

The cover art features Thanos in the center, wearing his golden armor and gauntlet, with a menacing expression. To his left is the Hulk, and to his right is Iron Man. In the background, there are other characters like Wasp and a figure in a white robe. The background is a vibrant blue and purple space scene with lightning bolts and stars.

MARVEL

CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL

**THE MAD TITAN'S
SHADOW**

ERWEITERUNG

„Narren, die gegen die Allmacht zu Felde ziehen. Sie stürzen sich kopfüber ins Armageddon. So werde ich ihnen denn einen höchst glorreichen Weltuntergang bescheren!“ –Thanos

Willkommen zur Erweiterung *The Mad Titan's Shadow!* Diese Kampagnenerweiterung enthält fünf neue Szenarien, welche die Geschichte des Infinity-Handschuhs und zweier tapferer Helden erzählen, die alles riskieren, um die Zerstörung des Universums zu verhindern.

SCHURKENKARTEN

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt neue Schurken ein: Ebony Maw, Proxima Midnight zusammen mit Corvus Glaive, Thanos, Hela und Loki. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite beschrieben.



NEUE REGELN

Zusätzliche Gestalten

Karten mit dem Schlüsselwort Gestalt verleihen deiner Identität einzigartige Gestalten, wie z. B. Spectrums „Energiegestalt“. Diese Gestalten gelten zusätzlich zu den Alter-Ego- und Heldengestalten deiner Identität und es gelten eigene Bedingungen, um in sie zu wechseln. Sobald eine Identität ihre zusätzliche Gestalt wechselt, zählt dies nicht gegen das Limit von einem Wechsel von Held zu Alter Ego (oder umgekehrt) pro Runde. Es zählt aber als Gestaltwechsel in Bezug auf das Auslösen von Karteneffekten, wie z. B. auf der Karte *Tatkraft (The Mad Titan's Shadow #17)*.

Verstärkungssymbol

Das Verstärkungssymbol erhöht die Anzahl der Boost-Symbole auf Boost-Karten. Sobald eine Boost-Karte während der Aktivierung eines Gegners aufgedeckt wird, zähle für jedes Verstärkungssymbol im Spiel 1 zusätzliches Boost-Symbol zu dieser Karte hinzu.

IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Spectrum und Adam Warlock. Ihre Decklisten findet ihr auf der nächsten Seite.



INHALT

- 268 Karten (97 Spielerkarten, 19 Schurkenkarten und 152 Begegnungskarten)

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Set-Symbol erkannt werden:



Eine Liste wichtiger Schlüsselwörter findet ihr auf Seite 13.

STARTERDECKS

Diese Kurzbeschreibungen der vorgefertigten Starterdecks sind für Spieler gedacht, die sofort losspielen wollen, ohne erst ihr eigenes Deck bauen zu müssen.

SPECTRUM / FÜHRUNG

Spectrum kann die Eigenschaften jeder Form von Energie annehmen. Sie beginnt die Partie mit drei Energiegestalt-Upgrades im Spiel. Sobald du in die Heldengestalt wechselst, verwende ihre *Energie-transformation*, um in die Energiegestalt deiner Wahl zu wechseln. Verwende *Gammastrahl*, um in ihre Gamma-Energiegestalt zu wechseln und anzugreifen – oder *Overkill* zu erhalten, falls du bereits in der Gamma-Energiegestalt bist. Spiele *Lichtgeschwindigkeit*, um die Gestalt erneut zu wechseln und die nächste Kombo einzuleiten.

Als einstige Anführerin der Avengers bringt Spectrum mit dem Führungsaspekt eine ganze Reihe an **Avenger**-Verbündeten mit. Mit dem Vorteil *Mighty Avengers* bekommt jeder dieser Verbündeten +1 WID und +1 ANG. Spiele *Koordinierter Angriff*, sobald du drei **Avenger**-Verbündete kontrollierst, um dem Schurken massiven Schaden zuzufügen!

Spectrum-Karten: *Gamma, Photon, Pulsar, Blue Marvel, Energieduplikation (x2), Gammastrahl (x3), Schnell wie Photonen (x3), Pulsarschild (x3), Lichtgeschwindigkeit (x3)*

Führungskarten: *Captain America, Power Man, White Tiger, Kaluu, Mighty Avengers (x3), Koordinierter Angriff (x3), Tatkraft (x3), Zusammenschluss (x3)*

Basiskarten: *Blade, Avengers Tower, Avengers Mansion, Bereit zum Austeilen (x3), Energie, Genialität, Stärke*

Erzfeind-Set: *Radioactive Man, Kernschmelze, Kräfte aufzehren (x2), Radioaktive Explosion*

Verpflichtung: *Kontrollverlust*

ADAM WARLOCK / ALLE VIER ASPEKTE

Adam Warlock ist der Avatar des Lebens und ein kosmischer Zauberer. Verwende jede Runde seine *Kampfmagier*-Fähigkeit, um unerwünschte Aspektkarten in mächtige Fähigkeiten zu verwandeln. Mit Warlocks Umhang und seinen Mystischen Sinnen kannst du ihn dabei noch spielbereit machen und eine Karte ziehen.

Warlock hat Zugriff auf alle vier Aspekte, aber er kann nicht mehr als ein Exemplar jeder Aspektkarte in sein Deck aufnehmen. Daher enthält sein vorgefertigtes Deck viele mächtige Karten, die einzigartig sind oder die Einschränkung „Max. 1 pro Deck“ haben. Mische **Kosmisches Wesen**-Ereignisse, wie z.B. *Gardener* und *Eternity*, in das Begegnungsdeck, um beim Aufdecken von Begegnungskarten positive Effekte zu erzielen!

