



ONLINE-REFERENZHANDBUCH
VERSION 1.4DE

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 fünf Anhänge am Ende des Heftes enthalten die Regeln zum Deckbau, zum Spielaufbau und detaillierte Angaben zum Aufbau jedes Kartentyps sowie die FAQ und Errata.

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, Beschleunigungsmarkern, 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
- Platziert Bedrohung auf dem Hauptplan.
 Siehe: Hauptplan
- Schurke und Schergen werden aktiviert.
 Siehe: Aktivierung, Angriff (Gegner-Aktivierung), Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung)
- 7. Teilt Begegnungskarten zu. Siehe: Zuteilen
- 8. Deckt die Begegnungskarten auf und handelt sie ab. **Siehe**: Aufdecken
- 9. Gebt den Startspielermarker weiter. Siehe: Startspieler
- 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.

ABLAGESTAPEL

Ein Ablagestapel ist eine nicht im Spiel befindliche Zone, die Karten enthält, die während des Spiels abgelegt worden sind.

- Jeder Spieler hat seinen eigenen Ablagestapel. Das Begegnungsdeck hat den Begegnungs- Ablagestapel.
- Der Inhalt der Ablagestapel ist offene Information und kann von jedem Spieler jederzeit angesehen werden.
- Die Reihenfolge der Karten in einem Ablagestapel darf nicht verändert werden, außer ein Spieler erhält durch eine Kartenfähigkeit die entsprechende Anweisung dafür.
- Ein Deck wird nicht gemischt, wenn eine Fähigkeit, die einen Ablagestapel, der aus null Karten besteht, zurück ins Deck mischen würde.

Siehe auch: Ablegen, Besitz und Kontrolle, Im Spiel und nicht im Spiel, Mischen, Spieler

ABLEGEN

"Ablegen" ist der Vorgang, bei dem versucht wird, eine Karte aus einer Zone, die nicht der Ablagestapel ist, auf den Ablagestapel zu verschieben.

- Wird eine Spielerkarte abgelegt, wird sie offen oben auf den Spieler-Ablagestapel des Besitzers gelegt.
- Wird eine Begegnungskarte abgelegt, wird sie offen oben auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.
- Werden mehrere Karten gleichzeitig von der Hand eines Spielers oder aus dem Spiel abgelegt, werden sie in beliebiger Reihenfolge auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- Werden mehrere Karten gleichzeitig von einem Deck abgelegt, werden sie nacheinander auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt (ohne ihre Reihenfolge zu ändern).

Siehe auch: Ablagestapel, Begegnungskarte, Besitz und Kontrolle, Im Spiel und nicht im Spiel, Mischen, Spielerkarte

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.

Siehe auch: Schlüsselwörter, Spieler, Wagnis

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: Spieler, Spielerzug

AKTIVIERUNG

Es gibt zwei Arten von Gegner-Aktivierung: Der Gegner greift an oder der Gegner treibt den Plan voran. Immer wenn ein Gegner angreift oder den Plan vorantreibt, gilt dies als Aktivierung.

- In Schritt 2 der Schurkenphase wird der Schurke ein Mal für jeden Spieler in Spielerreihenfolge aktiviert. Falls die Identität des Spielers, der die Aktivierung abhandelt, in ihrer Heldengestalt ist, leitet der Schurke einen Angriff gegen die Identität des Spielers ein. Falls die Identität des Spielers, der die Aktivierung abhandelt, in ihrer Alter-Ego-Gestalt ist, leitet der Schurke das Vorantreiben des Plans ein.
- In Schritt 2 der Schurkenphase wird jeder Scherge, der im Kampf mit einem Spieler ist, gegen den Spieler aktiviert.
 Falls die Identität des Spielers, der mit einem Schergen im Kampf ist, in ihrer Heldengestalt ist, leitet der Scherge einen Angriff gegen die Identität des Spielers ein. Falls die Identität des Spielers, der mit einem Schergen im Kampf ist, in ihrer Alter-Ego-Gestalt ist, leitet der Scherge das Vorantreiben des Plans ein.
- Jedes Mal, wenn der Schurke aktiviert wird, wird dem Schurken für diese Aktivierung eine Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben.
- Einige Kartenfähigkeiten können ebenfalls dazu führen, dass Gegner angreifen oder den Plan vorantreiben. Dies wird ebenfalls als Aktivierung betrachtet.
- Falls mehrere Gegner gleichzeitig gegen dich aktiviert werden, handle die Aktivierung von Schurken (falls vorhanden) in der Reihenfolge deiner Wahl zuerst ab, gefolgt von Schergen-Aktivierungen in der Reihenfolge deiner Wahl
- Falls ein Scherge, der aktiviert wird, das Spiel verlässt, endet die Aktivierung des Schergen sofort und keine weiteren Schritte jener Aktivierung werden abgehandelt.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Boost, Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Scherge, Schurke, Schurkenphase

ALTER EGO, ALTER-EGO-GESTALT

Siehe: Gestalt, Identität

ANDAUERNDE 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 andauenden 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.

Siehe auch: Fähigkeit, Ins Spiel kommen

ANG

Siehe: Angriff (Spieleraktion), Basiskraft

ANGRIFF (GEGNER-AKTIVIERUNG)

Ein Angriff ist eine Art von Gegner-Aktivierung. Sobald ein Gegner angreift, zielt er auf einen bestimmten Spieler. Dann handelt er den Angriff gegen den Spieler ab. Die folgenden Schritte werden durchgeführt, um den Angriff eines Gegners abzuhandeln:

- Falls ein Schurke oder ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch angreift, wird ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben. (Falls ein Scherge ohne das Schlüsselwort Schurkisch 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. Jede Boost-Karte des angreifenden Gegners wird nacheinander umgedreht. (Falls ein Scherge ohne das Schlüsselwort Schurkisch angreift, wird dieser Schritt übersprungen.) Dann wird nacheinander Folgendes durchgeführt:
 - Es werden alle "Boost"-Effekte abgehandelt, die durch das Stern-Symbol im Boost-Feld angegeben werden.
- Der ANG-Wert des Gegners wird für jedes Boost-Symbol auf der Karte um 1 erhöht.
- Jede Boost-Karte wird abgelegt, nachdem sie abgehandelt worden ist.
- 4. Der Angriff fügt Schaden in Höhe des modifizierten ANG-Wertes des angreifenden Gegners wie folgt zu:
 - Falls ein Held die Basiskraft Verteidigung gegen den Angriff verwendet, 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 der Identität des Spielers zugefügt, der diese Aktivierung abhandelt (auch wenn die Identität in Alter-Ego-Gestalt ist).

Siehe auch: Aktivierung, Boost, Gegner, Identität, Schaden, Scherge, Schurke, Verbündeter, Verteidigen, Ziel

ANGRIFF (SPIELERAKTION)

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: Angriff (Gegner-Aktivierung), Basiskraft, Gegner, Identität, Schaden, Scherge, Schurke, Verbündeter, Verteidigen, Ziel

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, Begegnungskarte, Ins Spiel kommen

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.

ANSEHEN, ANGESEHEN

Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, sich Karten anzusehen, die für die anderen Spieler verborgen sind, kann sich nur der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, die Karten ansehen. Dennoch darf der Spieler so viel Information, wie er möchte, über die angesehenen Karten an die Mitspieler weitergeben.

ANSTACHELN X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufgedeckt wird, wird X Bedrohung auf dem Hauptplan platziert. (X ist der Wert, der hinter dem Schlüsselwort angegeben ist.)

Siehe auch: Aufdecken, Bedrohung, Erinnerungstext, Schlüsselwörter

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.

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

Siehe auch: Ablegen, Erinnerungstext, Ins Spiel kommen, Schlüsselwörter, Spiel verlassen, Universalmarker

ASPEKTKARTE

Karten mit der Klassifizierung "Aspekt" sind alle Karten, die zu den Aspekten Aggression, Führung, Gerechtigkeit und/oder Schutz gehören.

- Beim Deckbau muss der Spieler einen der vier Aspekte (Aggression, Führung, Gerechtigkeit oder Schutz) wählen. Die restlichen Karten des Decks, die nicht zu den identitätsspezifischen Karten gehören, können dann aus Karten des gewählten Aspekts bestehen.
- Der Aspekt einer Karte ist im Deckbau-Klassifizierungsbereich unten auf der Karte angegeben.

Siehe auch: Basiskarte, Identitätsspezifische Karte, Klassifizierung, Anhang I: Deckbau

AUFDECKEN, BEGEGNUNGSKARTE AUFDECKEN

In Schritt 4 der Schurkenphase deckt jeder Spieler (in Spieler-reihenfolge) 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.

Siehe auch: Anhang, Begegnungskarte, In Spielerreihenfolge, Ins Spiel kommen, Nebenplan, Scherge, Schurke, Schurkenphase, Spieler, Umgebung, Verpflichtung, Verrat, Zuteilen

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, Spiel verlassen

AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT

Siehe: Aktion, Erzwungen, Fähigkeit, 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

AUSSCHEIDEN EINES SPIELERS

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, falls seine Identität besiegt wird. Dies geschieht normalerweise, sobald die verbleibenden Lebenspunkte des Charakters auf null gesenkt werden.

Sobald ein Spieler ausscheidet, wird Folgendes der reihe nach durchgeführt:

- Falls sich Schergen im Kampf mit dem ausscheidenden Spieler befinden, verwickelt jeder dieser Schergen den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn in einen Kampf und behält sämtlichen Schaden, alle Anhänge, alle Marker und alle Statuskarten.
- Falls sich in der Spielzone des ausscheidenden Spielers Karten befinden, die er nicht besitzt, werden all jene Karten auf den Ablagestapel ihrer jeweiligen Besitzer gelegt (auch wenn diese Karten das Schlüsselwort Dauerhaft haben).
- **3.** Die Spielzone des ausscheidenden Spielers und jedes andere Element darin (*Hand, Deck, Ablagestapel, Karten im Spiel, Lebenspunktezähler usw.*) werden aus dem Spiel entfernt.

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 alle Spieler ausgeschieden sind, endet das Spiel und die Spieler verlieren.

Falls ein Spieler beim Abhandeln einer Fähigkeit ausscheidet, wird die gesamte Fähigkeit fertig abgehandelt.

Siehe auch: Fähigkeit, Gewinnen, Identität, Im Kampf, Lebenspunkte, Scherge, Spielerdeck, Spielerkarte, Spielzone des Spielers, Zuteilen

BASISKARTE

Karten mit der Klassifizierung "Basis" sind keiner Identität und keinem Aspekt zugeordnet.

- Beim Deckbau darf ein Spieler den Rest seines Decks (den Teil, der nicht aus identitätsspezifischen Karten besteht) aus Basiskarten zusammenstellen.
- Eine Karte gilt als Basiskarte, wenn das Wort "Basis" im Deckbau-Klassifizierungsbereich unten auf der Karte angegeben ist.
- Basiskarten sind keine Aspektkarten.

Siehe auch: Aspektkarte, Identitätsspezifische Karte, Klassifizierung

BASISKRAFT

Eine Basiskraft (mit drei Buchstaben abgekürzt) erlaubt es einem Charakter, eine bestimmte Spielfunktion durchzuführen. Es gibt fünf verschiedene Basiskräfte:

- Die Basiskraft Angriff (ANG) kann von einem Charakter verwendet werden, um einen Basisangriff durchzuführen und einem anderen Charakter Schaden zuzufügen.
 Normalerweise haben Helden, Verbündete, Schurken und Schergen diese Basiskraft.
- Die Basiskraft Widerstand (WID) kann von einem Charakter verwendet werden, um Widerstand zu leisten und Bedrohung von einem Plan zu entfernen. Normalerweise haben Helden und Verbündete diese Basiskraft.
- Die Basiskraft Verteidigung (VER) kann von Charakteren verwendet werden, um zu verteidigen und Schaden durch einen Angriff zu verhindern. Normalerweise haben nur Helden diese Basiskraft.
- Die Basiskraft Erholung (ERH) kann von Charakteren verwendet werden, um sich zu erholen und Schaden von sich zu heilen. Normalerweise haben nur Alter Egos diese Basiskraft.
- Die Basiskraft Plan vorantreiben (PLA) kann von Charakteren verwendet werden, um den Plan voranzutreiben und Bedrohung auf den Hauptplan zu platzieren. Normalerweise haben nur Schurken und Schergen diese Basiskraft.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Angriff (Spieler-aktion), Erholung, Identität, Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Scherge, Schurke, Verbündeter, Verteidigung, Widerstand leisten

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, Materialbeschränkung (Seite 2), Nebenplan, Verhindern, Widerstand leisten

BEFREUNDET

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

BEGEGNUNGS-ABLAGESTAPEL

Siehe: Ablagestapel

BEGEGNUNGSDECK

Das Begegnungsdeck besteht aus Begegnungskarten (Anhänge, Nebenpläne, Schergen, Umgebungen, Verpflichtungen und Verratskarten), auf welche die Spieler während eines Szenarios treffen können.

 Die Reihenfolge der Karten im Begegnungsdeck kann nicht verändert werden, außer ein Spieler erhält durch einen Spielschritt, eine Spielfunktion oder eine Kartenfähigkeit die Anweisung dafür.

Falls das Begegnungsdeck leer ist, wird der Begegnungs-Ablagestapel sofort zu einem neuen Begegnungsdeck gemischt. Wenn das geschieht, wird ein Beschleunigungsmarker neben das Hauptplandeck gelegt.

- Falls eine Kartenfähigkeit eine bestimmte Anzahl an Karten vom Begegnungsdeck ablegt oder so lange Karten vom Begegnungsdeck ablegt, bis eine abgelegte Karte ein bestimmtes Kriterium erfüllt, werden Karten vom Begegnungsdeck abgelegt, bis die Bedingung erfüllt ist oder das Deck leer wird. Falls das Begegnungsdeck auf diese Weise leer wird, gilt die Kartenfähigkeit als erfüllt. Nach dem Mischen werden keine weiteren Karten mehr für den Effekt abgelegt.
- Falls zur gleichen Zeit keine Karten mehr im Begegnungsdeck und im Begegnungs-Ablagestapel sind (wenn alle Karten des Begegnungsdecks im Spiel sind), kommt es zu einer Endlosschleife. Dadurch werden unendlich viele Beschleunigungsmarker neben das Hauptplandeck gelegt. Wenn das geschieht, verlieren die Spieler das Spiel.

Siehe auch: Ablagestapel, Ablegen, Anhang, Beschleunigungsmarker, Nebenplan, Scherge, Umgebung, Verrat

BEGEGNUNGSKARTE

Es gibt acht Typen von Begegnungskarten: Anhang, Hauptplan, Nebenplan, Scherge, Schurke, Umgebung, Verpflichtung und Verrat.

- Begegnungskarten gehören zu verschiedenen Klassifizierungen (u. a. szenariospezifisch oder Modulare Sets).
- Die meisten Begegnungskarten haben eine orangefarbene Kartenrückseite.

Siehe auch: Anhang, Hauptplan, Klassifizierung, Nebenplan, Scherge, Schurke, Umgebung, Verpflichtung, Verrat, Anhang I: Deckbau,

BEGEGNUNGSSET

Ein Begegnungsset besteht aus einer Reihe von festgelegten Begegnungskarten.

 Es gibt vier Typen von Begegnungssets: szenariospezifische Begegnungssets, modulare Begegnungssets, das Standard-Set und das Experten-Set.

Siehe auch: Experten-Set, Klassifizierung, Modulares Begegnungsset, Standard-Set, Szenariospezifische Karte

BEISEITELEGEN, BEISEITEGELEGT

Manche Spielschritte oder Kartenfähigkeiten weisen Spieler dazu an, bestimmte Karten beiseitezulegen. Beiseitegelegte Karten sind nicht im Spiel und interagieren nicht mit dem Spiel, bis auf sie Bezug genommen wird, entweder durch Anweisungen innerhalb des Szenarios oder durch Kartenfähigkeiten.

Siehe auch: Anhang II: Spielvorbereitung, Fähigkeit, Im Spiel und nicht im Spiel

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.

Siehe auch: Identität, Lebenspunkte, Scherge, Schurke, Verbündeter

"BEREITS"

Siehe: Veränderungseffekte

BESCHLEUNIGUNGSMARKER

Beschleunigungsmarker funktionieren wie Beschleunigungssymbole. Sie werden neben dem Hauptplan platziert, als Erinnerung daran, in Schritt 1 der Schurkenphase X zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan zu platzieren, wobei X die Anzahl an Beschleunigungsmarker im Spiel ist. Beschleunigungsmarker kommen durch eine der zwei folgenden Effekte ins Spiel:

- Falls das Begegnungsdeck leer wird, wird ein Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platziert.
- Karteneffekte können die Spieler dazu anweisen, dem Spiel Beschleunigungsmarker hinzuzufügen.

Beschleunigungsmarker können nicht aus dem Spiel entfernt werden. Anders als andere Marker werden Beschleunigungsmarker nicht abgelegt, sobald eine Hauptplankarte das Spiel verlässt.

Siehe auch: Materialbeschränkung (Seite 2), Begegnungsdeck, Hauptplan, Schurkenphase

BESCHLEUNIGUNGSSYMBOL (4)

Ein Beschleunigungssymbol stellt zusätzliche Kräfte dar, die den bösartigen Plan des Schurken noch schneller vorantreiben können.

Im Schritt 1 der Schurkenphase wird X zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan platziert, wobei X die Anzahl an Beschleunigungssymbolen im Spiel ist.

 Ein Beschleunigungssymbol kann aus dem Spiel entfernt werden, indem die Begegnungskarte, auf dem es aufgedruckt ist, besiegt wird.

Siehe auch: Bedrohung, Hauptplan, Schurkenphase, Symbole

BESIEGT

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

- Falls ein Verbündeter, ein Scherge oder ein Nebenplan besiegt wird, wird er abgelegt.
- Falls eine Identität oder ein Schurkenabschnitt besiegt wird, wird sie bzw. er aus dem Spiel entfernt.

Siehe auch: Aus dem Spiel entfernt, Ausscheiden eines Spielers, Lebenspunkte, Nebenplan, Scherge, Schurke, Schurke wird besiegt, Spieler, Verbündeter

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, oder aus dem Spiel entfernt, falls der Spieler nicht mehr im Spiel ist). 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.
- Falls sich ein Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit auf eine Karte bezieht, die "du kontrollierst" oder die "ein Spieler kontrolliert", bezieht sich der Spielschritt oder die Kartenfähigkeit nur auf Karten, die derzeitig unter der Kontrolle jenes Spielers im Spiel sind.

Siehe auch: Begegnungsdeck, Begegnungskarte, Im Spiel und nicht im Spiel, Spieler, Spielerdeck, Spielerkarte, Spielzone des Schurken, Spielzone des Spielers

BETÄUBT, BETÄUBEN

"Betäubt" ist ein Status, der verhindert, dass ein Charakter bei seinem nächsten Angriff Schaden zufügt.

