERSCHÖPFT

Wird eine Karte erschöpft, wird sie um 90 Grad gedreht.

- Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis die Karte wieder spielbereit gemacht worden ist. Karten werden normalerweise durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit spielbereit gemacht.
- Kartenfähigkeiten auf erschöpften Karten bleiben aktiv und können weiterhin mit dem Spiel interagieren. Falls jedoch eine bereits erschöpfte Karte erschöpft werden muss, um die Kosten für die Verwendung ihrer Fähigkeit zu bezahlen, kann diese Fähigkeit nicht verwendet werden, bis die Karte wieder spielbereit gemacht worden ist.

**Siehe auch:** Spielbereit

## ERSTSCHLAG

**Siehe:** Schlüsselwörter

## ERZEUGEN

**Siehe:** Ressource

## ERZFEIND

Für jeden Helden im Spiel gibt es ein zugehöriges Erzfeind-Set. Während eines Szenarios kann es passieren, dass dieses Set ins Spiel gebracht wird.

Zu Spielbeginn legt jeder Spieler die Karten seines zugehörigen Erzfeind-Sets als nicht im Spiel befindlich beiseite. Bestimmte Karten, die vom Begegnungsdeck gezogen werden, geben den Spielern Anweisungen, wie das Erzfeind-Set ins Spiel gebracht wird.

**Siehe auch:** Schlüsselwörter

## ERZWUNGEN

„**Erzwungen**“ ist ein fett gedruckter Auslöser. Falls er einer fett gedruckten ausgelösten Fähigkeit vorangestellt ist, ist die Einleitung dieser Fähigkeit verpflichtend.

- Bei jeder Auslösebedingung haben erzwungene Unterbrechungen Vorrang und werden vor nicht-erzwungenen Unterbrechungen eingeleitet. Erzwungene Reaktionen haben Vorrang und werden vor nicht-erzwungenen Reaktionen eingeleitet.
- Falls zwei oder mehr erzwungene Fähigkeiten im selben Moment eingeleitet werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten eingeleitet werden, unabhängig davon, wer die Karten mit diesen Fähigkeiten kontrolliert.
- Jede erzwungene Fähigkeit muss so vollständig wie möglich abgehandelt werden, bevor die nächste erzwungene Fähigkeit, die durch dieselbe Auslösebedingung ausgelöst wird, eingeleitet werden kann.

**Siehe auch:** Ausgelöste Fähigkeit

## FÄHIGKEIT, KARTENFÄHIGKEIT

Eine Fähigkeit ist der besondere Text einer Karte, der sich auf das Spielgeschehen auswirkt.

- Kartenfähigkeiten interagieren nur mit Karten, die im Spiel sind, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf eine nicht im Spiel befindliche Zone oder ein nicht im Spiel befindliches Element.
  - Kartenfähigkeiten auf Helden-, Alter-Ego-, Verbündeten-, Upgrade- und Vorteilskarten dürfen nur verwendet werden, falls die Karte im Spiel ist, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf die Verwendung aus einem nicht im Spiel befindlichen Zustand heraus. Ereigniskarten hingegen interagieren immer, gemäß den Regeln ihres Kartentyps, aus einer nicht im Spiel befindlichen Zone heraus mit dem Spiel.
  - Eine Fähigkeit kann nur eingeleitet werden, falls ihr Effekt die Möglichkeit hat, den Spielzustand zu ändern. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Bezahlung der Kosten oder die Interaktion mit anderen Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.
  - Hat eine Fähigkeit mehr als einen Satz an Text, wird die Fähigkeit Satz für Satz abgehandelt.
  - Eine Fähigkeit, der ein fett gedruckter Timing-Auslöser, gefolgt von einem Doppelpunkt, vorangestellt ist, wird als ausgelöste Fähigkeit bezeichnet. Eine Fähigkeit ohne einen fett gedruckten Timing-Auslöser wird als konstante Fähigkeit bezeichnet.
  - Das Abhandeln der folgenden Fähigkeitstypen ist verpflichtend: konstante Fähigkeiten, „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten, „Sobald besiegt“-Fähigkeiten, erzwungene Fähigkeiten, Boost-Fähigkeiten und Schlüsselwörter. Falls einer dieser Fähigkeitstypen eine Form von „dürfen“ verwendet, ist der Teil der Fähigkeit, der auf das Wort „dürfen“ folgt, freiwillig.
  - Das Abhandeln der folgenden Fähigkeitstypen ist freiwillig: Aktion, Reaktion, Ressource und Unterbrechung. Der Spieler, der die Karte mit einer freiwilligen Fähigkeit kontrolliert, bestimmt, ob er die Fähigkeit zum entsprechenden Zeitpunkt verwenden will oder nicht.
- Siehe auch:** Adjektive, Andauernde Effekte, Aufheben, Ausgelöste Fähigkeit, Dann, Ersatzeffekte, Fähigkeiten einleiten, Im Spiel und nicht im Spiel, Konstante Fähigkeit, Verzögerte Effekte

## FÄHIGKEITEN EINLEITEN, KARTEN SPIELEN

Sobald ein Spieler eine Karte spielen oder eine ausgelöste Fähigkeit einleiten möchte, muss er zunächst seine Absicht erklären. Dann müssen in der angegebenen Reihenfolge zwei Fragen beantwortet werden:

1. Spieleinschränkungen überprüfen: Kann die Karte zu diesem Zeitpunkt gespielt bzw. die Fähigkeit eingeleitet werden? (Dazu gehört die Überprüfung, ob das Abhandeln des Effekts den Spielzustand ändern könnte.)
2. Kosten bestimmen: Können die Kosten zum Spielen der Karte bzw. zum Einleiten der Fähigkeit unter Berücksichtigung von Modifikatoren bezahlt werden?

Falls beide Fragen mit Ja beantwortet werden können, werden der Reihe nach die folgenden Schritte durchgeführt:

3. Alle Modifikatoren auf die Kosten werden angewendet.

» Weiter auf der nächsten Seite.

4. Die Kosten werden bezahlt. Falls dieser Schritt erreicht wird und die Kosten nicht bezahlt werden können, wird dieser Prozess ohne Bezahlung irgendwelcher Kosten abgebrochen.
5. Alle für das Abhandeln der Karte erforderlichen „Wähle“-Entscheidungen werden getroffen.
6. Das Spielen der Karte beginnt bzw. es wird versucht, die Effekte der Fähigkeit einzuleiten.
7. Die Karte wird gespielt bzw. die Fähigkeit (falls sie in Schritt 6 nicht aufgehoben wurde) wird abgehandelt. Die Karte kommt ins Spiel oder, falls es sich um eine Ereigniskarte handelt, ihre Effekte werden abgehandelt und sie wird dann auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
  - Falls einer der obigen Schritte die Auslösebedingung einer Unterbrechungsfähigkeit eintreten lassen würde, darf die Fähigkeit – kurz bevor diese Auslösebedingung eintritt – eingeleitet werden.
  - Falls einer der obigen Schritte die Auslösebedingung einer Reaktionsfähigkeit eintreten lassen würde, darf die Fähigkeit sofort eingeleitet werden, nachdem diese Auslösebedingung eingetreten ist.
  - Falls sich die eingeleitete Fähigkeit auf einer Karte im Spiel befindet und diese Karte während des hier beschriebenen Prozesses das Spiel verlässt, wird der Prozess dadurch nicht gestoppt. Das geschieht nur, falls die Kosten der Fähigkeit nicht mehr bezahlt werden können, weil die Karte das Spiel verlassen hat.

**Siehe auch:** Fähigkeit, Kosten, Spieleinschränkungen und -berechtigungen

## FOLGESCHADEN

Nachdem ein Verbündeter angegriffen hat, nimmt er Folgeschaden in Höhe der Anzahl der Symbole unter seinem ANG-Feld.

Nachdem ein Verbündeter Widerstand geleistet hat, nimmt er Folgeschaden in Höhe der Anzahl der Symbole unter seinem WID-Feld.

## GEDANKENSTRICH

Falls die Kraft eines Charakters (ANG, ERH, WID usw.) einen Gedankenstrich (–) als Wert hat, kann der Charakter nicht erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden.

## GEFAHRENSYMBOL

**Siehe:** Nebenplan

## GEGNER, GEGNERISCH

Ein Gegner ist ein Scherge oder Schurke.

Wird das Wort „gegnerisch“ als Beschreibung verwendet, bezieht es sich auf Spielelemente, die zum Szenario gehören, z. B.: „gegnerische Karten“ oder „gegnerische Fähigkeiten“.

## GEGNER GREIFT AN

Die folgenden Schritte werden durchgeführt, um den Angriff eines Gegners abzuhandeln:

1. Falls ein Schurke angreift, wird ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben. (Falls ein Scherge angreift, wird dieser Schritt übersprungen.)
2. Falls ein Spieler verteidigen möchte, erschöpft er einen Helden oder Verbündeten als Verteidiger. Verteidigt ein

Spieler, der nicht Ziel des Angriffs ist, wird der verteidigende Spieler zum neuen Ziel des Angriffs.

3. Falls ein Schurke angreift, wird jede Boost-Karte des Schurken nacheinander umgedreht. Der ANG-Wert des Schurken wird für jedes Boost-Symbol auf den Karten um 1 erhöht. Nachdem eine Karte umgedreht worden ist, werden alle Boost-Effekte abgehandelt, die durch das Stern-Symbol im Boost-Feld angegeben werden. Nachdem eine Boost-Karte abgehandelt worden ist, wird sie abgelegt. (Falls ein Scherge angreift, wird dieser Schritt übersprungen.)
4. Der Angriff fügt Schaden in Höhe des modifizierten ANG-Wertes des angreifenden Schurken oder Schergen wie folgt zu:
  - Falls ein **Held gegen den Angriff verteidigt**, wird der Schaden um den VER-Wert dieses Helden gesenkt und der verbleibende Schaden des Angriffs wird diesem Helden zugefügt.
  - Falls ein **Verbündeter gegen den Angriff verteidigt**, wird sämtlicher Schaden des Angriffs dem Verbündeten zugefügt. (Falls der Verbündete durch den Angriff besiegt wird, wird überschüssiger Schaden nicht auf den Helden übertragen.)
  - Falls **kein Charakter gegen den Angriff verteidigt**, gilt der Angriff als unverteidigt. Sämtlicher Schaden des Angriffs wird dem Helden zugefügt, der diese Aktivierung abhandelt.

**Siehe auch:** Aktivierung, Boost, Schurkenphase, Verteidigen

## GEGNER TREIBT DEN PLAN VORAN

Falls ein Gegner angewiesen wird, den Plan voranzutreiben, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Falls ein Schurke den Plan vorantreibt, wird ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben. (Falls ein Scherge den Plan vorantreibt, wird dieser Schritt übersprungen.)
2. Falls ein Schurke den Plan vorantreibt, wird jede Boost-Karte des Schurken nacheinander umgedreht. Der PLA-Wert des Schurken wird für jedes Boost-Symbol auf den Karten um 1 erhöht. Nachdem eine Karte umgedreht worden ist, werden alle Boost-Effekte abgehandelt, die durch das Stern-Symbol im Boost-Feld angegeben werden. Nachdem eine Boost-Karte abgehandelt worden ist, wird sie abgelegt. (Falls ein Scherge den Plan vorantreibt, wird dieser Schritt übersprungen.)
3. Es wird Bedrohung in Höhe des modifizierten PLA-Wertes des Schurken oder Schergen, der den Plan vorantreibt, auf dem Hauptplan platziert.