Adam-Warlock-Karten: *Pip der Troll, Seelenwelt, Karma-Stab, Warlocks Umhang, Kosmischer Schutzzauber (x2), Mystische Sinne (x2), Karma-Strahl (x3), Kosmisches Bewusstsein (x2), Quantenmagie (x2)*

Aggressionskarten: *Marvel Boy, In-Betweener, Magischer Angriff, Kinnhaken, Kampftraining, Verwegenheit*

Gerechtigkeitskarten: *Quasar, Living Tribunal, Für die Gerechtigkeit!, Zone der Stille, Heldenhafte Eingebung, Entschlossenheit*

Führungskarten: *Major Victory, Eternity, Beschwörungszauber, Einsatzbefehl, Inspiriert, Innovation*

Schutzkarten: *Charlie-27, Gardener, Schildzauber, Konterschlag, Panzerweste, Erhaltung*

Basiskarten: *Martinex*

Erzfeind-Set: *Magus, Kirche der universellen Wahrheit, Zelos der Wahrheit (x2), Kosmische Inquisition*

Verpflichtung: *Regenerationszyklus*

KAMPAGNENMODUS

Jedes der Szenarien in dieser Erweiterung kann einzeln als eigenständiges Abenteuer gespielt werden, oder zusammen mit den anderen Szenarien als Teil einer epischen Kampagne. Der Kampagnenmodus kombiniert alle fünf Szenarien der Erweiterung *The Mad Titan's Shadow* zu einem epischen Erlebnis. Der Ausgang jeder Partie beeinflusst das nächste Szenario. Wenn ihr die Kampagne erfolgreich abschließen wollt, müsst ihr alle fünf Szenarien der Reihe nach gewinnen, von Szenario #1 (Ebony Maw) bis Szenario #5 (Loki).

Zu Beginn einer Kampagne wählt ihr zunächst eure Helden. Ihr müsst die gewählte Identität für die gesamte Kampagne verwenden. Ihr dürft aber zwischen zwei Szenarien eure Aspekte ändern und eure Decks nach den Regeln zum Deckbau (im Referenzhandbuch von *Marvel Champions: Das Kartenspiel*) anpassen.

Um ein Szenario im Kampagnenmodus zu spielen, baut das Szenario gemäß den normalen Spielregeln auf. Befolgt dann die Anweisungen zum Spiel Aufbau auf der Seite des jeweiligen Szenarios in diesem Regelheft.

Ist die Partie beendet und ihr habt gewonnen, befolgt die Szenario-Anweisungen unter „Sieg“ in der angegebenen Reihenfolge. Habt ihr verloren, könnt ihr das Szenario zurücksetzen und es erneut versuchen.

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts dokumentiert ihr den Verlauf eurer Kampagne. Am Ende jedes Szenarios haltet ihr das Ergebnis fest, indem ihr die erforderlichen Informationen in das Kampagnenlogbuch einträgt.

Ein ausdrucksbares Exemplar des Kampagnenlogbuchs findet ihr auf unserer Website unter:

www.asmodee.de/mvc

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *The Mad Titan's Shadow* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen. Die Regeln dafür findet ihr auf Seite 25.


- ▶ Vor einigen Anweisungen zum Spiel Aufbau und Sieg steht **Nur Experten-Kampagne**. Diese Anweisungen gelten nur in einer Experten-Kampagne.

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN



**DIESE KARTE IST
EINE BASISKARTE
UND GLEICHZEITIG
KAMPAGNENSPEZIFISCH.**

Die Karten 180–193 sind Spielerkarten speziell für den Einsatz in der Kampagne *The Mad Titan's Shadow*. Ihr dürft diese Karten nicht in eure Decks aufnehmen, außer ihr spielt die Kampagne *The Mad Titan's Shadow* **und** ihr wurdet durch eine Kampagnenanweisung ausdrücklich dazu angewiesen.



DIE ABSOLUTE MACHT IST ZUM GREIFEN NAHE. VIER DER SECHS **INFINITY-STEINE** GEHÖREN MIR. WELCHE NEUIGKEITEN BRINGST DU VON DEN ANDEREN ZWEI?

DER **REALITÄTSSTEIN** VERBIRGT SICH NOCH VOR UNS, LORD **THANOS**. ABER DER MACHTSTEIN WURDE AUF **KNOWHERE** GESICHTET.



DANN SENDE EIN BATAILLON NACH **KNOWHERE** UND BRING MIR DEN STEIN!



GUARDIANS, HIER SPRICHT COSMO. WIR WERDEN ANGEGRIFFEN! SCHICKT HILFE!

SZENARIO #1 – EBONY MAW ZAUBER-UMGEBUNGSKARTEN

Der wahnsinnige Titan Thanos ist auf der Suche nach allen sechs Infinity-Steinen, um sie im Infinity-Handschuh zu vereinen. Falls ihm das gelingt, wird Thanos die Macht haben, das Universum zu kontrollieren – oder es zu zerstören.

Thanos' fanatische Anhänger – vereinigt in der Black Order – haben ihr Leben dem Titanen verschrieben und durchstreifen das Universum nach den einzigen beiden Steinen, die ihrem Meister noch fehlen, um den Handschuh zu vervollständigen: dem Machtstein und dem Realitätsstein.

Einer dieser Anhänger, Ebony Maw, hat herausgefunden, dass der Machtstein in einem sicheren Tresor auf Knowhere aufbewahrt wird. Jetzt führt der Zauberer der Black Order Thanos' Armee in einem direkten Angriff auf die Raumstation an. Cosmo und der Rest des Knowhere Corps tun alles in ihrer Macht, um die Station zu verteidigen, aber ohne eure Hilfe werden sie nicht lange gegen Maw durchhalten können!

Schurkendeck: Ebony Maw (I), Ebony Maw (II)

Entfernt für den Expertenmodus Ebony Maw (I) und fügt Ebony Maw (III) hinzu.

Hauptplandek: Überfall auf Knowhere, Der Machtstein

Begegnungsdeck: Die Sets Ebony Maw, Black Order, Armeen von Titan sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Black Order und Armeen von Titan aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Deckanpassung verwendet.

Ebony Maw ist ein Diener von Thanos und ein mächtiger Zauberer. Seine tödliche Magie wird im Spiel durch die 8 **Zauber**-Umgebungskarten im Set von Ebony Maw dargestellt. Sobald ein Spieler eine **Zauber**-Umgebung aufdeckt, platziert er diese Karte vor sich in seiner Spielzone.