 Falls eine Fähigkeit einen Charakter "betäubt", wird diesem Charakter eine Betäubt-Statuskarte gegeben. Falls ein Charakter eine Fähigkeit hat, die besagt, dass er "nicht betäubt werden kann", können keine Betäubt-Statuskarten auf ihm platziert werden.

Siehe auch: Identität, Scherge, Schurke, Statuskarten, Verbündeter

BEZUG NEHMENDE FÄHIGKEIT

Manche Fähigkeiten beziehen sich auf den Namen einer bestimmten Karte. Dies ist eine Bezug nehmende Fähigkeit.

- Falls sich eine Fähigkeit auf den Namen der Karte bezieht, auf der sich die Fähigkeit befindet, ist die Fähigkeit selbstbezüglich. Eine selbstbezügliche Fähigkeit bezieht sich nur auf die Karte, auf der sich die Fähigkeit befindet, und nicht auf andere Exemplare diese Karte oder auf unterschiedliche Karten mit dem gleichen Namen.
- Falls sich eine Fähigkeit auf einer identitätsspezifischen Karte auf den Namen der Identität bezieht, zu der sie gehört, bezieht sie sich nur auf diese Identität und nicht auf Karten, die den Namen mit der Identität gemeinsam haben.
- Falls sich eine nicht-selbstbezügliche, nicht-identitätsspezifische Karte auf eine Karte bezieht und sich mehrere Karten mit diesem Namen im Spiel befinden, darf der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, wählen, welche Karte mit diesem Namen zum Ziel der Fähigkeit wird.

Siehe auch: Charakter, Fähigkeit, Identitätsspezifische Karte, Klassifizierung

BOOST, BOOST-SYMBOL (→)

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: Angriff (Gegner-Aktivierung), Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Stern-Symbol

CHARAKTER

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

Siehe auch: Identität, Scherge, Schurke, Verbündeter

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.

DAUERHAFT

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

 Falls ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, solange sich in seiner Spielzone eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft befindet, die er nicht besitzt, wird die Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Siehe auch: Besitz und Kontrolle, Erinnerungstext, Im Spiel und nicht im Spiel, Schlüsselwörter, Spiel verlassen

DECK

Es gibt hauptsächlich vier Decktypen: das Spielerdeck, das Begegnungsdeck, das Schurkendeck und das Hauptplandeck. Bestimmte Identitäten oder Szenarien können dem Spiel weitere Decks hinzufügen.

 Die Reihenfolge der Karten in Decks kann nicht verändert werden, außer ein Spieler wird durch einen Spielschritt, eine Spielfunktion oder eine Kartenfähigkeit dazu angewiesen.

Siehe auch: Begegnungsdeck, Hauptplandeck, Schurkendeck, Spielerdeck

DECKBAU

Siehe: Anhang I: Deckbau

DU, DEIN

Falls bei der Abhandlung einer Kartenfähigkeit das Wort "du" oder "dein" so abgehandelt werden kann, dass es sich auf die Identität des Spielers beziehen kann, muss sie auf diese Weise abgehandelt werden. Dies beinhaltet folgende Punkte, ist aber nicht darauf beschränkt:

- Falls eine Karte "dir" Schaden zufügt oder "du" Schaden nimmst, wendet der Spieler, der die Karte abhandelt, den Schaden beim Lebenspunktezähler seiner Identität an.
- Falls eine Kartenfähigkeit "dir" indirekten Schaden zufügt oder "du" indirekten Schaden nimmst, kann der Spieler, der die Karte abhandelt, den Schaden Charakteren im Spiel unter seiner Kontrolle zuweisen.
- Falls eine Kartenfähigkeit "dich" erschöpft, erschöpft der Spieler, der die Karte abhandelt, seine Identität.
- Falls eine Kartenfähigkeit eine Statuskarte auf "dich" legt oder "dir" eine Statuskarte gibt (z. B.: "Du wirst betäubt"),

legt der Spieler, der die Karte abhandelt, die Statuskarte auf seine Identität.

• Falls eine Kartenfähigkeit durch eine Spielfunktion ausgelöst wird, die "du" durchführst (z. B.: "Nachdem du einen Schergen angegriffen und besiegt hast"), muss der Spieler, der die Kartenfähigkeit abhandelt, die Fähigkeit falls möglich so abhandeln, als hätte die Identität, die er kontrolliert, die Spielfunktion durchgeführt. (Beispiel: Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, "nachdem du einen Schergen angegriffen und besiegt hast", wird sie ausgelöst, nachdem die Identität des sie kontrollierenden Spielers einen Schergen angegriffen und besiegt hat, jedoch nicht, wenn ein Verbündeter, unter der Kontrolle des Spielers einen Schergen angegriffen und besiegt hat.)

Falls bei der Abhandlung einer Kartenfähigkeit das Wort "du" oder "dein" **nicht** so abgehandelt werden kann, dass es sich auf die Identität des Spielers beziehen kann, muss sie so abgehandelt werden, als würde sie sich auf den Spieler beziehen. Dies beinhaltet folgende Punkte, ist aber nicht darauf beschränkt:

- Falls ein Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit Karten von "deiner" Hand ablegt, muss der Spieler, der den Spielschritt oder die Kartenfähigkeit abhandelt, die Karten von seiner Hand ablegen.
- Falls eine Kartenfähigkeit "dein" Deck durchsucht, durchsucht der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, sein Deck nach den Karten.
- Falls ein Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit eine Spielfunktion gegen eine Nicht-Identitätskarte durchführt, die "du" kontrollierst (z. B. erschöpfen, ablegen, beiseitelegen usw.), führt der Spieler, der den Spielschritt oder die Kartenfähigkeit abhandelt, die Spielfunktion gegen eine Karte in seiner Spielzone durch.
- Falls eine Kartenfähigkeit durch eine Spielfunktion ausgelöst wird, die "du" durchführst, und sie nicht so interpretiert werden kann, dass sie sich auf die Identität des sie abhandelnden Spielers beziehen kann (z. B.: "Nachdem du Karten von deiner Hand abgelegt hast"), muss der Spieler, der die Kartenfähigkeit abhandelt, persönlich die Spielfunktion(en) der Fähigkeit abhandeln und durchführen.

Manche Spielerkarten gelten als der verlängerte Arm der Identität des Spielers. Sobald eine Aktion und/oder Fähigkeit von einem Kartentyp abgehandelt wird, der als verlängerter Arm der Identität gilt, wird die Aktion und/oder Fähigkeit so behandelt, als würde sie von der Identität durchgeführt.

Folgende Kartentypen gelten als verlängerter Arm der Identität des Spielers:

- Ereignisse Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die vom Spieler abgehandelt werden, der das Ereignis spielt, gelten auch als von der Identität des Spielers durchgeführt.
- Ressourcen Falls ein Spieler Ressourcen ausgibt, gelten diese Ressourcen auch als von der Identität des Spielers ausgegeben.
- Upgrades Mit der Ausnahme der Upgrade-Karten, die an andere Charaktere angehängt werden, gelten Upgrade-Karten als der verlängerte Arm der Identität des sie kontrollierenden Spielers. Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die auf Upgrades im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden, gelten auch als von der Identität des Spielers abgehandelt.

Folgende Kartentypen gelten **nicht** als verlängerter Arm der Identität des Spielers:

- Verbündete Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die von einem Verbündeten im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden, gelten nicht als von der Identität des Spielers durchgeführt.
- Vorteile Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die von einem Vorteil im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden, gelten nicht als von der Identität des Spielers durchgeführt.

Siehe auch: Ereignis, Fähigkeit, Identität, Ressource, Spieler, Spielerdeck, Spielerkarte, Spielzone des Spielers, Upgrade, Verbündeter, Vorteil

DURCHDRINGEND

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

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Angriff (Spieleraktion), Erinnerungstext, Schaden, Schlüsselwörter, Statuskarten, Zäh, Ziel

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.
- Wird ein Deck oder auch nur ein Teil davon durchsucht, wird das gesamte Deck gemischt, nachdem der Spielschritt, die Spielfunktion oder die Kartenfähigkeit vollendet ist.

Siehe auch: Begegnungsdeck, Mischen, Spielerdeck

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.

Siehe auch: Spieler

EFFEKT

Siehe: Fähigkeit, Kosten

EINGESCHRÄNKT

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei Karten mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt 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.

Siehe auch: Ablegen, Besitz und Kontrolle, Erinnerungstext, Schlüsselwörter, Spieler, Wählen

EINZIGARTIG-SYMBOL (+)

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.

Zusätzlich können manche einzigartigen Schergen den gleichen Namen tragen wie andere befreundete oder gegnerische Charaktere.

- Falls ein einzigartiger Scherge vom Begegnungsdeck aufgedeckt wird und versucht, ins Spiel zu kommen, während ein anderer einzigartiger Charakter mit dem gleichen Namen bereits im Spiel ist, legt der Spieler, der den Schergen aufdeckt, jenen Schergen ab. Dann deckt er eine neue Begegnungskarte vom Begegnungsdeck auf.
- Falls eine Karte versucht, einen einzigartigen Schergen ins Spiel zu bringen, während ein anderer einzigartiger Charakter mit dem gleichen Namen bereits im Spiel ist, kann der Scherge nicht ins Spiel kommen und die Abhandlung des "Ins Spiel bringen"-Effekts scheitert. Der Rest der Kartenfähigkeit wird ganz normal weiter abgehandelt.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Identität, Ins Spiel kommen, Scherge, Spieler, Verbündeter

ENDE DER SPIELERPHASE

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

- 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.
- Alle Spieler machen gleichzeitig alle ihre Karten spielbereit.

Siehe auch: Ablegen, Handlimit, Karten ziehen, Spieler, Spielerphase, Spielerzug

ENERGIE-RESSOURCE (≱)

- Energie-Ressourcen können ausgegeben werden, um die Ressourcenkosten von Karten und Fähigkeiten zu bezahlen.
- Einige Kartenfähigkeiten benötigen speziell Energie-Ressourcen, die ausgegeben werden müssen, um ihre Effekte abhandeln zu können.

Siehe auch: Fähigkeit, Geist-Ressource, Joker-Ressource, Körper-Ressource, Kosten, Ressource, Symbole

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.
- Ereigniskarten gelten als der verlängerte Arm einer Identität. Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die vom Spieler abgehandelt werden, der das Ereignis spielt, gelten auch als von der Identität des Spielers durchgeführt.

Siehe auch: Ablegen, Besitz und Kontrolle, Identität, Kartentypen, Spieler, Spielerkarte

ERH

Siehe: Basiskraft, Erholung

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".

Siehe auch: Aufgedruckt, Merkmal, Schlüsselwörter

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: Basiskraft, Gestalt, Heilen, Identität, Lebenspunkte

ERINNERUNGSTEXT

Manche Kartenfähigkeiten haben einen Erinnerungstext. Dieser steht in Klammern und ist kursiv gedruckt (wie dieser Text hier). Ein Erinnerungstext hat keinen Effekt auf das Spiel und ist nur dafür da, um den Spieler an eine bestimmte Spielfunktion oder Regel zu erinnern.

ERLITTENER SCHADEN

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

- Der erlittene Schaden einer Identität oder eines 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: Identität, Lebenspunkte, Maximale Lebenspunkte, Schaden, Scherge, Schurke, Verbleibende Lebenspunkte, Verbündeter

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 Auslösebedingung 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.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit, Veränderungseffekte

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

Nachdem ein Scherge mit dem Schlüsselwort Erstschlag einen Spieler, dessen Identität in Heldengestalt ist, in einen Kampf verwickelt hat, greift der Scherge den Spieler an.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Erinnerungstext, Gestalt, Im Kampf, Scherge, Schlüsselwörter, Spieler

ERZEUGEN

Siehe: Ressource

ERZFEIND-BEGEGNUNGSSET

Für jede Identität im Spiel gibt es ein zugehöriges Erzfeind-Begegnungsset. Zu Spielbeginn legt jeder Spieler die Karten seines zugehörigen Erzfeind-Sets als nicht im Spiel befindlich beiseite. Vom Begegnungsdeck gezogene Karten können einen Spieler dazu anweisen, wie sein Erzfeind-Set ins Spiel gebracht wird.

- Ein Erzfeind-Begegnungsset ist eine Unterkategorie der identitätsspezifischen Sets.
- Karten des Erzfeind-Begegnungssets dürfen nur zusammen mit der Identität verwendet werden, die das gleiche Set-Symbol hat.

Siehe auch: Identität, Identitätsspezifische Karte, Im Spiel und nicht im Spiel, Spieler

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

EXEMPLAR

Ein Exemplar einer Karte wird durch ihren Namen definiert. Ein zweites Exemplar einer Karte ist jede andere Karte, die den gleichen Namen und Untertitel (falls es einen gibt) trägt, auch wenn sich Kartentyp, Text, Illustration oder andere Charakteristiken voneinander unterscheiden.

Siehe auch: Kartentypen, Untertitel

EXPERTENMODUS

Siehe: Spielmodi

EXPERTEN-SET

Das Experten-Set ist ein Begegnungsset, das beim Spielen im Expertenmodus verwendet wird.

- Das Experten-Set ist kein modulares Begegnungsset und kann nicht gewählt werden (per Zufall oder von den Spielern), wenn ein Szenario verlangt, ein modulares Begegnungsset für das Szenario zu wählen.
- Karten mit der Klassifizierung "Experte" sind Karten, die das Wort "Experte" im Feld Begegnungsset-Information aufgedruckt haben.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Klassifizierung, Modulares Begegnungsset, Spielmodi

FÄHIGKEIT, KARTENFÄHIGKEIT

Eine Fähigkeit ist der Spieltext auf der Karte, der beschreibt, was die Karte macht (*oder tun kann*). Mehrere Beispiele dafür befinden sich im Anhang III des Referenzhandbuchs.

- 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, sollte die Fähigkeit erst ganz gelesen werden, um zu überprüfen, ob es Veränderungseffekte gibt, die dazu führen könnten, dass die Fähigkeit verändert abgehandelt wird. Dann 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 (siehe unten).
- Kartenfähigkeiten können während des Spielaufbaus nicht abgehandelt werden, es sei denn, die Fähigkeit wird mit Timing-Auslöser "Spielaufbau" eingeleitet.
- Das Abhandeln der folgenden Fähigkeitstypen ist verpflichtend: konstante Fähigkeiten, "Spielaufbau"-Fähigkeiten, "Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten, "Sobald besiegt"-Fähigkeiten, "Erzwungene Unterbrechung"-Fähigkeiten, "Erzwungene Reaktion"-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.

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.

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.
- "Erzwungen"-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.

Manche Fähigkeiten haben zeitlichen Vorrang vor anderen Fähigkeiten. Der zeitliche Vorrang von Fähigkeiten hat folgende Reihenfolge:

- 1. Konstante Fähigkeiten
- 2. "Erzwungene Unterbrechung"-Fähigkeiten
- 3. "Unterbrechung"-Fähigkeiten
- 4. "Erzwungene Reaktion"-Fähigkeiten
- **5.** "**Reaktion**"-Fähigkeiten

Siehe auch: Adjektive, Aktion, Andauernde Effekte, Aufheben, Ausgelöste Fähigkeit, Dann, Ersatzeffekte, Erzwungen, Fähigkeiten einleiten, Gleichzeitige Abhandlung, Im Spiel und nicht im Spiel, Konstante Fähigkeit, Reaktion, Ressource, "Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten, "Sobald besiegt"-Fähigkeiten, Spezial, "Und", Unterbrechung, Veränderungseffekte, 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:

- 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.
- 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

FERNKAMPF

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Angriff (Spieleraktion), Erinnerungstext, Schlüsselwörter, Vergeltung X

FOLGESCHADEN (♥)

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

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

 Folgeschaden wird einem Verbündeten zugefügt, nachdem die Fähigkeiten, die durch den Angriff oder das Widerstandleisten ausgelöst wurden, abgehandelt worden sind.

Siehe auch: Angriff (Spieleraktion), Basiskraft, Schaden, Symbole, Verbündeter

GEDANKENSTRICH (ALS WERT)

Falls die Kraft eines Charakters (ANG, ERH, PLA und WID) einen Gedankenstrich (–) als Wert hat, kann der Charakter nicht erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden. Falls sich ein Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit auf eine Kraft mit einem Gedankenstrich (–) bezieht, wird dieser Wert als null behandelt.

Siehe auch: Basiskraft, Nicht-numerische Variable

GEFAHRENSYMBOL (*)

Für jede Karte im Spiel 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.).

Siehe auch: In Spielerreihenfolge, Nebenplan, Schurkenphase, Zuteilen

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".

Siehe auch: Scherge, Schurke

GEGNER-AKTIVIERUNG

Siehe: Aktivierung, Angriff (Gegner-Aktivierung), Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung)

GEGNER GREIFT AN

Siehe: Aktivierung, Angriff (Gegner-Aktivierung)

GEGNER TREIBT DEN PLAN VORAN

Siehe: Aktivierung, Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung)

GEIST-RESSOURCE (%)

Eine Geist-Ressource (16) ist einer der vier Ressourcentypen.

- Geist-Ressourcen k\u00f6nnen ausgegeben werden, um die Ressourcenkosten von Karten und F\u00e4higkeiten zu bezahlen
- Einige Kartenfähigkeiten benötigen speziell Geist-Ressourcen, die ausgegeben werden müssen, um ihre Effekte abhandeln zu können.

Siehe auch: Energie-Ressource, Fähigkeit, Joker-Ressource, Körper-Ressource, Kosten, Ressource, Symbole

GESTÄHLT

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

 Falls ein Charakter das Schlüsselwort Gestählt erhält, solange er eine Betäubt- und/oder Verwirrt-Statuskarte hat, wird jede Betäubt- und/oder Verwirrt-Statuskarte von dem Charakter entfernt.

Siehe auch: Betäubt, Erhalten, Erinnerungstext, Identität, Scherge, Schlüsselwörter, Schurke, Statuskarten, Verbündeter, Verwirrt

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.

Manche Szenarien können alternative Bedingungen aufweisen, wie ein Szenario gewonnen oder verloren werden kann. Wird eine solche Bedingung erfüllt, haben die Spieler dementsprechend gewonnen bzw. verloren.

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.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Startspieler

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, HAUPTPLANDECK

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 Hauptplandeck 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.
- Hauptplankarten können nicht aus dem Spiel abgelegt werden.

Siehe auch: Aus dem Spiel entfernen, Bedrohung, Begegnungskarte, Beschleunigungsmarker, Kartentypen, Schurke, Schurkenphase, Ziel-Bedrohung

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, Identität, Lebenspunkte, Scherge Schurke, Verbündeter

HELD, HELDENGESTALT

Siehe: Gestalt, Identität

HELDENHAFTER MODUS

Siehe: Spielmodi

HINDERNIS X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufgedeckt wird, wird X Bedrohung auf der Karte platziert. (X ist der Wert, der hinter dem Schlüsselwort angegeben ist.)