**Siehe auch:** Aktivierung, Boost, Schurkenphase

## GESTALT, GESTALT WECHSELN

Ein Spieler befindet sich jederzeit in einer von zwei Gestalten: Held oder Alter-Ego. Dies wird durch die Identitätskarte des Spielers angezeigt.

- Jeder Spieler darf ein Mal pro Runde in seinem Zug die Gestalt wechseln, indem er seine Identitätskarte umdreht.
- Wenn ein Spieler die Gestalt wechselt, ändert sich nur die Gestalt. Der Charakter behält seinen erlittenen Schaden, seine Statuskarten, andauernde Effekte, Anhänge und Marker. Außerdem bleibt er in seinem aktuellen Zustand (spielbereit oder erschöpft).

- Falls eine Kartenfähigkeit dazu führt, dass er die Gestalt wechselt, wird dies nicht auf den einen freiwilligen Gestaltwechsel angerechnet, der in dieser Runde im Zug des Spielers erlaubt ist.
- Solange der Spieler sich in Heldengestalt befindet, interagieren Kartenfähigkeiten, die mit seinem Alter Ego interagieren, nicht mit seiner Identität.
- Solange der Spieler sich in Alter-Ego-Gestalt befindet, interagieren Kartenfähigkeiten, die mit seinem Helden interagieren, nicht mit seiner Identität.

**Siehe auch:** Identität

## GEWINNEN, DAS SPIEL GEWINNEN

Falls die Spieler den letzten Schurkenabschnitt besiegt haben, gewinnen sie das Spiel. Wird der letzte Abschnitt des Hauptplandecks vollendet, gewinnt der Schurke das Spiel.

## GLEICHZEITIGE ABHANDLUNG

Falls zwei oder mehrere Effekte mit dem gleichen fett gedruckten Timing-Auslöser gleichzeitig abgehandelt werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der die Effekte abgehandelt werden.

## HANDLIMIT

Jeder Spieler überprüft sein Handlimit am Ende der Spielerphase, indem er entweder bis zu seinem Handlimit Karten ablegt oder bis zu seinem Handlimit Karten nachzieht.

**Siehe auch:** Ende der Spielerphase

## HAUPTPLAN

Ein Hauptplan ist ein Begegnungskartentyp. Der Hauptplan stellt das Hauptziel des Schurken dar.

Falls die Menge an Bedrohung auf einem Hauptplan gleich oder größer als deren Ziel-Bedrohungswert ist, rückt das Plandeck vor. Der Plan wird aus dem Spiel entfernt und das Hauptplandeck rückt zu seinem nächsten Abschnitt vor.

**Falls der Schurke den letzten Abschnitt des Hauptplandecks vollendet, gewinnt der Schurke das Spiel.**

- In Schritt 1 der Schurkenphase wird die im Beschleunigungsfeld des Hauptplans (rechte untere Ecke) angegebene Menge an Bedrohung auf diesem Plan platziert. Dieser Wert wird von allen aktiven Beschleunigungsmarkern und -symbolen modifiziert.
- Sobald das Hauptplandeck vorrückt, wird überschüssige Bedrohung vom vorherigen Abschnitt nicht auf den neuen Abschnitt übertragen.
- Sobald das Hauptplandeck vorrückt, werden darauf befindliche Beschleunigungsmarker auf den neuen Abschnitt übertragen.

## HEILEN

Falls eine Fähigkeit einen Charakter heilt, kann Schaden, den dieser Charakter erlitten hat, von ihm entfernt werden.

- Ein Heilungseffekt kann einen Charakter nur bis zu seinen maximalen Lebenspunkten heilen, es sei denn, der Effekt besagt ausdrücklich, dass er den Charakter über sein Maximum hinaus heilen kann.

**Siehe auch:** Bekommen, Lebenspunkte

## IDENTITÄT

Eine Identität ist ein Spielerkartentyp. Die Identitätskarte repräsentiert den Charakter eines Spielers.

Die Identitätskarte eines Spielers ist eine doppelseitige Karte, die seinen Helden auf der einen Seite und sein Alter Ego auf der anderen Seite darstellt. Die offen liegende Seite zeigt die Gestalt (Held oder Alter Ego) an, in der sich der Spieler gerade befindet.

- Jeder Spieler beginnt das Spiel in seiner Alter-Ego-Gestalt.
- Falls sich eine Karte auf einen Helden oder ein Alter Ego mit Namen bezieht, bezieht sie sich nur auf die Identität mit diesem Namen und nicht auf die andere Seite der Karte.

**Siehe auch:** Gestalt

## IM KAMPF

Wenn ein Scherge ins Spiel kommt, verwickelt er einen Spieler in einen Kampf und wird vor dessen Spielzone gelegt.

Sofern der Scherge oder der Effekt, der den Schergen ins Spiel bringt, nichts anderes besagt, verwickelt er den Spieler in einen Kampf, der die aktuelle Begegnungskarte abhandelt.

- Ein Scherge, der mit einem Spieler im Kampf ist, bleibt so lange mit demselben Spieler im Kampf, bis der Scherge besiegt oder aus dem Spiel entfernt wird oder eine Kartenfähigkeit dazu führt, dass er in einen Kampf mit einem anderen Spieler verwickelt wird.

## IM SPIEL UND NICHT IM SPIEL

Nicht-Ereigniskarten, die gespielt oder ins Spiel gebracht wurden, befinden sich „im Spiel“, bis eine Kartenfähigkeit oder ein anderer Spieleffekt sie aus dem Spiel entfernt. Die oberste Karte des Schurkendecks und die oberste Karte des Hauptplandecks befinden sich ebenfalls im Spiel.

Karten auf der Hand, im Deck und im Ablagestapel eines Spielers sowie Karten im Begegnungsdeck, im Begegnungs-Ablagestapel und verdeckte Karten im Schurkendeck und im Hauptplandeck befinden sich „nicht im Spiel“. Alle Karten, die aus dem Spiel entfernt oder beiseitegelegt wurden, befinden sich ebenfalls nicht im Spiel.

- Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einer nicht im Spiel befindlichen Zone in eine Zone im Spiel verschoben wird.
- Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einer Zone im Spiel in eine nicht im Spiel befindliche Zone verschoben wird.
- Kartenfähigkeiten interagieren nur mit Karten, die im Spiel sind, und können nur auf diese zielen, es sei denn, der Fähigkeitstext bezieht sich ausdrücklich auf eine Zone, die sich nicht im Spiel befindet.
- Kartenfähigkeiten auf allen Kartentypen mit Ausnahme von Ereigniskarten und Verratskarten können nur eingeleitet werden oder das Spiel beeinflussen, solange sie im Spiel sind, es sei denn, sie besagen ausdrücklich, dass sie von einer nicht im Spiel befindlichen Zone aus verwendet werden.
- Ereigniskarten und Verratskarten hingegen werden immer aus einer Zone heraus abgehandelt, die sich nicht im Spiel befindet (gemäß den Regeln, die für diese Kartentypen gelten).

**Siehe auch:** Ins Spiel bringen, Ins Spiel kommen, Spieleinschränkungen und -berechtigungen, Spielen

## IN SPIELERREIHENFOLGE

Falls die Spieler angewiesen werden, eine Reihe von Handlungen „in Spielerreihenfolge“ durchzuführen, führt der Startspieler seinen Teil der Handlungen zuerst durch, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn.

- Falls eine in Spielerreihenfolge durchgeführte Reihe von Handlungen nicht beendet ist, nachdem jeder Spieler seinen Teil der Handlung ein Mal durchgeführt hat, wird die Reihe von Handlungen im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis sie vollendet ist.
- Der Begriff „nächster Spieler“ bezieht sich immer auf den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) in Spielerreihenfolge.

**Siehe auch:** Startspieler

## INDIREKTER SCHADEN

Einige Kartenfähigkeiten können „indirekten Schaden“ zufügen.

Indirekter Schaden, der einem Spieler oder einer Gruppe von Spielern zugefügt wird, muss unter allen Charakteren aufgeteilt werden, die der angegebene Spieler kontrolliert bzw. die die angegebenen Spieler kontrollieren. Bei der Zuweisung von indirektem Schaden kann einem Charakter nicht mehr indirekter Schaden zugewiesen werden, als nötig ist, um ihn zu besiegen.

## INS SPIELBRINGEN

**Siehe:** Spielen

## INS SPIEL KOMMEN

Die Formulierung „ins Spiel kommen“ bezieht sich auf jeglichen Zeitpunkt, an dem eine Karte von einer nicht im Spiel befindlichen Zone in eine im Spiel befindlichen Zone übergeht. Das Spielen einer Karte, das Ins-Spiel-Bringen einer Karte mit Hilfe einer Kartenfähigkeit oder das Aufdecken einer Karte vom Begegnungsdeck sind alles verschiedene Wege, über die eine Karte ins Spiel kommen kann.

**Siehe auch:** Aufdecken, Ins Spiel bringen, Spielen

## JOKER-RESSOURCE

Sobald ein Spieler eine Joker-Ressource erzeugt, muss er angeben, als welcher Ressourcentyp (Energie, Geist oder Körper) sie verwendet wird.

- Wenn Ressourcen nicht für Kosten erzeugt werden, hat eine Joker-Ressource keine andere Eigenschaft als „Joker-Ressource“. In einem solchen Zusammenhang können Joker-Ressourcen nicht als einer der anderen Ressourcentypen interpretiert werden.

## KANN NICHT, KÖNNEN NICHT

Die Begriffe „kann nicht“ und „können nicht“ haben absolute Gültigkeit und können nicht von anderen Fähigkeiten oder Effekten widerrufen werden.

## KARTEN ZIEHEN

Falls ein Spieler angewiesen wird, eine oder mehrere Karten zu ziehen, zieht er diese Karten oben von seinem Deck.

Falls er zwei oder mehr Karten als Ergebnis eines einzelnen Spielschritts oder einer einzelnen Kartenfähigkeit zieht, zieht er diese Karten gleichzeitig.

Der Spieler nimmt die gezogenen Karten auf seine Hand.

Das Handlimit jedes Spielers wird am Ende der Spielerphase überprüft. Hat ein Spieler zu diesem Zeitpunkt mehr Karten auf

der Hand, als sein Handlimit erlaubt, muss er Karten von seiner Hand wählen und ablegen, bis sein Handlimit erreicht ist.

## KARTENTYPEN

Es gibt die folgenden Kartentypen: Anhang, Ereignis, Identität (Held und Alter Ego), Hauptplan, Nebenplan, Ressource, Scherge, Schurke, Umgebung, Upgrade, Verbündeter, Verpflichtung, Verrat und Vorteil.

- Falls eine Fähigkeit den Kartentyp einer Karte ändert, verliert diese Karte alle anderen Kartentypen, die sie möglicherweise besitzt, und funktioniert wie jede andere Karte des neuen Kartentyps.

**Siehe auch:** Anhang III: Kartenaufbau

## KEINE KARTEN MEHR (IM DECK)

**Siehe:** Leeres Begegnungsdeck, Leeres Spielerdeck

## KONSTANTE FÄHIGKEIT

Eine konstante Fähigkeit ist jede Nicht-Schlüsselwort-Fähigkeit, deren Text keinen fett gedruckten Timing-Auslöser enthält, der ihren Fähigkeitstyp definiert. Eine konstante Fähigkeit wird zu dem Zeitpunkt aktiv, wenn ihre Karte ins Spiel kommt, und bleibt aktiv, solange die Karte im Spiel ist.