Jede dieser **Zauber**-Umgebungen kommt mit einer bestimmten Anzahl von „Beschwörungsmarkern“ ins Spiel. Wird Ebony Maw gegen einen Spieler aktiviert, wird sein Fähigkeitstext ausgelöst: „**Erzwungene Unterbrechung:** Sobald Ebony Maw gegen dich aktiviert wird, entferne einen Beschwörungsmarker von jedem **Zauber** in deiner Spielzone.“ Da dies eine Unterbrechungsfähigkeit ist, wird sie sofort abgehandelt, sobald Ebony Maw aktiviert und bevor diese Aktivierung abgehandelt wird.

Beispiel: Ebony Maw wird gegen Spider-Man aktiviert, der zwei **Zauber**-Umgebungskarten in seiner Spielzone hat: Geröllsturm und Feuerball. Auf Geröllsturm liegen drei Beschwörungsmarker und auf Feuerball einer. Die Fähigkeit von Ebony Maw entfernt je einen Beschwörungsmarker von beiden Umgebungskarten, wodurch die Anzahl der Beschwörungsmarker auf Geröllsturm auf zwei und die auf Feuerball auf null sinkt. Dadurch wird die Fähigkeit von Feuerball ausgelöst: „**Erzwungene Reaktion:** Nachdem der letzte Beschwörungsmarker von Feuerball entfernt worden ist, lege diese Karte ab → füge deiner Identität 4 Schaden zu.“ Spider-Man nimmt sofort 4 Schaden; dann wird die Aktivierung von Ebony Maw weiter abgehandelt.

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Der „Sobald aufgedeckt“-Text auf Abschnitt 1B weist Spieler an, eine **Zauber**-Umgebung in ihrer Spielzone ins Spiel zu bringen. Wird dadurch das Schlüsselwort Nachrüsten ausgelöst?

A: Nein. Das Schlüsselwort Nachrüsten auf einer Karte wird nur ausgelöst, wenn die Karte aufgedeckt wird. Eine Karte ins Spiel zu bringen ist nicht dasselbe wie das Aufdecken einer Karte.

F: Falls Ebony Maw betäubt oder verwirrt ist, wird dann seine **Erzwungene Unterbrechung** trotzdem ausgelöst, wenn er gegen mich aktiviert wird?

A: Nein. Falls durch eine Statuskarte verhindert wird, dass Ebony Maw angreift oder den Plan vorantreibt, wird die Statuskarte entfernt, anstatt die Aktivierung abzuhandeln.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Spieler können ihre Identitäten während einer Kampagne nicht wechseln.
- ▶ Bringt den Nebenplan **Sichert den Landeplatz** ins Spiel.
- ▶ Mischt den Nebenplan **Sicherheitslücke** in das Begegnungsdeck.

SIEG:

- ▶ Falls der Nebenplan **Sichert den Landeplatz** besiegt wurde, fügt Cosmo dem Kampagnenvorrat hinzu.
- ▶ Falls **Überfall auf Knowhere 1B** vollendet wurde, fügt **Sicherheitslücke** dem Kampagnenvorrat hinzu.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



KNOWHERE

WAS GEHT DA
DRAUßEN VOR?

DIE LANDEZONE IST
ÜBERRANNT! COSMO
BRAUCHT HILFE!

ICH KÜMMERE
MICH UM DIE
EINDRINGLICHE.
DU BLEIBST HIER.



KEINE SORGE.
ALLES, WAS ICH
BRAUCHE, IST
HIER.



SANCTUARY

SENDE UNS
MIT UNSEREN
SOLDATEN NACH
KNOWHERE.

MAW IST
GESCHEITERT,
LORD. SEIN
BATAILLON WIRD
NICHT ZURÜCK-
KEHREN.



DER
MACHTSTEIN
BEFINDET SICH
NICHT MEHR AUF
KNOWHERE.

ICH HABE IHN DIR
MITGEBRACHT. DER
REALITÄTSSTEIN
BEFINDET SICH IM
AVENGERS TOWER AUF
DER ERDE.

DU BIETEST MIR DIE
LETZTEN ZWEI INFINITY-
STEINE EINFACH SO AN.
WELCHES SPIEL SPIELST DU,
SCHWINDLER?

CORVUS. PROXIMA.
SCHICKT EURE ARMEEN
ZUR ERDE. BESCHAFFT
MIR DEN STEIN UND
BRINGT LOKI DEN
KOPF SEINES BRUDERS.

ICH MAG ES,
AUF DER SEITE DES
SIEGERS ZU
STEHEN.

AUßERDEM IST
MEIN BRUDER UNTER
DENEN, DIE DEN
REALITÄTSSTEIN
BEWACHEN. ICH WILL
IHN TOT SEHEN.

AVENGERS TOWER

ZERSTÖRT
DEN TURM!

SZENARIO #2 – TURMVERTEIDIGUNG

Ebony Maw hat es nicht geschafft, den Machtstein zu erbeuten, doch in einer unerwarteten Wendung hat Loki, der Gott des Schabernacks, ihn Thanos übergeben. Der verstoßene Prinz von Asgard verriet Thanos zudem, dass der Realitätsstein im Avengers Tower auf der Erde zu finden sei. Sofort gibt der wahnsinnige Titan seinen beiden treuesten Generälen Corvus Glaive und Proxima Midnight den Befehl, die Avengers anzugreifen und den letzten Infinity-Stein zu erbeuten. Nun liegt es an den mächtigsten Helden der Erde, den Stein und ihr Zuhause vor der Black Order zu schützen.

Schurkendeck: Corvus Glaive (I), Corvus Glaive (II), Proxima Midnight (I), Proxima Midnight (II)

Entfernt für den Expertenmodus Corvus Glaive (I) und Proxima Midnight (I) und fügt Corvus Glaive (III) und Proxima Midnight (III) hinzu.

