



MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

AGENTS OF

S.H.I.E.L.D.

REGELHEFT

AGENTS OF S.H.I.E.L.D.

„Wir sind Agents of S.H.I.E.L.D. Unser Zuständigkeitsbereich ist der ganze Planet.“ – Maria Hill

Willkommen zur Erweiterung Agents of S.H.I.E.L.D.! Diese Kampagnenerweiterung enthält 2 neue Helden sowie 5 neue Szenarien. Sie erzählen die Geschichte der Mitglieder von S.H.I.E.L.D., einem transnationalen Geheimdienst, der für die Sicherheit der Welt kämpft.

SCHURKENKARTEN

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt einen neuen Schurken ein: Black Widow, Batroc, M.O.D.O.K., Citizen V und Tropyd. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite im Regelheft beschrieben.



IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Maria Hill und Nick Fury. Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 7.



INHALT

- 273 Karten (95 Spielerkarten, 8 Schurkenkarten, 161 Begegnungskarten und 9 Beweiskarten)
- 2 Kartenumschläge

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



NEUE REGELN

„Finden“

Wenn du angewiesen wirst, eine Karte zu finden, durchsuche jeden Bereich, in dem die Karte zu finden sein könnte (Spielzone, beiseitegelegte Karten, Spielerdeck, Ablagestapel, Begegnungsdeck usw.). Durchsuche **nicht** den Siegpunktstapel, Karten, die aus dem Spiel entfernt worden sind, oder verdeckte Begegnungskarten, die gerade an Spieler ausgeteilt sind. Durchsuche nicht unnötig andere Spielbereiche, falls du weißt, wo die gesuchte Karte zu finden ist.

„Unterschieben“

Sobald du angewiesen wirst, eine Karte unter eine andere Karte zu schieben, platziere die untergeschobene Karte offen unter der anderen Karte. Die untergeschobene Karte befindet sich nicht im Spiel. Sobald eine Karte das Spiel verlässt, werden alle Karten, die unter sie geschoben wurden, abgelegt.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

* Neues Schlüsselwort in dieser Erweiterung.

Anfällig*

Sobald ein Charakter mit dem Schlüsselwort Anfällig betäubt oder verwirrt wird, wird dieser Charakter sofort abgelegt. Er gilt nicht als besiegt, selbst wenn er gleichzeitig genug Schaden erleiden würde, um besiegt zu werden.

Anstacheln X

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

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden. **Ausnahme:** Diese Regel gilt nicht für Kartenfähigkeiten aus demselben Set, aus dem die Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft stammt (*Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set*).

Durchdringend

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

Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Gestählt

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

Gestalt

Karten mit dem Schlüsselwort Gestalt verleihen deiner Identität

einzigartige Gestalten, wie z. B. Nick Furys „Anzuggestalt“. Diese Gestalten gelten zusätzlich zu den Alter-Ego- und Heldengestalten deiner Identität und es gelten eigene Bedingungen, um in sie zu wechseln. Sobald eine Identität ihre zusätzliche Gestalt wechselt, zählt dies nicht gegen das Limit von einem Wechsel von Held zu Alter Ego (oder umgekehrt) pro Runde. Es zählt aber als Gestaltwechsel in Bezug auf das Auslösen von Karteneffekten.

Hindernis X

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

Patrouille

Solange Schergen mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf sind, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

Schurkisch

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

Sieg X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Spielaufbau

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

Standhaft

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Der Charakter ist nicht betäubt, bis er 2 Betäubt-Statuskarten hat, und ist nicht verwirrt, bis er 2 Verwirrt-Statuskarten hat. Nachdem die Aktivierung des Charakters durch einen Statuskarteneffekt ersetzt worden ist, entferne alle Statuskarten jenes Typs von dem Charakter.

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 der angegebenen Charaktere (*Identität oder Verbündeter*) im Spiel sind.

SIEGPUNKTESTAPEL

Der Siegpunktstapel ist ein Spielbereich außerhalb des Spiels, der von allen Spielern gemeinsam verwendet wird. Karten im Siegpunktstapel folgen den Standardregeln für Karten, die sich nicht im Spiel befinden.

UNIVERSALMARKER

Sobald ein Karteneffekt einen oder mehrere „Universalmarker“ auf einer Karte platziert (z. B. Direktorin von S.H.I.E.L.D. (☠ 11)), oder sie von einer Karte auf eine andere verschiebt (z. B. Maria Hill (☠ 1A)), verlieren diese Marker jeglichen vorher definierten Typ und werden zu dem Typ, den die neue Karte definiert. Falls für einen Universalmarker auf der neuen Karte kein Typ definiert ist, gelten alle Marker auf der Karte als „Universalmarker“.

VERSTÄRKUNGSSYMBOL (✚)

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

ANGRIFFE GEGEN VERBÜNDETE

Einige Effekte bewirken, dass ein Schurke oder ein Scherge einen Verbündeten direkt angreift. Wenn dies geschieht, wird jeder nicht verteidigte Schaden dieses Angriffs auf dem angegriffenen Verbündeten platziert.

- Alle Boost-Fähigkeiten, die sich auf „du/dich“ beziehen, beziehen sich auf den Spieler, der den angegriffenen Verbündeten kontrolliert.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn der angreifende Gegner „dich angreift“, werden **nicht** ausgelöst.
- Ihr könnt gegen diese Angriffe wie gewohnt verteidigen, indem ihr einen Helden oder Verbündeten als Verteidiger bestimmt.
- Falls der Angriff Overkill hat und einen Verbündeten besiegt (unabhängig davon, ob dieser Verbündete der angegriffene Verbündete oder ein verteidigender Verbündeter ist), wird der überschüssige Schaden dieses Angriffs der Identität des Spielers zugefügt, der den besiegten Verbündeten kontrolliert hat.

NICHT-SKALIERENDE SCHURKEN-LEBENSUNKTE

Drei Schurken in dieser Erweiterung haben Lebenspunktewerte, die keine „Pro Spieler“-Werte (♀) haben: Batroc (☠ 86), M.O.D.O.K. (☠ 103) und [REDACTED] (☠ 165A–166A). Jeder dieser Schurken hat eine „**Erzwungene Unterbrechung**“, die ausgelöst wird, sobald die Lebenspunkte des Schurken auf 0 gesenkt werden. Sie gibt den Spielern eine Belohnung und setzt dann die Lebenspunkte des Schurken auf den Startwert zurück.

***Hinweis:** Diese „Erzwungene Unterbrechung“-Effekte ersetzen das Besiegen des Schurken. Andere Karteneffekte, die sich auf das Besiegen des Schurken beziehen, werden daher nicht ausgelöst.*

KAMPAGNENMODUS

Jedes Szenario in dieser Erweiterung könnt ihr einzeln als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer epischen Kampagne spielen. Der Kampagnenmodus kombiniert alle 5 Szenarien der Erweiterung *Agents of S.H.I.E.L.D.* zu einem epischen Erlebnis. Der Ausgang jeder Partie beeinflusst das nächste Szenario. Wenn ihr die Kampagne erfolgreich abschließen wollt, müsst ihr alle fünf Szenarien der Reihe nach gewinnen, von Szenario #1 (Black Widow) bis Szenario #5 [REDACTED].

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

Um ein Szenario im Kampagnenmodus zu spielen, baut das Szenario gemäß den normalen Spielregeln auf. Befolgt dann – **bevor ihr eure Starthände zieht** – die Anweisungen zum Spielaufbau auf der Seite des jeweiligen Szenarios in diesem Regelheft.

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

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf Seite 24 dieses Regelhefts dokumentiert ihr den Verlauf eurer Kampagne. Am Ende jedes Szenarios haltet ihr das Ergebnis fest, indem ihr die erforderlichen Informationen in das Kampagnenlogbuch eintragt.

AUSDRUCKBARE EXEMPLARE

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

www.asmodee.de/mvc

DAS S.H.I.E.L.D.-DIREKTORIUM

Die Geschichte von *Agents of S.H.I.E.L.D.* dreht sich um das S.H.I.E.L.D.-Direktorium, dessen 3 Mitglieder die Aktivitäten von S.H.I.E.L.D. überwachen. Die Helden haben erfahren, dass ein Mitglied des Direktoriums ein Maulwurf ist, der mit Advanced Idea Mechanics (A.I.M.) zusammenarbeitet, einer ruchlosen Organisation machthungriger Superwissenschaftler. Es ist die Aufgabe der Helden, die Identität des Maulwurfs im Laufe der Kampagne aufzudecken.

Die Identität des Maulwurfs wird durch eine Kombination von drei Elementen bestimmt: das **MOTIV** des Maulwurfs für die Zusammenarbeit mit A.I.M., seine **MITTEL**, Informationen an A.I.M. weiterzugeben, und seine **GELEGENHEIT**, dies zu tun. Diese drei Elemente werden durch ein Set von drei Beweiskarten repräsentiert, die zu Beginn der Kampagne zufällig gezogen werden und im A.I.M.-Umschlag vor euch verborgen bleiben. Die restlichen Beweiskarten werden in den S.H.I.E.L.D.-Umschlag gelegt.