- Einige konstante Fähigkeiten überprüfen ständig eine bestimmte Bedingung (bezeichnet durch Wörter wie „in“, „falls“ oder „solange“). Die Effekte solcher Fähigkeiten sind immer dann aktiv, wenn die bestimmte Bedingung erfüllt ist.
- Falls mehrere Instanzen der gleichen konstanten Fähigkeit im Spiel sind, wirkt sich jede Instanz unabhängig von den anderen auf das Spiel aus.

## KONTROLLE

**Siehe:** Besitz und Kontrolle

## KOSTEN

Die Ressourcenkosten einer Karte entsprechen dem numerischen Wert, der (in Ressourcen) bezahlt werden muss, um die Karte zu spielen. Einige Fähigkeiten haben im Fähigkeitstext beschriebene Kosten, die bezahlt werden müssen, um die Fähigkeit zu verwenden.

- Ein Pfeilsymbol (→) in einem Fähigkeitstext trennt die Kosten von einem Effekt im folgenden Format: „bezahle die Kosten → handle den Effekt ab“.
- Solange ein Spieler Kosten bezahlt, darf er Ressourcen erzeugen, die über die angegebenen Kosten hinausgehen.
- Alle Ressourcen, die über die erforderlichen Kosten hinaus erzeugt werden, gehen nach der Bezahlung der Kosten verloren.
- Falls mehrere Kosten für eine einzelne Karte oder Fähigkeit bezahlt werden müssen, so müssen die Kosten gleichzeitig bezahlt werden.
- Die Kosten einer Fähigkeit können nicht bezahlt werden, falls das Abhandeln des Effekts jener Fähigkeit den Spielzustand nicht ändern kann.
- Solange ein Spieler Kosten bezahlt, muss er die Kosten mit Karten und/oder Spielelementen bezahlen, die er kontrolliert.
- Falls die Kosten ein nicht im Spiel befindliches Spielelement erfordern, darf ein Spieler zum Bezahlen der Kosten nur Spielelemente verwenden, die in seinen eigenen nicht im Spiel befindlichen Zonen sind.

**Siehe auch:** Fähigkeit, Fähigkeiten einleiten, Schlüsselwörter

## KRISENSYMBOL

**Siehe:** Nebenplan

## LEBENSUNKTE

Jeder Charakter (Held/Alter Ego, Verbündeter, Scherge und Schurke) hat einen Lebenspunktwert. Die Lebenspunkte geben an, wie robust ein Charakter ist.

- Falls ein Held/Alter Ego oder Schurke Schaden nimmt, wird der Schaden angewendet, indem der Lebenspunktezähler des Charakters um den angegebenen Betrag gesenkt wird.
- Falls der Lebenspunktezähler eines Spielers auf null gesenkt wird, ist dieser Spieler besiegt und scheidet aus dem Spiel aus. (Siehe: Ausscheiden eines Spielers.)
- Falls der Lebenspunktezähler eines Schurken auf null gesenkt wird, ist dieser Abschnitt des Schurken besiegt. (Siehe: Schurke wird besiegt.)
- Falls ein Scherge oder Verbündeter Schaden nimmt, wird der Schaden erfasst, indem Schadensmarker auf der Karte platziert werden. Schadensmarker auf einer Karte senken die verbleibenden Lebenspunkte der Karte um den Gesamtwert der Marker. Ein Verbündeter oder Scherge mit null oder weniger verbleibenden Lebenspunkten ist besiegt und wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt. (Siehe: Besiegt.)

**Siehe auch:** Bekommen, Erlittener Schaden, Heilen, Maximale Lebenspunkte, Schaden, Verbleibende Lebenspunkte

## LEERES BEGEGNUNGSDECK

Falls das Begegnungsdeck keine Karten mehr hat, muss der Begegnungs-Ablagestapel sofort zu einem neuen Begegnungsdeck gemischt werden. **Dann wird ein Beschleunigungsmarker neben das Plandeck gelegt.** Dieser Marker platziert in Schritt 1 in jeder Runde der Schurkenphase eine zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan.

- Falls alle Karten vom Begegnungsdeck abgelegt werden, solange eine Fähigkeit das Deck nach einer bestimmten Karte durchsucht, scheitert die Suche der Fähigkeit nach der Karte. Das Deck wird neu gemischt, ein Beschleunigungsmarker wird daneben gelegt und das Spiel wird fortgesetzt. Es werden keine Karten aus dem neu gemischten Deck abgelegt.

**Siehe auch:** Beschleunigungsmarker

## LEERES SPIELERDECK

Falls ein Spielerdeck keine Karten mehr hat, wird der Ablagestapel des Spielers zu einem neuen Deck gemischt. Der Spieler teilt sich sofort eine Karte vom Begegnungsdeck zu.

Falls sich ein Spielerdeck beim Kartenziehen leert und es neu gemischt werden muss, fährt der Spieler fort, Karten vom neu gemischten Deck zu ziehen, bis die angegebene Anzahl erreicht ist. Falls sich sein Deck leert, solange er Karten vom Deck ablegt, muss er keine Karten vom neu gemischten Deck ablegen.

**Siehe auch:** Zuteilen

## MARKER

**Siehe:** Universalmarker

## MAX.

„Max. X pro [Zeitraum]“ legt ein Maximum für alle Exemplare einer Karte (nach Name) für alle Spieler fest. Im Allgemeinen legt dieser Begriff fest, wie oft Exemplare dieser Karte während des festgelegten Zeitraums maximal gespielt werden dürfen.

Falls ein Maximum als Teil einer Fähigkeit erscheint, schreibt es vor, wie oft diese Fähigkeit maximal während des festgelegten Zeitraums eingeleitet werden kann. Dies schließt alle Exemplare der Karte mit dieser Fähigkeit (nach Name) mit ein, auch sie selbst.

- Falls ein Effekt mit einem Maximum aufgehoben wird, wird die Karte dennoch auf das Maximum angerechnet.

„Max. X pro Deck“ beschränkt die Anzahl der Exemplare dieser Karte, die in jedem Spielerdeck enthalten sein dürfen.

„Max. 1 pro Spieler“ ist spieterspezifisch und beschränkt die Anzahl der Exemplare dieser Karte, die jeder Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel kontrollieren darf.

**Siehe auch:** Anhang I: Deckbau

## MAXIMALE LEBENSUNKTE

Die maximalen Lebenspunkte eines Charakters ergeben sich aus seinen Basislebenspunkten plus oder minus aller Lebenspunkte-Modifikatoren, die der Charakter „bekommen“ hat und die auf jenem Charakter aktiv sind.

**Siehe auch:** Basiswert, Bekommen, Lebenspunkte

## MERKMALE

Viele Karten haben ein oder mehrere Merkmale, die oben im Textfeld aufgeführt und in fetter Kursivschrift aufgedruckt sind.

- Merkmale haben keine besonderen Spieleffekte. Stattdessen verweisen einige Kartenfähigkeiten auf Karten, die bestimmte Merkmale besitzen oder nicht besitzen.

## MODIFIKATOREN

Das Spiel überprüft und aktualisiert (falls erforderlich) ständig den Wert jeder variablen Größe, die gerade modifiziert wird.

Immer wenn ein neuer Modifikator angewendet oder entfernt wird, wird das gesamte Ergebnis komplett neu berechnet, ausgehend vom nicht modifizierten Basiswert und unter Beachtung aller aktiven Modifikatoren.

- Bei der Berechnung eines Wertes werden alle Modifikatoren so behandelt, als würden sie gleichzeitig angewendet. Bei der Durchführung der Berechnung werden jedoch alle Modifikatoren, die etwas addieren oder subtrahieren, zuerst berücksichtigt, bevor Modifikatoren angewandt werden, die etwas verdoppeln oder halbieren.
- Falls ein Wert auf eine bestimmte Zahl „festgesetzt“ wird, überschreibt der festsetzende Modifikator alle nicht-festsetzenden Modifikatoren. Falls mehrere festsetzende Modifikatoren in Konflikt stehen, hat der zuletzt abgehandelte festsetzende Modifikator Vorrang.
- Falls ein Wert unter null liegt, nachdem alle aktiven Modifikatoren berücksichtigt worden sind, wird er so behandelt, als wäre er null. Eine Karte kann keine „negativen“ Symbole, Attribute, Merkmale, Kosten oder Schlüsselwörter haben.
- Brüche werden aufgerundet, nachdem alle Modifikatoren angewandt worden sind.

**Siehe auch:** Aufgedruckt, Basiswert

## NACHDEM

Das Wort „nachdem“ bezieht sich auf eine Spielsituation, die gerade beendet worden ist. Viele Reaktionsfähigkeiten verwenden das Wort „nachdem“, um den Zeitpunkt anzugeben, zu dem sie verwendet werden können.

**Siehe auch:** Reaktion

## NACHRÜSTEN

**Siehe auch:** Schlüsselwörter

## NEBENPLAN

Ein Nebenplan ist ein Begegnungskartentyp. Nebenpläne stellen zusätzliche Hindernisse und Ablenkungen dar, mit denen die Helden konfrontiert werden.

Falls ein Nebenplan aufgedeckt wird, kommt er neben dem Hauptplandek ins Spiel.

- Jeder Nebenplan kommt mit einer Menge an Bedrohung ins Spiel, die dem Start-Bedrohungswert der Karte entspricht (unten auf der Karte angegeben).
- Ein Nebenplan verbleibt im Spiel, bis sich keine Bedrohung mehr auf ihm befindet (wodurch er besiegt und abgelegt wird), oder bis eine Kartenfähigkeit den Nebenplan aus dem Spiel entfernt. (*Helden und Verbündete können ihre Basiskraft Widerstand verwenden, um Bedrohung von Nebenplänen zu entfernen. Manche Kartenfähigkeiten bewirken dasselbe.*)

Die folgenden Symbole kennzeichnen verschiedene Effekte, die ein Nebenplan auf das Spiel haben könnte:

Falls ein Nebenplan das Krisensymbol hat, muss der Nebenplan abgelegt werden, bevor Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden kann.



**KRISE**

Für jedes im Spiel befindliche Beschleunigungssymbol wird in Schritt 1 der Schurkenphase eine zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan platziert.



**BESCHLEUNIGUNG**

Für jeden Nebenplan mit dem Gefahrensymbol wird in Schritt 3 der Schurkenphase eine zusätzliche Begegnungskarte zugeteilt. Die zusätzlichen Karten werden in Spielerreihenfolge zugeteilt (die erste zusätzliche Karte an den Startspieler, die zweite an den zweiten Spieler usw.).



**GEFAHR**

## NUR

„Nur X Mal pro [Zeitraum]“ ist eine Einschränkung, die auf einigen Spielerkarten vorkommt. Diese Einschränkungen sind kartenspezifisch. Jedes Exemplar einer Fähigkeit mit einer solchen Einschränkung darf X Mal im angegebenen Zeitraum pro Instanz der Fähigkeit verwendet werden.

- Falls ein Effekt mit einer Einschränkung aufgehoben wird, gilt die Karte immer noch als gespielt bzw. die Fähigkeit als eingeleitet, und sie zählt für die Einschränkung.

## OVERKILL

**Siehe:** Schlüsselwörter

## PLAN

**Siehe:** Gegner treibt den Plan voran, Hauptplan, Nebenplan

## PRO SPIELER (2)

Das 2-Symbol neben einem Wert multipliziert diesen Wert mit der Anzahl der Spieler, die das Szenario gemeinsam **begonnen** haben.

- Falls ein Spieler ausscheidet, ändert sich dieser Wert nicht.