Hauptplandeck: Belagerung, Armeen von Thanos

Begegnungsdeck: Die Sets Turmverteidigung, Armeen von Titan sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt das Set Armeen von Titan aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Deckanpassung verwendet.

ZWEI HAUPTPLÄNE

In diesem Szenario sind zwei Hauptplankarten gleichzeitig im Spiel: Abschnitt 1B und Abschnitt 2B. Beide Hauptpläne sind in jeder Runde gleichzeitig aktiv. Begegnungskarten, die sich auf „den Hauptplan“ beziehen, beziehen sich auf beide Hauptplankarten. Jeder Hauptplan erhält während Schritt 1 der Schurkenphase Bedrohung und sie sind beide von allen Beschleunigungs- und Krisensymbolen im Spiel betroffen.

Sobald ein Spieler eine Karte spielt, die sich auf „den Hauptplan“ bezieht, muss der Spieler, der diese Karte kontrolliert, einen der beiden Pläne wählen. Falls sich ein konstanter Effekt auf einer Spielerkarte auf „den Hauptplan“ bezieht, bezieht sich diese Karte stets auf die Plankarte mit dem Anhang „Konzentrierte Verteidigung“.

Sobald ein Spieler Bedrohung vom Hauptplan entfernen möchte, indem er mit einem Charakter oder einem Karteneffekt Widerstand leistet, muss dieser Spieler zuerst wählen, von welchem der beiden Hauptpläne er die Bedrohung entfernen möchte. Möchte ein Spieler zum Beispiel mit Für die Gerechtigkeit! 3 Bedrohung vom Hauptplan entfernen, muss er entweder Abschnitt 1B oder Abschnitt 2B wählen. Falls der Spieler Abschnitt 1B wählt, dann wird 3 Bedrohung von diesem Abschnitt entfernt und keine Bedrohung von Abschnitt 2B (und umgekehrt).

ZWEI SCHURKEN

In diesem Szenario gibt es zwei Schurken: Proxima Midnight und Corvus Glaive. Jeder dieser Schurken ist mit einem der Hauptpläne verbunden. Abschnitt 1B ist als Plan von Proxima Midnight und Abschnitt 2B ist als Plan von Corvus Glaive gekennzeichnet. Sobald einer der beiden Schurken den Plan vorantreibt, wird die Bedrohung nur auf der zum Schurken gehörenden Hauptplankarte platziert. Wenn z. B. Proxima Midnight den Plan vorantreibt, wird die Bedrohung nur auf Abschnitt 1B platziert.

Da es in diesem Szenario zwei Schurken gibt, ist es möglich, dass die Spieler im Spiel zu viert nicht genügend Zähler für alle Helden und Schurken haben. Sollte dies der Fall sein, können die Spieler Würfel, Marker, Papier und Bleistift usw. als Ersatz für den letzten Zähler verwenden.

DER AKTIVE SCHURKE

Beide Schurken sind gleichzeitig im Spiel, aber nur einer von ihnen ist in jeder Runde „der aktive Schurke“. Der aktive Schurke ist der einzige Schurke, der während Schritt 2 der Schurkenphase aktiviert wird. Der aktive Schurke wird durch den Anhang „Konzentrierte Verteidigung“ festgelegt. Der Anhang Konzentrierte Verteidigung beginnt das Spiel an Abschnitt 2B angehängt. Er besagt: „Der Schurke, der zum Plan mit diesem Anhang gehört, ist der aktive Schurke.“

Begegnungskarten, die sich auf „den Schurken“ beziehen, beziehen sich nur auf den aktiven Schurken. Zum Beispiel besagt die Verratskarte Fortschritt: „Der Schurke treibt den Plan voran.“ Falls Corvus Glaive der aktive Schurke ist, wenn diese Verratskarte aufgedeckt wird, treibt nur Corvus Glaive den Plan voran.

Sobald ein Spieler eine Karte spielt oder eine Fähigkeit auslöst, die sich auf „den Schurken“ bezieht, muss er wählen, auf welchen der Schurken sie sich bezieht. Falls sich ein konstanter Effekt auf einer Spielerkarte auf „den Schurken“ bezieht, bezieht sich diese Karte stets auf den aktiven Schurken.

Wenn ein Spieler den Schurken angreifen möchte, muss er zuerst wählen, gegen welchen der beiden Schurken er diesen Angriff abhandeln möchte. Wenn ein Spieler z. B. Kinnhaken einsetzen möchte, um dem Schurken 5 Schaden zuzufügen, muss er entweder Proxima Midnight oder Corvus Glaive wählen. Falls der Spieler Proxima Midnight wählt, dann werden ihr 5 Schaden zugefügt und Corvus Glaive wird kein Schaden zugefügt (und umgekehrt).

AVENGERS TOWER

Im Szenario Turmverteidigung müssen die Helden den Avengers Tower gegen den brutalen Angriff der Black Order verteidigen. Der Avengers Tower, den die Schurken zu zerstören versuchen, wird durch eine einzigartige, doppelseitige Umgebungskarte dargestellt. Die Umgebung Avengers Tower beginnt die Partie mit ihrer **Festung**-Seite im Spiel. Falls sie genügend Schaden erhält, wird sie auf ihre **Beschädigt**-Seite umgedreht. Falls die **Beschädigt**-Seite zerstört wird, verlieren die Spieler das Spiel.

Die **Festung**-Seite der Umgebungskarte Avengers Tower besagt: „Die Regel für einzigartige Karten gilt nicht für den Avengers Tower.“ Diese konstante Fähigkeit erlaubt es jedem Spieler, die Vorteilskarte Avengers Tower zu spielen und ihre Fähigkeit zu nutzen, solange die **Festung**-Seite der Umgebungskarte Avengers Tower im Spiel ist.

Die **Beschädigt**-Seite der Umgebungskarte Avengers Tower besagt: „**Sobald aufgedeckt**: Lege jeden anderen Avengers Tower im Spiel ab.“ Ab sofort gilt wieder die Regel für einzigartige Karten Avengers Tower und jedes andere Exemplar der Karte wird aus dem Spiel abgelegt.