Siehe auch: Aufdecken, Bedrohung, Erinnerungstext, Schlüsselwörter

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.
- Identitätskarten können nicht aus dem Spiel abgelegt werden.
- Die offene Seite einer Identitätskarte gilt als im Spiel. Die verdeckte Seite einer Identitätskarte gilt als nicht im Spiel.

Siehe auch: Gestalt, Im Spiel und nicht im Spiel, Spieler, Spielerkarte

IDENTITÄTSSPEZIFISCHE KARTE

Karten mit der Klassifizierung "identitätsspezifisch" (manchmal auch als heldenspezifisch bezeichnet), sind Karten, die zu einem Set einer Identität gehören.

- Das Deck eines Spielers muss jede identitätsspezifische Karte enthalten, die zur gewählten Identitätskarte gehört. Das Deck muss die genaue Anzahl jeder in diesem identitätsspezifischen Set enthaltenen Karte enthalten.
- Identitätsspezifische Karten (zusammen mit den Verpflichtungskarten und Karten des Erzfeind-Sets) dürfen nur zusammen mit der Identität verwendet werden, wenn diese Karten das gleiche Set-Symbol (in der Sammler-Information der Karte) aufweisen.

Eine identitätsspezifische Karte ist am Namen der Identität zu erkennen, der im Deckbau-Klassifizierungsbereich unten auf der Karte angegeben ist.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Aspektkarte, Basiskarte, Erzfeind-Set, Identität, Klassifizierung

IM KAMPF, IN EINEN KAMPF VERWICKELN

Nachdem ein Scherge in der Spielzone eines Spielers ins Spiel gekommen ist, verwickelt er den Spieler in einen Kampf.

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.
- Falls eine Kartenfähigkeit einen Spieler dazu anweist, einen Schergen in einen Kampf zu verwickeln, ist auch der Scherge mit dem Spieler im Kampf.
- Solange ein Scherge mit einem Spieler im Kampf ist, können Kartenfähigkeiten nicht dazu führen, dass der Scherge erneut mit dem gleichen Spieler in einen Kampf verwickelt wird (da die beiden bereits im Kampf sind).

Siehe auch: Besiegt, Fähigkeit, Scherge, Spieler, Spielzone

IM SPIEL UND NICHT IM SPIEL

Eine Karte ist entweder im Spiel oder nicht im Spiel, abhängig von ihrem Spielzustand.

Falls sich eine Karte "im Spiel" befindet, ist ihr Text aktiv und sie kann das Spiel beeinflussen.

- Spielerkarten, die sich im Spiel befinden: die offene Seite der Identitätskarte sowie alle offenen Upgrade-, Vorteilsund Verbündetenkarten, die ins Spiel gekommen sind (gespielt, ins Spiel gebracht usw.).
- Begegnungskarten, die sich im Spiel befinden: die offene Seite der obersten Karte des Schurkendecks, die offene Seite der obersten Karte des Hauptplandecks sowie alle offenen Anhang-, Nebenplan-, Schergen-, Umgebungund Verpflichtung-Karten, die ins Spiel gekommen sind (gespielt, ins Spiel gebracht usw.).
- Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einer nicht im Spiel befindlichen Zone in eine Zone im Spiel 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.
- Falls eine Karte doppelseitig ist (mit Spieltext auf beiden Seiten), befindet sich die offene Seite der Karte im Spiel.

Falls sich eine Karte "nicht im Spiel" befindet, ist ihr Text inaktiv und sie kann das Spiel nicht beeinflussen.

 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).
- Karten auf der Hand, im Deck und im Ablagestapel eines Spielers befinden sich nicht im Spiel.
- Karten im Begegnungsdeck, im Begegnungs-Ablagestapel, verdeckte Karten im Schurkendeck und im Hauptplandeck sowie einem Spieler verdeckt zugeteilte Begegnungskarten befinden sich nicht im Spiel.
- Alle Karten, die aus dem Spiel entfernt oder beiseitegelegt wurden, befinden sich ebenfalls nicht im Spiel.
- Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie von einer Zone im Spiel in eine nicht im Spiel befindliche Zone verschoben wird.
- Falls eine Karte doppelseitig ist (mit Spieltext auf beiden Seiten), befindet sich die verdeckte Seite der Karte nicht im Spiel.

Siehe auch: Beiseitelegen, Fähigkeit, Ins Spiel bringen, Ins Spiel kommen, Siegpunktestapel, Spiel verlassen, Spieleinschränkungen und -berechtigungen, Spielen, Ziel

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: Spieler, Spielerphase, Spielerzug, Startspieler

INDIREKTER SCHADEN

Einige Kartenfähigkeiten können "indirekten Schaden" zufügen.

- Indirekter Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, muss unter allen Charakteren aufgeteilt werden, die der angegebene Spieler kontrolliert.
- Indirekter Schaden, der einer Gruppe von Spielern zugefügt wird, muss unter allen befreundeten Charakteren im Spiel nach Wahl der Gruppe aufgeteilt werden.
- Bei der Zuweisung von indirektem Schaden kann einem Charakter nicht mehr indirekter Schaden zugewiesen werden, als nötig ist, um ihn zu besiegen. Dabei werden Interaktionen mit anderen Karten nicht berücksichtigt.
- Falls ein gegnerischer Angriff indirekten Schaden zufügt, wird der indirekte Schaden in Schritt 4 der Gegner-Aktivierung zugefügt (nachdem die Spieler die Möglichkeit hatten, gegen den Angriff zu verteidigen).

Beispiel: Falls du 5 indirekten Schaden nimmst und du einen Verbündeten kontrollierst, der 4 verbleibende Lebenspunkte hat, darfst du dem Verbündeten bis zu 4 indirekten Schaden zuweisen, während du deiner Identität den restlichen Schaden zuweisen musst

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Besiegt, Schaden, Spieler, Verbündeter

INS SPIEL BRINGEN

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 befindliche 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, Im Spiel und nicht im Spiel, Ins Spiel bringen, Spiel verlassen, Spielen

"JEDES MAL"

Siehe: Veränderungseffekte

JOKER-RESSOURCE (*)

Eine Joker-Ressource (★) ist einer der vier Ressourcentypen.

- Joker-Ressourcen können ausgegeben werden, um die Ressourcenkosten von Karten und Fähigkeiten zu bezahlen. Sobald ein Spieler eine Joker-Ressource (*) erzeugt, darf er angeben, als welcher Ressourcentyp (Energie, Geist, Körper oder Joker) sie verwendet wird.
- Einige Kartenfähigkeiten benötigen speziell Joker-Ressourcen, die ausgegeben werden müssen, um ihre Effekte abhandeln zu können.
- 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.

Siehe auch: Energie-Ressource, Fähigkeit, Geist-Ressource, Körper-Ressource, Kosten, Ressource, Symbole

KANN NICHT, KÖNNEN NICHT

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

KAMPAGNENMODUS

Siehe: Spielmodi

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTE

Karten mit der Klassifizierung "kampagnenspezifisch" sind Karten, die zu einem Set gehören, das einer Kampagne zugeordnet ist.

- Kampagnenspezifische Karten können nur in der Kampagne verwendet werden, in deren Erweiterung sie vorkommen (erkennbar am Set-Symbol).
- Die Regeln einer Kampagne legen fest, wie die kampagnenspezifischen Karten in einer Kampagne verwendet werden.
- Eine kampagnenspezifische Karte ist am Wort "Kampagne" zu erkennen, das im Deckbau-Klassifizierungsbereich unten auf der Karte angegeben ist.

Siehe auch: Kampagnenmodus, Klassifizierung

KARTEN SPIELEN

Siehe: Fähigkeiten einleiten

KARTEN ZIEHEN, 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.

Siehe auch: Ablagestapel, Besitz und Kontrolle, Im Spiel und nicht im Spiel

KARTENFÄHIGKEIT

Siehe: Fähigkeit

KARTENTYPEN

Ein Kartentyp gibt an, welche Regeln für eine Karte gelten und welche Spielfunktionen ihr zugeordnet sind.

- Folgende Kartentypen sind Spielerkarten: Ereignis, Identität, Ressource, Upgrade, Verbündeter und Vorteil.
- Folgende Kartentypen sind Begegnungskarten: Anhang, Hauptplan, Nebenplan, Scherge, Schurke, Umgebung, Verpflichtung und Verrat.
- 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, Begegnungskarte, Ereignis, Hauptplan, Identität, Nebenplan, Ressource, Scherge, Schurke, Spielerkarte, Umgebung, Upgrade, Verbündeter, Verpflichtung, Verrat, Vorteil, Anhang III: Kartenaufbau

KEINE KARTEN MEHR (IM DECK)

Siehe: Begegnungsdeck, Spielerdeck

KLASSIFIZIERUNG

Die Klassifizierung einer Karte gibt an, zu welcher Gruppe von Karten sie gehört. Sie wird durch bestimmte Attribute bestimmt

- Karten mit der Klassifizierung "identitätsspezifisch" sind Karten, die zu einem Set einer Identität gehören. (Siehe: Identitätsspezifische Karte)
- Karten mit der Klassifizierung "Aspekt" sind alle Karten, die zu den Aspekten Aggression, Führung, Gerechtigkeit und/oder Schutz gehören. (Siehe: Aspektkarte)
- Karten mit der Klassifizierung "Basis" sind keiner Identität und keinem Aspekt zugeordnet. (**Siehe:** Basiskarte)
- Karten mit der Klassifizierung "szenariospezifisch" sind Karten, die zu einem Set gehören, das einem Szenario zugeordnet ist. (Siehe: Szenariospezifische Karte)
- Karten mit der Klassifizierung "Modulares Begegnungsset" und "Modulares Set" sind Karten, die zu einem Set modularer Begegnungskarten gehören. (Siehe: Modulares Begegnungsset)
- Karten mit der Klassifizierung "kampagnenspezifisch" sind Karten, die zu einem Set gehören, das einer Kampagne zugeordnet ist. (Siehe: Kampagnenspezifische Karte)

- Karten mit der Klassifizierung "Standard" sind Karten, die für die meisten Szenarien verwendet werden. (Siehe: Spielmodi, Standard-Set)
- Karten mit der Klassifizierung "Experte" sind Karten, die in Szenarien verwendet werden, wenn im Expertenmodus gespielt wird. (Siehe: Experten-Set, Spielmodi)

KONSTANTE FÄHIGKEIT

Siehe: Fähigkeit

KONTROLLE

Siehe: Besitz und Kontrolle

KÖRPER-RESSOURCE (10)

Eine Körper-Ressource () ist einer der vier Ressourcentypen.

- Körper-Ressourcen können ausgegeben werden, um die Ressourcenkosten von Karten und Fähigkeiten zu bezahlen
- Einige Kartenfähigkeiten benötigen speziell Körper-Ressourcen, die ausgegeben werden müssen, um ihre Effekte abhandeln zu können.

Siehe auch: Energie-Ressource, Fähigkeit, Geist-Ressource, Joker-Ressource, Kosten, Ressource, Symbole

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 Kosten-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.
- Sobald ein Spieler Ressourcen erzeugt, um Kosten zu bezahlen, darf er mehr Ressourcen erzeugen als gefordert. Aber 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.
- Einige Kartenfähigkeiten können auch "zusätzliche Kosten" fordern. Diese zusätzlichen Kosten müssen zur gleichen Zeit wie die normalen Kosten bezahlt werden, auch wenn mehrere Karten oder Fähigkeiten unabhängig voneinander zusätzliche Kosten fordern. Diese Kosten können nicht einzeln bezahlt werden. Falls ein Spieler nicht alle Kosten auf einmal bezahlen kann, dann bezahlt

er keine der Kosten und der mit den Kosten zusammenhängende Effekt findet nicht statt.

Siehe auch: Fähigkeit, Fähigkeiten einleiten, Kosten-Pfeilsymbol, Schlüsselwörter

KOSTEN-PFEILSYMBOL (→)

Ein Kosten-Pfeilsymbol (\rightarrow) in einem Fähigkeitstext trennt die Kosten von einem Effekt im folgenden Format: "bezahle die Kosten \rightarrow handle den Effekt ab". Text vor dem Kosten-Pfeilsymbol, der nicht fett gedruckt ist, muss bezahlt werden und/oder vollständig abgehandelt sein, bevor der Text nach dem Kosten-Pfeilsymbol abgehandelt werden kann.

Siehe auch: Kosten, Symbol

KRISENSYMBOL ()

Solange mindestens ein Krisensymbol im Spiel ist, können Spieler keine Bedrohung vom Hauptplan entfernen.

Siehe auch: Bedrohung, Hauptplan, Nebenplan

LEBENSPUNKTE

Jeder Charakter (Identität, Verbündeter, Scherge und Schurke) hat einen Lebenspunktewert. Die Lebenspunkte geben an, wie robust ein Charakter ist.

Sobald einem Charakter Schaden zugefügt wird, senkt dieser die verbleibenden Lebenspunkte des Charakters (die Menge an Schaden, die ein Charakter nehmen kann, bevor er null Lebenspunkte hat).

- Die Lebenspunktezähler einer Identität oder des Schurken geben die verbleibenden Lebenspunkte an. Falls eine Identität oder ein 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.
- Falls der Lebenspunktezähler eines Schurken auf null gesenkt wird, ist dieser Abschnitt des Schurken besiegt.
- Falls ein Scherge oder Verbündeter Schaden nimmt, wird der Schaden erfasst, indem Schadensmarker auf dem Charakter platziert werden. Schadensmarker auf einem Charakter senken die verbleibenden Lebenspunkte des Charakters um den Gesamtwert der Marker. Ein Verbündeter oder Scherge mit null oder weniger verbleibenden Lebenspunkten ist besiegt und wird auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Manche Charaktere können unendlich viele Lebenspunkte haben. Ein solcher Charakter kann nicht durch genommenen Schaden besiegt werden, da die Schadensmenge niemals genug sein wird, um seine Lebenspunkte auf null zu senken. Dennoch kann einem solchen Charakter weiterhin durch Angriffe und Kartenfähigkeiten Schaden zugefügt werden.

Siehe auch: Ausscheiden eines Spielers, Bekommen, Besiegt, Erlittener Schaden, Heilen, Identität, Maximale Lebenspunkte, Schaden, Scherge, Schurke, Schurke wird besiegt, Verbleibende Lebenspunkte, Verbündeter

LEERES DECK (KEINE KARTEN MEHR)

Siehe: Begegnungsdeck, Spielerdeck

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 spielerspezifisch 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 LEBENSPUNKTE

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, Identität, Lebenspunkte, Modifikatoren, Scherge, Schurke, Verbündeter

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 nehmen einige Kartenfähigkeiten Bezug auf Karten, die bestimmte Merkmale besitzen oder nicht besitzen.
- Merkmale gelten in Bezug auf Kartenfähigkeiten nicht als Teil des aufgedruckten Textfelds einer Karte.

Siehe auch: Anhang III: Kartenaufbau, Aufgedruckt

MISCHEN

"Mischen" ist die Spielfunktion, die den Inhalt eines Decks in eine zufällige Reihenfolge bringt.

- Falls ein Spieler dazu angewiesen wird, ein Deck zu mischen, müssen die Karten des Decks derartig gemischt werden, dass kein Spieler die Reihenfolge der Karten im Deck kennen kann.
- Jedes Mal, wenn durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit ein Deck durchsucht wird, wird das Deck gemischt, nachdem der Spielschritt oder die Kartenfähigkeit vollständig abgehandelt worden ist.

Siehe auch: Begegnungsdeck, Durchsuchen, Spielerdeck

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

MODULARES BEGEGNUNGSSET

Karten, die zur Klassifizierung "Modulares Begegnungsset" gehören, sind Begegnungskarten, die fast zu jedem Szenario hinzugefügt und/oder aus ihnen entfernt werden können.

- Beim Spielaufbau ist bei vielen Szenarien angegeben, wie viele modulare Begegnungssets einem Szenario hinzugefügt werden müssen. Abhängig vom Szenario werden manche modulare Begegnungssets vorausgesetzt, während andere von den Spielern gewählt werden können.
- Wenn ein modulares Begegnungsset einem Szenario hinzugefügt wird, muss das gesamte Set hinzugefügt werden. Einzelne Karten eines modularen Begegnungssets können einem Szenario nicht hinzugefügt werden, außer die Regeln des Szenarios besagen etwas anderes.
- Eine Karte eines modularen Begegnungssets ist am Namen des Sets zu erkennen, der im Deckbau-Klassifizierungsbereich unten auf der Karte angegeben ist.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Klassifizierung

"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: Fähigkeit, Reaktion

NACHRÜSTEN

Nachdem eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten aufgedeckt worden ist, deckt der Spieler, der die Karte abhandelt, eine zusätzliche Begegnungskarte oben vom Begegnungsdeck auf.

 Die Abhandlung der ursprünglichen Karte muss zuerst beendet sein, bevor die zusätzliche Karte aufgedeckt wird.

Siehe auch: Aufdecken, Begegnungsdeck, Begegnungskarte, Erinnerungstext, 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 Hauptplandeck in der Spielzone des Schurken 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.)

Siehe auch: Bedrohung, Begegnungskarte, Besiegt, Hauptplandeck, Ins Spiel kommen, Kartentypen, Spiel verlassen, Spielzone des Schurken, Widerstand leisten

NICHT-NUMERISCHE VARIABLE

Falls anstelle eines numerischen Werts eine nicht-numerische Variable (z. B. ein Buchstabe oder ein anderes Symbol) verwendet wird, wird diese Variable in Bezug auf Spielschritte, Spielfunktionen und Kartenfähigkeiten als null behandelt.

Falls für eine nicht-numerische Variable ein fester Wert definiert wird (z.B. durch eine Kartenfähigkeit, die den Wert von "X" angibt), wird diese Variable behandelt, als hätte sie den definierten Wert.

 Bei Kosten, die den Buchstaben "X" beinhalten, wird der Wert durch eine Kartenfähigkeit oder die Wahl des Spielers definiert. Der zu bezahlende Betrag kann durch Effekte modifiziert werden, wobei der Wert "X" nicht verändert wird.

Siehe auch: Aufgedruckt, Basiswert, Gedankenstrich, Stern-Symbol, "X" (Wert)

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.

Siehe auch: Spielerkarte

OVERKILL

Falls einem Verbündeten eine beliebige Menge an überschüssigem Schaden durch einen Angriff mit dem Schlüsselwort Overkill zugefügt wird, wird gleichzeitig der Identität des Spielers, der den Verbündeten kontrolliert, Schaden in Höhe des überschüssigen Schadens zugefügt.

Falls einem Schergen eine beliebige Menge an überschüssigem Schaden durch einen Angriff mit dem Schlüsselwort Overkill zugefügt wird, wird gleichzeitig dem Schurken Schaden in Höhe des überschüssigen Schadens zugefügt.