## REAKTION

Eine Reaktionsfähigkeit ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit. Sie wird durch den fett gedruckten Timing-Auslöser „**Reaktion**“ gekennzeichnet. Reaktionsfähigkeiten dürfen ausgeführt werden, nachdem die angegebene Auslösebedingung eingetreten ist, wie im Text der Reaktionsfähigkeit beschrieben.

- Mehrere Reaktionen dürfen aufgrund derselben Auslösebedingung ausgeführt werden.
- Eine Gelegenheit zur Reaktion ergibt sich, unmittelbar nachdem ihre Auslösebedingung abgehandelt worden ist. Gelegenheiten zur Reaktion ergeben sich in Spielerreihenfolge, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.
- Sobald alle Spieler nacheinander auf die Gelegenheit zur Reaktion auf eine Auslösebedingung gepasst haben, können weitere Reaktionen auf diese spezielle Auslösebedingung nicht mehr verwendet werden.

## RESSOURCE

Ressourcen werden verwendet, um die Kosten für das Spielen von Karten und bestimmte Fähigkeitskosten zu bezahlen.

- Ein Spieler kann auf mehreren Wegen Ressourcen erzeugen, um Kosten zu bezahlen: Zum einen, indem er Karten von seiner Hand ablegt, um die Ressource oder die Ressourcen zu erzeugen, die in der unteren linken Ecke der Karte angegeben sind, zum anderen, indem er Kartenfähigkeiten verwendet, die Ressourcen erzeugen.
- Es gibt drei Typen von Ressourcen im Spiel: Energie, Geist und Körper. Joker-Ressourcen können als jede dieser Ressourcentypen verwendet werden.
- Um die Kosten für das Spielen einer Karte zu bezahlen, müssen Ressourcen (mindestens) in Höhe der Kosten erzeugt werden. Für die meisten Karten kann jeder Typ (oder eine Mischung von Typen) von Ressourcen zur Bezahlung dieser Kosten verwendet werden.
- Falls eine Fähigkeit Ressourcenkosten hat, müssen Ressourcen (mindestens) in Höhe dieser Kosten erzeugt werden. Viele Fähigkeiten erfordern bestimmte Ressourcentypen, die in den angegebenen Mengen erzeugt werden müssen, um die Kosten der Fähigkeit zu bezahlen.
- Alle überschüssigen Ressourcen, die über die Kosten einer Karte oder Fähigkeit hinaus erzeugt werden, gehen verloren und können für zukünftige Kosten nicht verwendet werden.

**Siehe auch:** Joker-Ressource, Kosten

## RESSOURCENFÄHIGKEIT

Eine Ressourcenfähigkeit ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit. Sie ist durch den fett gedruckten Timing-Auslöser „**Ressource**“ gekennzeichnet.

- Ein Spieler kann eine von ihm kontrollierte Ressourcenfähigkeit immer dann auslösen, wenn er Ressourcen erzeugt, um Kosten zu bezahlen.

## RESSOURCENKARTEN

Ressourcenkarten sind ein Spielerkartentyp. Ihre primäre Funktion besteht darin, von der Hand eines Spielers abgelegt zu werden, um Ressourcen zu erzeugen.

Diese Karten liefern im Allgemeinen mehr (oder effizienter) Ressourcen als andere Kartentypen, sobald sie von der Hand eines Spielers abgelegt werden, um Ressourcen zu erzeugen.

- Einige Ressourcenkarten haben einen Kartentext, der aktiv ist, solange diese Karte zum Erzeugen von Ressourcen verwendet wird.

## SCHADEN

Schaden senkt die Lebenspunkte eines Charakters. Falls ein Charakter null oder weniger verbleibende Lebenspunkte hat, ist er besiegt.



- Schaden an einem Helden/Alter Ego oder Schurken wird auf einem Lebenspunktezähler festgehalten. Falls ein solcher Charakter Schaden nimmt, wird der Zähler um die Menge an Schaden gesenkt, die er genommen hat.
- Schaden an einem Verbündeten oder Schergen wird mithilfe von Schadensmarkern festgehalten. Falls ein solcher Charakter Schaden nimmt, wird die angegebene Menge an Schadensmarkern auf den Charakter gelegt.

**Siehe auch:** Besiegt, Indirekter Schaden, Lebenspunkte, Verhindern, Verschieben

## SCHERGE

Ein Scherge ist ein Begegnungskartentyp. Schergen repräsentieren Anhänger des Schurken und/oder Feinde der Helden.

Falls ein Scherge ins Spiel kommt, verwickelt er den Spieler in einen Kampf, der die Karte vom Begegnungsdeck aufdeckt oder die Fähigkeit abhandelt, die den Schergen ins Spiel gebracht hat, es sei denn, eine Fähigkeit besagt etwas anderes.

- Falls ein Scherge ins Spiel kommt, bleibt er so lange im Spiel, bis eine Kartenfähigkeit oder ein Spieleffekt dazu führt, dass er das Spiel verlässt.
- Falls ein Scherge null oder weniger verbleibende Lebenspunkte hat, ist er besiegt und wird abgelegt.
- Schergen, die mit einem Spieler im Kampf sind, werden in Schritt 2 der Schurkenphase aktiviert (ein Scherge nach dem anderen), nachdem der Schurke aktiviert worden ist. Falls sich der Spieler, mit dem die Schergen im Kampf sind, in Heldengestalt befindet, greifen diese Schergen an. Falls sich der Spieler, mit dem die Schergen im Kampf sind, in Alter-Ego-Gestalt befindet, treiben diese Schergen den Plan voran.

**Siehe auch:** Im Kampf

## SCHLÜSSELWÖRTER

Ein Schlüsselwort ist ein Attribut, das seiner Karte bestimmte Regeln verleiht. Die folgenden Schlüsselwörter werden im Spiel verwendet:

**Anwendungen (X „Art“)** – Sobald eine Karte mit diesem Schlüsselwort ins Spiel kommt, werden X Universalmarker aus dem Markervorrat auf die Karte gelegt. Das Wort nach dem Wert legt die Art der Anwendungen der Karte fest und gibt ihnen eine Bezeichnung.

Jede Karte mit diesem Schlüsselwort hat auch eine Fähigkeit, deren Kosten zumindest teilweise mit der soeben festgelegten Anwendungsart zu tun haben. Sobald eine solche Fähigkeit eine Anwendung ausgibt, muss ein Marker dieser Art von der Karte entfernt werden.

Nachdem der letzte Marker einer Karte mit dem Schlüsselwort Anwendung ausgegeben (und der Effekt abgehandelt) worden ist, wird die Karte abgelegt.

**Eingeschränkt** – Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei eingeschränkte Karten im Spiel kontrollieren. Falls er jemals mehr als zwei eingeschränkte Karten im Spiel kontrolliert, muss er sofort eingeschränkte Karten, die er kontrolliert, wählen und aus dem Spiel ablegen, bis er nur noch zwei hat.

**Erstschlag** – Nachdem dieser Gegner einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, greift er den Spieler sofort an, falls der Spieler sich in seiner Heldengestalt befindet.

**Nachrüsten** – Nachdem eine Begegnungskarte mit diesem Schlüsselwort aufgedeckt worden ist, deckt der Spieler, der die Karte abhandelt, eine zusätzliche Begegnungskarte auf. Die Abhandlung der ursprünglichen Karte muss zuerst beendet sein, bevor die zusätzliche Karte aufgedeckt wird.

**Overkill** – Falls ein Verbündeter verwendet wird, um gegen einen Angriff mit Overkill zu verteidigen, wird der überschüssige Schaden des Angriffs (Schaden, der über die verbleibenden Lebenspunkte des Verbündeten hinausgeht) dem Helden des Spielers zugefügt, der den Verbündeten kontrolliert, falls möglich.

Falls ein Scherge durch einen Angriff mit Overkill besiegt wird, wird überschüssiger Schaden des Angriffs (Schaden, der über die verbleibenden Lebenspunkte des Schergen hinausgeht) dem Schurken zugefügt.

**Wache** – Solange ein beliebiger Scherge mit diesem Schlüsselwort mit einem Spieler im Kampf ist, kann er Schurken ohne dieses Schlüsselwort nicht angreifen.

**Wagnis** – Solange ein Spieler eine Karte mit diesem Schlüsselwort abhandelt, kann er sich nicht mit anderen Spielern beraten und andere Spieler können keine Karten spielen oder Fähigkeiten auslösen.

**Vergeltung X** – Nachdem dieser Charakter angegriffen worden ist, wird dem Angreifer X Schaden zugefügt. Der Charakter muss den Angriff überleben, um diesen Schaden zufügen zu können. (X ist der Wert hinter dem Schlüsselwort.)

**Zähigkeit** – Sobald dieser Charakter ins Spiel kommt, wird eine Zäh-Statuskarte auf ihn gelegt.

## SCHURKE, SCHURKENDECK

Ein Schurke ist ein Begegnungskartentyp. Er stellt den Hauptgegner dar, den die Spieler in einem Szenario zu besiegen versuchen.

Der Schurke wird durch ein Deck dargestellt, das aus einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Abschnitten bestehen kann. Die Spieler besiegen den Schurken, indem sie die Lebenspunkte jedes Abschnitts des Schurkendecks auf null senken.

- Der Schurke wird in Schritt 2 der Schurkenphase ein Mal pro Spieler aktiviert. Falls sich der Spieler, der die Aktivierung abhandelt, in seiner Heldengestalt befindet, greift der Schurke an. Falls sich der Spieler, der die Aktivierung abhandelt, in seiner Alter-Ego-Gestalt befindet, treibt der Schurke den Plan voran.

**Siehe auch:** Gegner greift an, Gegner treibt den Plan voran, Schurke wird besiegt

## SCHURKE WIRD BESIEGT

Falls der Lebenspunkteähler des Schurken auf null gesenkt wird, haben die Spieler diesen Abschnitt des Schurken besiegt.

Der aktuelle Abschnitt des Schurkendecks wird aus dem Spiel entfernt. Der nächste, darauffolgende Abschnitt des Schurkendecks wird aufgedeckt. Der Lebenspunkteähler des Schurkendecks wird auf den auf dem Abschnitt angegebenen Wert eingestellt.

**Falls der letzte Abschnitt des Schurkendecks besiegt wird, gewinnen die Spieler das Spiel.**

- Überschüssiger Schaden, der beim Sieg über einen Schurkenabschnitt zugefügt wird, überträgt sich nicht auf den neuen Abschnitt.
- Anhänge, Statuskarten und alle Marker (außer Schadensmarker) auf einem Schurken werden auf den neuen Abschnitt übertragen.

## SCHURKENPHASE

Die Schritte der Schurkenphase sind:

1. Die im Beschleunigungsfeld des Hauptplans angegebene Menge an Bedrohung wird auf dem Plan platziert. Falls Beschleunigungssymbole oder -marker aktiv sind, wird zu diesem Zeitpunkt zusätzliche Bedrohung in Höhe der Anzahl solcher Symbole und Marker ebenfalls platziert.
2. Der Schurke wird ein Mal pro Spieler aktiviert. Bei jeder Aktivierung werden alle Schergen, die mit dem Spieler im Kampf sind, ebenfalls aktiviert.
3. Jedem Spieler wird eine Begegnungskarte zugeteilt. Für jedes Gefahrensymbol auf einer im Spiel befindlichen Karte wird eine zusätzliche Karte zugeteilt. Diese zusätzlichen Karten werden in Spielerreihenfolge zugeteilt.
4. Die Spieler decken die ihnen zugeteilten Begegnungskarten auf. Der Startspieler deckt jede seiner Begegnungskarten zuerst auf, eine Karte nach der anderen, und handelt jede Karte entsprechend ihrem Kartentyp ab. Die anderen Spieler wiederholen diesen Vorgang in Spielerreihenfolge, bis keine zugeteilten Begegnungskarten mehr vorhanden sind.
5. Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und die Runde beendet.