**BEWEISKARTE
VORDERSEITE**



MITTEL



MOTIV



**GELEGENHEIT
BEWEISKARTE RÜCKSEITEN**

Im Laufe der Kampagne sammelt ihr Beweiskarten aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag, um per Ausschlussverfahren die Mittel, das Motiv und die Gelegenheit des Maulwurfs zu bestimmen, was euch wiederum helfen wird, die Identität des Maulwurfs zu ermitteln.

Im Kampagnenlogbuch findet ihr eine Liste aller möglichen Kombinationen aus Mittel, Motiv und Gelegenheit, wobei jede Kombination ein Mitglied des Direktoriums impliziert. Durch das Sammeln von Beweiskarten könnt ihr die verbleibenden möglichen Kombinationen eingrenzen, von denen je eine im A.I.M.-Umschlag versteckt ist. Jede ausgeschlossene Kombination bringt euch der Identifizierung des Maulwurfs näher.

Im letzten Szenario habt ihr die Möglichkeit, alle noch fehlenden Beweise zu sammeln, bevor ihr ein Direktoriumsmitglied beschuldigt, der Maulwurf zu sein. Eine falsche Anschuldigung führt nicht unmittelbar zur Niederlage, macht es aber schwieriger für euch, das Szenario zu gewinnen. Alles Weitere zur Anschuldigung findet ihr unter „Die Anschuldigung“ auf Seite 19.

VORBEREITUNG DER BEWEISE

Befolgt die folgenden Schritte, um den Maulwurf zu Beginn der Kampagne festzulegen:

1. Sortiert die 9 Beweiskarten (☒ 185–193) nach ihren Kartenrückseiten in 3 Sets zu je 3 Karten.
2. **Mischt** jedes der 3 Sets separat und legt 1 Karte aus jedem Set in den A.I.M.-Umschlag, **ohne sie euch anzuschauen**.
 - Legt die Karten verdeckt in den Umschlag, wobei die Seite des Umschlags mit dem „A.I.M.“-Logo nach oben zeigen muss, damit ihr später die Karten aus dem Umschlag entnehmen könnt, ohne ihre Vorderseiten zu sehen.
3. **Mischt** die 6 verbleibenden Beweiskarten zusammen und steckt sie in den S.H.I.E.L.D.-Umschlag, **ohne sie euch anzuschauen**.
 - Legt die Karten verdeckt in den Umschlag, wobei die Seite des Umschlags mit dem „S.H.I.E.L.D.“-Logo nach oben zeigen muss, damit ihr später die Karten aus dem Umschlag entnehmen könnt, ohne ihre Vorderseiten zu sehen.



BEWEISE SAMMELN

Um die Mittel, das Motiv und die Gelegenheit des Maulwurfs zu ermitteln und so schließlich seine Identität herauszufinden, müsst ihr die falschen Mittel, Motive und Gelegenheiten eliminieren, indem ihr an die Beweiskarten im S.H.I.E.L.D.-Umschlag gelangt. Dann könnt ihr per Ausschlussverfahren herausfinden, welche 3 Karten sich im A.I.M.-Umschlag befinden und welches Direktoriumsmitglied somit der Maulwurf sein muss.

Um Beweiskarten zu erhalten, müsst ihr die Geheimnisse der einzelnen Direktoriumsmitglieder aufdecken. Jedes Geheimnis wird durch eine Umgebungskarte repräsentiert. Sie ist zu Beginn der Partie im Spiel und beginnt jedes Szenario mit einer bestimmten Anzahl von Geheimnismarkern. Diese stehen für die Informationen, die A.I.M. benutzt, um das Direktoriumsmitglied zu erpressen.

Während des Szenarios könnt ihr die Fähigkeiten der Direktoriumsmitglieder nutzen, um sie zu überprüfen. Jedes Mal, wenn ein Spieler das Geheimnis eines Direktoriumsmitglieds aufdeckt, ist das Direktoriumsmitglied gezwungen, dem Spieler zu helfen.

Zusätzlich zu diesen unmittelbaren Vorteilen erhaltet ihr 1 Beweiskarte aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag, falls am Ende des Szenarios auf mindestens einem der Direktoriumsmitglieder keine Geheimnismarker mehr liegen. Fügt einmal erhaltene Beweiskarten **nicht** zu einem Deck hinzu. Stattdessen liefern sie Informationen über den Maulwurf und haben eine „**Spielaufbau**“-Fähigkeit, die durch die Kampagnenanweisungen zum Spielaufbau für jedes folgende Szenario abgehandelt wird.

VERRAT EINES DIREKTORIUMSMITGLIEDS

A.I.M. ist ständig auf der Suche nach neuen verfänglichen Informationen über die Direktoriumsmitglieder – oder nach Gelegenheiten, diese einfach selbst zu fabrizieren! Die „A.I.M.-Einmischung“-Karten stellen diese Bemühungen dar und fügen jedem Direktoriumsmitglied zusätzliche Geheimnisse hinzu, sobald diese Karten aufgedeckt werden.

Falls ihr nicht aufpasst, kann sich ein Direktoriumsmitglied von einem passiven Hindernis in eine aktive Bedrohung verwandeln. Falls zu irgendeinem Zeitpunkt 4 Geheimnisse auf einem Direktoriumsmitglied liegen (3 im Expertenmodus), wendet sich das Mitglied dauerhaft gegen die Helden und wird auf seine Anhang-Seite umgedreht. Damit stärkt es den Schurken und bestraft euch jedes Mal, wenn ein Geheimnis auf dem Mitglied platziert wird.

Im Kampagnenmodus werden Geheimnisse auf Direktoriumsmitgliedern von einem Szenario zum nächsten übertragen. Aus diesem Grund bleibt ein Direktoriumsmitglied, **das einmal auf seine Anhang-Seite gedreht wurde, für den Rest der Kampagne ein Anhang.**

MODULARES SET „S.H.I.E.L.D.-DIREKTORIUM“

Ihr könnt das modulare Set *S.H.I.E.L.D.-Direktorium* auch außerhalb der Kampagne *Agents of S.H.I.E.L.D.* als modulares Begegnungsset verwenden. Wenn ihr es auf diese Weise verwendet, platziert während des Spielaufbaus 2 Geheimnismarker auf jeder Direktoriumsmitglied-Umgebung. Dieses Set zählt nicht für die erforderliche Anzahl an modularen Begegnungssets für ein Szenario.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *Agents of S.H.I.E.L.D.* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen.

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

BLEIBENDER SCHADEN

Während einer Experten-Kampagne von *Agents of S.H.I.E.L.D.* muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest.

- ▶ Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Spielers höher sind als seine Basis-Lebenspunkte, trägt stattdessen seine Basis-Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen der letzten vier Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen. Jeder Spieler darf 1 Geheimnismarker auf einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung platzieren, um Schaden in Höhe seines ERH-Werts von seiner Identität zu heilen.

AUSSCHIEDEN UND SIEG

Falls ein Spieler in einem Szenario einer Experten-Kampagne besiegt wird, das seine Mitspieler anschließend gewinnen, nimmt der besiegte Spieler an keinem der unter „Sieg“ aufgeführten Schritte für dieses Szenario teil.

Er kann sich jedoch seinen Mitspielern im nächsten Szenario wieder anschließen und seine Identität bis zu seinem aufgedruckten Lebenspunktwert heilen, indem er die entsprechenden Spielaufbau-Anweisungen des Szenarios befolgt.

STARTERDECKS

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

NICK FURY / GERECHTIGKEIT

Mit seinem Multifunktionsanzug ist Nick Fury als Agent of S.H.I.E.L.D. ein mächtiger Spion. Sein Spielstil konzentriert sich auf das Sammeln von Informationen, dargestellt durch Bedrohungsmarker auf seinem Anzuggestalt-Upgrade. In seiner Tarnmodus-Anzuggestalt verschwindet Nick in den Schatten, um Angriffe zu vermeiden und Bedrohung auf sein Anzuggestalt-Upgrade umzuleiten. Nick liebt es, mit Schergen im Kampf zu sein, besonders wenn sie einen PLA-Wert von 1 haben. Dann kann er durch sie Bedrohung auf seinem Anzug sammeln, ohne angegriffen zu werden und ohne dass der Hauptplan zu weit voranschreitet. Sobald du genug Bedrohung gesammelt hast, gehe *Aus der Deckung* und verstärke deine Angriffe mit deiner Kampfmodus-Anzuggestalt.

Mit seinen Gerechtigkeitskarten kann Nick länger in der Tarnmodus-Anzuggestalt bleiben. Unter Beobachtung gibt dir einen größeren Puffer auf dem Hauptplan, mit dem du arbeiten kannst, während Informant einen ahnungslosen Schergen dazu bringt, Bedrohung vom Hauptplan zu entfernen, statt sie hinzuzufügen. (Falls du in der Tarnmodus-Anzuggestalt bist, platzierst du immer noch eine Bedrohung davon auf deinem Anzuggestalt-Upgrade.) Das Team aus Fitz und Simmons hilft dir, deine wichtigen **TECH**-Karten wie Furies fliegendes Auto und Furies Armbanduhr zu finden und zu bezahlen.