Sobald dem Avengers Tower Schaden zugefügt wird, muss er auf die Umgebungskarte Avengers Tower angewendet werden. Er kann nicht auf einer Vorteilskarte Avengers Tower platziert werden.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Falls die Spieler den Schwierigkeitsgrad des Szenarios Turmverteidigung erhöhen möchten, können sie während des Spielaufbaus Schaden auf dem Avengers Tower platzieren. Dieser zusätzliche Schaden repräsentiert die Effektivität des ersten Angriffs der Black Order auf den Turm. Über die Menge des platzierten Schadens entscheiden die Spieler gemeinsam. Nachfolgend sind einige Empfehlungen für jeden Schwierigkeitsgrad aufgeführt:

- ▶ Standardmodus: Platziert 1♠ Schaden.
- ▶ Expertenmodus: Platziert 2♠ Schaden.
- ▶ Heldenhafter Modus: Platziert 3♠ Schaden.

EMPFOHLENE SPIELZONE FÜR TURMVERTEIDIGUNG

Begegnungs-
deck



Begegnungs-
Ablagestapel

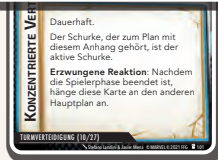
Abschnitt 1B



Abschnitt 2B



Konzentrierte
Verteidigung



Avengers
Tower

Proxima
Midnight



Corvus
Glaive



KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Bringt den Nebenplan Rettet den Shawarma-Imbiss ins Spiel.
- ▶ Falls Sicherheitslücke im Kampagnenvorrat ist, mischt den Nebenplan in das Begegnungsdeck.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf einen Beschleunigungsmarker auf einem der Hauptpläne platzieren, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- ▶ Falls der Nebenplan Rettet den Shawarma-Imbiss besiegt wurde, fügt Shawarma dem Kampagnenvorrat hinzu.
- ▶ Falls Black Swan NICHT im Siegpunktstapel ist, fügt sie dem Kampagnenvorrat hinzu.
- ▶ Falls Avengers Tower das Merkmal **Beschädigt** hat, notiert dies im Kampagnenlogbuch.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

Anstacheln X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann das Spiel nicht verlassen.

Durchdringend

Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend werden alle Zäh-Statuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Gestählt

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Gestählt kann nicht betäubt oder verwirrt werden.

Hindernis X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Schurkisch

Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Schergen abhandelst, drehe die Boost-Karte um und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, handle deren Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

Sieg X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Der Siegpunktstapel ist eine benannte Spielzone außerhalb des Spiels, die von allen Spielern gemeinsam verwendet wird. Karten im Siegpunktstapel folgen den Standardregeln für Karten, die sich nicht im Spiel befinden.

Spielaufbau

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Spielaufbau ist zu Beginn der Partie im Spiel.



**AVENGERS,
HALTET DIE STELLUNG!
SIE DÜRFEN AUF KEINEN
FALL DEN STEIN
BEKOMMEN!**

**YIPPIE-YA-YEI, CAP!
DIE GUARDIANS
KOMMEN ZU HILFE!**

KZAT!



SZENARIO #3 – THANOS

Der Angriff der Black Order auf den Avengers Tower war brutal, doch die Avengers leisteten erbitterten Widerstand und blieben standhaft. Das Blatt wendete sich, als die Guardians of the Galaxy eintrafen und die Belagerung beendeten. Mit vereinten Kräften konnten die Guardians und die Avengers die Armeen von Thanos zurückdrängen. Doch inmitten dieses Chaos benutzte der wahnsinnige Titan den Raumstein, um sich direkt in den Avengers Tower zu teleportieren. Dort riss er den Realitätsstein an sich und teleportierte sich in sein riesiges Raumschiff Sanctuary zurück.

Nun, da alle sechs Infinity-Steine in seinem Besitz sind, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Thanos die Macht des Infinity-Handschuhs beherrschen und das Universum in Schutt und Asche legen wird. Ihr habt nur noch diese Chance, ihn aufzuhalten, bevor es zu spät ist!

Schurkendeck: Thanos (I), Thanos (II)

Entfernt für den Expertenmodus Thanos (I) und fügt Thanos (III) hinzu.

Hauptplandeck: Die Infinity-Steine, Balance im Universum

Begegnungsdeck: Die Sets Thanos, Infinity-Handschuh, Black Order, Kinder des Thanos sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Black Order und Kinder des Thanos aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Deckanpassung verwendet. Das Set Infinity-Handschuh kann ebenfalls in anderen Szenarien verwendet werden, wird in diesem Szenario aber zwingend benötigt.

BEGEGNUNGSSET INFINITY-HANDSCHUH

Der Infinity-Handschuh ist eines der mächtigsten Artefakte im Marvel-Universum. Um seine einzigartige und beispiellose Macht darzustellen, hat der Infinity-Handschuh in *Marvel Champions: Das Kartenspiel* sein eigenes Begegnungsset. Dieses spezielle modulare Set kann in den meisten Szenarien von *Marvel Champions: Das Kartenspiel* verwendet werden. Dafür müsst ihr die folgenden Regeln beachten:

Wenn ihr das Set Infinity-Handschuh in einem Szenario verwendet, hängt den Anhang Infinity-Handschuh während des Spielaufbaus an den Schurken an. Falls sich zu Beginn des Spiels mehr als ein Schurke (oder kein Schurke) im Spiel befindet, kann das Set Infinity-Handschuh nicht verwendet werden.

Nachdem ihr den Infinity-Handschuh an den Schurken angehängt habt, mischt die sechs **Infinity-Stein-Umgebungskarten** und legt sie verdeckt beiseite. Dies ist das „**Infinity-Stein-Deck**“. Dieses Deck hat seinen eigenen Ablagestapel. Sobald eine **Infinity-Stein-Umgebung** abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel dieses Decks gelegt. Falls das **Infinity-Stein-Deck** leer sein sollte, mischt seinen Ablagestapel zurück ins **Infinity-Stein-Deck**. Dafür gibt es keine Strafe.