**Siehe auch:** Aktivierung, Aufdecken, Hauptplan, Zuteilen

## SELBSTBEZÜGLICHE FÄHIGKEITEN

Selbstbezügliche Fähigkeiten beziehen sich nur auf die Karte, auf der sich die Fähigkeit befindet, und nicht auf andere Exemplare dieser Karte.

## „SOBALD AUFGEDECKT“-FÄHIGKEITEN

Eine „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit. Sie wird durch den fett gedruckten Timing-Auslöser **„Sobald aufgedeckt“** gekennzeichnet.

Sobald ein Spieler eine Karte vom Begegnungsdeck, einen neuen Planabschnitt oder einen neuen Schurkenabschnitt aufdeckt, muss er alle „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten auf der Karte abhandeln.

- Falls eine Begegnungskarte mit einer „Sobald aufgedeckt“-Fähigkeit während des Spielaufbaus ins Spiel kommt, wird diese Fähigkeit in Schritt 10 des Spielaufbaus abgehandelt.

## „SOBALD BESIEGT“-FÄHIGKEITEN

Eine „Sobald besiegt“-Fähigkeit ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit. Sie wird durch den fett gedruckten Timing-Auslöser **„Sobald besiegt“** gekennzeichnet.

Sobald ein Schurkenabschnitt, ein Nebenplan, ein Hauptplanabschnitt, ein Verbündeter oder ein Scherge besiegt wird, werden alle „Sobald besiegt“-Fähigkeiten auf der Karte abgehandelt.

## SPEZIAL

Eine Spezialfähigkeit ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit. Sie wird durch den fett gedruckten Timing-Auslöser **„Spezial“** gekennzeichnet. Spezialfähigkeiten können nur durch die ausdrückliche Anweisung einer anderen Kartenfähigkeit ausgeführt werden.

**Siehe auch:** Ausgelöste Fähigkeit

## SPIELAUFBAU

**Siehe:** Anhang II: Spielaufbau

## SPIELBEREIT

Karten kommen im spielbereiten Zustand ins Spiel, so ausgerichtet, dass der Spieler, der sie kontrolliert, ihren Text von links nach rechts lesen kann.

- Falls ein Spieler angewiesen wird, eine erschöpfte Karte spielbereit zu machen, wird die Karte wieder in den spielbereiten Zustand versetzt.

**Siehe auch:** Erschöpft, Ins Spiel kommen

## SPIELEINSCHRÄNKUNGEN UND -BERECHTIGUNGEN

Viele Karten und Fähigkeiten enthalten spezifische Anweisungen, die sich darauf beziehen, wann oder wie sie verwendet werden dürfen oder nicht, oder spezifische Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit sie verwendet werden dürfen.

- Um eine Fähigkeit verwenden oder eine Karte spielen zu können, müssen alle ihre Spieleinschränkungen beachtet werden.
- Eine Berechtigung erlaubt es einem Spieler, eine Karte zu spielen oder eine Fähigkeit außerhalb des Zeitrahmens oder der Vorgaben der Spielregeln zu verwenden. *Zum Beispiel könnte eine Berechtigung es erlauben, eine Verbündetenkarte aus dem Ablagestapel eines Spielers zu spielen.*

## SPIELEN, INS SPIEL BRINGEN

Das Spielen einer Karte umfasst das Bezahlen der Kosten der Karte und das Platzieren der Karte in der Spielzone. Dadurch kommt die Karte ins Spiel (oder, im Falle einer Ereigniskarte, wird ihre Fähigkeit abgehandelt und die Karte auf den Ablagestapel gelegt). Karten werden von der Hand eines Spielers aus gespielt.

Einige Fähigkeiten führen dazu, dass Karten ins Spiel gebracht werden. Damit wird die Notwendigkeit, die Kosten für die Karte zu bezahlen, ebenso umgangen wie alle Einschränkungen oder Verbote in Bezug auf das Spielen dieser Karte. Eine Karte, die ins Spiel gebracht wird, kommt in der Spielzone des Spielers ins Spiel, der die Karte kontrolliert.

- Sobald eine Ereigniskarte gespielt wird, wird sie auf den Tisch gelegt, ihre Fähigkeit abgehandelt und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- Eine Karte, die ins Spiel gebracht wird, gilt nicht als gespielt.
- Falls eine Karte ins Spiel gebracht wird, werden ihre Ressourcenkosten ignoriert.
- Sofern der Effekt, der eine Karte ins Spiel bringt, nichts anderes anweist, müssen Karten, die ins Spiel gebracht werden, in einer Spielzone oder einem Zustand ins Spiel gebracht werden, der den Regeln für das Spielen der Karte entspricht.

**Siehe auch:** Im Spiel und nicht im Spiel, Ins Spiel kommen, Spieleinschränkungen und -berechtigungen

## SPIELERPHASE

In der Spielerphase macht jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) einen Zug.

Nachdem jeder Spieler einen Zug gemacht hat, legen die Spieler entweder bis zu ihrem Handlimit Karten ab oder ziehen bis zu ihrem Handlimit nach und machen alle Karten spielbereit, die sie kontrollieren.

**Siehe auch:** Ende der Spielerphase, In Spielerreihenfolge, Spielerzug

## SPIELERZUG

Ein Spieler darf in seinem Zug die folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Option (mit Ausnahme des Gestaltwechsels) darf er so oft durchführen, wie er möchte, solange er die notwendigen Karten und Ressourcen hat, um die Kosten zu bezahlen.

- **Gestaltwechsel:** Der Spieler darf die Gestalt vom Helden zum Alter Ego oder vom Alter Ego zum Helden wechseln. **Er darf diese Option nur ein Mal pro Zug durchführen.**
- **Spielen:** Der Spieler darf eine Verbündeten-, Upgrade- oder Vorteilskarte von seiner Hand spielen.
- **Basiskraft verwenden:** Der Spieler darf die Basiskraft Erholung seines Alter Egos (falls er in seiner Alter-Ego-Gestalt ist), oder die Basiskraft Angriff oder die Basiskraft Widerstand seines Helden verwenden (falls er in seiner Heldengestalt ist).
- **Verbündeten verwenden:** Der Spieler darf eine Verbündetenkarte unter seiner Kontrolle verwenden, um einen Gegner anzugreifen oder gegen einen Plan Widerstand zu leisten.
- **„Aktion“-Kartenfähigkeit auslösen:** Der Spieler darf entweder auf einer von ihm kontrollierten Karte im Spiel, auf einer Begegnungskarte im Spiel oder durch Spielen einer Ereigniskarte von seiner Hand eine „Aktion“-Kartenfähigkeit mit einem solchen Timing-Auslöser auslösen. Falls der Aktionsfähigkeit **Held** oder **Alter Ego** vorangestellt ist, muss er in der angegebenen Gestalt sein, um die Fähigkeit auslösen zu können.
- **Um Hilfe bitten:** Ein Spieler darf einen anderen Spieler bitten, eine „Aktion“ auf einer Karte im Spiel, die der andere Spieler kontrolliert, oder auf einer Ereigniskarte, die er vielleicht auf der Hand hat, auszulösen. Der andere Spieler entscheidet dann, ob er die Fähigkeit auslöst oder nicht. (Ein anderer Spieler kann auch anbieten, eine Aktion im Zuges des aktiven Spielers zu verwenden.)

## STARTSPIELER

Zu Beginn des Spiels wird ein Startspieler bestimmt.

Der Startspielermarker wird verwendet, um anzuzeigen, welcher Spieler der Startspieler ist. Am Ende der Runde (in Schritt 5 der Schurkenphase) wird der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser Spieler wird für die nächste Runde Startspieler.

Falls der Startspieler ausscheidet, wird der Startspielermarker sofort an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Die Spieler sollten stets als Gruppe eine Einigung finden. Folgendes entscheidet jedoch der Startspieler allein:

- Falls eine Begegnungskarte auf einen bestimmten Spieler oder eine Karte zielt und es mehrere zulässige Ziele gibt, wählt der Startspieler unter den zulässigen Optionen aus.
- Falls zwei oder mehrere Effekte gleichzeitig abgehandelt werden würden, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

Der Startspieler hat in folgenden Situationen die Möglichkeit, zuerst zu handeln:

- Der Startspieler hat zu jedem gegebenen Zeitpunkt im Spiel zuerst die Gelegenheit, eine Unterbrechung zu verwenden. Dann haben die verbleibenden Spieler in Spielerreihenfolge die Gelegenheit, eine Unterbrechung zu verwenden.
- Der Startspieler hat zu jedem gegebenen Zeitpunkt im Spiel zuerst die Gelegenheit, eine Reaktion zu verwenden. Dann haben die verbleibenden Spieler in Spielerreihenfolge die Gelegenheit, eine Reaktion zu verwenden.

**Siehe auch:** In Spielerreihenfolge

## STATUSKARTEN

Statuskarten repräsentieren verschiedene Zustände, in denen sich ein Charakter im Spiel befinden kann.

Die folgenden Statuskarten werden im Spiel verwendet. Sobald einem Charakter eine Statuskarte gegeben wird, wird eine Statuskarte des angegebenen Typs aus dem Vorrat genommen und auf diesen Charakter gelegt.

- Ein Charakter kann zur gleichen Zeit nicht mehr als eine Statuskarte pro Typ haben.
- Statuskarten-Fähigkeiten haben zeitlichen Vorrang vor allen Kartenfähigkeiten, mit denen sie in Konflikt stehen.

Die drei Statuskartentypen sind:

**Betäubt** – Falls ein betäubter Held oder Verbündeter versucht anzugreifen oder eine Angriffsfähigkeit zu verwenden, wird stattdessen die Betäubt-Karte abgelegt. Die mit dem Angriffsversuch verbundenen Kosten, einschließlich der Erschöpfung des Charakters, müssen dennoch bezahlt werden.

Falls ein betäubter Schurke oder Scherge angreifen würde, wird stattdessen die Betäubt-Statuskarte abgelegt.

**Verwirrt** – Falls ein verwirrter Held oder Verbündeter versucht Widerstand zu leisten oder eine Widerstand-Fähigkeit zu verwenden, wird stattdessen die Verwirrt-Karte abgelegt. Die mit dem Widerstandsversuch verbundenen Kosten, einschließlich der Erschöpfung des Charakters, müssen dennoch bezahlt werden.

Falls ein verwirrter Schurke oder Scherge den Plan vorantreiben würde, wird stattdessen die Verwirrt-Statuskarte abgelegt.

» Weiter auf der nächsten Seite.

**Zäh** – Falls ein Charakter mit einer Zäh-Statuskarte eine beliebige Menge an Schaden nehmen würde, wird davon sämtlicher Schaden verhindert und stattdessen die Zäh-Statuskarte abgelegt.

## STERN-SYMBOL

Manche Begegnungskarten haben ein Stern-Symbol neben ihren ANG- oder PLA-Werten bzw. in ihrem Boost-Feld, um anzuzeigen, dass es eine zugehörige Fähigkeit im Textfeld der Karte gibt, die jedes Mal abgehandelt wird, wenn die Karte ihre ANG- oder PLA-Werte verwendet bzw. wenn sie als Boost-Karte verwendet wird.