„Nick Fury“-Karten: Kampfmodus/Tarnmodus, Maria Hill, Konzentriertes Feuer (x2), Verdeckte Überwachung (x3), Feuersalve (x2), Furies fliegendes Auto, Safe House #221, EM-Schild, Augenklappen-Kamera, Furies Armbanduhr, Geheimdienstliche Analyse, Geheimagent

Gerechtigkeitskarten: Agent Coulson, Quake, Globale Logistik (x3), Informant (x3), Aufklärung (x3), Prismenstaub (x3), Unter Beobachtung (x3)

Basiskarten: Nick Fury, Sr., Superspione, Jemma Simmons, Leo Fitz, Sky-Destroyer, Eingeübter Plan (x3)

Erzfeind-Set: Orion, Die Infinity-Formel beschaffen, Leviathan-Soldat (x2), Kälteschlaf

Verpflichtung: Entdeckt

MARIA HILL / FÜHRUNG

Als Direktorin von S.H.I.E.L.D. stehen Maria Hill die gewaltigen Ressourcen des wichtigsten Sicherheitsapparates der Welt zur Verfügung. Ihre Heldenkarten umfassen eine Reihe von **S.H.I.E.L.D.**-Vorteilen, die für sie die harte Arbeit erledigen. Dank ihrer Alter-Ego-Fähigkeiten kann sie **S.H.I.E.L.D.**-Vorteile jedes Aspekts in ihr Deck aufnehmen und ihr Deck nach den Vorteilen durchsuchen, die sie gerade am dringendsten braucht. Ihr Flaggschiff-Helicarrier Iliad steht im Zentrum ihrer Strategie und liefert den Schaden, die Entfernung von Bedrohung und die Heilung, die sie braucht, um das Schlachtfeld zu sichern.

Marias Mitarbeiterstab und Sonderetat helfen ihr, ihre teuren Vorteile ins Spiel zu bringen, während ihr Verbündeter Nick Fury und ihr Titel als Direktorin von S.H.I.E.L.D. diese Vorteile mit Universalmarkern versorgen. Marias „*Neuzuteilung*“-Heldenfähigkeit erlaubt es dir, Universalmarker von günstigen Vorteilen auf teurere zu verschieben. Falls die Situation außer Kontrolle gerät, kannst du Schwere Entscheidungen treffen und einen deiner Helicarrier opfern, um massiven Schaden auf dem gesamten Spielfeld zu verursachen.

Marias Aspektkarten konzentrieren sich auf große Helicarrier-Vorteile, ergänzt durch eine Vielzahl von **S.H.I.E.L.D.**-Verbündeten. Unterstützung der Behörde hilft, die Helicarrier ins Spiel zu bringen, während Tarnorganisation diese davor schützt, durch Begegnungskarteneffekte abgelegt zu werden.

„Maria Hill“-Karten: Nick Fury, Fahndungsaufruf (x2), Sofortiger Zugriff (x2), Verstärkung (x3), Schwere Entscheidungen, Sonderetat (x2), Mitarbeiterstab, Iliad, Lebensechter Köder, Direktorin von S.H.I.E.L.D.

Führungskarten: Victoria Hand, Slingshot, Unterstützung der Behörde (x3), Agents of S.H.I.E.L.D. (x3), Kommando-team (x3), Circe

Aggressionskarte: Bellerophon

Gerechtigkeitskarte: Douglass

Schutzkarte: Pericles

Basiskarten: Dum Dum Dugan, Grant Ward, Melinda May, Superspione, Energie, Genialität, Stärke, Tarnorganisation (x3)

Erzfeind-Set: Controller, Armee der Kontrollierten, Kontrollierte Unschuldige, Diabolische Scheiben (x2)

Verpflichtung: Pressekonferenz

PARK SLOPE, BROOKLYN.
WOHNUNG VON SARAH GARZA,
S.H.I.E.L.D.-COMPUTERSPEZIALISTIN.



DIREKTORIN,
KEINE SPUR VON UNSERER
VERMISSTEN KOLLEGIN.
BIS AUF DAS HIER.

SCHIEBT SICH UM
DIE ÜBRIGEN EINES
INHUMAN-KOKONS
ZU HANDELN.



WENN GARZA
INHUMAN-KRÄFTE HAT,
IST ES UM SO WICHTIGER,
SIE ZU FINDEN.

WIR KONNTEN
IHR HANDY ORTEN.
ES IST IN D.C.



HELICARRIER ILIAD.

BIN
UNTERWEGS.

ICH TREFFE
SIE DORT.

SIE WOLLEN SICH
DAS PERSÖNLICH
ANSEHEN?



JEIN.
ICH HABE NOCH
ETWAS ANDERES IN
D.C. ZU ERLEDIGEN.

ICH HABE GRUND
ZUR ANNAHME, DASS JEMAND
IM BOARD* MIT EINER EXTERNEN
GRUPPE GEGEN DIE INTERESSEN
VON S.H.I.E.L.D. HANDELT.

HYDRA?

DAS KANN ICH
NOCH NICHT SAGEN.
ICH WERDE ES
HERAUSFINDEN.



*S.H.I.E.L.D.-
DIREKTORIUM
--DIE REDAKTION

SZENARIO #1 – BLACK WIDOW

Die S.H.I.E.L.D.-Computerspezialistin Sarah Garza ist verschwunden. Bei der Durchsuchung ihrer Wohnung in Brooklyn wurde ein Inhuman-Kokon gefunden, ein Beweis dafür, dass Garzas schlafende Inhuman-Gene aktiv geworden sind. Welche Kräfte sie nun besitzt, ist ungewiss.

Ist sie eine potenzielle neue Agentin oder stellt sie eine Bedrohung dar? Es liegt an euch, ihr Verschwinden zu untersuchen. Eine gute Gelegenheit, gleichzeitig dem beunruhigenden Gerücht über einen Maulwurf im S.H.I.E.L.D.-Direktorium nachzugehen, das alle Operationen überwacht und sich ebenfalls in Washington, D.C. befindet.

Ihr konntet Garzas Mobiltelefon in einem nicht genutzten U-Bahn-Tunnel orten. Dort findet ihr eine provisorische Operationsbasis der machthungrigen Super-Wissenschaftler-Gruppe A.I.M., die mithilfe der russischen Spionin und Attentäterin Yelena Belova, auch bekannt als Black Widow, unbekannte Ziele verfolgt.

Schurkendeck: Black Widow (I), Black Widow (II)

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

Hauptplandeck: Im Netz der Witwe

Begegnungsdeck: Die Sets Black Widow, A.I.M.-Entführung, A.I.M.-Wissenschaft sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets A.I.M.-Entführung und A.I.M.-Wissenschaft aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

VORBEREITUNG-FÄHIGKEITEN

Begegnungskarten im „Black Widow“-Begegnungsset haben „**Vorbereitung**“-Fähigkeiten statt „**Boost**“-Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten werden **nicht** abgehandelt, sobald die Karten als Boost-Karten auf die offene Seite umgedreht werden. Stattdessen werden diese Fähigkeiten nur durch die „**Erzwungene Unterbrechung**“ auf Black Widows Schurkenkarten abgehandelt.

Sobald ein Held oder Verbündeter Black Widow angreift (einschließlich der als Angriff gekennzeichneten Fähigkeiten), entfernt Black Widows Fähigkeit Bedrohung vom Hauptplan, bevor der Angriff abgehandelt wird. Falls auf diese Weise keine Bedrohung entfernt wurde, wird der Rest ihrer Fähigkeit nicht abgehandelt. Ansonsten legt der angreifende Spieler die oberste Karte des Begegnungsdecks ab und handelt alle „**Vorbereitung**“-Fähigkeiten auf der abgelegten Karte ab, bevor er den Angriff abhandelt.

Schaden, der Black Widow nicht durch einen Angriff zugefügt wird, löst ihre „**Erzwungene Unterbrechung**“ nicht aus.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Ihr könnt eure Identitäten während der Kampagne nicht wechseln.
- ▶ Bereitet die Beweise vor (siehe Seite 5).
- ▶ Bereitet das Set S.H.I.E.L.D.-Direktorium vor:
 - ▶ Bringt die 3 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebungen (☒ 181–183) ins Spiel. (Auf ihrer Rückseite sind sie Anhänge.)
 - ▶ Platziert 2 Geheimnismarker auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung.
 - ▶ Mischt die 3 Exemplare der Verratskarte A.I.M.-Einmischung (☒ 184A–C) in das Begegnungsdeck.

SIEG:

- ▶ Notiert die Gesamtzahl an Schergen und Nebenplänen im Spiel im Kampagnenlogbuch.
 - ▶ Notiert die Anzahl an Geheimnismarkern auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Karte im Kampagnenlogbuch.
 - ▶ Falls auf mindestens 1 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung im Spiel keine Geheimnismarker liegen, zieht 1 Beweiskarte aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag und streicht jede Kombination aus Mittel, Motiv und Gelegenheit im Kampagnenlogbuch durch, die das Symbol auf der erhaltenen Beweiskarte enthält.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #2 – BATROC

Die verhaftete Black Widow weigert sich zu reden, doch ihre A.I.M.-Komplizen sind weniger schweigsam. Ihr erfahrt, dass sie im Auftrag der Regierung von A.I.M. Island, dem souveränen Inselstaat von A.I.M., an einem groß angelegten Entführungsring in den gesamten USA beteiligt waren. Die Beweise deuten darauf hin, dass die Entführungsoffer über die Botschaft von A.I.M. Island in Washington, D.C. aus dem Land geschmuggelt werden.