Jede **Infinity-Stein-Umgebung** hat einen einzigartigen **Spezial-Effekt**, der ausgelöst wird, sobald der Schurke mit dem Infinity-Handschuh aktiviert wird. Falls keine **Infinity-Stein-Umgebungskarten** im Spiel sind, sobald der Schurke aktiviert wird, bringt die Fähigkeit des Infinity-Handschuhs stattdessen die oberste Karte des **Infinity-Stein-Decks** ins Spiel.



KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Bringt den Nebenplan Hackt den Sanctuary-Computer ins Spiel.
 - Falls Cosmo im Kampagnenvorrat ist, bringt ihn unter der Kontrolle des Startspielers ins Spiel.
 - Falls Sicherheitslücke im Kampagnenvorrat ist, mischt den Nebenplan in das Begegnungsdeck.
 - Falls Shawarma im Kampagnenvorrat ist, mischt jeder Spieler ein Exemplar von Shawarma in sein Deck.
 - Falls Black Swan im Kampagnenvorrat ist, bringt sie mit dem Startspieler im Kampf ins Spiel.
- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.
- Falls Avengers Tower das Merkmal **Beschädigt** hatte, füge jeder Identität 3 Schaden zu.

SIEG:

- Falls Verteidigungsprotokolle NICHT im Siegpunktstapel ist, fügt Systemschock dem Kampagnenvorrat hinzu.
 - Falls der Hauptplan Die Infinity-Steine 1B vollendet wurde, notiert dies im Kampagnenlogbuch.
- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.

WAS MACHEN WIR
MIT DEM INFINITY-
HANDSCHUH?

NEIN. DAS DING IST
ZU GEFÄHRLICH.

ICH WÜRD
GERN EIN
PAAR TESTS
DURCHFÜHREN
...

WER HAT DICH
ZUM ANFÜHRER
GEMACHT?



GIB IHN MIR.
ICH WERDE AUF
IHN AUFFASSEN.

BIST DU
DIR DA
SICHER?

DAFÜR BIN ICH
GESCHAFFEN WORDEN.
DER HANDSCHUH IST
SICHER BEI MIR.

ALSO GUT,
AVENGERS,
LASST UNS NACH
HAUSE GEHEN.

ENDLICH IST
ES VORBEI.

GIBT'S FÜR DIE
RETTUNG EURES
PLANETEN
EIGENTLICH 'NE
BELOHNUNG?

NARREN.





AUF DEN SIEG!



OCH, NICHT SCHON WIEDER!



Heimdall?

IHR MÜSST MIT MIR KOMMEN. LOKI HAT DEN THRON VON ASGARD AN SICH GERISSEN UND ODIN NACH HEL VERBANNT.



NIFLHEIM

DU GEHÖRST JETZT MIR, ALLVATER. KEINER KANN DICH AUS MEINER WELT BEFREIEN.

SZENARIO #4 – HELA

Allen Widrigkeiten zum Trotz konnten die Helden Thanos besiegen und ihm den Infinity-Handschuh entreißen! Die vereinte Kraft der Guardians of the Galaxy und der Avengers reichte gerade so aus, um das Universum vor dem wahnsinnigen Titanen zu retten.

Die Helden atmen erleichtert auf. Jetzt müssen sie sich entscheiden, was mit dem Infinity-Handschuh geschehen soll. Die Spannungen unter den superstarken Freunden steigen, als eine leidenschaftliche Debatte ausbricht. Bevor der Streit weiter außer Kontrolle gerät, meldet sich der rätselhafte Adam Warlock und bietet seine Hilfe an. Seine einzigartige Verbindung zum Seelenstein macht ihn zum idealen Kandidaten, um den Handschuh zu verwahren. Die versammelten Avengers und Guardians stimmen zu und geben den Handschuh in seine Obhut.

Erleichtert, die Sache endlich geklärt zu haben, begeben sich die erschöpften Helden in die Lounge, um zu essen und ihren Sieg zu feiern. Kaum sind sie gegangen, da verwandelt sich die stoische Gestalt von Adam Warlock in den grinsenden Gott des Schabernacks. Mit Hilfe seiner magischen Künste hat Loki sich als Warlock ausgegeben und die Helden dazu gebracht, ihm den Infinity-Handschuh zu übergeben!

Der Schwindler nutzt die Macht des Handschuhs, um den letzten Teil seines Plans in die Tat umzusetzen: Odin den Thron von Asgard zu entreißen. Er verbannt den Allvater nach Hel und überlässt ihn der grausamen Obhut von Hela, der Göttin des Todes. Nur der unerschütterliche Wächter von Asgard, Heimdall, kann entkommen und bringt die Kunde von Lokis Verrat in den Avengers Tower. Er warnt die Helden, dass nur Odin die Macht hat, Loki zu besiegen, und fordert sie auf, nach Hel zu reisen, um den Allvater aus Helas Gewalt zu befreien.

Schurkendeck: Hela (A)

Entfernt für den Expertenmodus Hela (A) und fügt Hela (B) hinzu.

Hauptplandeck: Odins Pein

Begegnungsdeck: Die Sets Hela, Legionen von Hel, Frostriesen sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von Marvel Champions enthalten.)

Ihr könnt die Sets Legionen von Hel und Frostriesen aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Deckanpassung verwendet.

UNENDLICHE LEBENSPUNKTE

In diesem Szenario hat der Schurke unendlich viele Lebenspunkte (∞). Ein Charakter mit unendlich vielen Lebenspunkten kann nicht besiegt werden, indem er Schaden nimmt. Allerdings kann diesem Charakter dennoch durch Angriffe und Kartenfähigkeiten Schaden zugefügt werden.

REISE DURCH HEL

Hela ist die asgardische Göttin des Todes und das macht es fast unmöglich, sie zu besiegen. Ohne die Hilfe von Odin, dem Allvater von Asgard, wären die Helden niemals in der Lage, die Göttin von Hel zu bezwingen. Zum Leidwesen der Helden beginnt Odin das Spiel als **Gefangener**, der an den Hauptplan angehängt ist. Wollen die Spieler Hela besiegen, müssen sie Odin zuerst befreien.