STERN-SYMBOL

- Falls sich das Stern-Symbol neben dem ANG eines Gegners befindet, zeigt es an, dass der Gegner eine Unterbrechungs- oder Reaktionsfähigkeit in seinem Textfeld hat, die jedes Mal eingeleitet wird, wenn dieser Gegner angreift.
- Falls sich das Stern-Symbol neben dem PLA eines Gegners befindet, zeigt es an, dass der Gegner eine Unterbrechungs- oder Reaktionsfähigkeit in seinem Textfeld hat, die jedes Mal eingeleitet wird, wenn dieser Gegner den Plan vorantreibt.
- Falls sich das Stern-Symbol neben dem +ANG- oder +PLA-Wert eines Anhangs befindet, zeigt es an, dass der Anhang eine Unterbrechungs- oder Reaktionsfähigkeit in seinem Textfeld hat, die jedes Mal eingeleitet wird, wenn dieser Gegner aktiviert wird und mit dem modifizierten Wert angreift oder den Plan vorantreibt.
- Falls sich das Stern-Symbol im Boost-Feld einer Begegnungskarte befindet, zeigt es an, dass die Karte eine Boost-Fähigkeit in ihrem Textfeld hat, die jedes Mal eingeleitet wird, wenn diese Karte als Boost-Karte umgedreht wird.

## UMGEBUNG

Eine Umgebung ist ein Begegnungskartentyp, der eine übergreifende Regel oder Reihe von Regeln für das Szenario festlegt.

Eine Umgebungskarte kommt neben dem Schurken ins Spiel und ist so lange aktiv, wie sie im Spiel bleibt.

- Falls eine Umgebung ins Spiel kommt, bleibt sie im Spiel, bis eine Kartenfähigkeit oder ein Spieleffekt dazu führt, dass sie das Spiel verlässt.

## UNIVERSALMARKER

Universalmarker können verwendet werden, um eine Vielzahl verschiedener Spielzustände und Status zu markieren. Es gibt keine allgemeinen Regeln, die für Universalmarker gelten.

Kartenfähigkeiten können eine Reihe verschiedener Markertypen erschaffen und definieren (z. B. „Pfeilmarker“ oder „Netzmarker“). Falls ein solcher Marker benötigt wird, wird ein Universalmarker verwendet, um seine Anwesenheit im Spiel anzuzeigen.

**Siehe auch:** Schlüsselwörter (Anwendungen)



## UNTERBRECHUNG

Eine Unterbrechungsfähigkeit ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit, die durch den fett gedruckten Timing-Auslöser „**Unterbrechung**“ angezeigt wird. Unterbrechungsfähigkeiten dürfen jederzeit ausgeführt werden, wenn die angegebene Auslösebedingung eintritt, wie im Fähigkeitstext der Unterbrechung beschrieben. Die Unterbrechungsfähigkeit unterbricht die Abhandlung der angegebenen Auslösebedingung und wird unmittelbar vor der Abhandlung dieser Auslösebedingung abgehandelt.

- Mehrere Unterbrechungen dürfen durch dieselbe Auslösebedingung ausgelöst werden.
- Eine Unterbrechungsfähigkeit wird ausgeführt, sobald ihre Auslösebedingung unmittelbar bevorsteht, aber bevor die Auslösebedingung abgehandelt wird. Gelegenheiten zur Unterbrechung ergeben sich in Spielerreihenfolge, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben.
- Haben alle Spieler nacheinander auf die Gelegenheit zur Unterbrechung einer bevorstehenden Auslösebedingung gepasst, können weitere Unterbrechungen im Zusammenhang mit jener spezifischen Auslösebedingung nicht mehr verwendet werden.
- Falls eine Unterbrechung eine bevorstehende Auslösebedingung ändert (über einen Ersatzeffekt) oder aufhebt, können weitere Unterbrechungen im Zusammenhang mit der ursprünglichen Auslösebedingung nicht mehr ausgelöst werden.

**Siehe auch:** Aufheben, Ausgelöste Fähigkeit, Ersatzeffekte

## UNTERTITEL

Einige Verbündetenkarten haben einen Untertitel unter dem Namen. Ein Untertitel steht für eine alternative Identität, die ein Charakter manchmal verwendet.

**Siehe auch:** Einzigartig

## UNVERTEIDIGT

**Siehe:** Gegner greift an

## UPGRADE

Ein Upgrade ist ein Spielerkartentyp. Er stellt Kräfte, Angriffe, Ausrüstung und andere Mittel dar, die einer Identität (in den meisten Fällen) unmittelbar zur Verfügung stehen.

- Ein Upgrade ist so lange aktiv, wie es im Spiel ist, und bleibt so lange im Spiel, bis eine Kartenfähigkeit dazu führt, dass es das Spiel verlässt.
- Die meisten Upgrades kommen in der Nähe der Identitätskarte eines Spielers ins Spiel und modifizieren den Helden oder das Alter Ego des Spielers (oder beide).
- Einige Upgrades werden an eine andere Karte „angehängt“ ins Spiel gebracht. Diese Upgrades modifizieren die Karte, an die sie angehängt sind, und nicht den Helden oder das Alter Ego des Spielers, der das Upgrade gespielt hat.

**Siehe auch:** Anhängen an

## VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE

Sobald einem Charakter Schaden zugefügt wird, senkt dies die verbleibenden Lebenspunkte des Charakters.

Die verbleibenden Lebenspunkte eines Helden oder Schurken entsprechen dem Wert auf seinem Lebenspunktezähler.

Falls eine Karte auf die „verbleibenden Lebenspunkte“ eines Verbündeten oder Schergen verweist, wird die Menge an Schaden auf der Karte von den maximalen Lebenspunkten der Karte abgezogen, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte der Karte noch verbleiben.

Falls eine Karte null (oder weniger) verbleibende Lebenspunkte hat, ist die Karte besiegt.

**Siehe auch:** Ausscheiden eines Spielers, Bekommen, Besiegt, Erlittener Schaden, Lebenspunkte, Modifikatoren, Schaden, Schurke wird besiegt

## VERBÜNDETENLIMIT

Jeder Spieler darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal drei Verbündete im Spiel kontrollieren. Dies wird als „Verbündetenlimit“ bezeichnet.

## VERBÜNDETER

Ein Verbündeter ist ein Spielertyp, der die Freunde, Unterstützer oder Begleiter eines Spielers darstellt.

- Falls ein Verbündeter ins Spiel kommt, bleibt er so lange im Spiel, bis der Effekt einer Kartenfähigkeit oder ein Spieleffekt dazu führt, dass er das Spiel verlässt. Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Verbündeten auf null gesenkt werden, ist er besiegt und wird aus dem Spiel abgelegt.
- Ein Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Verbündete unter seiner Kontrolle verwenden, um anzugreifen oder Widerstand zu leisten. Als Kosten für diese Verwendung muss der Verbündete erschöpft werden.
- Nachdem ein Angriff oder Widerstandsversuch unter Verwendung eines Verbündeten abgehandelt worden ist, gibt es oft Folgeschaden, der dem Verbündeten zugefügt werden muss, wie unter dem ANG- oder WID-Feld des Verbündeten angegeben. Dieser Schaden muss dem Verbündeten direkt zugefügt werden.
- Falls ein Spieler angegriffen wird, kann ein beliebiger Spieler einen von ihm kontrollierten Verbündeten erschöpfen, um gegen den Angriff zu verteidigen. Falls ein Verbündeter gegen einen Angriff verteidigt, wird sämtlicher Schaden des Angriffs dem Verbündeten zugefügt.

**Siehe auch:** Folgeschaden, Lebenspunkte, Verbündetenlimit

## VERGELTUNG

**Siehe:** Schlüsselwörter

## VERHINDERN

Einige Kartenfähigkeiten verhindern Schaden oder Bedrohung.

- Sobald Schaden verhindert wird, wird die Menge an zugefügtem Schaden gesenkt, bevor sie auf das Ziel angewendet wird.
- Sobald Bedrohung verhindert wird, wird die Menge an zugewiesener Bedrohung gesenkt, bevor sie auf dem Plan platziert wird.

## VERPFLICHTUNG

Eine Verpflichtung ist ein Begegnungskartentyp, der eine persönliche Verbindlichkeit oder ein Hindernis darstellt, dem sich das Alter Ego einer Identität stellen muss oder das es zu überwinden gilt.

Jedem Helden ist eine (oder sind mehrere) Verpflichtungskarte(n) zugeordnet. Beim Spielaufbau werden alle Verpflichtungskarten, die den gespielten Helden zugeordnet sind, in das Begegnungsdeck gemischt.

Falls vom Begegnungsdeck eine Verpflichtungskarte aufgedeckt wird, wird sie dem Spieler gegeben, der den zugehörigen Helden kontrolliert. Jener Spieler muss entscheiden, wie er die Verpflichtung abhandeln will.

- Falls der Held, der zu einer aufgedeckten Verpflichtungskarte zugehörig ist, aus dem Spiel ausgeschieden ist, wird die Fähigkeit der Karte ignoriert, die Karte aus dem Spiel entfernt und es wird eine zusätzliche Begegnungskarte aufgedeckt.
- Falls eine aufgedeckte Verpflichtungskarte keinen zugehörigen Helden hat, wählt der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, wie er die Verpflichtung abhandeln will.

## VERRAT

Ein Verrat ist ein Begegnungskartentyp. Er stellt Taktiken, Tricks, Katastrophen und andere unmittelbare Vorkommnisse dar, mit denen die Spieler in einem Szenario konfrontiert werden.

- Falls eine Verratskarte vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird, muss der Spieler, der die Karte aufdeckt, ihre Effekte abhandeln.
- Nachdem die Effekte einer Verratskarte abgehandelt worden sind (oder die Effekte aufgehoben worden sind), wird die Karte auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

## VERSCHIEBEN

Einige Fähigkeiten erlauben es den Spielern, Spielelemente wie Karten, Schaden oder Bedrohung zu verschieben.

- Sobald ein Element verschoben wird, kann es nicht an die gleiche (aktuelle) Position verschoben werden.
- Falls es keinen gültigen Ursprungsort oder kein gültiges Ziel für diese Verschiebung gibt, kann die Verschiebung nicht durchgeführt werden.
- Schaden kann von Zählern auf Karten verschoben werden (und umgekehrt).
- Falls Schaden von einem Zähler auf eine Karte verschoben wird, werden die vom Zähler erfassten Lebenspunkte um die angegebene Menge erhöht (aber nicht höher als die maximalen Lebenspunkte der Karte) und die gleiche Menge an Schaden wird auf die Karte gelegt.
- Falls Schaden von einer Karte auf einen Zähler verschoben wird, wird der Schaden von der Karte entfernt und der Zähler um dieselbe Menge gesenkt.

## VERTEIDIGEN, VERTEIDIGUNG

Einige Spieleffekte und Kartenfähigkeiten beziehen sich auf eine Verteidigung. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie eine Verteidigung stattfinden kann:

- Ein Held kann seine Basiskraft Verteidigung verwenden, um gegen einen Angriff zu verteidigen. Der Held muss erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden. Die durch den Angriff verursachte Menge an Schaden wird um den VER-Wert des Helden gesenkt, und der verbleibende Schaden wird dem verteidigenden Helden zugefügt.
- Ein Verbündeter kann erschöpft werden, um gegen einen Angriff zu verteidigen. Schaden durch den Angriff wird dem Verbündeten zugefügt.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit als Verteidigung gekennzeichnet ist – wie z. B. „**Held – Unterbrechung (Verteidigung)**“ – gilt das Abhandeln dieser Fähigkeit als Verteidigung. Sofern im Text der Fähigkeit nicht anders angegeben, wird ein Held beim Verwenden einer solchen Fähigkeit nicht erschöpft.
- Falls ein Spieler gegen einen Angriff (der einem anderen Spieler gilt) mit einer von ihm kontrollierten Karte verteidigt, wird jener Spieler das neue Ziel des Angriffs.