 Schaden, der einem Schurken oder einer Identität durch das Schlüsselwort Overkill zugefügt wird, ist kein Angriff gegen jenen Charakter. Falls eine Kartenfähigkeit die Menge an zugefügtem überschüssigen Schaden zählt, wird für die Fähigkeit derselbe Betrag gezählt, der beim Abhandeln des Schlüsselworts Overkill gezählt wird.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Angriff (Spieleraktion), Erinnerungstext, Identität, Lebenspunkte, Schaden, Scherge, Schlüsselwörter, Schurke, Verbündeter

PATROUILLE

Solange ein Scherge mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf ist, kann der Spieler keine von ihm kontrollierten Karten verwenden, um Widerstand gegen den Hauptplan zu leisten.

Siehe auch: Erinnerungstext, Hauptplan, Im Kampf, Scherge, Schlüsselwörter, Widerstand leisten

PFEILSYMBOL (→)

Siehe: Kostenpfeilsymbol

PLA

Siehe: Basiskraft Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung)

PLAN

Das Wort "Plan" bezeichnet zwei verschiedene Kartentypen: Hauptplan und Nebenplan.

 Falls eine Kartenfähigkeit Bedrohung auf einem Plan platziert oder Bedrohung von einem Plan entfernt, wählt der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, welchen Plan – Hauptplan oder Nebenpläne – die Fähigkeit betrifft.

Siehe auch: Hauptplan, Nebenplan

PLAN VORANTREIBEN (GEGNER-AKTIVIERUNG)

Das Vorantreiben eines Plans ist eine Art von Gegner-Aktivierung. Falls ein Gegner angewiesen wird, den Plan voranzutreiben, werden folgende Schritte durchgeführt:

- Falls ein Schurke oder ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch den Plan vorantreibt, wird ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben. (Falls ein Scherge ohne das Schlüsselwort Schurkisch den Plan vorantreibt, wird dieser Schritt übersprungen.)
- 2. Jede Boost-Karte des Gegners, der den Plan vorantreibt, wird nacheinander umgedreht. (Falls ein Scherge ohne das Schlüsselwort Schurkisch den Plan vorantreibt, wird dieser Schritt übersprungen.) Dann wird nacheinander Folgendes durchgeführt:
- Handle alle "Boost"-Effekte ab, die durch das Stern-Symbol im Boost-Feld angegeben werden.
- Erhöhe den PLA-Wert des Gegners für jedes Boost-Symbol auf der Karte um 1.
- Lege jede Boost-Karte ab, nachdem sie abgehandelt worden ist.
- 3. Es wird Bedrohung in Höhe des modifizierten PLA-Wertes des Gegners, der den Plan vorantreibt, auf dem Hauptplan platziert.

Siehe auch: Aktivierung, Boost, Scherge, Schurke, Schurkenphase, Schurkisch

"PRO SPIELER"-SYMBOL (A)

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.

Siehe auch: Ausscheiden eines Spielers, Symbole

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.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit

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 vier Typen von Ressourcen im Spiel: Energie, Geist, Körper und Joker. Eine Joker-Ressource kann als Joker-Ressource oder als ein beliebiger anderer Ressourcentyp 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: Energie-Ressource, Geist-Ressource, Joker-Ressource, Körper-Ressource, Kosten, Symbole

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.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Kosten, Ressource

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 ablegt werden, um Ressourcen zu erzeugen.

- Einige Ressourcenkarten haben einen Kartentext, der aktiv ist, solange diese Karte zum Erzeugen von Ressourcen verwendet wird.
- Ressourcenkarten gelten als der verlängerte Arm einer Identität. Falls ein Spieler Ressourcen ausgibt, gelten diese Ressourcen auch als von der Identität des Spielers ausgegeben.

Siehe auch: Energie-Ressource, Geist-Ressource, Identität, Ins Spiel kommen, Joker-Ressource, Kartentypen, Körper-Ressource, Ressource, Spiel verlassen, Spieler, Spielerkarte, Symbole

RUNDENSTRUKTUR

Siehe auch: Ende der Spielerphase, Rundenübersicht (Seite 2), Schurkenphase, Spielerphase, Spielerzug

SCHADEN

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



- Schaden an einer Identität oder einem 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, Materialbeschränkung (Seite 2), Verhindern, Verschieben

SCHARMÜTZELMODUS

Siehe: Spielmodi

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, nachdem der Schurke aktiviert worden ist (ein Scherge nach dem anderen, die Reihenfolge bestimmt der Spieler). 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.
- Falls während der Gegner-Aktivierung, in der alle Schergen im Kampf mit dem Spieler aktiviert werden, ein weiterer/neuer Scherge mit dem Spieler in einen Kampf verwickelt (z. B. durch eine "Boost"-Fähigkeit in Schritt 2 der Schurkenphase), so wird auch dieser neue Scherge aktiviert.

Siehe auch: Begegnungskarte, Gestalt, Identität, Im Kampf, Ins Spiel kommen, Kartentypen, Lebenspunkte, Schurke, Schurkenphase, Spiel verlassen, Spieler, Spielzone des Spielers

SCHLÜSSELWÖRTER

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

Anstacheln X –Sobald ein Spieler eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufdeckt, platziert der Spieler X Bedrohung auf dem Hauptplan. (**Siehe:** Anstacheln X)

Anwendungen (X "Art") – Sobald eine Karte mit diesem Schlüsselwort ins Spiel kommt, werden X Universalmarker aus dem Markervorrat auf die Karte gelegt. Nachdem der letzte Marker einer Karte mit dem Schlüsselwort Anwendung ausgegeben (und der Effekt abgehandelt) worden ist, wird die Karte abgelegt. (**Siehe:** Anwendungen (X "Art"))

Dauerhaft – Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft können das Spiel nicht verlassen. (**Siehe:** Dauerhaft)

Durchdringend – Angriffe mit dem Schlüsselwort Durchdringend legen Zäh-Statuskarten vom Ziel ab, bevor Schaden zugefügt wird. (**Siehe:** Durchdringend)

Eingeschränkt – Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als zwei eingeschränkte Karten im Spiel kontrollieren. (**Siehe:** Eingeschränkt)

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. (**Siehe:** Erstschlag)

Fernkampf – Angriffe mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignorieren das Schlüsselwort Vergeltung. (**Siehe:** Fernkampf)

Gestählt – Charaktere mit dem Schlüsselwort Gestählt können nicht betäubt oder verwirrt werden. (**Siehe:** Gestählt)

Hindernis X – Sobald ein Spieler eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufdeckt, platziert der Spieler X Bedrohung auf der Karte. (**Siehe:** Hindernis X)

Nachrüsten – Nachdem ein Spieler eine Karte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten aufgedeckt hat,deckt er eine zusätzliche Begegnungskarte auf. (Siehe: Nachrüsten) **Overkill** – Überschüssiger Schaden durch Angriffe mit dem Schlüsselwort Overkill wird der Identität bzw. dem Schurken zugefügt. (**Siehe:** Overkill)

Patrouille – Solange ein Scherge mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf ist, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten. (**Siehe:** Patrouille)

Schurkisch – Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, wird ihm eine Boost-Karte gegeben. (**Siehe:** Schurkisch)

Sieg X – Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, wird sie dem Siegpunktestapel hinzugefügt. (**Siehe:** Sieg X)

Spielaufbau – Karten mit dem Schlüsselwort Spielaufbau sind zu Beginn der Partie im Spiel. (**Siehe:** Spielaufbau)

Teamwork – Karten mit dem Schlüsselwort Teamwork können nicht gespielt werden, bis beide durch das Schlüsselwort aufgelistete Charaktere im Spiel sind. (**Siehe:** Teamwork)

Vergeltung X – Nachdem ein Charakter mit dem Schlüsselwort Vergeltung X angegriffen worden ist, füge dem angreifenden Charakter X Schaden zu. (**Siehe:** Vergeltung X)

Wache – Solange ein Scherge mit dem Schlüsselwort Wache im Kampf mit einem Spieler ist, kann dieser Spieler den Schurken nicht angreifen. (**Siehe:** Wache)

Wagnis – Solange ein Spieler eine Karte mit dem Schlüsselwort Wagnis abhandelt, können ihm andere Spieler nicht helfen. (**Siehe:** Wagnis)

Zähigkeit – Sobald ein Charakter mit dem Schlüsselwort Zähigkeit ins Spiel kommt, wird eine Zäh-Statuskarte auf ihn gelegt. (**Siehe:** Zähigkeit)

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.

 Schurkenkarten können nicht aus dem Spiel abgelegt werden.

Siehe auch: Aktivierung, Angriff (Gegner-Aktivierung), Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Schurke wird besiegt

SCHURKE WIRD BESIEGT

Falls der Lebenspunktezähler 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 Lebenspunktezähler 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.

Siehe auch: Anhang, Besiegt, Lebenspunkte, Schaden, Schurke, Statuskarten, Überschüssiger Schaden, Universalmarker

SCHURKENPHASE

Die Schritte der Schurkenphase sind:

- 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.
- 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. Der Startspieler deckt die ihm zugeteilten Begegnungskarten auf (eine Karte nach der anderen) und handelt sie entsprechend ihrem Kartentyp ab. Die anderen Spieler wiederholen diesen Vorgang in Spielerreihenfolge, bis keine zugeteilten Begegnungskarten mehr vorhanden sind.
- Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und die Runde beendet.

Siehe auch: Aktivierung, Angriff (Gegner-Aktivierung), Aufdecken, Bedrohung, Beschleunigungsmarker, Gefahrensymbol, Hauptplan, Im Kampf, In Spielerreihenfolge, Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Scherge, Schurke, Spieler, Startspieler, Zuteilen

SCHURKISCH

Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, wird ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben. Sobald ein Spieler die Aktivierung des Schergen abhandelt, dreht er die Boost-Karte um und wendet ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, werden deren Effekte abgehandelt. Nach der Aktivierung wird die Boost-Karte abgelegt.

Siehe auch: Ablegen, Aktivierung, Angriff (Gegner-Aktivierung), Boost, Erinnerungstext, Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Scherge, Schlüsselwörter

SELBSTBEZÜGLICHE FÄHIGKEITEN

Siehe: Bezug nehmende Fähigkeit

SIEG X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, wird sie auf den Siegpunktestapel gelegt, anstatt sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers zu legen. Solange sich eine Karte im Siegpunktestapel befindet, gibt X an, wie viele Siegpunkte sie wert ist. (X ist der Wert hinter dem Schlüsselwort.)

 In manchen Szenarien oder Kampagnen wird die Anzahl an Siegpunkten im Siegpunktestapel gezählt.

Siehe auch: Ablagestapel, Besiegt, Erinnerungstext, Schlüsselwörter, Siegpunktestapel

SIEGPUNKTESTAPEL

Der Siegpunktestapel ist eine Spielzone, die sich nicht im Spiel befindet und von allen Spielern geteilt wird. Für Karten im Siegpunktestapel gelten dieselben Regeln wie für nicht im Spiel befindliche Karten.

Siehe auch: Im Spiel und nicht im Spiel, Sieg X, Spieler

"SOBALD AUFGEDECKT"-FÄHIG-KEITEN

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.
- Falls eine Begegnungskarte mit einer "Sobald aufgedeckt"-Fähigkeit ins Spiel gebracht wird, ohne sie aufzudecken, wird die "Sobald aufgedeckt"-Fähigkeit nicht ausgelöst.

Siehe auch: Anhang II: Spielvorbereitung, Ausgelöste Fähigkeit, Begegnungskarte, Hauptplan, Schurke

"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.

Siehe auch: Besiegt, Hauptplan, Nebenplan, Scherge, Schurke, Verbündeter

"SOBALD VOLLENDET"-FÄHIGKEITEN

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

Sobald ein Hauptplan vollendet wird, werden alle "Sobald vollendet"-Fähigkeiten auf der Karte abgehandelt.

Siehe auch: Hauptplan

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

SPIEL VERLASSEN

Die Formulierung "Spiel verlassen" bezieht sich auf jeglichen Zeitpunkt, an dem eine Karte von einer im Spiel befindlichen Zone in eine nicht im Spiel befindliche Zone übergeht. Das Besiegen einer Karte, das Ablegen einer Karte aus dem Spiel, das Legen einer Karte auf den Siegpunktestapel oder das Entfernen einer Karte aus dem Spiel sind alles verschiedene Wege, über die eine Karte das Spiel verlassen kann.

 Sobald eine Karte das Spiel verlässt, besitzt sie keine Erinnerung mehr an ihren früheren Zustand und wird als ein neues Exemplar dieser Karte angesehen.

Siehe auch: Ablagestapel, Ablegen, Aus dem Spiel entfernen, Besiegt, Im Spiel und nicht im Spiel, Ins Spiel kommen

SPIELAUFBAU

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

Siehe auch: Anhang II: Spielvorbereitung, Erinnerungstext, Schlüsselwörter

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.

Siehe auch: Fähigkeit, Spielen, Spieler

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, Spiel verlassen, Spieleinschränkungen und -berechtigungen

SPIELER

Ein Spieler ist die Person, die eine Partie von **Marvel Cham- pions** spielt.

- Jeder Spieler im Spiel hat seine eigene Spielzone, die Folgendes enthält: seine Identitätskarte, sein Lebenspunktezähler, seine Kartenhand, sein Deck, von dem er Karten zieht, sein Ablagestapel, auf den er abgelegte Karten legt, alle Verbündete, Vorteile und Upgrades, die er im Spiel hat, und alle Anhänge, Schergen und Verpflichtungen, die sich in seiner Spielzone befinden.
- In der Spielerphase jeder Runde macht jeder Spieler seinen eigenen Zug, in dem er Karten spielen, Aktionen auf Karten unter seiner Kontrolle durchführen und verschiedene Fähigkeiten verwenden kann.
- Jeder Spieler ist der Besitzer der Karten, die zu Beginn des Spiels zu seinem Deck gehören (dazu zählt auch seine Identitätskarte).
- Manche Spielschritte, Spielfunktionen und Kartenfähigkeiten beziehen sich auf den "Startspieler". Der Startspieler ist derjenige, der den Startspielermarker hat.

Siehe auch: Ablagestapel, Ablegen, Ausscheiden eines Spielers, Identität, Im Spiel und nicht im Spiel, Spielerdeck, Spielerphase, Spielerzug, Spielzone des Spielers, Startspieler

SPIELERABLAGESTAPEL

Siehe: Ablagestapel

SPIELERDECK

Ein Spielerdeck enthält die Spielerkarten (Ereignisse, Ressourcen, Upgrades, Verbündete und Vorteile), die ein Spieler zu Beginn des Spiels besitzt.

 Die Reihenfolge der Karten im Spielerdeck darf nicht verändert werden, es sei denn, ein Spieler wird von einem Spielschritt, einer Spielfunktion oder einer Kartenfähigkeit dazu angewiesen.

Falls sich das Spielerdeck leert, 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 ein Spielerdeck leert, solange der Spieler Karten vom Deck ablegt, muss er keine Karten vom neu gemischten Deck ablegen.

Siehe auch: Ablagestapel, Ablegen, Begegnungsdeck, Mischen, Ziehen

SPIELERKARTE

Es gibt die folgenden sechs Typen von Spielerkarten: Ereignis-, Identitäts-, Ressourcen-, Upgrade-, Verbündeten- und Vorteilskarten.

- Spielerkarten können zu verschiedenen Klassifizierungen gehören (wie z.B. identitätsspezifische Karten oder Aspektkarten).
- Die meisten Spielerkarten haben eine blaue Rückseite.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Ereignis, Identität, Klassifizierung, Ressource, Upgrade, Verbündeter, Vorteil

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, Spieler, 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-, Upgradeoder 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.)

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Basiskraft, Begegnungskarte, Besitz und Kontrolle, Ereignis, Gestalt, Spielen, Spieler, Spielerphase, Upgrade, Verbündeter, Vorteil

SPIELMODI

Vor einer Partie *Marvel Champions* können die Spieler ihr Spiel an ihre Spielweise anpassen, indem sie aus verschiedenen Spielmodi auswählen oder diese miteinander kombinieren. Folgende Spielmodi stehen zur Auswahl:

Standardmodus – Der Standardmodus ist der grundlegende Spielmodus für alle Szenarien.

 Für ein Spiel im Standardmodus gelten die Inhalt- und Spielaufbau-Anweisungen des gewählten Szenarios.

Expertenmodus – Der Expertenmodus ist eine Variante des Standardmodus und richtet sich an fortgeschrittene Spieler, die eine größere Herausforderung suchen.

- Für ein normales Spiel im Expertenmodus gelten die Inhalt- und Spielaufbau-Anweisungen des gewählten Szenarios, wobei die dort aufgelisteten Schurkenabschnitte des Expertenmodus verwendet werden. Das Experten-Begegnungsset wird dem Szenario hinzugefügt.
- Der Expertenmodus kann auch mit dem Heldenhaften Modus, dem Scharmützelmodus und/oder dem Kampagnenmodus kombiniert werden.

Heldenhafter Modus – Der Heldenhafte Modus ist eine Variante, die es den Spielern erlaubt, die Schwierigkeit ihrer Partien in immer schwindelerregendere Höhen zu schrauben.

- Für ein normales Spiel im Heldenhaften Modus gelten dieselben Regeln wie im Standardmodus, mit einer Ausnahme: Bevor ein Spiel im Heldenhaften Modus beginnt, muss sich die Spielergruppe für eine Heldenstufe entscheiden (z.B. Heldenstufe 1, 2, 3 usw.) Für den Rest des Spiels gilt: In Schritt 3 der Schurkenphase werden jedem Spieler X zusätzliche Begegnungskarten zugeteilt, wobei X der gewählten Heldenstufe entspricht.
- Der Heldenhafte Modus kann auch mit dem Expertenmodus, dem Scharmützelmodus und/oder dem Kampagnenmodus kombiniert werden.

Scharmützelmodus – Der Scharmützelmodus ist eine Variante, die es den Spielern erlaubt, die Länge des Spiels abzukürzen.

- Vor einem normalen Spiel im Scharmützelmodus wählt die Spielergruppe eine einzige Version des Schurken. In Schritt 8 der Spielvorbereitung (Schurken wählen) wird die gewählte Version des Schurken ins Spiel gebracht. Die übrigen Versionen im Schurkendeck werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Scharmützelmodus kann auch mit dem Expertenmodus, dem Heldenhaften Modus und/oder dem Kampagnenmodus kombiniert werden.

Kampagnenmodus – Der Kampagnenmodus erlaubt es den Spielern, mehrere miteinander verbundene Szenarien zu erleben. Keine Kampagne gleicht der anderen. Die Regeln für eine Kampagne befinden sich im entsprechenden Regelheft der Kampagne.