Um Helas beeindruckende Zähigkeit im Spiel zu verdeutlichen, wird sie durch eine einzelne doppelseitige Schurkenkarte dargestellt. Sie beginnt das Spiel auf ihrer **Mystiker**-Seite. Sobald Hela besiegt werden würde, müssen die Spieler die **Erzwungene Unterbrechung** auf Abschnitt 1B von Odins Pein abhandeln: „Sobald Hela besiegt werden würde und falls Odin an diesen Plan angehängt ist, lege stattdessen jeden Anhang von Hela ab und drehe sie auf ihre **Verwundet**-Seite um.“ Das Umdrehen von Hela von ihrer **Mystiker**-Seite auf ihre **Verwundet**-Seite und umgekehrt wird genauso abgehandelt wie das Vorrücken zum nächsten Schurkenabschnitt: Ihre Lebenspunkte werden zurückgesetzt und alle an Hela angehängten Statuskarten bleiben angehängt.

Falls die Spieler den Verbündeten Odin kontrollieren, sobald Hela besiegt wird, gewinnen sie das Spiel.



KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Bringt den Nebenplan Findet die Nornsteine ins Spiel.
- ▶ Mischt den Verrat Zurückgeholt in das Begegnungsdeck.
- ▶ Falls Shawarma im Kampagnenvorrat ist, mischt jeder Spieler ein Exemplar von Shawarma in sein Deck.
- ▶ Falls Systemschock im Kampagnenvorrat ist, mischt jeder Spieler ein Exemplar von Systemschock in sein Deck.
- ▶ Falls der Hauptplan Die Infinity-Steine 1B vollendet wurde, legt jeder Spieler die oberste Hälfte seines Decks ab.

▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.

▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- ▶ Falls der Nebenplan Findet die Nornsteine besiegt wurde, fügt Nornstein dem Kampagnenvorrat hinzu.
- ▶ Falls Findet Odins Rüstung im Siegpunktestapel ist, fügt Odin dem Kampagnenvorrat hinzu.

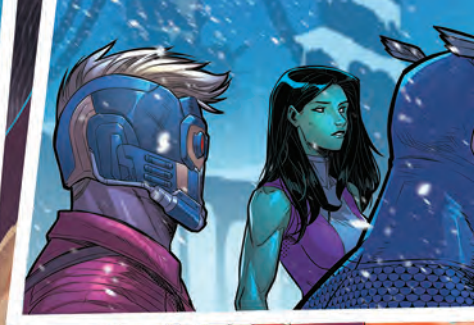
▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



Vater, geht es Euch gut?

JA, MEIN JUNGE. NUR MEIN STOLZ HAT GELITTEN. ES IST DEIN BRUDER, UM DEN ICH MIR SORGEN MACHE.

ER SITZT NUN AUF MEINEM THRON. WER WEIß, WELCHES UNHEIL ER MIT DIESEM BOR-VERDAMMTEN INFINITY-HANDSCHUH ANRICHTEN WIRD?





SZENARIO #5 – LOKI

Die Helden haben Hela besiegt und Odin aus den Kerkern von Hel gerettet. Doch Loki sitzt immer noch mit dem Infinity-Handschuh auf dem Thron von Asgard. Heimdall kann euch ins Goldene Reich bringen und der Allvater kann euch etwas Schutz vor Lokis Magie bieten, aber es liegt an euch, den betrügerischen Gott zu besiegen und die Infinity-Steine zurückzuerobern.

Schurkendeck: Loki (5 verschiedene Versionen)

Hauptplandeck: Lang lebe König Loki

Begegnungsdeck: Die Sets Loki, Infinity-Handschuh, Enchantress, Frostriesen sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Enchantress und Frostriesen aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Deckanpassung verwendet. Das Set Infinity-Handschuh kann ebenfalls in anderen Szenarien verwendet werden, wird in diesem Szenario aber zwingend benötigt.

DER GOTT DES SCHABERNACKS

Loki ist der asgardische Gott des Schabernacks. Um die Zauberkräfte des Schwindler-Gottes darzustellen, hat Loki keine gewöhnlichen Schurkenabschnitte. Stattdessen hat Loki fünf verschiedene „Abschnitt I“-Schurkenkarten. Wenn ihr Lokis Szenario aufbaut, wählt zufällig eine Loki-Schurkenkarte, deckt sie auf und bringt sie ins Spiel. Legt die verbleibenden 4 Versionen von Loki als nicht im Spiel befindlich beiseite. Sobald die Spieler Loki besiegen, decken sie 1 zufällige beiseitegelegte Version von Loki auf, anstatt den nächsten Schurkenabschnitt aufzudecken.

LOKI AUSTAUSCHEN

Sobald ein Karteneffekt die Spieler anweist: „Tausche Loki gegen einen zufälligen beiseitegelegten Loki-Schurken aus“, müssen sie die Loki-Karte, die sich im Spiel befindet, durch eine der verbleibenden beiseitegelegten Versionen von Loki ersetzen. Dies führt aber nicht dazu, dass Loki das Spiel verlässt, ins Spiel kommt

oder aufgedeckt wird. Anhänge und Statuskarten auf Loki werden auf die neue eingetauschte Version von Loki übertragen. Die ausgetauschte Loki-Karte wird zu den anderen beiseitegelegten Loki-Versionen gelegt.

DAS SPIEL GEWINNEN & SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler eine bestimmte Anzahl von Loki-Schurken besiegen. Jede Version hat Sieg 1, um anzuzeigen, dass sie dem Siegpunktestapel hinzugefügt wird, wenn sie besiegt ist. Sobald Loki besiegt wird, löst das die **Erzwungene Unterbrechung** auf Abschnitt 1B aus: „Sobald Loki besiegt wird, rücke zu einem zufälligen beiseitegelegten Loki-Schurken vor.“ Sobald eine neue Version von Loki ins Spiel kommt, werden alle Anhänge, Statuskarten und Marker, die sich auf der vorherigen Version von Loki befanden, auf die Version übertragen, die ins Spiel kommt.