## VERWIRREN, VERWIRRT

Falls eine Fähigkeit einen Charakter „verwirrt“, wird diesem Charakter eine Verwirrt-Statuskarte gegeben.

**Siehe auch:** Statuskarten

## VERZÖGERTE EFFEKTE

Einige Fähigkeiten enthalten verzögerte Effekte. Solche Fähigkeiten nennen einen zukünftigen Zeitpunkt oder eine Bedingung (die eventuell später erfüllt werden kann) und bestimmen einen Effekt, der dann eintritt.

- Verzögerte Effekte werden automatisch und sofort abgehandelt, nachdem der angegebene Zeitpunkt eingetreten bzw. die angegebene Bedingung erfüllt worden ist, und noch bevor Reaktionen auf diesen Zeitpunkt oder diese Bedingung verwendet werden dürfen.
- Wenn ein verzögerter Effekt abgehandelt wird, wird er nicht als eine neu ausgelöste Fähigkeit behandelt, selbst wenn der verzögerte Effekt ursprünglich durch eine ausgelöste Fähigkeit erschaffen wurde.

## VORTEIL

Ein Vorteil ist ein Spielerkartentyp, der Orte, Gruppierungen im Hintergrund oder Freunde und andere Unterstützer hinter den Kulissen darstellt, die einem Helden oder Alter Ego zur Seite stehen.

- Vorteilskarten kommen in der hinteren Reihe der Spielzone eines Spielers ins Spiel.
- Eine Vorteilskarte ist aktiv, solange sie im Spiel ist, und sie bleibt im Spiel, bis eine Kartenfähigkeit dazu führt, dass sie das Spiel verlässt.

## WACHE

**Siehe:** Schlüsselwörter

## WAGNIS

**Siehe:** Schlüsselwörter

## WÄHLEN

Das Wort „wählen“ bedeutet, dass ein Spieler eine Wahl treffen muss, um eine Fähigkeit abzuhandeln.

- Der Spieler, der die Fähigkeit mit einer Form von „wählen“ abhandelt, ist der Spieler, der die von der Karte vorgegebene Wahl treffen muss.
- Dabei muss der Spieler, falls irgendwie möglich, eine Wahl treffen, die auch tatsächlich die Möglichkeit hat, den Spielzustand zu ändern.
- Falls es keine gültige Wahlmöglichkeit zum Abhandeln der Fähigkeit gibt, kann die Fähigkeit nicht eingeleitet werden.

## WIDERSTAND LEISTEN

Einige Spieleffekte und Kartenfähigkeiten verweisen auf einen Widerstandsversuch. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie dies geschehen kann:

- Ein Held kann seine Basiskraft Widerstand verwenden, um gegen einen Plan Widerstand zu leisten. Der Held muss erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden. Dadurch wird Bedrohung in Höhe des WID-Wertes des Helden vom Plan entfernt.
- Ein Verbündeter kann seine Basiskraft Widerstand verwenden, um gegen einen Plan Widerstand zu leisten. Dadurch wird Bedrohung in Höhe des WID-Wertes des Verbündeten vom Plan entfernt.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit als „Widerstand“ gekennzeichnet wird – wie z. B. „**Held – Aktion (Widerstand)**“ – gilt das Abhandeln dieser Fähigkeit als das Leisten von Widerstand gegen den angegebenen Plan. Sofern im Text der Fähigkeit nicht anders angegeben, wird ein Held bei der Verwendung einer solchen Fähigkeit nicht erschöpft.

**Siehe auch:** Folgeschaden

## ZÄH, ZÄHIGKEIT

**Siehe:** Schlüsselwörter, Statuskarten

## ZIEL-BEDROHUNG

Der Ziel-Bedrohungswert gibt die Menge an Bedrohung an, die erforderlich ist, damit das Hauptplandeck vorrücken kann. Er steht in der oberen linken Ecke der Karte, vor dem Namen.

**Siehe auch:** Hauptplan

## ZUTEILEN, BEGEGNUNGS-KARTE ZUTEILEN

In Schritt 3 der Schurkenphase wird jedem Spieler eine verdeckte Begegnungskarte zugeteilt.

Falls eine Kartenfähigkeit einen Spieler anweist, eine Begegnungskarte zugeteilt zu bekommen, nimmt der Spieler die oberste Karte des Begegnungsdecks und legt sie verdeckt vor sich aus. Diese Karte wird zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgedeckt. Diese Karte wird der Reihe der Karten hinzugefügt, die der Spieler in der Schurkenphase abhandeln wird.

- Falls einem Spieler in Schritt 3 oder 4 der Schurkenphase eine Begegnungskarte zugeteilt wird, wird die zusätzliche Begegnungskarte der Reihe der Karten hinzugefügt, die in den entsprechenden Schritten zugeteilt und aufgedeckt werden.

**Siehe auch:** Schurkenphase

# ANHANG I: DECKBAU

## SPIELERDECKS

Dies sind die Deckbau-Regeln für Spielerdecks:

- Du musst genau eine Identitätskarte wählen.
- Dein Deck muss aus mindestens 40 und darf aus höchstens 50 Karten bestehen. Die Identitätskarte zählt nicht als Teil des Decks.
- Dein Deck muss alle Heldenkarten enthalten, die zu deiner gewählten Identitätskarte gehören. Das Deck muss die genaue Anzahl jeder in diesem Helden-Set enthaltenen Karte enthalten.
- Du kannst für dein Deck genau einen Aspekt (Gerechtigkeit, Aggression, Schutz oder Führung) wählen. Der Rest deines Decks muss dann aus Karten bestehen, die zu diesem Aspekt gehören, und/oder aus Basiskarten.
- Von jeder nicht einzigartigen Karte darfst du nicht mehr als drei Exemplare (nach Name) im Deck haben.
- Von jeder einzigartigen Karte darfst du nicht mehr als ein Exemplar (nach Name) unter den Karten im Deck und der Identitätskarte haben. Falls zwei einzigartige Karten denselben Namen haben, aber ihre Untertitel/Alter Egos sich unterscheiden, darfst du beide im Deck haben.
- Du musst alle „Deckbau-Voraussetzungen“ auf deiner Identitätskarte befolgen.

## BEGEGNUNGSDECKS

Für jedes Szenario gibt es eine Empfehlungsliste mit Kartensets, die das Standard-Begegnungsdeck für dieses Szenario bilden. (Für die Szenarien des Grundspiels befinden sich diese Listen auf Seite 23 der Spielanleitung.) Diese Empfehlungsliste kann auf verschiedene Weise modifiziert werden:

- Der Expertenmodus ist eine Option, mit der ihr den Schwierigkeitsgrad eines Szenarios erhöhen könnt. Der Expertenmodus verwendet eine andere Kombination von Schurkenabschnitten und fügt dem Begegnungsdeck das Experten-Begegnungsset hinzu.
- Auf der Empfehlungsliste der meisten Szenarien (einschließlich aller Szenarien des Grundspiels) ist ein modulares Begegnungsset enthalten. Um ein Szenario für ein neues Spielerlebnis anzupassen, entfernt das modulare Begegnungsset auf der Liste und fügt nach Belieben ein anderes modulares Begegnungsset hinzu.
- Ihr könnt auch mehrere modulare Sets zu einem Szenario hinzufügen. Falls ihr zu viele Begegnungssets hinzufügt, könnte das Begegnungsdeck aber verwässert werden.
- Wollt ihr eure Szenarien noch unvorhersehbarer haben, könnt ihr das modulare Set aus einer Gruppe von verdeckten Sets zufällig bestimmen und direkt in das Begegnungsdeck mischen, ohne euch vorher die Karten anzusehen.

# ANHANG II: SPIELVORBEREITUNG

Vor einer Partie werden folgende Schritte durchgeführt:

- 1. Helden wählen.** Jeder von euch wählt eine Identitätskarte und legt sie mit der Alter-Ego-Seite nach oben vor sich aus.
- 2. Lebenspunkte einstellen.** Stellt euren Lebenspunkte-zähler auf den Anfangswert an Lebenspunkten ein, der unten auf eurer Identitätskarte angegeben ist.
- 3. Startspieler wählen.** Wählt gemeinsam einen Startspieler. Dieser legt den Startspielermarker vor sich aus.
- 4. Verpflichtungen beiseitelegen.** Legt die Verpflichtungskarten der gespielten Helden beiseite.
- 5. Erzfeind-Sets beiseitelegen.** Legt die Erzfeinde der gespielten Helden und die zugehörigen Begegnungssets beiseite.
- 6. Spielerdecks mischen.** Mischt eure Spielerdecks.
- 7. Marker und Statuskarten bereitlegen.** Bildet einen Vorrat an Schadensmarkern, Bedrohungsmarkern, Beschleunigungsmarkern und Universalmarkern in Reichweite von euch. Sortiert die Betäub-, Verwirrt- und Zähl-Statuskarten zu getrennten Stapeln und legt sie in die Nähe dieses Vorrats.
- 8. Schurken wählen** Wählt einen Schurken und bringt dessen Schurkendeck und Hauptplandek in der Mitte der Spielzone ins Spiel.
- 9. Lebenspunkte des Schurken einstellen.** Stellt die Lebenspunkte des Schurken auf den Wert ein, der auf der Schurkenkarte angegeben ist.
- 10. Plan-Spielaufbau abhandeln.** Handelt alle „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf Seite 1A der Hauptplankarte ab. Handelt alle „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeiten auf Begegnungskarten ab, die während des Spielaufbaus ins Spiel gekommen sind.
- 11. Begegnungsdeck mischen.** Mischt die Verpflichtungskarten, die ihr in Schritt 4 beiseitegelegt habt, in das Begegnungsdeck des Schurken.
- 12. Karten ziehen.** Jeder von euch zieht Karten von seinem Spielerdeck bis zu seinem Handlimit, das in der linken unteren Ecke seiner Identitätskarte angegeben ist.
- 13. Mulligan nutzen.** Jeder von euch kann beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen und dann bis zu seinem Anfangshandlimit nachziehen. (Mischt die abgelegten Karten zu diesem Zeitpunkt nicht wieder in ihre Decks zurück.)
- 14. Spielaufbau-Fähigkeiten der Charaktere abhandeln.** Handelt alle „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf den Identitätskarten im Spiel ab.

Nun kann die Partie beginnen.

# ANHANG III: KARTENAUFBAU

In diesem Abschnitt findet ihr genaue Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps. Zuerst werden die Spielerkarten vorgestellt, dann folgen die Szenariokarten.