- Eine Experten-Kampagne ist eine Variante des Kampagnenmodus für erfahrene Spieler, welche die Schwierigkeit einer Kampagne erhöhen möchten. Die Regeln für eine Experten-Kampagne befinden sich im entsprechenden Regelheft der Kampagne.
- In jeder Kampagne gibt es ein Kampagnenlogbuch. Darin wird festgehalten, welche Effekte oder Karten über die einzelnen Szenarien der Kampagne hinaus wirken.
- Falls eine Karte aus einer Kampagne entfernt wird, kann die Karte für den Rest der Kampagne nicht mehr verwendet werden, auch wenn die Spieler das Szenario, das die Karte entfernt hat, erneut versuchen.
- Sowohl im Kampagnenmodus als auch im Experten-Kampagnenmodus können die Spieler zusätzlich wählen, einzelne Szenarien mit einer Kombination von Modi zu spielen. Es ist aber nicht nötig, den Kampagnenmodus mit anderen Modi zu kombinieren.
- Der Kampagnenmodus (und der Experten-Kampagnenmodus) kann mit dem Expertenmodus, dem Heldenhaften Modus und/oder dem Scharmützelmodus kombiniert werden.

Siehe auch: Experten-Set, Kampagnenspezifische Karte, Standard-Set

SPIELZONE

Es gibt zwei Arten von Spielzonen: die Spielzone eines Spielers und die Spielzone des Schurken.

- Die Spielzone eines Spielers enthält die Identität des Spielers, sein Deck, seine Hand, seinen Ablagestapel, jede Karte im Spiel unter seiner Kontrolle und jede offene oder verdeckte Begegnungskarte in seiner Spielzone (wie z. B. Schergen im Kampf mit ihm oder Begegnungskarten, die ihm zugeteilt worden sind).
- Die Spielzone des Schurken enthält das Schurkendeck, das Hauptplandeck, das Begegnungsdeck, den Begegnungs-Ablagestapel und jede Begegnungskarte im Spiel, die keine Spielzone eines Spielers betreten hat (wie z. B. Nebenpläne oder Umgebungen).
- Eine Karte kann nicht in mehr als einer Spielzone gleichzeitig sein.

Siehe auch: Im Spiel und nicht im Spiel, Spielzone des Schurken, Spielzone des Spielers

SPIELZONE DES SCHURKEN

Die Spielzone des Schurken (manchmal auch als Spielbereich des Schurken bezeichnet), ist die Zone des Spiels, welche das Schurkendeck, das Hauptplandeck, das Begegnungsdeck, den Begegnungs-Ablagestapel und seinen Lebenspunktezähler enthält.

- Umgebungskarten und Nebenplankarten werden in die Spielzone des Schurken gelegt, sobald sie ins Spiel kommen.
- Anhangskarten, die an Karten in der Schurkenzone angehängt sind, befinden sich in der Spielzone des Schurken. Anhangskarten, die an Karten in einer Spielerzone angehängt sind, befinden sich nicht in der Spielzone des Schurken.
- Schergenkarten im Kampf mit einem Spieler befinden sich in der Spielzone des Spielers und nicht in der Spielzone des Schurken.

 Verpflichtungskarten, die einem Spieler gegeben werden, befinden sich in der Spielzone des Spielers und nicht in der Spielzone des Schurken.

Siehe auch: Ablagestapel, Anhang, Begegnungsdeck, Hauptplandeck, Im Spiel und nicht im Spiel, Scherge, Schurkendeck, Umgebung

SPIELZONE DES SPIELERS

Die Spielzone eines Spielers (manchmal auch als Spielbereich eines Spielers bezeichnet) ist die Zone des Spiels, welche die Identitätskarte des Spielers, sein Deck, seine Hand, seinen Ablagestapel und seinen Lebenspunktezähler enthält. Jeder Spieler im Spiel hat seine eigene Spielzone.

- Verbündeten-, Upgrade- und Vorteilskarten werden in die Spielzone eines Spielers gelegt, sobald sie ins Spiel kommen.
- Anhangskarten, die an Karten in der Spielzone des Schurken angehängt sind, befinden sich nicht in der Spielzone eines Spielers.
- Schergenkarten im Kampf mit einem Spieler befinden sich in der Spielzone des Spielers und nicht in der Spielzone des Schurken.
- Verpflichtungskarten, die einem Spieler gegeben werden, befinden sich in der Spielzone des Spielers und nicht in der Spielzone des Schurken.
- Kartenfähigkeiten in einer Spielzone können Karten aus anderen Spielzonen betreffen. Karten können aber nicht in die Spielzone eines anderen Spielers gespielt werden, es sei denn, eine Spielregel oder Kartenfähigkeit besagt etwas anderes.
- Falls ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet (weil seine Identität besiegt wird oder auf andere Weise), wird die Spielzone des Spielers aus dem Spiel entfernt.

Siehe auch: Ablagestapel, Ausscheiden eines Spielers, Identität, Im Spiel und nicht im Spiel, Scherge, Spielerdeck, Spielzone des Schurken, Spielzone des Spielers, Upgrade, Verbündeter, Verpflichtung, Vorteil

STANDARDMODUS

Siehe: Spielmodi

STANDARD-SET

Das Standard-Set ist ein Begegnungsset, das den meisten Szenarien hinzugefügt wird.

- Das Standard-Set ist kein modulares Begegnungsset und kann nicht gewählt werden (per Zufall oder von den Spielern), wenn ein Szenario verlangt, ein modulares Begegnungsset für das Szenario zu wählen.
- Karten mit der Klassifizierung "Standard" sind Karten, die das Wort "Standard" im Feld für die Begegnungsset-Information aufgedruckt haben.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Klassifizierung

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 eine Begegnungskarte verlangt, dass eine Kartenfähigkeit abgehandelt, eine Spielfunktion durchgeführt oder eine Wahl getroffen werden muss, dabei aber keinen Spieler angibt, muss der Startspieler dies tun.
- 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: Ausscheiden eines Spielers, In Spielerreihenfolge, Spieler, Spielerphase

"STATTDESSEN"

Siehe: Ersatzeffekte

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 – Eine Betäubt-Statuskarte verhindert, dass der Charakter angreift.

- 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.
- Da die Angriffsaktion oder die Angriffsaktivierung durch das Entfernen der Betäubt-Statuskarte ersetzt worden ist, wird es so betrachtet, dass der Charakter nicht angegriffen hat.

Verwirrt – Eine Verwirrt-Statuskarte verhindert, dass ein Charakter den Plan vorantreibt oder Widerstand leistet.

- 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.
- Da die Widerstand-Aktion oder die Aktivierung zum Vorantreiben des Plans durch das Entfernen der Verwirrt-Statuskarte ersetzt worden ist, wird es so betrachtet, dass der Charakter keinen Widerstand geleistet bzw. den Plan nicht vorangetrieben hat.

Zäh – Eine Zäh-Statuskarte verhindert, dass ein Charakter Schaden nimmt.

- 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.
- Da eine Zäh-Statuskarte den Schaden komplett verhindert, wird es so betrachtet, dass der Charakter, der die Zäh-Statuskarte hatte, keinen Schaden genommen hat.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Angriff (Spieleraktion), Basiskraft, Betäubt, Ersatzeffekte, Gestalt, Identität, Schaden, Scherge, Schurke, Verbündeter, Verwirrt, Zäh

STERN-SYMBOL (★)

Das Stern-Symbol wird in Verbindung mit den Werten und/oder dem Boost-Feld einer Karte verwendet, um anzuzeigen, dass es eine zugehörige verpflichtende Fähigkeit im Textfeld der Karte gibt. Das



STERN-SYMBOL

Stern-Symbol hat für sich allein keinen Effekt. Es soll aber daran erinnern, das Textfeld der Karte zu überprüfen.

- Falls sich das Stern-Symbol neben dem ANG- oder dem PLA-Wert eines Gegners befindet, soll es daran erinnern, das Textfeld des Gegners zu überprüfen, wenn er den entsprechenden Wert verwendet, um anzugreifen oder den Plan voranzutreiben.
- Falls sich das Stern-Symbol neben dem ANG- oder dem PLA-Wert eines Anhangs befindet, soll es daran erinnern, das Textfeld des Anhangs zu überprüfen, wenn der Gegner mit dem Anhang den durch den Anhang modifizierten Wert verwendet, um anzugreifen oder den Plan voranzutreiben.
- Falls sich das Stern-Symbol neben dem ANG- oder WID-Wert eines Verbündeten befindet, soll es daran erinnern, das Textfeld des Verbündeten zu überprüfen, wenn er den entsprechenden Wert verwendet, um anzugreifen oder Widerstand zu leisten.
- Falls sich das Stern-Symbol neben dem ANG-, WID- oder-VER-Wert eines Helden bzw. dem ERH-Wert eines Alter Egos befindet, soll es daran erinnern, das Textfeld des Charakters zu überprüfen, wenn er den entsprechenden Wert verwendet, um anzugreifen, Widerstand zu leisten oder zu verteidigen bzw. um sich zu erholen.
- Falls sich ein Spielschritt oder eine Fähigkeit auf eine Kraft bezieht, die als Wert nur einen Stern (★) zeigt, wird der Wert als null behandelt.
- Falls sich das Stern-Symbol im Boost-Feld einer Begegnungskarte befindet, soll es daran erinnern, das

Textfeld der Karte zu überprüfen, wenn diese Karte bei der Aktivierung des Schurken als Boost-Karte umgedreht wird.

Siehe auch: Aktivierung, Anhang, Basiskraft, Boost, Identität, Nicht-numerische Variable, Scherge, Schurke, Verbündeter

SYMBOLE

Symbole sind Spielelemente, die verschiedene Funktionen im Spiel haben.

- Geist-Symbol (h): Das Geist-Symbol ist ein Ressourcensymbol, das 1 Geist-Ressource erzeugt, wenn es ausgegeben wird. (Siehe: Geist-Ressource)
- Joker-Symbol (*): Das Joker-Symbol ist ein Ressourcensymbol, das 1 Ressource (Energie, Geist, Körper oder Joker) erzeugt, wenn es ausgegeben wird. (Siehe: Joker-Ressource)
- Körper-Symbol (a): Das Körper-Symbol ist ein Ressourcensymbol, das 1 Körper-Ressource erzeugt, wenn es ausgegeben wird. (Siehe: Körper-Ressource)
- Beschleunigungssymbol (2): Das Beschleunigungssymbol sorgt dafür, dass in der Schurkenphase zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan platziert werden muss. (Siehe: Beschleunigungssymbol)
- Gefahrensymbol (2): Das Gefahrensymbol erhöht die Anzahl an Begegnungskarten, die den Spielern in der Schurkenphase zugeteilt werden. (Siehe: Gefahrensymbol)
- Krisensymbol (३६): Das Krisensymbol verhindert, dass die Spieler Bedrohung vom Hauptplan entfernen können. (Siehe: Krisensymbol)
- Verstärkungssymbol (**): Das Verstärkungssymbol erhöht die Anzahl an Boost-Symbolen auf Boost-Karten während der Gegner-Aktivierung um 1. (Siehe: Verstärkungssymbol)
- Boost-Symbol (Y): Das Boost-Symbol erh\u00f6ht den ANGbzw. PLA-Wert eines Gegners bei seiner Aktivierung um 1. (Siehe: Boost)
- Stern-Symbol (★): Das Stern-Symbol wird in Verbindung mit dem Boost-Feld oder den Werten einer Karte verwendet, um anzuzeigen, dass es eine verpflichtende zugehörige Fähigkeit im Textfeld auf der Karte gibt. (Siehe: Stern-Symbol)
- Einzigartig-Symbol (+): Das Einzigartig-Symbol befindet sich vor dem Namen einer Karte und zeigt an, dass die Karte einzigartig ist. (Siehe: Einzigartig-Symbol)
- Folgeschaden-Symbol (�): Das Folgeschaden-Symbol wird in Verbindung mit dem ANG- bzw. WID-Feld eines Verbündeten verwendet. Nachdem ein Verbündeter angegriffen oder Widerstand geleistet hat, nimmt er für jedes Folgeschaden-Symbol im entsprechenden Feld 1 Folgeschaden. (Siehe: Folgeschaden)
- "Pro Spieler"-Symbol (2): Das "Pro Spieler"-Symbol neben einem Wert multipliziert diesen Wert mit der Anzahl der Spieler, die das Szenario gemeinsam begonnen haben. (Siehe: "Pro Spieler"-Symbol)

SZENARIOSPEZIFISCHE KARTE

Karten mit der Klassifizierung "szenariospezifisch" sind Karten, die zu einem Set gehören, das einem Szenario zugeordnet ist.

- Das Szenario muss jede szenariospezifische Karte enthalten, die zum gewählten Szenario gehört. Die genaue Anzahl jeder Karte in diesem Set wird vom Szenario vorgegeben.
- In den meisten Szenarien werden die szenariospezifischen Karten in drei Decks aufgeteilt: das Schurkendeck (das aus den Schurkenkarten des Szenarios besteht), das Hauptplandeck (das aus den Hauptplankarten des Szenarios besteht) und das Begegnungsdeck (das aus den Anhängen, Umgebungen, Schergen, Nebenplänen und Verratskarten des Szenarios besteht).
- Eine szenariospezifische Karte ist am Namen des Szenarios zu erkennen, der im Deckbau-Klassifizierungsbereich unten auf der Karte angegeben ist.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Begegnungsdeck, Hauptplandeck, Klassifizierung, Schurkendeck

TEAMWORK

Das Schlüsselwort Teamwork gibt zwei Charaktere an. Um eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork in ein Deck aufnehmen zu können, muss die gewählte Identität mit einem der angegebenen Charaktere übereinstimmen. Darüber hinaus kann eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork nicht gespielt werden, bis beide angegebenen Charaktere (Held oder Verbündeter) im Spiel sind.

Siehe auch: Anhang I: Deckbau, Erinnerungstext, Identität, Im Spiel und nicht im Spiel, Schlüsselwörter, Spielen, Verbündeter

TEXTFELD

Das Textfeld einer Karte ist der Bereich, in dem sich die aufgedruckten Fähigkeiten, die Merkmale und der Stimmungstext (falls vorhanden) einer Karte befinden.

• Falls sich eine Kartenfähigkeit auf das "Textfeld" einer Karte bezieht, bezieht sie sich nur auf die aufgedruckten Fähigkeiten im Textfeld der Karte.

Siehe auch: Anhang III: Kartenaufbau, Aufgedruckt, Fähigkeit, Merkmale

ÜBERSCHÜSSIGER SCHADEN

Überschüssiger Schaden ist die Menge an Schaden, die über die verbleibenden Lebenspunkte eines Charakters hinausgeht.

Siehe auch: Identität, Lebenspunkte, Schaden, Scherge, Schurke, Verbleibende Lebenspunkte, Verbündeter

UMGEBUNG

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

Eine Umgebungskarte kommt in der Spielzone des 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.

Siehe auch: Begegnungskarte, Ins Spiel kommen, Kartentypen, Schurke, Spiel verlassen

"UND"

Das Wort "und" zeigt an, dass zwei oder mehr Effekte innerhalb einer Fähigkeit gleichzeitig abgehandelt werden.

- Einzelne Effekte, die mit "und" verbunden sind, hängen nicht voneinander ab. Wenn mindestens einer der Effekte den Spielzustand ändern kann, wird so viel wie möglich von der Fähigkeit abgehandelt.
- Jeder Effekt, der mit "und" verbunden ist, kann unabhängig voneinander aufgehoben oder verhindert werden.

Siehe auch: Aufheben, Fähigkeit, Verhindern

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: Anwendungen (X "Art"), Materialbeschränkung (Seite 2)

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 einen alternativen Alias, den ein Charakter manchmal verwendet.

Siehe auch: Einzigartig

UNVERTEIDIGT

Siehe: Angriff (Gegner-Aktivierung)

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.
- Mit Ausnahme der Upgrade-Karten, die an andere Charaktere angehängt werden, gelten Upgrade-Karten als der verlängerte Arm der Identität des sie kontrollierenden Spielers. Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die auf Upgrades im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden, gelten auch als von der Identität des Spielers abgehandelt.

Siehe auch: Anhängen an, Identität, Im Spiel und nicht im Spiel, Ins Spiel kommen, Kartentypen, Spiel verlassen, Spielerkarte, Spielzone des Spielers

VER

Siehe: Basiskraft, Verteidigung

VERÄNDERUNGSEFFEKTE

Ein Veränderungseffekt modifiziert die Abhandlung einer Fähigkeit, die ihm vorausgeht.

Bereits – Das Wort "bereits" weist auf die Abhandlung einer veränderten Fähigkeit hin, wenn eine bestimmte Voraussetzung erfüllt ist. Der "Bereits"-Effekt überprüft, ob die Voraussetzung erfüllt ist, bevor die vorausgehende Fähigkeit abgehandelt wird. Ist sie erfüllt, wird stattdessen der "Bereits"-Effekt abgehandelt. (Beispiel: "Ich bin zäh!" (Grundspiel, 105) hat den Text: "Sobald aufgedeckt: Gib Rhino eine Zäh-Statuskarte. Falls Rhino bereits eine Zäh-Statuskarte hat, erhält diese Karte Nachrüsten.")

Jedes Mal – Der Begriff "jedes Mal" unterbricht vorübergehend die Abhandlung einer Fähigkeit. Wenn die Voraussetzung, die beim "Jedes Mal"-Effekt angegeben ist, erfüllt ist, wird die Abhandlung der vorausgehenden Fähigkeit unterbrochen, der "Jedes Mal"-Effekt wird vollständig abgehandelt und dann wird mit der Abhandlung der vorausgehenden Fähigkeit weitergemacht. (Beispiel: Niederträchtige Ziele (Green Goblin, 32) hat den Text: "Sobald aufgedeckt: Lege X Karten vom Begegnungsdeck ab, wobei X die doppelte Abschnittsnummer des Schurken ist. Jedes Mal wenn auf diese Weise ein GOBLIN-Scherge abgelegt wird, wähle: Nimm entweder 3 Schaden oder bringe den Schergen mit dir im Kampf ins Spiel.")

Zusätzlich – Das Wort "zusätzlich" fügt einer Fähigkeit oder einem Spielzustand einen Modifikator hinzu. Dieser Modifikator wird gleichzeitig mit der Fähigkeit abgehandelt, die er modifiziert, und unter denselben Bedingungen wie die Fähigkeit. (Beispiel: Repulsor-Strahl (Grundspiel, 31) hat den Text: "Held – Aktion (Angriff): Füge einem Gegner 1 Schaden zu und lege die obersten 5 Karten deines Decks ab. Für jede aufgedruckte ≱-Ressource, die auf diese Weise abgelegt wurde, füge dem Gegner 2 zusätzliche Schaden zu.")

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Ersatzeffekt, Fähigkeit

VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE

Die verbleibenden Lebenspunkte eines Charakters entsprechen der Menge an Schaden, die ein Charakter nehmen kann, bevor er null Lebenspunkte hat.