Ihr entschließt euch, die Botschaft ohne Genehmigung des Direktoriums zu infiltrieren. Solltet ihr dort enttarnt werden, wird S.H.I.E.L.D. jegliche Kenntnis eurer Aktivitäten abstreiten und ihr müsst mit harten Konsequenzen rechnen. Findet und befreit alle vermissten Personen, die in der Botschaft festgehalten werden!

Schurkendeck: Batroc (A)

Dreht für den Expertenmodus Batroc von der A- auf seine B-Seite um.

Hauptplandeck: Botschaft von A.I.M. Island infiltrieren, Vermisste Person lokalisieren, Gefangene extrahieren

Begegnungsdeck: Die Sets Batroc, A.I.M.-Wissenschaft, *Batroc's Brigade* sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets A.I.M.-Wissenschaft und Batroc's Brigade aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

DIE BOTSCHAFT INFILTRIEREN

Euer Ziel in diesem Szenario ist nicht, den Schurken Batroc zu besiegen, sondern stattdessen über die 3 Abschnitte des Hauptplans vorzurücken, indem ihr die Bedrohung auf jedem Abschnitt auf 0 senkt.

In Abschnitt 1 brechen die Helden in die Botschaft ein. In Abschnitt 2 müssen die Helden Gefangene befreien, die in der Botschaft festgehalten werden. Jedes Mal, wenn die Bedrohung auf diesem Abschnitt auf 0 gesenkt wird, erhaltet ihr einen der beiseitegelegten „Befreiter Gefangener“-Verbündeten und steht dann vor folgender Wahl: Ihr könnt die Bedrohung auf dem Hauptplan auf 3 zurücksetzen, um einen weiteren Gefangenen zu befreien, oder ihr könnt zu Abschnitt 3 vorrücken. In Abschnitt 3 unternehmen die Helden einen waghalsigen Versuch, mit den befreiten Gefangenen aus der Botschaft zu entkommen. Falls es euch gelingt, alle Bedrohung vom Hauptplan zu entfernen, bevor alle befreiten Gefangenen besiegt wurden, habt ihr gewonnen!

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Platziert Bedrohung auf der Alarmstufe-Umgebung in Höhe der Gesamtzahl an Schergen und Nebenplänen, die ihr im Kampagnenlogbuch für Szenario #1 notiert habt.
- ▶ Bereitet das Set S.H.I.E.L.D.-Direktorium vor:
 - ▶ Bringt die 3 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebungen ins Spiel.
 - ▶ Platziert auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung so viele Geheimnismarker, wie ihr für diese Umgebung am Ende von Szenario #1 im Kampagnenlogbuch notiert habt. (Dies kann dazu führen, dass die Umgebung auf die Anhang-Seite umgedreht wird, falls genügend Geheimnisse darauf platziert worden sind.)
 - ▶ Mischt die 3 Exemplare der Verratskarte A.I.M.-Einmischung in das Begegnungsdeck.
- ▶ **Nachdem ihr alle Mulligans abgehandelt habt**, handelt die „**Spielaufbau**“-Fähigkeit jeder Beweiskarte ab, die ihr euch verdient habt.

- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Geheimnismarker auf einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung platzieren, um Schaden in Höhe seines ERH-Werts von seiner Identität zu heilen.

SIEG:

- ▶ Notiert im Kampagnenlogbuch die Anzahl der „Befreiter Gefangener“-Verbündeten (☒ 91), die im Spiel sind.
- ▶ Notiert die Anzahl an Geheimnismarkern auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Karte im Kampagnenlogbuch.
- ▶ Falls auf mindestens 1 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung im Spiel keine Geheimnismarker liegen, zieht 1 Beweiskarte aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag und streicht jede Kombination aus Mittel, Motiv und Gelegenheit im Kampagnenlogbuch durch, die das Symbol auf der erhaltenen Beweiskarte enthält.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.

ZWEI STUNDEN SPÄTER, AUF DEM WEG NACH A.I.M. ISLAND.

LAUT DEN INFORMATIONEN AUS DER BOTSCHAFT WERDEN DIE INHUMANS ZU EINER A.I.M.-UNTERWASSERANLAGE GEBRACHT.

SOLLTEN WIR DAS NICHT MIT DEM BOARD ABSTIMMEN? DIE BOTSCHAFT IST EINE SACHE, ABER A.I.M. ISLAND IST NOCH MAL GANZ WAS ANDERES.

WENN A.I.M. EINEN MAULWURF IM BOARD HAT, WIE WIR VERMUTEN, DÜRFEN WIR IHN NICHT VORWARNEN.

2 MEILEN VOR DER KÜSTE VON A.I.M. ISLAND.



A.I.M.-UNTERWASSERANLAGE



DIREKTORIN!
BIN ICH FROH,
SIE ZU SEHEN!

DURCHHALTEN,
GARZA. WIR HOLEN
SIE HIER RAUS.

NEIN!

MEINE ARBEIT DARF
NICHT GESTÖRT
WERDEN! IHR MÜSST
STERBEN!!!

SZENARIO #3 – M.O.D.O.K.

Ihr habt die Gefangenen in der Botschaft von A.I.M. Island befreit, aber Sarah Garza war nicht unter ihnen. Eure gesammelten Beweise deuten darauf hin, dass Garza und weitere Zivilisten mit Inhuman-Genen auf A.I.M. Island gebracht wurden, um als genetische Schablonen für die Schaffung von synthetischen Kopien mit Superkräften zu dienen, den sogenannten Adaptoiden. Geleitet wird die Forschung von M.O.D.O.K., einem mentalen Organismus, der nur zum Töten erschaffen wurde.

Außerdem habt ihr Beweise dafür, dass ein Direktoriumsmitglied in das Komplott verwickelt ist, aber ihr seid euch nicht sicher, wer der Maulwurf ist. Ohne Erlaubnis des Direktoriums entscheidet ihr euch für eine verdeckte Rettungsmission zur A.I.M. Island. Ihr operiert jetzt ohne Netz und doppelten Boden.

Schurkendeck: M.O.D.O.K. (A)

Dreht für den Expertenmodus M.O.D.O.K. von der A- auf seine B-Seite um.

Hauptplandeck: Upgrade der Adaptoiden

Begegnungsdeck: Die Sets M.O.D.O.K., Oberster Wissenschaftler sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt das Set Oberster Wissenschaftler aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

DAS GEFÄNGNISZELLECK

Während des Spielaufbaus werdet ihr angewiesen, das Gefängniszelleck zu erschaffen. Mischt dazu die 4 doppel-seitigen Gefängniszelle-Karten (☒ 105–108) zu einem Deck zusammen. Jede von ihnen hat einen **INHUMAN**-Verbündeten auf der Rückseite. Platziert dieses Deck mit der Gefängniszelle-Seite nach oben neben dem Hauptplan. Die oberste Karte dieses Decks ist im Spiel.

Sobald eine Gefängniszelle ins Spiel kommt, entweder während des Spielaufbaus oder wenn der letzte Schließmarker von der vorherigen obersten Karte des Gefängniszellecks entfernt wird, platziert der Text auf der Gefängniszelle 2♣ Schließmarker auf der Karte.

Ziel dieses Szenarios ist es, alle 4 **INHUMAN**-Verbündeten aus ihren Gefängniszellen zu befreien, indem ihr die Schließmarker von der jeweiligen Gefängniszelle-Umgebung entfernt und dann M.O.D.O.K.s Lebenspunkte auf 0 senkt. Die Schließmarker könnt ihr mithilfe der „**Held – Aktion**“-Fähigkeit auf den Gefängniszellen entfernen, indem ihr die Lebenspunkte von M.O.D.O.K. auf 0 senkt, oder durch die Effekte verschiedener Begegnungskarten.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Platziert 3♣ zusätzliche Schließmarker auf der obersten Karte des Gefängniszellecks, dann entfernt X♣ Schließmarker von der Karte. X ist die Zahl, die ihr unter „Befreite Gefangene“ im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ Bereitet das Set S.H.I.E.L.D.-Direktorium vor:
 - ▶ Bringt die 3 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebungen ins Spiel.
 - ▶ Platziert auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung so viele Geheimnismarker, wie ihr für diese Umgebung am Ende von Szenario #2 im Kampagnenlogbuch notiert habt.
 - ▶ Mischt die 3 Exemplare der Verratskarte A.I.M.-Einmischung in das Begegnungsdeck.
- ▶ **Nachdem ihr alle Mulligans abgehandelt habt**, handelt die „**Spielaufbau**“-Fähigkeit jeder Beweiskarte ab, die ihr euch verdient habt.

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

▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Geheimnismarker auf einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung platzieren, um Schaden in Höhe seines ERH-Werts von seiner Identität zu heilen.