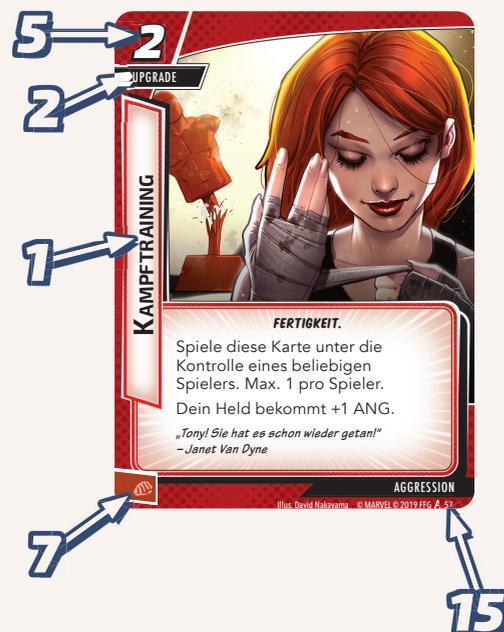
## AUFBAU EINER SPIELERKARTE

- Name:** Der Name dieser Karte.
- Kartentyp:** Gibt an, wie sich diese Karte im Spiel verhält oder verwendet werden darf.
- Merkmale:** Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
- Fähigkeit:** Die besonderen Möglichkeiten dieser Karte, mit dem Spiel zu interagieren.
- Kosten:** Die Ressourcenkosten, um diese Karte zu spielen.
- Lebenspunkte:** Ein Wert für die Robustheit dieser Karte.
- Ressourcen:** Die Ressourcen, die diese Karte erzeugt, sobald sie von der Hand abgelegt wird.
- Deckbau-Angaben:** Gibt an, ob diese Karte zu einem bestimmten Helden oder Aspekt gehört oder ob es sich um eine Basiskarte handelt.
- WID:** Wie effektiv dieser Charakter ist, wenn er Widerstand gegen gegnerische Pläne leistet.
- ANG:** Wie effektiv dieser Charakter ist, wenn er angreift.
- VER:** Wie effektiv dieser Charakter ist, wenn er verteidigt.
- ERH:** Wie effektiv dieses Alter Ego ist, wenn es Schaden heilt.
- Folgeschaden:** Die Menge an Schaden, die dieser Verbündete nimmt, nachdem er für diese Kraft verwendet worden ist.
- Handlimit:** Die Anzahl an Karten, auf die der Spieler, der diese Karte kontrolliert, seine Hand in jeder Runde zurücksetzt.
- Sammler-Information:** Gibt das Produkt und die Kartenummer innerhalb dieses Produkts an, aus dem diese Karte stammt.
- Einzigartig-Symbol:** Gibt an, dass die Karte einzigartig ist.
- Untertitel:** Gibt eine alternative Identität an, die ein Verbündeter besitzt.

### VERBÜNDETER



### UPGRADE



## IDENTITÄT (HELD)

**SPIDER-MAN**

1 WID  
2 ANG  
3 VER

HELD

**AVENGER.**  
Spinnensinn – **Unterbrechung:** Sobald der Schurke einen Angriff gegen dich einleitet, ziehe 1 Karte.  
„Nur die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft!“

HANDLIMIT 5 / LEBENSUNKTE 10

Annotations: 16 (top), 9 (WID), 10 (ANG), 11 (VER), 2 (HELD), 6 (bottom right), 14 (bottom left)

## IDENTITÄT (ALTER EGO)

**PETER PARKER**

3 ERH

ALTER EGO

**GENIE.**  
Wissenschaftler – **Ressource:** Erzeuge eine 1-Ressource. (Nur ein Mal pro Runde.)  
„Im Moment würde ich die ganze Spider-Man-Nummer gegen einen Schaukelstuhl und ein gutes Buch eintauschen.“

HANDLIMIT 6 / LEBENSUNKTE 10

Annotations: 12 (top), 2 (ALTER EGO), 6 (bottom right), 14 (bottom left)

## VORTEIL

**DAS TRISKELION**

VORTEIL

**ORT. S.H.I.E.L.D.**  
Erhöhe dein Verbündetenlimit um 1. (Dies erlaubt dir, mehr als 3 Verbündete zu kontrollieren.)  
„Meinst du, sie haben es hoch gebaut?“  
– She-Hulk

FÜHRUNG

Annotations: 5 (top left), 1 (top), 7 (bottom left), 8 (bottom center)

## EREIGNIS

**WAKANDA ÜBER ALLES!**

EREIGNIS

**TAKTIK.**  
Held – **Aktion:** Handle die „Spezial“-Fähigkeit jedes **BLACK PANTHER**-Upgrades unter deiner Kontrolle in beliebiger Reihenfolge ab. (Das Abhandeln jeder Fähigkeit ist ein Schritt in dieser Sequenz.)

BLACK PANTHER (3/15)

Annotations: 3 (top), 4 (middle), 7 (bottom left), 8 (bottom center)

## RESSOURCE

**ENERGIE**

RESSOURCE

Max. 1 pro Deck

BASIS

Annotations: 2 (top left), 7 (bottom left), 1 (bottom center), 8 (bottom right)

# AUFBAU EINER SZENARIOKARTE

1. **Name:** Der Name dieser Karte.
2. **Kartentyp:** Gibt an, wie sich diese Karte im Spiel verhält oder verwendet werden darf.
3. **Merkmale:** Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
4. **Fähigkeit:** Die besonderen Möglichkeiten dieser Karte, mit dem Spiel zu interagieren.
5. **Lebenspunkte:** Ein Wert für die Robustheit dieser Karte.
6. **PLA:** Wie effektiv dieser Gegner ist, wenn er den Plan vorantreibt.
7. **ANG:** Wie effektiv dieser Gegner ist, wenn er angreift.
8. **Boost-Symbole:** Gibt an, wie effektiv diese Karte ist, wenn sie als Boost beim Angreifen oder beim Vorantreiben des Plans des Schurken abgelegt wird.
9. **Start-Bedrohung:** Die Menge an Bedrohung, die auf diesem Plan platziert wird, sobald er ins Spiel kommt.
10. **Beschleunigung:** Die Geschwindigkeit, mit der dieser Plan in jeder Runde voranschreitet.
11. **Ziel-Bedrohung:** Die Menge an Bedrohung, die auf diesem Plan erforderlich ist, um zum nächsten Abschnitt dieses Plandecks vorzurücken.
12. **Abschnittsnummer:** Der Abschnitt dieses Schurken oder dieses Plans innerhalb des Szenarios.
13. **Name des Begegnungssets:** Gibt an, zu welchem Begegnungsset diese Karte gehört.
14. **Begegnungsset-Information:** Gibt die Anzahl der Karten innerhalb eines Begegnungssets und die Nummer dieser Karte innerhalb dieses Sets an.
15. **Sammler-Informationen:** Zeigt das Produkt und die Kartenummer innerhalb dieses Produkts an, aus dem diese Karte stammt.



## ANHANG

**2** → ANHANG

**3** → RÜSTUNG

**1** → ERZWUNGENE UNTERBRECHUNG

**4** → ERZWUNGENE UNTERBRECHUNG

RHINO (5/21)

## VERRAT

**2** → VERRAT

**8** → VERRAT

**14** → BOMBENDROHUNG

**15** → ERZWUNGENE UNTERBRECHUNG

BOMBENDROHUNG (4/6)

## UMGEBUNG

**1** → UMGEBUNG

**4** → ERZWUNGENE REAKTION

**13** → UMGEBUNG

ULTRON (7/25)

## HAUPTPLAN

**1** → HAUPTPLAN

**11** → HAUPTPLAN

**12** → HAUPTPLAN

**10** → HAUPTPLAN

**9** → HAUPTPLAN

**0** → HAUPTPLAN

**7** → HAUPTPLAN

**18** → HAUPTPLAN

RHINO (4/21)

## VERPFLICHTUNG

**1** → VERPFLICHTUNG

**4** → VERPFLICHTUNG

**13** → VERPFLICHTUNG

IRON MAN

# INDEX

## A

Abreden 2  
Adjektive 2  
Aktion 2  
Aktiver Spieler 2  
Aktivierung 2  
Andauernde Effekte 2  
Angreifen 3  
Angriff 3  
Anhang 3  
Anhängen an 3  
Anwendungen 3  
Aufdecken 3  
Aufgedruckt 3  
Aufheben 4  
Aus dem Spiel entfernt 4  
Ausgelöste Fähigkeit 4  
Auslösebedingung 4  
Ausscheiden eines Spielers 4

## B

Basiswert 4  
Bedrohung 4  
Befreundet 4  
Begegnungskarte aufdecken 3  
Begegnungskarte zuteilen 18  
Bekommen 5  
Beschleunigungsmarker 5  
Beschleunigungssymbol 5  
Besiegt 5  
Besitz und Kontrolle 5  
Betäuben, Betäubt 5  
Boost 5

## C

Charakter 5

## D

Dann 5  
Das Spiel gewinnen 9  
Durchsuchen/suchen 6  
Dürfen 6

## E

Effekt 6  
Eingeschränkt 6  
Einzigartig 6  
Ende der Spielerphase 6  
Ereignis 6  
Erhalten 6  
Erholung 6  
Erlittener Schaden 6

Ersatzeffekte 6  
Erschöpft 7  
Erstschlag 7  
Erzeugen 7  
Erzfeind 7  
Erzwungen 7

## F

Fähigkeit 7  
Fähigkeiten einleiten 7  
Folgeschaden 8

## G

Galgenregel 2  
Gedankenstrich 8  
Gefahrensymbol 8  
Gegner, gegnerisch 8  
Gegner greift an 8  
Gegner treibt den Plan voran 8  
Gestalt, Gestalt wechseln 8  
Gewinnen 9  
Gleichzeitige Abhandlung 9  
Goldene Regeln 2

## H

Handlimit 9  
Hauptplan 9  
Heilen 9

## I

Identität 9  
Im Kampf 9  
Im Spiel 9  
In Spielerreihenfolge 10  
Indirekter Schaden 10  
Ins Spiel bringen 10  
Ins Spiel kommen 10

## J

Joker-Ressource 10

## K

Kann nicht, können nicht 10  
Karten spielen 7  
Karten ziehen 10  
Kartenfähigkeit 7  
Kartentypen 10  
Keine Karten mehr (im Deck) 10  
Konstante Fähigkeit 10  
Kontrolle 10  
Kosten 10  
Krisensymbol 11

## L

Lebenspunkte 11  
Leeres Begegnungsdeck 11  
Leeres Spielerdeck 11

## M

Marker 11  
Materialbeschränkung 2  
Max. 11  
Maximale Lebenspunkte 11  
Merkmale 11  
Modifikatoren 11

## N

Nachdem 12  
Nachrüsten 12  
Nebenplan 12  
Nicht im Spiel 9  
Nur 12

## O

Overkill 12

## P

Plan 12  
Pro Spieler (♠) 12

## R

Reaktion 12  
Ressource 12  
Ressourcenfähigkeit 12  
Ressourcenkarten 13  
Rundenübersicht 2

## S

Schaden 13  
Scherge 13  
Schlüsselwörter 13  
Schurke, Schurkendeck 13  
Schurke wird besiegt 14  
Schurkenphase 14  
Selbstbezügliche Fähigkeiten 14  
„Sobald aufgedeckt“-Fähigkeiten 14  
„Sobald besiegt“-Fähigkeiten 14  
Spezial 14  
Spieldaufbau 14  
Spielbereit 14

Spieleinschränkungen und -berechtigungen 14  
Spielerphase 15  
Spielerzug 15  
Startspieler 15  
Statuskarten 15  
Stern-Symbol 16  
Suchen 6

## U

Umgebung 16  
Universalmarker 16  
Unterbrechung 16  
Untertitel 16  
Unverteidigt 16  
Upgrade 16

## V

Verbleibende Lebenspunkte 17  
Verbündetenlimit 17  
Verbündeter 17  
Vergeltung 17  
Verhindern 17  
Verpflichtung 17  
Verrat 17  
Verschieben 17  
Verteidigen, Verteidigung 18  
Verwirren, Verwirrt 18  
Verzögerte Effekte 18  
Vorteil 18

## W

Wache 18  
Wagnis 18  
Wählen 18  
Widerstand leisten 18

## Z

Zäh, Zähigkeit 18  
Ziel-Bedrohung 18  
Zuteilen 18



© MARVEL. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:  
Asmodee Germany, Friedrichstraße 47, 45128 Essen