- Der Lebenspunktezähler einer Identität oder eines Schurken zeigt die verbleibenden Lebenspunkte der Identität bzw. des Schurken an.
- Um die verbleibenden Lebenspunkte eines Verbündeten oder Schergen zu berechnen, wird von den maximalen Lebenspunkten des Charakters (angegeben durch den auf der Karte aufgedruckten Wert und modifiziert durch Kartenfähigkeiten und Spieleffekte) der erlittene Schaden (die Anzahl an Schadensmarkern auf der Karte) abgezogen.

Siehe auch: Erlittener Schaden, Identität, Lebenspunkte, Schurke

VERBÜNDETENLIMIT

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

Ein Spieler darf Verbündete auch über sein Verbündetenlimit hinaus spielen oder ins Spiel bringen. Aber falls ein Spieler jemals mehr Verbündete unter seiner Kontrolle im Spiel hat, als sein Verbündetenlimit erlaubt, muss er sofort Verbündete unter seiner Kontrolle wählen und sie aus dem Spiel ablegen, bis er so viele Verbündete im Spiel hat, wie sein Verbündetenlimit erlaubt. Dies geschieht noch vor den Fähigkeiten, die abgehandelt werden, wenn der Verbündete ins Spiel kommt.

Siehe auch: Ablegen, Spielen, Verbündeter, Wählen

VERBÜNDETER

Ein Verbündeter ist ein Spielerkartentyp, der die Freunde, Unterstützer oder Begleiter einer Identität 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, um anzugreifen oder Widerstand zu leisten, muss der Verbündete erschöpft werden.
- Nachdem ein Verbündeter verwendet worden ist, um anzugreifen oder Widerstand zu leisten, wird dem Verbündeten Folgeschaden in Höhe der Anzahl der Folge-Schadensymbole (♣) zugefügt, die unter dem ANG- oder WID-Feld des Verbündeten angegeben sind. (Falls ein Verbündeter versucht, anzugreifen oder Widerstand zu leisten, solange er betäubt bzw. verwirrt ist, nimmt der Verbündete keinen Folgeschaden.)
- 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.
- Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die von einem Verbündeten im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden, gelten nicht als von der Identität des Spielers durchgeführt.

VERGELTUNG X

Nachdem ein Charakter mit dem Schlüsselwort Vergeltung X angegriffen worden ist, füge dem angreifenden Charakter X Schaden zu. (X ist der Wert, der hinter dem Schlüsselwort angegeben ist.)

• Der Charakter mit dem Schlüsselwort X muss den Angriff überleben, um diesen Schaden zufügen zu können.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Angriff (Spieleraktion), Erinnerungstext, Identität, Schaden, Scherge, Schlüsselwörter, Schurke, Verbündeter

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.

Siehe auch: Bedrohung, Fähigkeit, Plan, Schaden, Ziel

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.

- Jeder Identität ist eine (oder sind mehrere) Verpflichtungskarte(n) zugeordnet. Beim Spielaufbau werden alle Verpflichtungskarten, die der gespielten Identität zugeordnet sind, in das Begegnungsdeck gemischt.
- Identitätsspezifische Verpflichtungen sind Teil des zur Identität gehörenden identitätsspezifischen Sets.
- Identitätsspezifische Verpflichtungskarten dürfen nur zusammen mit der Identität verwendet werden, die das gleiche Set-Symbol hat.

Falls vom Begegnungsdeck eine Verpflichtungskarte aufgedeckt wird und die Verpflichtung die Anweisung gibt, sie einem bestimmten Spieler zu geben (z.B. "Gib dies dem Spieler von Peter Parker."), wird sie in die Spielzone des Spielers gelegt, der die zugehörige Identität kontrolliert. Jener Spieler muss entscheiden, wie er die Verpflichtung abhandeln will.

 Falls die Identität, die einer aufgedeckten Verpflichtungskarte zugeordnet 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 ein Spieler eine Verpflichtungskarte vom Begegnungsdeck aufdeckt und die Verpflichtung nicht die Anweisung gibt, sie einem bestimmten Spieler zu geben, legt der Spieler, der die Verpflichtung aufgedeckt hat, sie in seine Spielzone. Jener Spieler muss entscheiden, wie er die Verpflichtung abhandeln will.

 Nur der Spieler, der eine Verpflichtung in seiner Spielzone hat, kann Fähigkeiten darauf auslösen oder Kosten darauf bezahlen.

Siehe auch: Aus dem Spiel entfernen, Ausscheiden eines Spielers, Begegnungsdeck, Begegnungskarte, Gestalt, Identität, Ins Spiel kommen, Kartentypen, Spiel verlassen, Spieler

Siehe auch: Folgeschaden, Lebenspunkte, Verbündetenlimit

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.

Siehe auch: Ablegen, Aufdecken, Begegnungsdeck, Begegnungskarte, Kartentypen, Schurke

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.
- Falls Schaden auf einen Charakter verschoben wird, gilt der verschobene Schaden als dem Charakter zugefügt.
- Falls Bedrohung auf einen Plan verschoben wird, gilt die verschobene Bedrohung als auf dem Plan platziert.

VERSTÄRKUNGSSYMBOL (₮)

Ein Verstärkungssymbol stellt die verschiedenen Kräfte dar, die den Schurken verstärken und noch mächtiger machen.

Sobald eine Boost-Karte **während der Aktivierung eines Gegners** aufgedeckt wird, wird für jedes Verstärkungssymbol im
Spiel 1 zusätzliches Boost-Symbol zu dieser Karte hinzugezählt.

Siehe auch: Aktivierung, Boost, Gegner, Symbole

VERTEIDIGEN, VERTEIDIGUNG

Während eines gegnerischen Angriffs darf ein Spieler gegen diesen verteidigen, indem er Karten verwendet, die er kontrolliert

- Es darf immer nur ein Spieler zur gleichen Zeit gegen einen gegnerischen Angriff verteidigen. Ist ein Spieler erst einmal der Verteidiger gegen einen Angriff, darf kein anderer Spieler gegen denselben Angriff verteidigen.
- Ein Held kann seine Basiskraft Verteidigung verwenden, um gegen einen gegnerischen 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 sämtlicher

- verbleibende Schaden wird dem verteidigenden Helden zugefügt. Ist ein Spieler erst einmal der Verteidiger gegen einen Angriff, darf kein anderer befreundeter Charakter gegen denselben Angriff verteidigen.
- Ein Verbündeter kann erschöpft werden, um gegen einen gegnerischen Angriff zu verteidigen. Schaden durch den Angriff wird dem Verbündeten zugefügt. Ist ein Verbündeter erst einmal der Verteidiger gegen einen Angriff, darf kein anderer befreundeter Charakter gegen denselben Angriff verteidigen.
- Sobald ein Spieler eine ausgelöste Fähigkeit abhandelt, die als Verteidigung gekennzeichnet ist wie z. B. "Held Unterbrechung (Verteidigung)" wird die Identität jenes Spielers zum Verteidiger und so behandelt, als hätte sie gegen den Angriff verteidigt (der Schaden wird allerdings nicht durch den VER-Wert gesenkt). Wenn der Fähigkeitstext nichts anderes angibt, wird der Held dabei nicht erschöpft. Der verteidigende Spieler darf während eines gegnerischen Angriffs beliebig viele Verteidigung-Fähigkeiten abhandeln (solange ihre Auslösebedingungen erfüllt werden). Hat ein Spieler während eines gegnerischen Angriffs erst einmal eine Verteidigung-Fähigkeit abgehandelt, darf kein anderer Spieler während desselben Angriffs eine Verteidigung-Fähigkeit abhandeln.
- Falls ein Spieler gegen einen Angriff, der einem anderen Spieler gilt, verteidigt (entweder durch die Basisfähigkeit Verteidigung durch eines von ihm kontrollierten Charakters oder durch das Abhandeln einer Verteidigung-Fähigkeit), wird jener Spieler das neue Ziel des Angriffs.
- Falls kein Charakter verwendet wird, um gegen einen gegnerischen Angriff zu verteidigen, gilt der Angriff als unverteidigt. Zusätzlich gilt ein Angriff als unverteidigt, wenn der verteidigende Verbündete besiegt wird, bevor Schaden durch den Angriff zugefügt wird (z. B. durch eine "Boost"-Fähigkeit).

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Befreundet, Fähigkeit, Identität, Schaden, Spieler, Verbündeter

VERWIRRT, VERWIRREN

"Verwirrt" ist ein Status, der verhindert, dass ein Charakter beim nächsten Mal, wenn er den Plan vorantreibt oder Widerstand leistet, Bedrohung hinzufügt bzw. entfernt.

- Falls eine Fähigkeit einen Charakter "verwirrt", wird diesem Charakter eine Verwirrt-Statuskarte gegeben.
- Falls ein Charakter eine Fähigkeit hat, die besagt, dass er "nicht verwirrt werden kann", können keine Verwirrt-Statuskarten auf ihm platziert werden.

Siehe auch: Identität, Scherge, Schurke, Statuskarten, Verbündeter

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.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit

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

- 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.
- Basiskräfte (Angriff, Widerstand, Verteidigung), Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die von einem Vorteil im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden, gelten nicht als von der Identität des Spielers durchgeführt.

Siehe auch: Im Spiel und nicht im Spiel, Ins Spiel kommen, Kartentypen, Spiel verlassen, Spielerkarte, Spielzone des Spielers

WACHE

Solange ein Scherge mit dem Schlüsselwort Wache mit einem Spieler im Kampf ist, kann dieser Spieler keine von ihm kontrollierten Karten verwenden, um einen Schurken ohne das Schlüsselwort Wache anzugreifen.

Siehe auch: Angriff (Spieleraktion), Erinnerungstext, Im Kampf, Scherge, Schlüsselwörter, Schurke

WAGNIS

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

Siehe auch: Absprachen, Ausgelöste Fähigkeit, Erinnerungstext, Fähigkeit, Schlüsselwörter, Spieler

WÄHLEN

Das Wort "wählen" bedeutet, dass ein Spieler ein Spielelement auswählen muss, das den speziellen Voraussetzungen einer Fähigkeit entspricht.

- Der Spieler, der die Fähigkeit mit einer Form von "wählen" abhandelt, ist der Spieler, der die von der Karte vorgegebene Wahl treffen muss.
- Falls eine Fähigkeit einer Spielerkarte die Wahl eines Ziels verlangt und es kein gültiges Ziel gibt, kann die Fähigkeit nicht eingeleitet werden.
- Falls verlangt ist, dass derselbe Spieler mehrere Ziele wählen soll, wählt er gleichzeitig so viele wie möglich (maximal bis zur angegebenen Anzahl).
- Ein Effekt, der "eine beliebige Anzahl" an Zielen wählen kann, wird nicht erfolgreich abgehandelt (und ändert den Spielzustand dadurch nicht), falls null dieser Ziele gewählt werden.

 Eine Karte ist für eine Fähigkeit kein gültiges Ziel, falls die Abhandlung des Effekts jener Fähigkeit den Spielzustand nicht ändern kann.

Siehe auch: Fähigkeit, Spieler, Ziel

WID

Siehe: Basiskraft, Widerstand leisten

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: Basiskraft, Bedrohung, Erschöpft, Folgeschaden, Hauptplan, Nebenplan, Verbündeter

"WÜRDEN"

Das Wort "würden" wird verwendet, um die Auslösebedingung mancher Unterbrechungsfähigkeiten näher zu definieren, und gibt ihnen einen zeitlichen Vorrang vor anderen Unterbrechungen mit der gleichen Auslösebedingung, aber ohne das Wort "würden".

Falls eine Unterbrechung mit dem Wort "würde" eine Auslösebedingung verändert (z.B. durch einen Ersatzeffekt), dürfen keine weiteren Unterbrechungen bei dem ursprünglichen Auslöser verwendet werden, da die Abhandlung des Auslösers nicht länger gültig ist.

Beispiel: Eine Unterbrechung mit dem Text "Sobald ein Charakter besiegt werden würde" wird vor Unterbrechungen mit dem Text "Sobald ein Charakter besiegt wird" ausgelöst.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Ersatzeffekte, Unterbrechung

"X" (WERT)

Siehe: Nicht-numerischer Wert

ZÄH

"Zäh" ist ein Status, der verhindert, dass ein Charakter Schaden nimmt.

Siehe auch: Status-Karten, Zähigkeit

ZÄHIGKEIT

Sobald ein Charakter mit dem Schlüsselwort Zähigkeit ins Spiel kommt, wird eine Zäh-Statuskarte auf ihn gelegt.

Siehe auch: Erinnerungstext, Identität, Ins Spiel kommen, Scherge, Schlüsselwörter, Schurke, Statuskarten, Verbündeter

ZIEHEN

Siehe: Karten ziehen

ZIEL

Falls eine Spielfunktion oder eine Kartenfähigkeit sich auf ein Spielelement fixiert (z. B. ein Angriff, der einem Gegner Schaden zufügt), wird das Spielelement während der Abhandlung der Funktion oder der Fähigkeit zum Ziel der Funktion oder der Fähigkeit.

 Das Wort "wählen" gibt an, dass 1 oder mehr Ziele ausgewählt werden müssen, damit eine Fähigkeit abgehandelt werden kann.

Siehe auch: Fähigkeit, Wählen

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: Bedrohung, Hauptplan

"ZUSÄTZLICH"

Siehe: Veränderungseffekt

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: Begegnungsdeck, Begegnungskarte, Fähigkeit, Schurkenphase, Spieler

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 jede identitätsspezifische Karte enthalten, die zu deiner gewählten Identitätskarte gehört. Das Deck muss die genaue Anzahl jeder in diesem Identität-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.

ANHANG II: SPIELVORBEREITUNG

Vor einer Partie werden folgende Schritte durchgeführt:

- Identitäten wählen. Jeder von euch wählt eine Identitätskarte und legt sie mit der Alter-Ego-Seite nach oben vor sich aus
- Lebenspunkte einstellen. Stellt euren Lebenspunktezähler 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 Identität beiseite.
- Erzfeind-Sets beiseitelegen. Legt die Erzfeinde der gespielten Identitäten 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 Betäubt-, Verwirrt- und Zäh-Statuskarten zu getrennten Stapeln und legt sie in die Nähe dieses Vorrats.
- Schurken wählen Wählt einen Schurken und bringt dessen Schurkendeck und Hauptplandeck in der Mitte der Spielzone ins Spiel.
- Lebenspunkte des Schurken einstellen. Stellt die Lebenspunkte des Schurken auf den Wert ein, der auf der Schurkenkarte angegeben ist.
- **10. Begegnungsdeck erstellen.** Kombiniert die Begegnungssets, die auf Seite 1A der Hauptplankarte angegeben sind.
- 11. 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.
- **12. Begegnungsdeck mischen.** Mischt die Verpflichtungskarten, die ihr in Schritt 4 beiseitegelegt habt, in das Begegnungsdeck des Schurken.
- 13. Karten ziehen. Jeder von euch zieht Karten von seinem Spielerdeck bis zu seinem Handlimit, das in der linken unteren Ecke seiner Identitätskarte angegeben ist.
- **14. 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.)
- **15. 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.
- **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. Kosten:** Die Ressourcenkosten, um diese Karte zu spielen.
- **6. Lebenspunkte:** Ein Wert für die Robustheit dieser Karte
- Ressourcen: Die Ressourcen, die diese Karte erzeugt, sobald sie von der Hand abgelegt wird
- **8. Deckbau-Angaben:** Gibt an, ob diese Karte zu einem bestimmten Helden oder Aspekt gehört oder ob es sich um eine Basiskarte handelt.
- **9. WID:** Wie effektiv dieser Charakter ist, wenn er Widerstand gegen gegnerische Pläne leistet.
- **10. ANG:** Wie effektiv dieser Charakter ist, wenn er angreift.
- **11. VER:** Wie effektiv dieser Charakter ist, wenn er verteidigt.
- **12. ERH:** Wie effektiv dieses Alter Ego ist, wenn es
- **13. Folgeschaden:** Die Menge an Schaden, die dieser Verbündete nimmt, nachdem er für diese Kraft verwendet worden ist.
- 14. Handlimit: Die Anzahl an Karten, auf die der Spieler, der diese Karte kontrolliert, seine Hand ir jeder Runde zurücksetzt.
- **15. Sammler-Information:** Gibt das Produkt und die Kartennummer innerhalb dieses Produkts an, aus dem diese Karte stammt.
- **16. Einzigartig-Symbol:** Gibt an, dass die Karte einzigartig ist.
- **17. Untertitel:** Gibt eine alternative Identität an, die ein Verbündeter besitzt.



UPGRADE





AUFBAU EINER SZENARIOKARTE

- Name: Der Name dieser Karte.
- 2. Kartentyp: Gibt an, wie sich diese Karte im Spiel verhält oder verwendet werden darf
- Merkmale: Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
- **4. Fähigkeit:** Die besonderen Möglichkeiten diese Karte, mit dem Spiel zu interagieren.
- Lebenspunkte: Ein Wert für die Robustheit dieser Karte.
- **6. PLA:** Wie effektiv dieser Gegner ist, wenn er den
- 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 Planderks vorzurücken
- **12. Abschnittsnummer:** Der Abschnitt dieses Schurken oder dieses Plans innerhalb des Szenarios.
- **13. Name des Begegnungssets:** Gibt an, zu welchem Regegnungsset 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 Kartennummer innerhalb dieses Produkts an, aus dem diese Karte stammt.

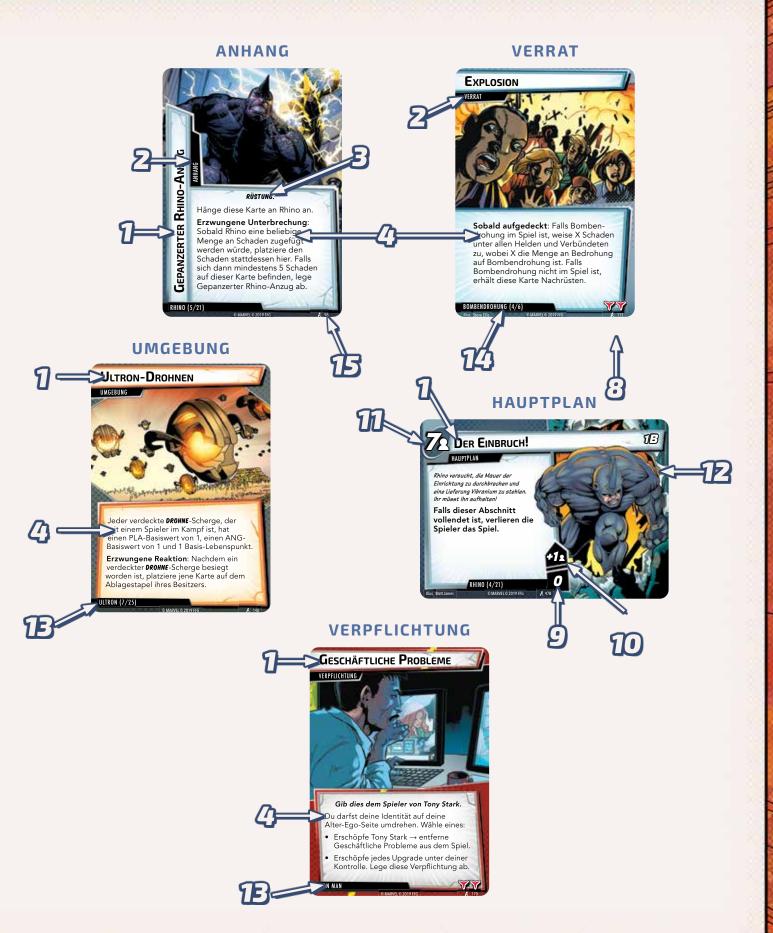


SCHERGE



NEBENPLAN





ANHANG IV: FAQ

ALLGEMEINE FRAGEN

F: Im Grundspiel gibt es 19 Karten der Aspekte Aggression, Gerechtigkeit und Schutz, aber nur 18 Karten des Aspekts Führung. Stimmt da so?