SIEG:

- ▶ Kreuzt jede **ADAPTOID**-Umgebung (☒ 109–112), die im Spiel ist, im Kampagnenlogbuch an.
- ▶ Notiert die Anzahl an Geheimnismarkern auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Karte im Kampagnenlogbuch.
- ▶ Falls auf mindestens einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung im Spiel keine Geheimnismarker liegen, zieht 1 Beweiskarte aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag und streicht jede Kombination aus Mittel, Motiv und Gelegenheit im Kampagnenlogbuch durch, die das Symbol auf der Beweiskarte enthält.

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

ACHT STUNDEN SPÄTER.
WASHINGTON, D.C.

ICH DACHTE, ICH WÄRE
ERLEDIGT. DANKE, DASS SIE
MICH GERETTET HABEN.

WIR TUN
ALLES FÜR UNSERE
LEUTE.

CHEESE, ÄH... AGENT
COULSON WIRD SIE ZU
IHRER SICHERHEIT IN EIN
SAFE HOUSE BRINGEN.

DA DIE INHUMANS NUN IN
SICHERHEIT SIND, MÜSSEN WIR
UNS NOCH UM DEN MAULWURF
IM BOARD KÜMMERN.

WIR SOLLEN
ALSO IN DER GEHEIMSTEN
ORGANISATION DER
WELT ERMITTELN.
KINDERSPIEL.

MARIA
HILL,
NICHOLAS
FURY, JR.

... IHR STEHT UNTER ARREST,
WEGEN DER VERLETZUNG DER
TERRITORIALEN SOUVERÄNITÄT
VON A.I.M. ISLAND, SCHWERER
KÖRPERVERLETZUNG UND
SACHBESCHÄDIGUNG.

AUF WESSEN
ANWEISUNG?

WIR SIND DIE
THUNDERBOLTS!

AUF ANWEISUNG
DES S.H.I.E.L.D.-
DIREKTORIUMS.

ERGEBT EUCH
UND WIR KÖNNEN
DIE SACHE
FRIEDLICH
LÖSEN.

BULL\$%@!

ODER LASST ES SEIN.
S'IL VOUS PLAÎT.

WOOSH

SZENARIO #4 – THUNDERBOLTS

Ihr habt M.O.D.O.K. besiegt, die entführten Inhumans von A.I.M. Island gerettet und sie dann in ihre Heimat in die USA zurückgebracht. Bei eurer Ankunft in Washington, D. C. werdet ihr am Flughafen von einer Gruppe empfangen, die sich selbst die Thunderbolts nennt. Ihr Anführer, Citizen V, verkündet, dass das S.H.I.E.L.D.-Direktorium euch beschuldigt, eine nicht genehmigte verdeckte Operation auf fremdem Boden durchgeführt zu haben. Die Thunderbolts sind im Auftrag des Direktoriums gekommen, um euch unter Arrest zu stellen!

Schurkendeck: Citizen V (A)

Dreht für den Expertenmodus Citizen V von der A- auf seine B-Seite um.

Hauptplandeck: Festnahme abtrünniger Agenten

Begegnungsdeck: Das Set Thunderbolts sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr benötigt außerdem 1 modulares Begegnungsset, plus ein zusätzliches Set, jedes davon mit einem Schergen mit den Merkmalen **ELITE** und **THUNDERBOLT**. Die folgenden Sets aus dieser Erweiterung sind für dieses Szenario geeignet: Gravitationskraft, Fester Schall, Blasse kleine Spinne, Kraft des Atoms, Überschall und Leaper.

THUNDERBOLT-VERSTÄRKUNG

Die Umgebung Thunderbolt-Verstärkung (☼ 131B) (auf der Rückseite der Umgebung Blitzschnelle Gerechtigkeit) wird während des Spielaufbaus mit einem **THUNDERBOLT**-Schergen als Anhang ins Spiel gebracht. Der angehängte Scherge gilt als im Spiel, behält alle Marker, Statuskarten und Anhänge und kann Ziel von Angriffen und Spielerkartenfähigkeiten sein. Der angehängte Scherge wird nicht aktiviert, da er mit keinem Spieler im Kampf ist. Die „**Erzwungene Reaktion**“ auf dem Hauptplan bewirkt jedoch, dass **THUNDERBOLT**-Schergen, die von einem Spieler angegriffen werden, diesen Spieler in einen Kampf verwickeln. Dies gilt auch für Schergen, die an Thunderbolt-Verstärkung angehängt sind.

Die „**Erzwungene Unterbrechung**“ auf Thunderbolt-Verstärkung hängt den **THUNDERBOLT**-Schergen mit dem meisten Schaden im Spiel an die Umgebung an und heilt Schaden von ihm. Falls der Scherge mit dem meisten Schaden bereits angehängt ist, bleibt er angehängt und heilt. Falls ein nicht angehängter Scherge den meisten Schaden hat, wird er an die Umgebung angehängt und der Scherge, der bereits an die Umgebung angehängt ist, verwickelt den Spieler in einen Kampf, der zuvor mit dem anderen Schergen im Kampf war.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Bereitet das Set S.H.I.E.L.D.-Direktorium vor:
- Bringt die 3 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebungen ins Spiel.
- Platziert auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung so viele Geheimnismarker, wie ihr für diese Umgebung am Ende von Szenario #3 im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- Mischt die 3 Exemplare der Verratskarte A.I.M.-Einmischung in das Begegnungsdeck.
- **Nachdem ihr alle Mulligans abgehandelt habt**, handelt die „**Spielaufbau**“-Fähigkeit jeder Beweiskarte ab, die ihr euch verdient habt.

- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Geheimnismarker auf einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung platzieren, um Schaden in Höhe seines ERH-Werts von seiner Identität zu heilen.

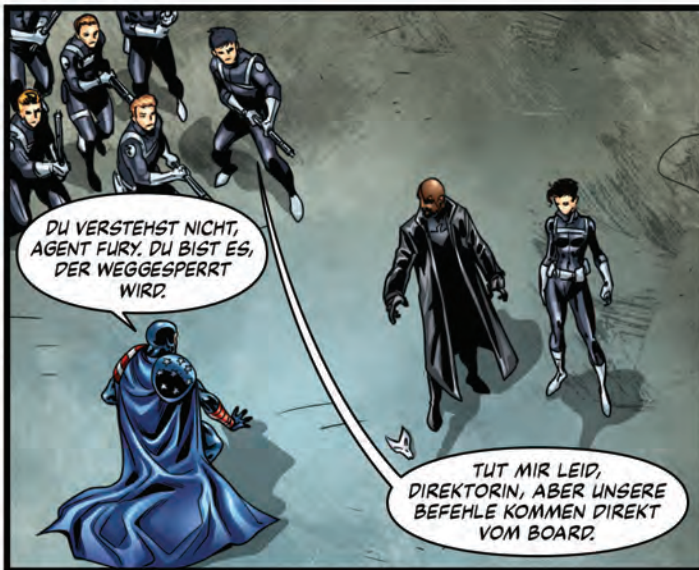
SIEG:

- Falls am Ende des Szenarios **THUNDERBOLT**-Schergen im Spiel sind, notiert ihre Namen im Kampagnenlogbuch.
- Notiert die Anzahl der Geheimnismarker auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Karte im Kampagnenlogbuch.
- Falls auf mindestens einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung im Spiel keine Geheimnismarker liegen, zieht 1 Beweiskarte aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag und streicht jede Kombination aus Mittel, Motiv und Gelegenheit im Kampagnenlogbuch durch, die das Symbol auf der Beweiskarte enthält.
- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



IHR SOGENANTEN
"THUNDERBOLTS"
SEID NICHTS WEITER ALS
UMBENANNT VERBRECHER.
NICHT WAHR,
BARON ZEMO?

DU WIRST FÜR EINE
LANGE ZEIT WEGGESPERRT,
ZEMO.

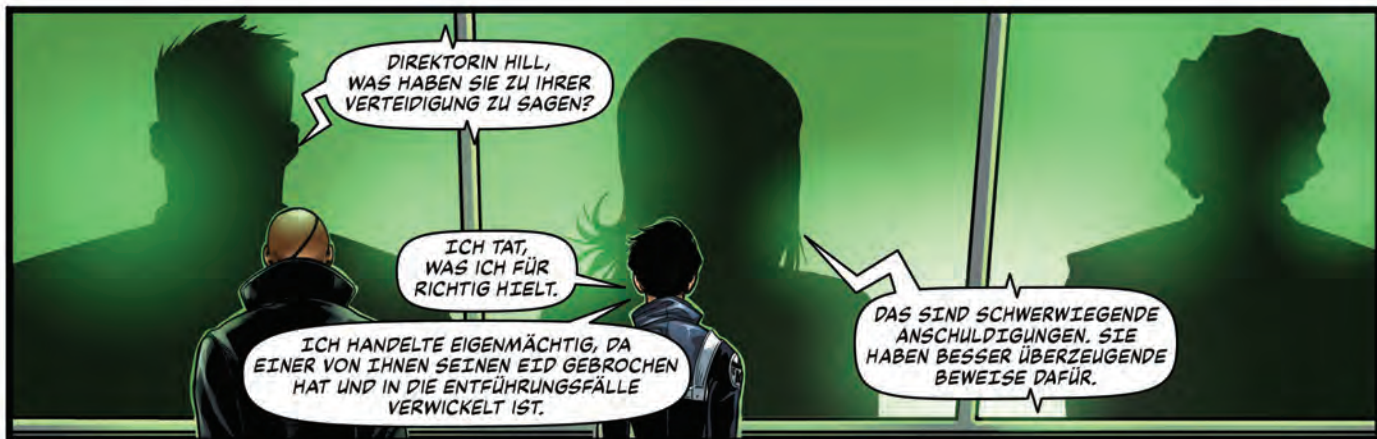


DU VERSTEHST NICHT,
AGENT FURY. DU BIST ES,
DER WEGGESPERRT
WIRD.