Die Siegbedingung für das Szenario ist auf Abschnitt 1B fett geschrieben: „**Falls die Anzahl der Lokis im Siegpunktestapel gleich der Siegbedingung ist, gewinnen die Spieler das Spiel.**“ Die Anzahl der verschiedenen Versionen von Loki, die besiegt werden müssen, wird von den Spielern vor Beginn der Partie gemeinsam festgelegt. Nachfolgend findet ihr die vorgeschlagene Anzahl der Loki-Schurken, die sich für jeden Spielmodus im Siegpunktestapel befinden müssen:

Standardmodus: 2 Versionen von Loki

Expertenmodus: 3 Versionen von Loki

Heldenhafter Modus: 4 Versionen von Loki

REGELKLARSTELLUNG

F: Was passiert mit Betäubt- oder Verwirrt-Statuskarten, die sich auf Loki befanden, wenn die aktuelle Loki-Schurkenkarte gegen eine andere mit dem Schlüsselwort Gestählt ausgetauscht wird?

A: Sobald Loki das Schlüsselwort Gestählt erhält, werden alle Betäubt- und Verwirrt-Statuskarten von ihm abgelegt.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Bringt den Nebenplan Öffnet den Kerker ins Spiel.
- ▶ Mischt den Verrat Zurückgeholt in das Begegnungsdeck.
- ▶ Falls Shawarma im Kampagnenvorrat ist, mischt jeder Spieler ein Exemplar von Shawarma in sein Deck.
- ▶ Falls Systemschock im Kampagnenvorrat ist, mischt jeder Spieler ein Exemplar von Systemschock in sein Deck.
- ▶ Falls Die Infinity-Steine 1B vollendet wurde, legt jeder Spieler die oberste Hälfte seines Decks ab.
- ▶ Falls Nornstein im Kampagnenvorrat ist, bringt jeder Spieler ein Exemplar des Upgrades Nornstein mit der **Spielaufbau**-Seite nach oben ins Spiel.
- ▶ Falls Odin im Kampagnenvorrat ist, bringe Odin mit der **König**-Seite nach oben ins Spiel.

- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Falls die Spieler diese Partie verlieren, übernimmt Loki die Herrschaft über das ganze Universum und die Spieler verlieren die Kampagne.

SIEG:

- ▶ Loki ist besiegt – ihr gewinnt die Kampagne! Lest auf der nächsten Seite weiter, um zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *The Mad Titan's Shadow* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen.

BLEIBENDER SCHADEN

Während einer Experten-Kampagne von *The Mad Titan's Shadow* muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest. Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Spielers höher sind als seine Basis-Lebenspunkte, tragt stattdessen seine Basis-Lebenspunkte ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen mancher Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die vollen Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen, indem sie einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren.

Falls ein Spieler in einem Szenario besiegt wird, das seine Mitspieler anschließend gewinnen, nimmt der besiegte Spieler an keinem der unter „Sieg“ aufgeführten Schritte für dieses Szenario teil. Er kann sich jedoch seinen Mitspielern im nächsten Szenario wieder anschließen, indem er einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platziert und so die vollen Lebenspunkte seiner Identität wiederherstellt.



WERFT IHN IN DEN KERKER! UND SCHLIEßT DEN INFINITY-HANDSCHUH IN DER SCHATZKAMMER EIN.

NIEMALS WIEDER SOLL ER DEN NEUN WELTEN SCHADEN.



KOMMT, MEINE FREUNDE. ES WIRD ZU EUREN EHREN EIN FESTMAHL GEBEN.



Mehr Getränke für meine Freunde, die Helden von Midgard!

DU HAST DA ABER EIN SCHÖNES SCHWERT.

VIELEN DANK, WERTE LADY!

ERZÄHLT MIR NOCH EINMAL, WIE IHR DEN INFINITY-HANDSCHUH VON THANOS' ARM GESCHNITTEN HABT.



ALS LOHN FÜR EURE DIENSTE HAT ODIN DIE SCHATZKAMMER VON ASGARD FÜR EUCH OFFNEN LASSEN.

NEHMT, WAS IHR TRAGEN KÖNNT.

ACH DU HEILIGER FLARK! GROOT, WIR WERDEN BEZAHLT!

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Additional Design and Development: Michael Boggs
und Aaron Haltom

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Mercedes Opheim

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Michal Ivan

Comic Book Illustration: Joey Vazquez

Art Direction: Deborah Garcia mit Christina Doffing,
Tim Flanders, Chelzee Lemm-Thompson und
Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und
Liza Lundgren

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

*An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige
Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!*

TESTSPIELER

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich,
Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston,
Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt
Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Saward,
Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson,
Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom
und Jeremy Zwirn

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhre

Import und Vertrieb durch:

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 ESSEN

Hergestellt von:

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
ROSEVILLE, Minnesota, 55113
USA

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



PROOF OF
PURCHASE

MC21de
The Mad Titan's
Shadow

SPIELERINFORMATION

Identität Spieler #1:

Verbleibende
Lebenspunkte:

Identität Spieler #2:

Verbleibende
Lebenspunkte:

Identität Spieler #3:

Verbleibende
Lebenspunkte:

Identität Spieler #4:

Verbleibende
Lebenspunkte:

SZENARIO 1

Ebony Maw

Hier ankreuzen, falls **Cosmo** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

Hier ankreuzen, falls **Sicherheitslücke** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

SZENARIO 2

Turmverteidigung

Hier ankreuzen, falls **Shawarma** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

Hier ankreuzen, falls **Black Swan** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

Hier ankreuzen, falls Avengers Tower das Merkmal **Beschädigt** hat.

SZENARIO 3

Thanos

Hier ankreuzen, falls **Systemschock** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

Hier ankreuzen, falls **Die Infinity-Steine 1B** vollendet wurde.

SZENARIO 4

Hela

Hier ankreuzen, falls **Nornstein** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

Hier ankreuzen, falls **Odin** dem Kampagnenvorrat hinzugefügt wurde.

NOTIZEN