A: Ja. Der Führungsaspekt hat eine Karte weniger als die anderen Aspekte, weil es unter diesen Karten mehr einzigartige Karten gibt.

GRUNDSPIEL

SPIDER-MAN (1A)

F: Wann leitet der Schurke einen Angriff gegen Spider-Man ein?

A: Ein Angriff wird in dem Moment eingeleitet, in dem das Spiel bestimmt, dass ein Angriff gegen einen Charakter durchgeführt wird. Das beinhaltet Angriffe durch Spielschritte (z. B. durch Schritt 2 der Schurkenphase) sowie durch Kartenfähigkeiten (z. B. durch die Begegnungskarte "Überfall"). Spider-Mans Fähigkeit wird abgehandelt, bevor sämtliche Schritte durchgeführt werden, die unter Angriff (Gegner-Aktivierung) aufgeführt sind.

EINGESPONNEN (9)

F: Wie viele Angriffe verhindert die Karte Eingesponnen?

A: Insgesamt 2. Eingesponnen verhindert den nächsten Angriff des Gegners mit diesem Upgrade, indem es den Angriff durch das Erhalten einer Betäubt-Statuskarte ersetzt. Die Betäubt-Statuskarte selbst verhindert dann einen weiteren Angriff dieses Gegners.

F: Verhindert Eingesponnen, dass Spider-Mans Spinnensinn ausgelöst wird?

A: Ja. Die Fähigkeit von Eingesponnen ist ein Erstatzeffekt (erkennbar an dem Wort "stattdessen"), was bedeutet, das der Angriff erst gar nicht eingeleitet wird.

JENNIFER WALTERS (19B)

F: Kann Jennifer Walters Bedrohung von einem Nebenplan entfernen, sobald er ins Spiel kommt?

A: Nein. Nebenpläne kommen bereits mit Bedrohung ins Spiel, was bedeutet, dass zu diesem Zeitpunkt keine Bedrohung "platziert" wird.

F: Falls während des Spielaufbaus Bedrohung auf einem Plan platziert wird, wird dadurch Jennifer Walters Fähigkeit ausgelöst?

Nein. Fähigkeiten, die nicht den Timing-Auslöser "**Spiel-aufbau**" haben, können währen des Spielaufbaus nicht abgehandelt werden.

JURISTEREI (23)

F: Kann Juristerei Bedrohung von mehreren Plänen gleichzeitig entfernen?

A: Nein. Sämtliche Bedrohung, die durch Juristerei entfernt wird, muss von einem einzigen Plan entfernt werden.

REPULSOR-STRAHL (31)

F: Kann der erste Schadenspunkt von Repulsor-Strahl eine Zäh-Statuskarte von einem Gegner entfernen und dann der mögliche zusätzliche Schaden dem Gegner Schaden zufügen?

A: Nein. Der zusätzliche Schaden, den Repulsor-Strahl zufügt, ist ein gleichzeitig stattfindender Modifikator des ersten Schadenspunkts.

Beispiel: Würde eine Spieler durch Repulsor-Strahl 2 aufgedruckte Energie-Ressourcen ablegen, würde er einem Gegner zur gleichen Zeit insgesamt 5 Schaden zufügen, da die 4 zusätzlichen Schaden, die durch das Ablegen passieren, zur gleichen Zeit zugefügt werden wie der erste Schadenspunkt.

PEPPER POTTS (33)

F: Erzeugt Pepper Potts 2 Ressourcen, wenn die oberste Karte des Ablagestapels 2 aufgedruckte Ressourcen hat (z.B. Energie, Genialität oder Stärke Kraft der Aggression)?

A: Ja. Pepper Potts erzeugt so viele Ressourcen des entsprechenden Typs, wie auf der obersten Karte des Ablagestapels angegeben.

F: Erzeugt Pepper Potts 2 Ressourcen, wenn die oberste Karte des Ablagestapels eine Karte "Kraft des/der [Aspekt"] ist (z. B. Kraft der Aggression)?

A: Nein. Obwohl Pepper Potts so viele Ressourcen des entsprechenden Typs erzeugt, wie auf der obersten Karte des Ablagestapels angegeben, ist es doch die Karte Pepper Potts selbst, welche diese Ressourcen erzeugt. Das bedeutet, dass eine "Kraft der/des [Aspekt]"-Karte die Ressourcen niemals selbst erzeugt. Dadurch hat ein solche Karte auch nicht die Gelegenheit, zusätzliche Ressourcen eines bestimmten Aspekts zu erzeugen.

F: Kann Pepper Potts die Ressourcen einer Karte erzeugen, die gerade ausgegeben wird?

A: Nein. Ressourcen werden gleichzeitig erzeugt. Das bedeutet, dass die ausgegeben Karte noch nicht auf dem Ablagestapel liegt, wenn Pepper Potts ihre Fähigkeit verwendet.

RAKETENSTIEFEL (39)

F: Ist Iron Man besiegt, wenn er nur noch 1 verbleibenden Lebenspunkt hat und sein Upgrade Raketenstiefel aus dem Spiel abgelegt wird?

A: Ja. Falls eine Fähigkeit, welche Lebenspunkte modifiziert, abläuft oder auf andere Weise inaktiv wird, werden die modifizierten Lebenspunkte auf den Wert zurückgesetzt, den sie ohne den Modifikator hatten. In diesem Fall würden die Lebenspunkte von Iron Man auf 0 zurückgesetzt, was ihn sofort besiegen würde.

BLACK PANTHER (40A)

F: Falls ein Gegner einen Angriff gegen Black Panther einleitet, aber ein anderer Held oder Verbündeter gegen diesen Angriff verteidigt, wird Black Panthers Fähigkeit Vergeltung ausgelöst?

A: Nein. Black Panther muss selbst angegriffen werden, damit seine Fähigkeit Vergeltung ausgelöst werden kann.

F: Falls Black Panther gegen einen Angriff verteidigt, wird seine Fähigkeit Vergeltung ausgelöst?

A: Ja. Wenn Black Panther selbst angegriffen wird, wird seine Fähigkeit Vergeltung ausgelöst.

WISSEN DER VORFAHREN (42)

F: Kann Wissen der Vorfahren unterschiedliche Versionen von Wakanda über alles! in Black Panthers Deck mischen?

A: Nein. Karten mit dem gleichen Namen gelten als die gleiche Karte in Bezug auf Kartenfähigkeiten.

VIBRANIUM-ANZUG (49)

F: Werden durch das Verschieben von Schaden Zäh-Stauskarten vom gewählten Gegner abgelegt?

A: Ja. Falls Schaden auf einen Charakter verschoben wird, gilt der verschobene Schaden als dem Charakter zugefügt.

TIGRA/GREER GRANT NELSON (51)

F: Wird Tigras "Reaktion"-Fähigkeit ausgelöst, bevor oder nachdem sie Folgeschaden genommen hat?

A: Davor. Die Bedingung "Nachdem Tigra einen Schergen angegriffen und besiegt hat" wird sofort überprüft, nachdem Tigra einen Schergen mit ihrer Angriffskraft besiegt hat, aber noch bevor Folgeschaden angewendet wird.

EINSATZBEFEHL (71)

F: Wenn ich Einsatzbefehl spiele, erzeugen "Kraft der/ des [Aspekt]"-Ressourcenkarten (z.B. Kraft der Führung) 1 oder 2 Ressourcen?

A: Der Text auf Einsatzbefehl lautet: "Aktion: Bezahle die aufgedruckten Kosten eines Verbündeten im Ablagestapel eines beliebigen Spielers …" Das bedeutet, dass der Spieler die Kostend es Verbündeten selbst bezahlt. Falls der Aspekt des Verbündeten mit der "Kraft der/des [Aspekt]"-Ressourcenkarte übereinstimmt, erzeugt die Ressourcenkarte 2 Ressourcen. Falls der Aspekt allerdings nicht übereinstimmt, erzeugt die Ressourcenkarte nur 1 Ressource.

THE GREEN GOBLIN SZENARIO-PACK

NORMAN OSBORN (1A-3A)

F: Verhindert eine Betäubt-Statuskarte Norman Osborns Angriffsaktivierung?

A: Ja. Statuskarten haben Vorrang vor allen anderen Fähigkeiten. Deshalb verhindert eine Betäubt-Statuskarte Norman Osborns Angriffsaktivierung.

GREEN GOBLIN (1B-3B)

F: Was passiert, wenn beim Angriff von Green Goblin der letzte Wahnsinnsmarker von der Umgebung Wachsender Wahnsinn durch eine "Boost"-Fähigkeit entfernt wird?

A: Green Goblin wird sofort auf Norman Osborn umgedreht. Boost-Symbole der Boost-Karte werden zum ANG-Wert von Norman Osborn hinzugefügt (sein ★ wird als 0 behandelt). Norman Osborn fügt dann Schaden in Höhe seines modifizierten ANG-Wertes zu (Grundwert von 0 plus die Boost-Symbole auf der Boost-Karte). In diesem speziellen Fall wird Normans Osborns "Erzwungene Reaktion" nicht ausgelöst, da für diesen Angriff der Timing-Auslöser "Sobald Norman Osborn angreifen würde …" zu diesem Zeitpunkt bereits vorüber ist.

ICH SEHE DICH (30)

F: Falls ich in Alter-Ego-Gestalt bin und ich "Ich sehe dich" aufdecke, greift Green Goblin mich an?

A: Ja. Die "**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeit auf dieser Begegnungskarte unterscheidet nicht zwischen Held- oder Alter-Ego-Gestalt. Somit greift Green Goblin an, egal in welcher Gestalt du bist.

CAPTAIN AMERICA HELDEN-PACK

STEVE ROGERS (1B)

F: Falls Captain Americas Schild (Captain America, 9) während des Spielaufbaus für Ultron als Drohne-Scherge ins Spiel gebracht wird, kann ich es mit Steve Rogers' "Spielaufbau"-Fähigkeit zurückholen?

A: Nein. Die "**Spielaufbau**"-Fähigkeit gibt speziell an, das Deck und den Ablagestapel zu durchsuchen. Falls sich Captain Americas Schild nicht in diesen beiden Spielzonen befindet, kann die Fähigkeit das Upgrade nicht finden.

F: Falls ein Verbündeter gespielt wird, wenn ich Captain America bin und ich dann in die Gestalt von Steve Rogers wechsle, findet Steve Rogers Fähigkeit "Lebende Legende" Anwendung, wenn ich einen weiteren Verbündeten spiele?

A: Nein. "Lebende Legende" findet nur beim ersten gespielten Verbündeten in jeder Runde Anwendung.

MS. MARVEL HELDEN-PACK

VERGRÖSSERN! (10)

F: Falls ein ANGRIFF-Ereignis mehrere Schadensquellen hat (z. B. das Aggressionsereignis Nahkampf (Ms. Marvel, 30)), wie funktioniert damit das Upgrade "Vergrößern!"?

A: "Vergrößern!" erhöht alle Schadensinstanzen, die ein **ANGRIFF**-Ereignis zufügt, um 2. Das bedeutet, dass z. B. ein Ereignis, das zuerst 3 Schaden zufügt und dann noch einmal 3 Schaden, mit "Vergrößern!" zuerst 5 Schaden und dann noch einmal 5 Schaden zufügt.

SCHRUMPFEN (11)

F: Wenn ich Notfall (*Grundspiel, 85*) spiele, kann ich dann Schrumpfen erschöpfen, um 2 Bedrohung von einem Plan zu entfernen?

A: Nein. Schrumpfen erhöht jede Instanz, die ein **WIDERSTAND**-Ereignis entfernt, um 2. Notfall verhindert Bedrohung aber nur, entfernt aber keine. Dadurch hat Schrumpfen kein Effekt.

NOVA/SAM ALEXANDER (12)

F: Falls Novas Fähigkeit einen angreifenden Gegner besiegt, fügt der Angriff des Gegners dennoch Schaden zu?

A: Nein. Obwohl die Angriffssequenz eingeleitet worden ist, ist noch kein Schaden dieses Angriff berechnet worden. Wenn Nova den Gegner in diesem Schritt besiegt, wird die Angriffssequenz nicht weiter abgehandelt.

NAHKAMPF (30)

F: Kann Nahkampf demselben Gegner zwei Mal Schaden zufügen?

A: Nein. Sobald Nahkampf das zweite Mal Schaden zufügt, muss der Schaden einem Gegner zugefügt werden, der nicht der erste Gegner war. Dabei ist zu beachten, dass unterschiedliche Abschnitte eines Schurken als der gleiche Gegner gelten.

F: Falls ich mit einem Schergen im Kampf bin, der das Schlüsselwort Wache hat, kann ich den Schergen und den Schurken zum Ziel nehmen und, wenn der Scherge durch den Schaden von Nahkampf zerstört werden würde?

A: Ja. Wenn du den Schergen mit dem ersten Satz der Fähigkeit von Nahkampf besiegst, darfst du mit dem zweiten Satz der Fähigkeit dem Schurken Schaden zufügen.

THOR HELDEN-PACK

JARNBJORN (19)

F: Kann ich Jarnbjorn auslösen, nachdem ich ein ANGRIFF-Ereignis gespielt habe?

A: Ja. Ein Held kann einem Angriff sowohl mit seiner Basiskraft Angriff als auch mit Aktionen mit der (*Angriff*)-Kennzeichnung durchführen.

BLACK WIDOW HELDEN-PACK

TODESTANZ (4)

F: Die Karte Todestanz hat nicht die (Angriff)-Kennzeichnung. Gelten alle ihre Effekte, die Schaden zufügen, als Angriffe oder stimmt das nicht?

A: Der erste Satz der Fähigkeit der Karte Todestanz definiert jeden ihrer Effekte, die Schaden zufügen, als einzelne Angriffe. Jeder davon wird nacheinander als normaler Angriff abgehandelt.

F: Falls Black Widow betäubt ist, verhindert der Status jeden Angriff von Todestanz oder nur den ersten?

A: Da Todestanz 3 verschiedene Angriffe erzeugt, verhindert eine Betäubt-Statuskarte auf Black Widow nur den ersten Angriff. Der zweite und dritte Angriff kann ganz normal durchgeführt werden.

ANGRIFFSAKROBATIK (6)

F: Kann Angriffsakrobatik 0 Boost-Symbole aufheben?

A: Nein. Angriffsakrobatik kann nicht verwendet werden, um Boost-Symbole einer Karte aufzuheben, die keine hat, da dies den Spielzustand nicht verändern würde.

WITWENBISS (10)

F: Ich habe Witwenbiss im Spiel und decke einen Schergen mit dem Schlüsselwort Erstschlag auf. Was wird zuerst abgehandelt?

A: Witwenbiss wird zuerst abgehandelt. Witwenbiss wird ausgelöst, nachdem der Scherge ins Spiel gekommen ist, was noch früher geschieht, als dass dich der Scherge in einen Kampf verwickelt.

DOCTOR STRANGE HELDEN-PACK

DIE NACHTSCHWESTER (19)

F: Wird die Zäh-Statuskarte auf meinem Helden abgelegt, falls sie die einzige Statuskarte auf meinem Helden ist und ich Die Nachtschwester verwende, um den Helden zu heilen?

A: Ja. Die Fähigkeit von Die Nachtschwester legt 1 Statuskarte von einem Helden ab wobei der Typ keine Rolle spielt.

UNERSCHÜTTERLICH (20)

F: Falls meine Identität bei der Verteidigung gegen einen gegnerischen Angriff durch eine Boost-Fähigkeit Schaden nimmt, sie aber durch den angreifenden Gegner selbst keinen Schaden nimmt, kann ich Unerschütterlich dennoch auslösen, um 1 Karte zu ziehen?

A: Ja. Als Kosten der Fähigkeit von Unerschütterlich wird nur verlangt, dass die verteidigende Identität in Schritt 4 des gegnerischen Angriffs keinen Schaden nimmt.

GEGENZAUBER (30)

F: Der Kartentext von Gegenzauber lautet: "Hänge diese Karte an deinen Helden an." Was passiert, wenn ich Gegenzauber ziehe, solange ich in Alter-Ego-Gestalt bin?

A: Die Karte Gegenzauber versucht, an deinen Helden angehängt zu werden, was sie aber nicht kann. Da sie die Bedingungen nicht erfüllen kann, wird die karte einfach abgelegt. (Ziehe keine neue Begegnungskarte als Ersatz.)

DIE ILLUSIONEN VON IKONN (33)

F: Kann ich die Karte Die Illusionen von Ikonn auch abhandeln, falls der Schurke bereits verwirrt ist und sich keine Bedrohung auf einem Plan befindet?

A: Ja. Solange ein Teil der Fähigkeit auf Die Illusionen von Ikonn den Spielzustand ändern kann, dann werden so viele Effekte durchgeführt wie möglich. Auch wenn der erste Effekt daran scheitert, den Spielzustand zu ändern (falls der Schurke bereits verwirrt ist und sich keine Bedrohung auf einem Plan befindet), so kann der zweite Effekt der Karte den Spielzustand ändern, indem er die Karte auf den Ablagestapel des **BESCHWÖRUNG**-Decks legt.

HULK HELDEN-PACK

VERNICHTENDER SCHLAG (2)

F: Falls die Ressourcenkosten von Vernichtender Schlag auf 0 gesenkt werden, kann ich die Karte auch spielen, ohne @-Ressourcen ausgeben zu müssen?

A: Ja. Du kannst nur @-Ressourcen ausgeben, um für die Kartenfähigkeit von Vernichtender Schlag zu bezahlen, wenn Ressourcen tatsächlich ausgegeben werden müssen, um für Ressourcenkosten zu bezahlen. Falls die Kosten auf 0 gesenkt werden, sind keine Ressourcen nötig, um sie für Vernichtender Schlag zu bezahlen. Also müssen keine @-Ressourcen ausgegeben werden.

UNAUFHALTSAME GEWALT (6)

F: Falls die Ressourcenkosten von Unaufhaltsame Gewalt auf 0 gesenkt werden, ziehe ich durch die zweite Fähigkeit 1 Karte?