TUT MIR LEID,
DIREKTORIN, ABER UNSERE
BEFEHLE KOMMEN DIREKT
VOM BOARD.



AGENT WARD, NEHMEN
SIE DIESE ABTRÜNNIGEN
AGENTEN IN GEWAHRSAM.



DIREKTORIN HILL,
WAS HABEN SIE ZU IHRER
VERTEIDIGUNG ZU SAGEN?

ICH TAT,
WAS ICH FÜR
RICHTIG HIELT.

ICH HANDELTE EIGENMÄCHTIG, DA
EINER VON IHNEN SEINEN EID GEBROCHEN
HAT UND IN DIE ENTFÜHRUNGSFÄLLE
VERWICKELT IST.

DAS SIND SCHWERWIEGENDE
ANSCHULDIGUNGEN. SIE
HABEN BESSER ÜBERZEUGENDE
BEWEISE DAFÜR.



ICH DENKE, ES IST BEWEIS
GENUG, DASS SIE BARON
ZEMO BEAUFTRAGT HABEN.

UNS IST
BARON ZEMOS
VERGANGENHEIT
BEKANNT, ABER
ER HAT SICH
GEÄNDERT.

WIR HABEN NOCH
MEHR BEWEISE, WENN
SIE UNS NUR ...

DAFÜR IST ZEIT BEI
IHRER VERHANDLUNG VOR
DEM MILITÄRGERICHT.
CITIZEN V, ESKORTIEREN
SIE DIE GEFANGENEN IN
IHRE ZELLEN.

GERNE.



WENN WIR MIT DEN BEWEISEN BIS
ZUM PROZESS WARTEN, HAT ZEMO
GENUG ZEIT, SIE ZU VERÄNDERN
ODER GAR ZU VERNICHTEN.

WIR MÜSSEN
HIER RAUS.



BEEP
BEEP

ICH DENKE, DABEI KANN
ICH IHNEN HELFEN.

CHEESE!
SIE GLAUBEN
UNS?

WEGEN
ZEMO? KLAR
DOCH.

LASSEN SIE UNS DIE
BETRÜGER ENTLARVEN
UND UNSERE NAMEN
REINWASCHEN!

SZENARIO #5 – BARON ZEMO

Ihr habt Citizen V besiegt, nur um feststellen zu müssen, dass er in Wahrheit Baron Helmut Zemo ist – und die Thunderbolts einfach nur die Masters of Evil in neuen Kostümen sind! Ihr wollt ihn gerade verhaften, als ein riesiger Helicarrier und Dutzende von S.H.I.E.L.D.-Soldaten auftauchen. Eure Erleichterung schwindet jedoch schnell, als sie erklären, dass sie gekommen sind, um genau das zu tun, was die Thunderbolts nicht geschafft haben: euch zum Verhör vor das S.H.I.E.L.D.-Direktorium zu bringen. Es ist wohl das Beste, mitzugehen und zu versuchen, die Situation friedlich zu klären.

Bei der Anhörung vor dem Direktorium müsst ihr mit Entsetzen feststellen, dass den Mitgliedern bereits bewusst war, dass Zemo die Thunderbolts anführt, und dass er mit dem Segen des Boards handelte. Ihr seid euch sicher, dass Zemo mit A.I.M. in das Entführungskomplot verwickelt ist, doch euch fehlen handfeste Beweise. Ihr müsst schnell handeln, denn ihr wisst, dass Zemo die Direktoriumsmitglieder beeinflusst, um sie gegen euch aufzubringen.

Ihr werdet in eine Arrestzelle gesteckt, doch dank Agent Coulson gelingt euch die Flucht. Ihr macht euch auf die Suche nach Beweisen für die Verschwörung, um damit den Maulwurf im Direktorium zu enttarnen. Gleichzeitig versucht ihr, eure S.H.I.E.L.D.-Kollegen nicht unnötig zu verletzen.

Schurkendeck: Baron Zemo (A1)

Entfernt für den Expertenmodus Baron Zemo (A1) und fügt Baron Zemo (B1) hinzu.

Hauptplandeck: Zemos Manipulationen, Die Anschuldigung, Zemo bekämpfen

Begegnungsdeck: Die Sets Baron Zemo, S.H.I.E.L.D.-Direktorium, Beweise gegen das Direktorium, Oberster Wissenschaftler, S.H.I.E.L.D. sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Oberster Wissenschaftler und S.H.I.E.L.D. aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

DAS S.H.I.E.L.D.-DIREKTORIUM

Dieses Szenario wurde dafür entwickelt, im Kampagnenmodus von *Agents of S.H.I.E.L.D.* gespielt zu werden. Es kann aber auch als eigenständiges Szenario gespielt werden. Bevor ihr die Regeln in diesem Abschnitt lest, lest zuerst den Abschnitt „S.H.I.E.L.D.-Direktorium“ auf den Seiten 5–6.

VORBEREITUNG DER BEWEISE

Während des Spielaufbaus werdet ihr angewiesen, die Beweise vorzubereiten:

- Falls ihr **nicht** im Kampagnenmodus spielt, befolgt die Schritte unter „Vorbereitung der Beweise“ auf Seite 5.
- Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, haltet einfach die A.I.M.- und S.H.I.E.L.D.-Umschläge bereit.

BEWEISE SAMMELN

Egal ob ihr im Kampagnenmodus spielt oder nicht, euer Ziel in diesem Szenario ist es, die Identität des Maulwurfs im S.H.I.E.L.D.-Direktorium zu enttarnen, indem ihr herausfindet, welche Karten sich im A.I.M.-Umschlag befinden.

Dazu müsst ihr die Beweiskarten sammeln, die in den S.H.I.E.L.D.-Umschlag gelegt wurden, und so durch Ausschlussverfahren die Karten im A.I.M.-Umschlag bestimmen. Um einen der Beweise zu sammeln, müsst ihr alle Geheimnismarker von einer der **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebungen (☒ 181A–183A) entfernen. Dies könnt ihr durch die Fähigkeiten auf diesen Karten, sowie mithilfe zahlreicher Begegnungskarteneffekte tun. Außerdem könnt ihr die Lebenspunkte von Baron Zemo auf 0 senken, was seine „**Erzwungene Reaktion**“ auslöst, die euch ebenfalls Geheimnismarker von den Direktoriumsmitgliedern entfernen lässt.

Am Ende jeder Spielerphase erlaubt euch die „**Reaktion**“ auf Abschnitt 1B des Hauptplans, 2 Geheimnismarker auf einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung ohne Geheimnismarker zu platzieren, um neue Beweiskarten erhalten zu können. Sobald ihr eine Beweiskarte erhaltet, dreht ihr sie um und streicht im Kampagnenlogbuch alle Kombinationen aus Mittel, Motiv und Gelegenheit, die das Symbol auf der neuen Beweiskarte zeigen, durch.

Hinweis: Ignoriert den Text im unteren Teil der Beweiskarte, da dieser Text nur während des Spielaufbaus gilt.

Geheimnisse von den Direktoriumsmitgliedern zu entfernen, hilft euch nicht nur, Beweise zu sammeln. Es verhindert auch, dass Baron Zemo die Mitglieder auf seine Seite ziehen kann. Jedes Direktoriumsmitglied mit 4 Geheimnismarkern (3 Geheimnismarkern im Expertenmodus) schließt sich Baron Zemo an, wird auf die Anhang-Seite umgedreht und an den Schurken angehängt. **Falls sich alle Direktoriumsmitglieder Baron Zemo anschließen, habt ihr das Szenario verloren.**

DIE ANSCHULDIGUNG

Die „**Reaktion**“ auf Abschnitt 1B des Hauptplans gibt euch auch die Gelegenheit, zu Abschnitt 2A vorzurücken, um eure Anschuldigung gegen den Maulwurf vorzubringen (unabhängig davon, ob ihr in diesem Zug eine Beweiskarte erhalten habt oder nicht). Auf Abschnitt 2 des Hauptplans müsst ihr eine Anschuldigung vorbringen, indem ihr eine Kombination aus Mittel, Motiv und Gelegenheit wählt, die im Kampagnenlogbuch nicht durchgestrichen ist. Jede Kombination ist mit einem bestimmten Direktoriumsmitglied verknüpft. Das gewählte Direktoriumsmitglied ist der **BESCHULDIGTE**.