A: Nein. Weil keine Ressourcen ausgegeben wurden, um für die Ressourcenkosten von Unaufhaltsame Gewalt zu bezahlen, wird die Bedingung "Falls du für diese Karte nur mit —Ressourcen behalt hast" nicht erfüllt und der Effekt wird nicht abgehandelt.

KAMPF DER TITANEN (28)

F: Falls mein Charakter mit dem höchsten ANG-Wert ein Verbündeter ist und der Angriff durch Kampf der Titanen unverteidigt ist, wer nimmt Schaden: meine Identität oder der Verbündete, der angegriffen wurde?

A: Der Verbündete nimmt allen Schaden des unverteidigten Angriffs.

RISE OF THE RED SKULL ERWEITERUNG

HAWKEYES KÖCHER (3)

F: Was geschieht mit den durchsuchten Karten, nachdem ich Hawkeyes Köcher verwendet habe, um die obersten 5 Karten meines Decks zu durchsuchen?

A: Die durchsuchten Karten werden wieder in Hawkeyes Deck gemischt. Nachdem eine Fähigkeit beendet ist, die eine Deck nach Karten durchsucht, wird das gesamte Deck gemischt, unabhängig davon, ob ein gesamtes Deck oder nur ein Teil eines Decks durchsucht worden ist.

IM FADENKREUZ (28)

F: Was passiert, sobald Im Fadenkreuz aufgedeckt wird, falls sich bereits ein Exemplar von Mockingbird unter der Kontrolle eines Spielers befindet, der nicht Clint Barton ist?

A: Der Spieler von Clint Barton muss seine Hand, sein Deck, sein Ablagestapel und seine Spielzone durchsuchen, kann aber sein Mockingbird nicht unter Im Fadenkreuz platzieren, da sich bereits ein einzigartiger Charakter mit dem gleichen Namen/Untertitel im Spiel befindet. (Er muss nach dem Durchsuchen sein Deck mischen.) Sobald Im Fadenkreuz aber besiegt wird, wird jedes Exemplar von Mockingbird (selbst wenn es von einem anderen Spieler kontrolliert wird) auf die Hand seines Besitzers zurückgeschickt.

JESSICA DREW (31B)

F: Setzt Jessica Drews *Doppelagent*-Fähigkeit voraus, dass ich mein Deck mit zwei Aspekten bauen muss?

A: Ja. Du musst gleich viele Karten aus zwei Aspekten in dein Deck aufnehmen.

GEWANDTHEIT (33)

F: Kann Gewandtheit eine Ressource erzeugen, mit der ich für eine Fähigkeit einer Aspektkarte (z. B. Jarnborn (Thor, 30)) bezahle?

A: Ja. Solange die durch Gewandtheit erzeugte Ressource für eine Aspektkarte (egal ob Ressourcenkosten oder Kosten für eine Kartenfähigkeit) ausgegeben wird, kann Gewandtheit verwendet werden.

THE ONCE AND FUTURE KANG SZENARIO-PACK

ENTKRÄFTET (20)

F: Falls sich Entkräftet in der Spielzone von Doctor Strange befindet, kann der Spieler von Doctor Strange noch immer sein BESCHWÖRUNG-Deck verwenden?

A: Ja. Die Fähigkeiten auf karten im **BESCHWÖRUNG**-Deck werden nur abgehandelt, nicht gespielt.

WASP HELDEN-PACK

WASP (1C)

F: Wie interagiert Wasps erste Fähigkeit in der *RIESIG*-Heldengestalt mit dem Schlüsselwort Patrouille und dem Krisensymbol?

A: Wasps erste Fähigkeit erlaubt es ihr, mit ihrer Basiskraft Widerstand gleichzeitig Bedrohung von jedem Plan zu entfernen, den sie gewählt hat. Wasp kann zwar den Schurken zum Ziel wählen, solange eine Karte mit dem Schlüsselwort Wache im Spiel ist, aber dem Schurken wird kein Schaden zugefügt. Da diese Fähigkeit gleichzeitig stattfindet, gilt dies auch, wenn die Karte mit dem Schlüsselwort Wache während der Abhandlung ihrer Basiskraft Angriff aus dem Spiel entfernt wird.

F: Wie interagiert Wasps zweite Fähigkeit in der RIESIG-Heldengestalt mit dem Schlüsselwort Wache?

A: Wasps zweite Fähigkeit erlaubt es ihr, mit ihrer Basiskraft Angriff gleichzeitig jedem Gegner, den sie gewählt hat, Schaden zuzufügen, Bedrohung von jedem Plan zu entfernen, den sie gewählt hat. Wasp kann zwar den Hauptplan zum Ziel wählen, solange eine Karte mit dem Schlüsselwort Patrouille oder mit dem Krisensymbol im Spiel ist, aber es wird keine Bedrohung vom Hauptplan entfernt. Da diese Fähigkeit gleichzeitig stattfindet, gilt dies auch, wenn die Karte mit dem Schlüsselwort Patrouille oder mit dem Krisensymbol während der Abhandlung ihrer Basiskraft Widerstand aus dem Spiel entfernt wird.

F: Wie interagiert Wasps zweite Fähigkeit in der RIESIG-Heldengestalt mit mehreren Gegnern mit dem Schlüsselwort Vergeltung X?

A: Wasp wird so behandelt, dass sie jedes Ziel angreift, das von ihrer aufgeteilten Basiskraft Angriff betroffen ist. Falls Wasps Basiskraft Angriff den Schaden zwischen mehreren Gegnern mit dem Schlüsselwort Vergeltung X aufteilt, fügt jeder dieser Gegner Wasp Schaden zu (in der Reihenfolge ihrer Wahl).

OUICKSILVER HELDEN-PACK

QUICKSILVER (1A)

F: Falls Quicksilver versucht, eine Basiskraft Angriff oder Basiskraft Widerstand zu verwenden, solange er betäubt oder verwirrt ist, kann er seine Super-Speed-Fähigkeit auslösen?

A: Nein. Betäubt- und Verwirrt-Statuskarten ersetzten die Verwendung der Basiskraft, indem sie entfernt werden. Falls Quicksilver einen Basiskraft Angriff verwendet, solange er betäubt ist, oder eine Basiskraft Widerstand verwendet, solange er verwirrt ist, wird er so behandelt, dass er die Basiskraft nicht verwendet hat und somit die Bedingung seiner Super-Speed-Fähigkeit nicht erfüllt ist.

SCARLET WITCH HELDEN-PACK

ZAUBERBLITZ (4)

F: Der zweite Satz von Zauberblitz beginnt mit: "Für jede auf diese Weise abgelegte Karte …" Gilt dieser Satz und die darauf felgenden Punkte jedes Mal, wenn einer Karte vom Begegnungsdeck abgelegt wird, oder erst, nachdem alle 3 Karten abgelegt worden sind?

A: Da Zauberblitz keinen Veränderungseffekt enthält, wird der erst Satz von Zauberblitz vollständig und ohne Unterbrechung abgehandelt. Dann wird der entsprechende Punkt der Fähigkeit bestimmt und abgehandelt, je nachdem, was abgelegt werden ist

SCHWINDENDER VERSTAND (23)

F: Ist es korrekt, dass Scarlet Witch 2 Verpflichtungskarten hat?

A: Ja. Die Kräfte von Scarlet Witch sind chaotisch, was sie oft zu ihrem Vorteil nutzen kann. Manchmal arbeiten sie aber auch gegen sie. Sie hat in ihrem Set viele Karten, die den positiven Aspekt ihrer Kräfte darstellen, die zwei Verpflichtungskarten dagegen stellen den negativen Aspekt ihrer Kräfte dar.

THE GALAXY'S MOST WANTED ERWEITERUNG

MODULARE BEGEGNUNGSSETS

F: Welche Begegnungssets in der Erweiterung *The Galaxy's Most Wanted* sind modular?

A: Wenn ein Begegnungsset nicht szenariospezifisch ist (erkennbar am Namen des Szenarios im Deckbau-Klassifizierungsbereich) oder kampagnenspezifisch (erkennbar Wort "Kampagne" im Deckbau-Klassifizierungsbereich) ist, dann ist das Begegnungsset modular. Die acht modularen Begegnungssets in dieser Erweiterung sind: Badoon-Kopfgeldjäger, Badoon-Trupp, Galaktische Artefakte, Kree-Kämpfer, Machtstein, Menagerie-Medley, Schiffkommando und Weltraumpiraten.

KAMPAGNENMODUS

F: Muss ich jedes Szenario in einer Experten-Kampagne im Expertenmodus spielen?

A: Nein. Die Erhöhung der Schwierigkeit fügt jedem Szenario der Kampagne nur zusätzliche Karten oder Spielaufbau-Anweisungen hinzu. Die Spieler werden nicht gezwungen, sich für einen anderen Spielmodus zu entscheiden. Bei jedem Szenario der Kampagne werden die Spieler dazu ermutigt, sich für den Spielmodus zu entscheiden, der ihnen am besten zusagt.

F: Wenn ich ein Szenario im Expertenmodus spiele, muss ich dann das nächste Szenario im gleichen Modus spielen?

A: Nein. Die Spieler können zum Beispiel das erste Szenario der Kampagne als Kombination von Standardmodus, Heldenhaften Modus und Scharmützelmodus spielen. Für das nächste Szenario der Kampagne entscheiden sie sich dann dafür, es nur im Expertenmodus zu spielen. Die Spieler können zwischen den Szenarion einer Kampagne frei wählen, in welcher Kombination an Spielmodi sie ein Szenario spielen wollen.

ROCKET RACCOON (29A)

F: Zieht Rocket Raccoon 2karten, falls er seine Rumbasteln-Fähigkeit verwendet, das TECH-Upgrade aber nicht auf den Ablagestapel gelegt wird (z.B. wegen der Fähigkeit des Collectors)?

A: Ja. Ablegen ist der versuchte Vorgang, eine Karte auf den Ablagestapel zu legen. Auch wenn das **TECH**-Upgrade in einer anderen Spielzone landet, so wurden die Kosten von Rocket Raccoons *Rumbasteln*-Fähigkeit dennoch bezahlt.

BERGUNGSGUT (33)

F: Was passiert, wenn der Verbündete Hulk (Grundspiel, 50) Bergungsgut ablegt?

A: Hulks Fähigkeit überprüft gleichzeitig alle aufgedruckten Ressourcen auf Bergungsgut und handelt dann je nach Ergebnis den entsprechenden Effekt ab. Weil das Überprüfen und die Abhandlung jeweils gleichzeitig stattfindet, wählt der Spieler, der Hulk kontrolliert, die Reihenfolge, in der die Effekte abgehandelt werden.

MACHTSTEIN (149)

F: Was passiert mit dem Machtstein, falls eine Identität, die den Machtstein kontrolliert, besiegt wird?

A: Falls ein Spieler, der eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kontrolliert, die Karte aber nicht besitzt, aus dem Spiel ausscheidet, wird die karte auf den Ablagestapel ihres Besitzes gelegt. In diesem Fall wäre das der Begegnungs-Ablagestapel.

ANHANG VEGRRATA

CAPTAIN AMERICA HELDEN-PACK

AVENGER EHRENHALBER (25)

Der zweite Absatz der Karte sollte lauten: "Hänge diese Karte an einen befreundeten Charakter an. Max. 1 pro Charakter."

GESTEIGERTE WAHRNEHMUNG (34)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten: "Held – Ressource: Erschöpfe Gesteigerte Wahrnehmung ..."

THOR HELDEN-PACK

BLITZSCHLAG (6)

Der letzte Satz dieser Karte sollte lauten: "Dieser Schaden ignoriert Zäh-Statuskarten, falls du das Merkmal **FLIEGEND** hast."

DOCTOR STRANGE HELDEN-PACK

IRON FIST (14)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten: "Unterbrechung: Sobald Iron Fist …"

WARNUNG (21)

Diese Karte sollte nicht das Merkmal **VERTEIDIGUNG** haben.

Die Fähigkeit dieser Karte sollte nicht die (Verteidigung)-Kennzeichnung haben und sollte lauten:

"Unterbrechung: Sobald ein Held ..."

RISE OF THE RED SKULL ERWEITERUNG

IM FADENKREUZ (28)

Der letzte Satz dieser Karte sollte lauten: "Sobald dieser Plan besiegt wird, schicke Mockingbird zurück auf die Hand ihres Besitzers."

ANGRIFF AUF MOUNT ATHENA (61A)

Der erste Absatz dieser Karte sollte lauten:

"Inhalt: Crossbones (I) und Crossbones (II). Crossbones-, "Experimentelle Waffen"- und Standard-Begegnungssets. Drei modulare Begegnungssets (*Hydra-Angriff*, *Waffenmeister und Hydras Legionen*).

INDEX

A

Ablagestapel 2 Ablegen 2 Absprachen 2 Adjektive 2 Aktion 3 Aktiver Spieler 3 Aktivierung 3 Alter Ego 3 Alter-Ego-Gestalt 3 Andauernde Effekte 3 ANG 3 Angesehen 4 Angreifen 4 Angriff 4 Angriff (Gegner-Aktivierung) 3 Angriff (Spieleraktion) 4 Anhang 4 Anhängen an 4 Ansehen 4 Anstacheln X 4 Anwendungen (X "Art") 4 Aspektkarte 4 Aufdecken 4 Aufgedruckt 5 Aufheben 5 Aus dem Spiel entfernt 5 Ausgelöste Fähigkeit 5 Auslösebedingung 5 Ausscheiden eines Spielers 5

B

Basiskraft 6 Basiswert 6 Bedrohung 6 Befreundet 6 Begegnungs-Ablagestapel 6 Begegnungsdeck 6 Begegnungskarte 6 Begegnungskarte aufdecken 4 Begegnungskarte zuteilen 32 Begegnungsset 6 Beiseitegelegt 7 Beiseitelegen 7 Bekommen 7 "Bereits" 7 Beschleunigungsmarker 7 Beschleunigungssymbol(♠) 7 Besiegt 7 Besitz und Kontrolle 7 Betäuben 7 Betäubt 7 Bezug nehmende Fähigkeit 8 Boost 8 Boost-Symbol(**Y**) 8

C

Charakter 8

D

Dann 8
Das Spiel gewinnen 14
Dauerhaft 8
Deck 8
Deckbau 8
Du, Dein 8
Durchdringend 9
Dürfen 9

E

Effekt 9 Eingeschränkt 9 Einzigartig-Symbol (†) 10 Ende der Spielerphase 10 Energie-Ressource (≱) 10 Ereignis 10 ERH 10 Erhalten 10 Erholung 10 Erinnerungstext 10 Erlittener Schaden 11 Ersatzeffekte 11 Erschöpft 11 Erstschlag 11 Erzeugen 11 Erzfeind 11 Erzfeind-Begegnungsset 11 Erzwungen 11 Exemplar 11 Expertenmodus 11 Experten-Set 11

F

Fähigkeit 12 Fähigkeiten einleiten 12 Fernkampf 13 Folgeschaden 13

G

Galgenregel 2
Gedankenstrich 13
Gefahrensymbol (*) 13
Gegner 13
Gegner-Aktivierung 13
Gegner greift an 13
Gegnerisch 13
Gegner treibt den Plan voran 13
Geist-Ressource (*) 13
Gestählt 13
Gestalt, Gestalt wechseln 13
Gewinnen 14
Gleichzeitige Abhandlung 14
Goldene Regeln 2

Н

Handlimit 14 Hauptplan 14 Hauptplandeck 14 Heilen 14 Held 14 Heldengestalt 14 Heldenhafter Modus 14 Hindernis X 14

I

Identität 14 Im Kampf 15 Im Spiel 15 Indirekter Schaden 15 In einen Kampf verwickeln 15 In Spielerreihenfolge 15 Ins Spiel bringen 16 23 Ins Spiel kommen 16

J

"Jedes Mal" 16 Joker-Ressource (★) 16

K

Kampagnenmodus 16 Kampagnenspezifische Karte 16 Kann nicht, können nicht 16 Kartenfähigkeit 12 16 Karten spielen 1216 Kartentypen 16 Karten ziehen 16 Keine Karten mehr 17 Keine Karten mehr (im Deck) 16 Klassifizierung 16 Konstante Fähigkeit 17 Kontrolle 17 Körper-Ressource () 17 Kosten 17 Kosten-Pfeilsymbol (→) 17 Krisensymbol (14) 17

L

Lebenspunkte 17 Leeres Deck 17

M

Marker 18
Materialbeschränkung 2
Max. 18
Maximale Lebenspunkte 18
Merkmale 18
Mischen 18
Modifikatoren 18
Modulares Begegnungsset 18

N

Nachdem 18 Nachrüsten 18 Nebenplan 19 Nicht im Spiel 15 Nicht-numerische Variable 19 Nur 19

0

Overkill 19

P

Patrouille 19 Pfeilsymbol (→) 19 PLA 19 Plan 19 Pro Spieler 20

R

Reaktion 20 Ressource 20 Ressourcenfähigkeit 20 Ressourcenkarten 20 Rundenstruktur 20 Rundenübersicht 2

S

Schaden 20 Scharmützelmodus 20 Scherge 20 Schlüsselwörter 21 Schurke 21 Schurkendeck 21 Schurkenphase 22 Schurke wird besiegt 21 Schurkisch 22 Selbstbezügliche Fähigkeiten 22 Siegpunktestapel 22 Sieg X 22 "Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten 22 "Sobald besiegt"-Fähigkeiten 22 "Sobald Vollendet"-Fähigkeiten 22 Spezial 22 Spielaufbau 23 Spielbereit 23 . Spieleinschränkungen und -Berechtigungen 23 Spielen 23 Spieler 23 Spielerablagestapel 23 Spielerdeck 23 Spielerkarte 24 Spielerphase 24 Spielerzug 24 Spiel verlassen 23 Spielzone 25 Spielzone des Schurken 25 Spielzone des Spielers 25 Standardmodus 25 Standard-Set 25 Startspieler 25 "Stattdessen" 26 Statuskarten 26 Stern-Symbol (★) 26 Suchen 9

7

Teamwork 27 Textfeld 27

Symbole 27

U

Überschüssiger Schaden 27 Umgebung 27 "und" 28 Universalmarker 28 Unterbrechung 28 Untertitel 28 Unverteidigt 28 Upgrade 28

Szenariospezifische Karte 27

V

VER 28
Verbleibende Lebenspunkte 28 29
Verbündetenlimit 29
Verbündeter 29
Vergeltung 29
Verhindern 29
Verpflichtung 29
Verrat 30
Verschieben 30
Verstärkungssymbol (**7) 30
Verteidigen, Verteidigung 30
Verwirren 30
Verwirrt 30
Verzögerte Effekte 30
Vorteil 31

W

Wache 31 Wagnis 31 Wählen 31 WID 31 Widerstand leisten 31 "Würden" 31

X

"X" (Wert) 31

Z

Zäh 31 Zähigkeit 32 Ziehen 16 Ziel 32 Ziel-Bedrohung 32 Zuteilen 32