Nehmt nun die Beweiskarten aus dem A.I.M.-Umschlag und findet im Kampagnenlogbuch das Direktoriumsmitglied, das zu der Kombination aus Mittel, Motiv und Gelegenheit auf diesen Karten passt. Dieses Direktoriumsmitglied ist der **MAULWURF**. Vergleicht den Maulwurf und dessen Mittel, Motiv und Gelegenheit mit eurer Vermutung. Falls ihr alle vier Informationen richtig erraten habt, ist eure Anschuldigung korrekt!

Falls jedoch 1 oder mehrere eurer Vermutungen falsch sind, erhaltet ihr eine Strafe. Seite 2B von Die Anschuldigung weist euch an, für jede falsche Vermutung (Mittel, Motiv, Gelegenheit und Direktoriumsmitglied) 1 Geheimnismarker auf jedem Direktoriumsmitglied zu platzieren. Falls ihr das falsche Direktoriumsmitglied beschuldigt habt, müsst ihr zudem 3 Geheimnismarker auf diesem Direktoriumsmitglied platzieren, was wahrscheinlich dazu führt, dass es sich Baron Zemo anschließt.

Schließlich rückt ihr zu Abschnitt 3A vor, der euch anweist, Baron Zemo auf seine **DEMASKIERT**-Seite umzudrehen. Abschnitt 3B weist euch an, die Karte des Maulwurfs umzudrehen und den Anhang auf dessen Rückseite an Baron Zemo anzuhängen. Platziert dann 1 Bedrohung auf dem Hauptplan für jeden Marker auf **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Anhängen. Falls ihr diese Version von Baron Zemo besiegt, gewinnt ihr das Szenario!

Strategietipp: *Ihr solltet euch sicher sein, welches Mitglied der Maulwurf ist, bevor ihr zu Abschnitt 2 vorrückt. Falls Baron Zemo jedoch kurz davor steht, den Hauptplan zu vollenden, kann es nötig sein, dass ihr eine Anschuldigung machen müsst, ohne alle Beweise beisammenzuhaben. Eine falsche Anschuldigung hat zwar negative Auswirkungen, doch ihr verliert dadurch nicht gleich das Szenario. Scheut euch also nicht, im Zweifel ohne ausreichende Beweise vorzurücken.*

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Bringt jede **ADAPTOID**-Umgebung (☼ 109–112) ins Spiel, die ihr im Kampagnenlogbuch als „im Spiel“ angekreuzt habt.
- Mischt jedes Exemplar des Adaptoid-Schergen (☼ 113) in das Begegnungsdeck.
- Falls ihr im Kampagnenlogbuch „Überlebende Thunderbolts“ notiert habt, mischt diese Schergen und ihre Begegnungssets in das Begegnungsdeck, mit Ausnahme von Jolt (☼ 133).
- Legt die A.I.M.- und S.H.I.E.L.D.-Umschläge bereit, sodass ihr während des Szenarios darauf zugreifen könnt.
- Platziert auf jeder **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung so viele Geheimnismarker, wie ihr für diese Umgebung am Ende von Szenario #4 im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nachdem ihr alle Mulligans abgehandelt habt**, handelt die „**Spielaufbau**“-Fähigkeit jeder Beweiskarte ab, die ihr euch verdient habt.

- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Geheimnismarker auf einer **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung platzieren, um Schaden in Höhe seines ERH-Werts von seiner Identität zu heilen.

NIEDERLAGE:

- **Nur Experten-Kampagne:** Die Helden werden von S.H.I.E.L.D. verhaftet und für ihre angeblichen Verbrechen verurteilt. Ihr verliert die Kampagne!
- **Nur Standard-Kampagne:** Befolgt die folgenden Schritte, um das Szenario zu wiederholen:
 - Bereitet die Beweise vor, falls ihr eine neue Kampagne startet (siehe Seite 5).
 - Ihr erhaltet 1 Beweiskarte aus dem S.H.I.E.L.D.-Umschlag für jedes Szenario, in dem ihr mindestens 1 **DIREKTORIUMSMITGLIED**-Umgebung hattet, auf der keine Geheimnismarker mehr lagen.
 - Befolgt die obigen Kampagnenanweisungen zum Spielaufbau.

SIEG:

- Zemo ist besiegt, der Maulwurf ist enttarnt und die Helden wurden entlastet. Ihr habt die Kampagne gewonnen! Lest auf der nächsten Seite weiter, um zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht.

HELICARRIER ILIAD,
EINE WOCHE SPÄTER.



NICK, ES TUT MIR LEID, ICH HABE VERSUCHT, DAS BOARD UMZUSTIMMEN, ABER ...



SCHWAMM DRÜBER, WENN EIN SÜNDEBOCK GEBRAUCHT WIRD, DANN SIND FUßSOLDATEN WIE ICH DAS PERFEKTE OPFER.

ABER WIE KONNTEN SIE HEIL AUS DER SACHE RAUSKOMMEN? SIE HABEN IMMERHIN DEN BEFEHL GEGEBEN, NACH A.I.M. ISLAND ZU GEHEN.

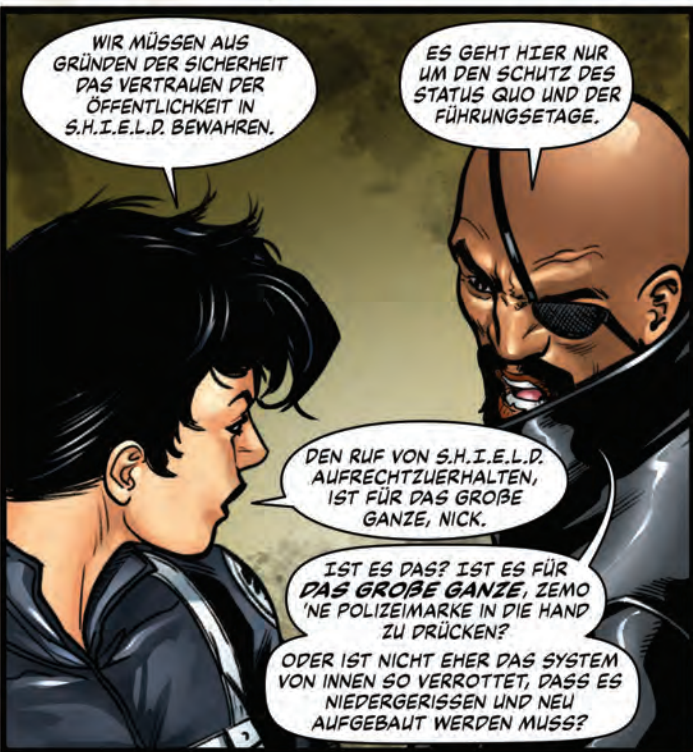
SIE WOLLTEN DER ÖFFENTLICHKEIT NICHT ERKLÄREN MÜSSEN, WARUM DIE DIREKTORIN VON S.H.I.E.L.D. ABRÜNNIG WURDE.



UND KEINER ZUCKT MIT DER WIMPER, WENN EINER WIE ICH DEN KOPF HINHALTEN MUSS.

WIR MÜSSEN AUS GRÜNDEN DER SICHERHEIT DAS VERTRAUEN DER ÖFFENTLICHKEIT IN S.H.I.E.L.D. BEWAHREN.

ES GEHT HIER NUR UM DEN SCHUTZ DES STATUS QUO UND DER FÜHRUNGSETAGE.



DEN RUF VON S.H.I.E.L.D. AUFRECHTZUERHALTEN, IST FÜR DAS GROBE GANZE, NICK.

IST ES DAS? IST ES FÜR DAS GROBE GANZE, ZEMO 'NE POLIZEIMARKE IN DIE HAND ZU DRÜCKEN?
ODER IST NICHT EHER DAS SYSTEM VON INNEN SO VERROTET, DASS ES NIEDERGERISSEN UND NEU AUFGEBAUT WERDEN MUSS?

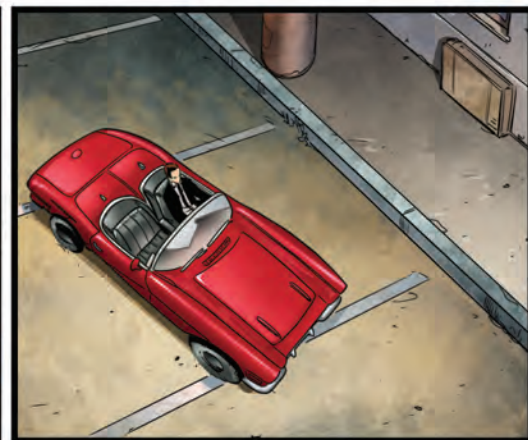
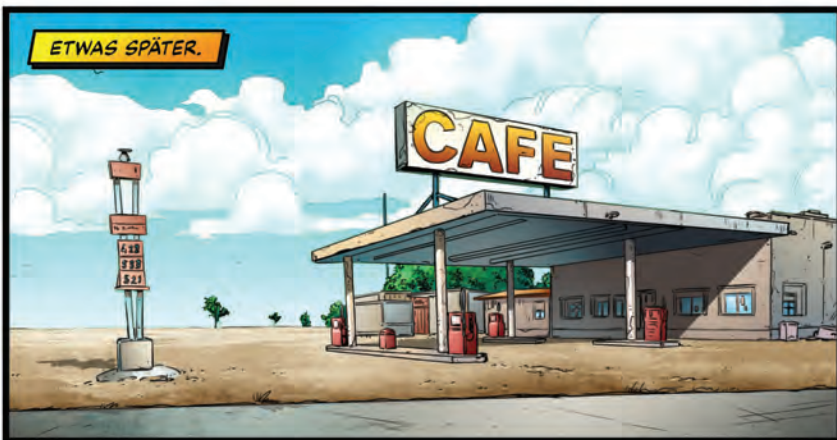
ICH MAG NICHT, WAS ICH DA VON IHNEN HÖRE, AGENT ...

ICH BIN NICHT MEHR IHR AGENT, MARIA.

WENN ICH IHNEN ODER EINEM IHRER AGENTS NOCH MAL BEGEGNE, WIRD DAS FÜR UNS BEIDE SICHER KEIN GÜTER TAG.



ETWAS SPÄTER.



REGELKLARSTELLUNGEN

MARIA HILL

F: Wie viele Pläne oder Gegner können als Ziele für Fahndungsaufruf (☒ 3) gewählt werden?

A: Du kannst für jeden **S.H.I.E.L.D.**-Vorteil unter deiner Kontrolle einen anderen Plan oder Gegner als Ziel wählen.

NICK FURY

F: Wird die Bedrohung, die das Upgrade Tarnmodus (☒ 35B) auf sich selbst platziert, zuerst auf dem Hauptplan platziert?

A: Nein, das Upgrade Tarnmodus verhindert, dass die Bedrohung, die es auf sich selbst platziert, auf dem Hauptplan platziert wird.

F: Was passiert, wenn Nick Furys Upgrade Tarnmodus (☒ 35B) im Spiel ist, Nick in seiner Heldengestalt ist und der betäubte Schurke gegen ihn aktiviert werden müsste?

A: Statuskarten haben Priorität vor allen anderen Effekten. Daher wird der Schurke den Betäubt-Status entfernen und wird nicht aktiviert.

F: Was passiert, wenn Nick Furys Upgrade Tarnmodus (☒ 35B) im Spiel ist und Nick für einen anderen Spieler verteidigt?

A: Da der Angriff, gegen den Nick verteidigt, bereits eingeleitet wurde, sobald er verteidigt, wird die „Erzwungene Unterbrechung“ auf dem Upgrade Tarnmodus nicht ausgelöst und der Angriff wird ganz normal abgehandelt.

BLACK WIDOW

F: Falls ich Black Widow (☒ 64–66) angreife, um eine Betäubt-Statuskarte zu entfernen, löse ich ihren Effekt aus?

A: Nein, der Betäubt-Status ersetzt den Angriff, bevor Black Widows „Erzwungene Unterbrechung“ ausgelöst wird.

BATROC/M.O.D.O.K./

F: Habe ich einen dieser Schurken regeltechnisch besiegt, sobald ich seine Lebenspunkte auf 0 senke?

A: Nein, die erzwungenen Effekte auf diesen Schurken ersetzen das Besiegen des Schurken. In Bezug auf andere Karteneffekte gilt der Schurke daher nicht als besiegt.

M.O.D.O.K.

F: Falls M.O.D.O.K. (☒ 103A–B) durch Overkill-Schaden bei einem Angriff auf einen Adaptoid-Schergen (☒ 113) besiegt wird, in welcher Reihenfolge werden die „Erzwungene Unterbrechung“ von M.O.D.O.K. und die „Sobald besiegt“-Fähigkeit des Adaptoid-Schergen abgehandelt?

A: Overkill-Schaden und der Schaden passieren gleichzeitig. Daher wird die „Erzwungene Unterbrechung“ auf M.O.D.O.K. zuerst abgehandelt, denn sie verwendet das Wort „würde“. Dann wird die „Sobald besiegt“-Fähigkeit des Adaptoid-Schergen abgehandelt.

F: Was passiert, wenn ein **INHUMAN**-Verbündeter (☒ 105B–108B) das Spiel verlässt, und sich keine Karten im Gefängniszellendeck befinden?

A: Der **INHUMAN**-Verbündete, der das Spiel verlässt, wird umgedreht und zur einzigen Karte im Gefängniszellendeck. Handelt ihren Text „Gefängniszelle kommt mit 2 Schießmarkern ins Spiel“ ab.

THUNDERBOLTS

F: Was passiert, wenn die Fähigkeit auf Thunderbolt-Verstärkung (☒ 131B) abgehandelt wird und es einen Gleichstand mit mehreren Schergen mit dem meisten Schaden gibt?

A: Falls zwei oder mehr Schergen gleich viel Schaden haben (was auch 0 Schaden sein kann), wählt der Startspieler, welcher der betreffenden Schergen unter Thunderbolt-Verstärkung platziert wird.

F: Wie funktioniert der Anhang Feind wider Willen (☒ 171)?

A: Feind wider Willen weist dich an, eine Identitätskarte eines *Marvel Champions*-Helden zu wählen, den du in dieser Partie nicht verwendest und dessen Name nicht mit dem Namen eines Charakters im Spiel übereinstimmt. Hänge den Anhang an die gewählte Identitätskarte, die mit ihrer Heldenseite nach oben ins Spiel kommt, an. Der Held wird zu einem Schergen mit dem Schlüsselwort Schurkisch, einem PLA-Wert, der seinem **WID**-Wert entspricht, und Lebenspunkten in Höhe seines **Start-Lebenspunktwertes**. Sein **VER**-Wert hat keinen Effekt. Sobald du jenen Schergen besiegst, entferne sowohl die Identitätskarte als auch Feind wider Willen aus dem Spiel.

CREDITS

Expansion Design and Development: Tony Fanchi
Additional Development: Frank Brooks und Caleb Grace
Producer: Molly Glover
Editing: B.D. Flory
Proofreading: Jeremy Gustafson
Games Rules Specialist: Alex Werner
Product Line Manager: Gavin Duffy
Game Design Manager: Paul Klecker mit Kate Morgan
Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson und Laurence Smith mit Christopher Hosh
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Michal Ivan
Comic Book Illustrations: Andrea Di Vito und Laura Villari
Art Direction: Tim Flanders, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee
Managing Art Director: Tony Bradt
Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas
Licensing Coordinator: Kira Hartke
Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza
Head of Licensing, North America: Ariel Didier
Production Management: Justin Anger und Austin Litzler
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz
VP of Strategy: Jim Cartwright
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an Michael Boggs und José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

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

TESTSPIELER

James Anderson, Simon Roger Bryan Andrews, Ricky Bachmann, Chet Banger, Tanner Barth, Kurt Beekmans, Matthew Beyer, Brian Blair, Alec Bollig, Andrew Brown, Jason Brown, Thomas Brygmann, Alex Burte, Mike Butz, Paul Carlson, Colby Chappell, Keely Chappell, Ryan Clapp, Scott Clapp, Patrick Collette, David Comerford, Kimberly Ezeama, Julio Wankenobi Fernandez, Eric Fersten, Mattison Froese, Calvin M. Green, Jeff Gum, Matthew Herdman, Nelson Hernandez, Doug Hester, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Chris Leeper, Craig Lincoln, Litus, Jubilee Locke, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Philip Metcalf, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Sam Pigden, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Anthony Rando, Roscoe Rea, Stephen Redman, Lakeisha T. Robinson, Mike Rodger, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Caroline Seabrook, Caitlin Smith, Jess Souder, Samantha Tano, Derek Tellier, Chris Thompson, Rusty Thompson, Jared Townsend, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Gregory Walsh, Ben Waxman, Berit Wickland, Kevin Wickland, Neal Witt, Rollin Wonnell und Scott Woodward

ASMODEE GERMANY

Externe Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhner

SPIELERINFORMATIONEN

Identität Spieler #1:

Verbleibende
Lebenspunkte:

Identität Spieler #2:

Verbleibende
Lebenspunkte:

Identität Spieler #3:

Verbleibende
Lebenspunkte:

Identität Spieler #4:

Verbleibende
Lebenspunkte:

NOTIZEN

Verbleibende Geheimnismarker nach Szenario

SZENARIO 1

Schergen und
Nebenpläne im Spiel:

SZENARIO 2

Befreite Gefangene:

Direktoriumsmitglied

#1 #2 #3 #4

Medizinische Leitung

Leitung der Überwachung

Taktische Leitung

SZENARIO 3

Adaptoid-Umgebungen:

- Flug-Upgrade Sarah-Garza-Upgrade
 Psionik-Upgrade Stärke-Upgrade

SZENARIO 4

Überlebende Thunderbolts:

BEWEISKOMBINATIONEN

Medizinische Leitung

Leitung der Überwachung

Taktische Leitung

| Mittel | Motiv | Gelegenheit | Mittel | Motiv | Gelegenheit | Mittel | Motiv | Gelegenheit |
|--------|-------|-------------|--------|-------|-------------|--------|-------|-------------|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |