MARVEL CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL

SHADOWLAND

Szenario-Pack

Der Szenario-Pack *Shadowland* ist eine Erweiterung für ***Marvel Champions: Das Kartenspiel***. Er enthält drei Szenarien, die in Shadowland, der finsteren Festung der Hand, spielen und einzeln oder zusammen als Kampagne gespielt werden können. Außerdem enthält er ein besonderes Begegnungsset mit jeder Menge Schurken sowie drei modulare Sets, die Ninjas, Fallen und die dunkle Magie der Hand repräsentieren!

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung können durch dieses Symbol vor der Kartennummer jeder Karte identifiziert werden.



WICHTIGE BEGRIFFE

Startspieler – Aktion: Nur der Startspieler kann diese Aktion auslösen (zu einem beliebigen Zeitpunkt, an dem er eine Standardaktion ausführen darf).

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

Ansturm: Sobald ein Charakter mit seiner Basiskraft Widerstand gegen einen Plan mit dem Schlüsselwort Ansturm leistet, verwendet dieser Charakter für diesen Widerstand seinen ANG-Wert anstelle seines WID-Wertes. Falls dieser Charakter ein Verbündeter ist, erleidet er nach dem Widerstand den Folgeschaden, der unter seinem ANG-Wert angegeben ist.

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.

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 Charakter mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Charakters abhandelst, drehe die Boost-Karte um, handle ihre Boost-Fähigkeiten auf der Karte ab und wende ihr Boost-Symbol für diese Aktivierung auf die Werte des Charakters an. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

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.

Verknüpft (Kartenname): Eine Karte mit dem Schlüsselwort Verknüpft kann nicht in das Begegnungsdeck oder in ein Spielerdeck aufgenommen werden. Stattdessen wird sie zu Beginn der Partie beiseitegelegt, falls das Begegnungsdeck oder ein Spielerdeck die Karte enthält, die die verknüpfte Karte ins Spiel bringt (angegeben in den Klammern nach dem Schlüsselwort). Verknüpfte Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.

Zusammenarbeit (*MERKMAL*): Nachdem ein Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit ins Spiel gekommen ist und einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, wird überprüft, ob mindestens ein weiterer Scherge mit demselben angegebenen Merkmal im Spiel ist. Falls dies der Fall ist, **wird der Scherge, der gerade ins Spiel gekommen ist,** gegen den Spieler aktiviert, mit dem er im Kampf ist.

MODULARE SETS

Der Szenario-Pack *Shadowland* enthält drei modulare Begegnungssets: Ninja-Schwarm, Tödliche Fallen und Schwarze Blume. Diese Begegnungssets können in jedem Szenario verwendet werden und sorgen für Abwechslung und Überraschung.

BESONDERES BEGEGNUNGSSET

Das Begegnungsset „Dunkler Schützling" enthält 16 Karten: 6 Schurkenkarten und 10 weitere Begegnungskarten, die mit diesen Schurken verknüpft sind. Karten aus diesem besonderen Begegnungsset können nicht außerhalb des Szenario-Packs *Shadowland* verwendet werden.

KAMPAGNENMODUS

Ihr könnt die drei Szenarien aus dem Szenario-Pack *Shadowland* als eigenständige Abenteuer spielen oder auch nacheinander als fortlaufende Kampagne! Um die Kampagne abzuschließen, müsst ihr alle drei Szenarien der Reihe nach gewinnen.

Zu Beginn einer Kampagne wählt ihr zunächst eure Helden. Ihr müsst eure gewählten Identitäten 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***) anpassen.

Um ein Szenario im Kampagnenmodus zu spielen, baut das Szenario gemäß den normalen Spielregeln auf. Befolgt dann die Anweisungen zum Spielaufbau in der Reihenfolge, wie sie in den Kampagnenanweisungen aufgeführt sind.

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.

VERBOTENE KARTEN

Beim Spielen der Kampagne *Shadowland* werden Karten aus dem modularen Begegnungsset „Schwarze Blume" für einige Kampagnenanweisungen benötigt. Daher könnt ihr es nicht als modulares Set in einem Szenario verwenden.

KAMPAGNENLOGBUCH

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

Im Verlauf der Kampagne werden bestimmte Schurken aus dem Begegnungsset „Dunkler Schützling" im Kampagnenlogbuch angekreuzt. Ist ein Schurke angekreuzt, wird er aus der Kampagne entfernt und kann in späteren Szenarien nicht mehr verwendet werden.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne erhöhen wollt, könnt ihr die Regeln für die Experten-Kampagne verwenden.

- 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 muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest. Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Spielers höher sind als seine Basis-Lebenspunkte, tragt stattdessen seine Basis-Lebenspunkte ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen der letzten beiden Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die vollen Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen, indem sie sich selbst eine verdeckte Begegnungskarte zuteilen.

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 Lebenspunktewert heilen, indem er sich während des Spielaufbaus eine verdeckte Begegnungskarte zuteilt.



SZENARIO #1 – SCHATTEN IN DER NACHT

Scheinbar über Nacht errichtete der Ninja-Clan „Die Hand“ die finstere Festung Shadowland mitten in Hell’s Kitchen und verhängte ein brutales Kriegsrecht über die Umgebung. Angst greift um sich, als die Hand beginnt, ihre verdrehte Vorstellung von Gerechtigkeit durchzusetzen. Schon bald eskaliert die Angst der Bewohner zu einer Massenpanik. Überall in der Stadt kommt es zu spontanen Straßenkämpfen.

Als ihr in Shadowland eintrefft, bemerkt ihr im Mondlicht eine einzelne Silhouette, die auf dem Dach des Hauptturms der Festung steht. Sie ruft vom Tenshu aus knappe Befehle, woraufhin sich unzählige Ninjas um die Festung versammeln und eine Barrikade aus Klingen bilden. Dann springt die Gestalt mit unheimlichem Geschick auf die Straße herab und greift euch an.

SZENARIO #1 – NEUE REGELN

SCHURKEN- UND HELDENPOSITIONEN

Während des Spielaufbaus werden zwei doppelseitige Umgebungen ins Spiel gebracht (jede mit den Namen „In den Straßen“ auf der einen Seite und „Auf dem Tenshu“ auf der anderen Seite). Eine der Umgebungen repräsentiert die Position des Schurken außerhalb von Shadowland und hat das Merkmal **SCHURKENPOSITION**, während die andere die Position des Helden repräsentiert und das Merkmal **HELDENPOSITION** hat.

Einige Kartenfähigkeiten beziehen sich auf die Position des Schurken, also die Karte, die mit dem Merkmal **SCHURKENPOSITION** nach oben liegt. Beispielsweise bedeutet der Text „Falls die Schurkenposition ‚Auf dem Tenshu‘ ist …“, dass die Umgebungskarte mit diesem Merkmal mit der „Auf dem Tenshu“-Seite nach oben liegen muss, damit die Bedingung dieser Fähigkeit erfüllt ist. Falls dich eine Kartenfähigkeit auffordert, „die Schurkenposition zu wechseln“, drehe die Karte mit dem Merkmal **SCHURKENPOSITION** auf die andere Seite um.

GLEICHE UND VERSCHIEDENE POSITIONEN

Die Umgebung „In den Straßen/Auf dem Tenshu“ mit dem Merkmal **SCHURKENPOSITION** hat zwei Fähigkeiten: Eine lautet „Falls beide Positionen gleich sind“, während die andere lautet „Falls die Positionen verschieden sind“. Falls sowohl die **SCHURKENPOSITION**- als auch die **HELDENPOSITION**-Umgebung mit demselben Titel nach oben liegt, sind beide Positionen gleich. Das ist z. B. der Fall, wenn beide Karten mit ihrer „Auf dem Tenshu“-Seite nach oben liegen. Falls die beiden Umgebungen nicht denselben Titel haben, sind die Positionen verschieden.

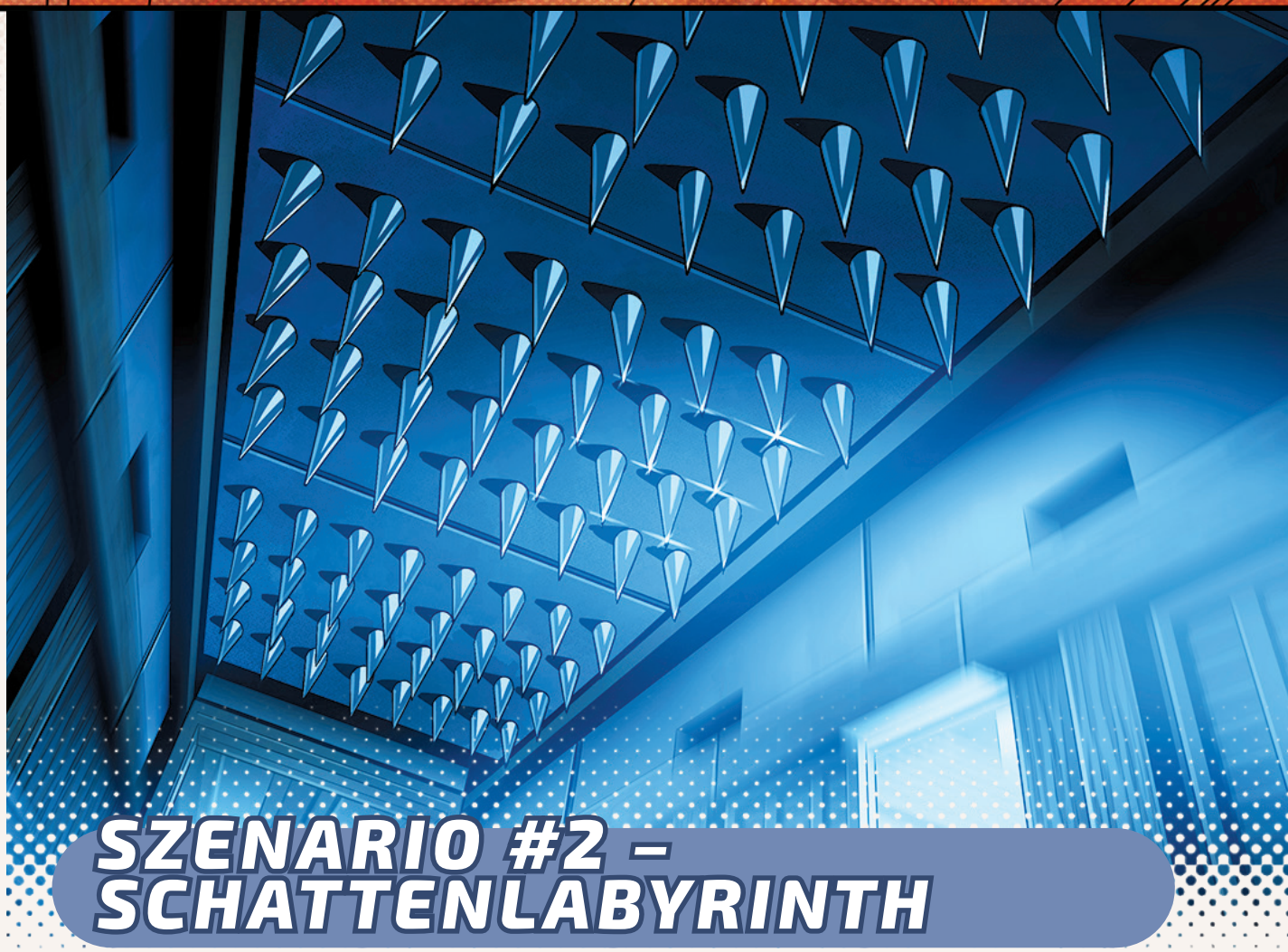
SZENARIO #1 – KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Ihr könnt eure Identitäten während der Kampagne nicht wechseln. Falls ein Spieler für diese Kampagne Daredevil oder Elektra als Identität gewählt hat, kreuzt den gleichnamigen Schurken im Kampagnenlogbuch an und entfernt ihn aus der Kampagne.
- Bringt je 1 „Schleichende Korruption"-Upgrade (72A) aus dem modularen Set „Schwarze Blume" unter der Kontrolle jedes Spielers ins Spiel, mit der Seite mit dem Schlüsselwort „Spielaufbau" nach oben. Legt alle verbleibenden „Schleichende Korruption"-Upgrades beiseite. Mischt alle anderen Karten aus dem Begegnungsset „Schwarze Blume" in das Begegnungsdeck.
- Platziert 1 zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan.

SIEG:

- Kreuzt den Namen des Schurken aus dem Begegnungsset „Dunkler Schützling“, der in diesem Szenario verwendet wurde, im Kampagnenlogbuch an und entfernt den Schurken aus der Kampagne.
- Jeder Spieler notiert im Kampagnenlogbuch, ob sein „Schleichende Korruption“-Upgrade das Merkmal **ÜBERWÄLTIGEND** hat.
- Jeder Spieler darf einen Vorteil oder ein Upgrade unter seiner Kontrolle mit Kosten von 2 oder weniger wählen und im Kampagnenlogbuch notieren. (Jeder Spieler kann das nächste Szenario mit der gewählten Karte im Spiel beginnen, wobei er dafür als Kosten zusätzliche Korruptionsmarker auf seiner Schleichenden Korruption platzieren muss.) Karten ohne Kosten (d. h. Karten mit Kosten von „–“) dürfen nicht gewählt werden.
- **Nur Experten-Kampagne**: Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #2 – SCHATTENLABYRINTH

Ihr betretet Shadowland, ein riesiges Labyrinth aus sich verschiebenden Korridoren und Sackgassen. Es stellt sich heraus, dass die Anlage selbst euer nächster Gegner ist, den es zu überwinden gilt. Das Gebäude wurde mit der Intention entworfen, Eindringlinge mit Stolperdrähten, Giftpfeilen und einer Reihe tödlicher Fallen aufzuhalten und sie in die Knie zu zwingen.

Im Labyrinth stoßt ihr auf eine weitere mysteriöse Gestalt, die wie ein Flüstern in der Dunkelheit aus den Schatten zuschlägt, nur um wieder zu verschwinden, sobald ihr die Oberhand gewinnt. Die Wände um euch herum verschieben sich unerwartet und plötzlich, sodass ihr kaum Zeit zum Nachdenken habt, während ihr immer tiefer in das dunkle Herz von Shadowland vordringt.

SZENARIO #2 – NEUE REGELN

DAS FALLENDECK

Das modulare Set „Tödliche Fallen“ enthält 7 **FALLE!**-Verratskarten. Findet während des Spielaufbaus – zusätzlich zum Erstellen des Begegnungsdecks – alle **FALLE!**-Verratskarten aus „Tödliche Fallen“. Mischt diese zusammen mit dem **FALLE!**-Anhang „Flüstern in der Dunkelheit“ aus dem Set „Schattenlabyrinth“ zu einem Fallendeck zusammen, das nun aus 8 Karten besteht. Falls ihr dieses Szenario mit anderen modularen Sets anpassen möchtet, die Karten mit dem Merkmal **FALLE!** enthalten, fügt diese ebenfalls zum Fallendeck hinzu.

Sobald du angewiesen wirst, eine Karte vom Fallendeck aufzudecken, decke die oberste Karte dieses Decks auf und handle sie wie gewohnt ab.

Sobald du eine Karte mit dem Merkmal **FALLE!** ablegen würdest, lege sie auf einen separaten Fallen-Ablagestapel (neben dem Fallendeck).

Ist das Fallendeck leer, mische die Karten im Fallen-Ablagestapel zu einem neuen Fallendeck. Dies zählt nicht als Zurücksetzen des Begegnungsdecks (auch nicht in Bezug auf Kartenfähigkeiten) und es wird kein Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platziert.

Bestimmte Kartenfähigkeiten können Karten aus dem Begegnungsdeck in das Fallendeck mischen. Immer wenn du eine Karte ohne das Merkmal **FALLE!** ablegst, lege sie auf den Begegnungs-Ablagestapel, auch wenn du sie zuvor vom Fallendeck gezogen hast.

Da die Karten aus dem Begegnungs- und aus dem Fallendeck dieselbe Kartenrückseite haben, solltet ihr die beiden Decks (und ihre jeweiligen Ablagestapel) im Spielbereich klar voneinander getrennt halten.

UNENDLICHE LEBENSPUNKTE

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

DURCHGANGSMARKER

Während des Spielaufbaus wird eine Anzahl von Durchgangsmarkern auf dem Schurken „Wandelnde Korridore“ platziert. Im Laufe der Partie entfernen verschiedene Kartenfähigkeiten Durchgangsmarker von „Wandelnde Korridore“. Falls sich keine Durchgangsmarker mehr auf dieser Karte befinden, verlieren die Spieler das Spiel.

Da „Wandelnde Korridore“ unendlich viele Lebenspunkte hat, müssen die Lebenspunkte jener Karte für dieses Szenario nicht gezählt werden. Daher könnt ihr den Lebenspunktezähler des Schurken stattdessen verwenden, um entweder die Anzahl der verbleibenden Durchgangsmarker auf „Wandelnde Korridore“ oder die Bedrohung auf dem Hauptplan „Ins Labyrinth hinein“ nachzuhalten.

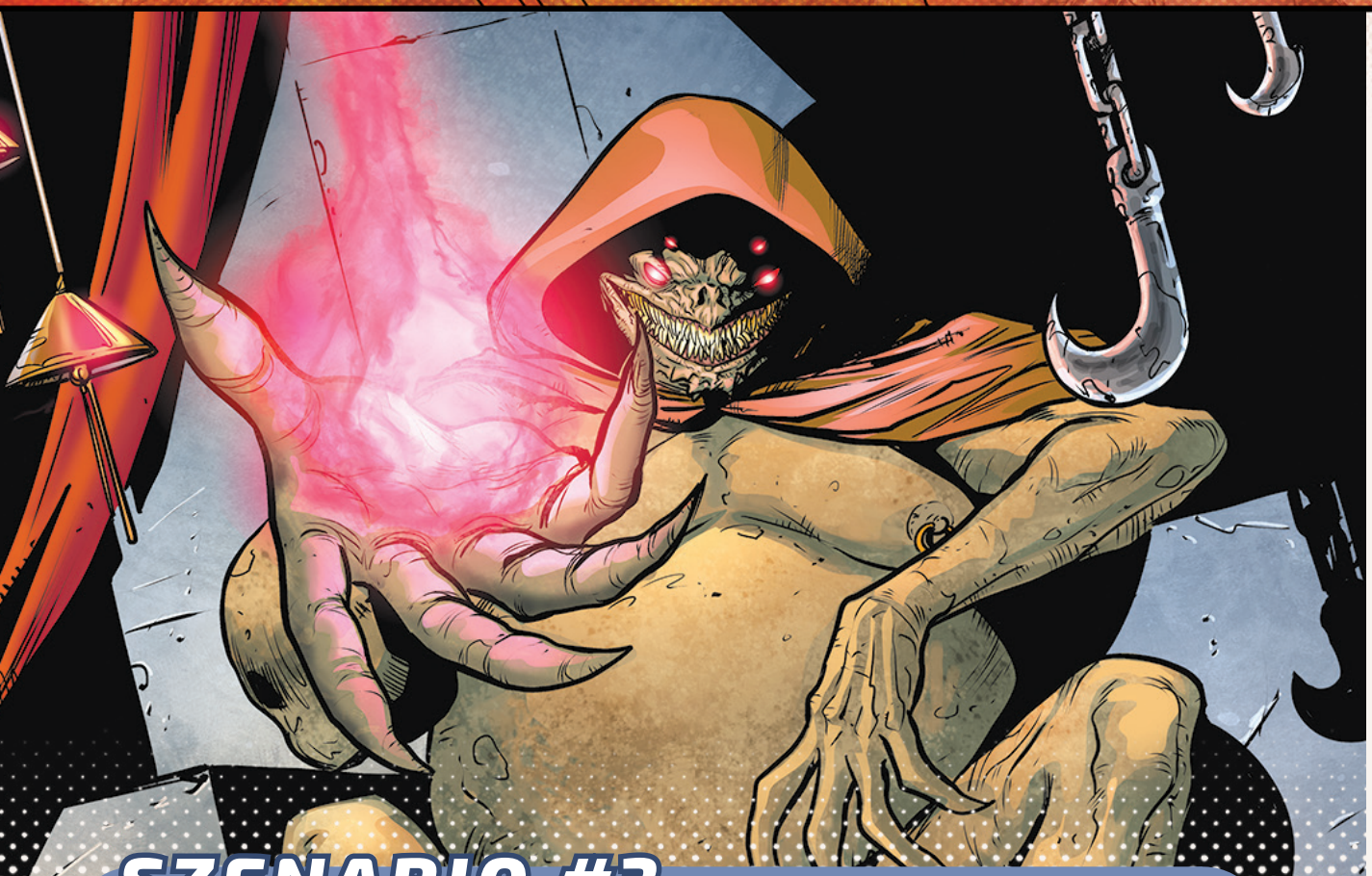
SZENARIO #2 – KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Bringt je 1 „Schleichende Korruption“-Upgrade (72A) aus dem modularen Set „Schwarze Blume“ unter der Kontrolle jedes Spielers ins Spiel, mit der Seite mit dem Schlüsselwort „Spielaufbau“ nach oben. Legt alle verbleibenden „Schleichende Korruption“-Upgrades beiseite. Mischt alle anderen Karten aus diesem Set in das Begegnungsdeck.
- Jeder Spieler, dessen Schleichende Korruption laut Kampagnenlogbuch im vorherigen Szenario die Eigenschaft **ÜBERWÄLTIGEND** hatte, platziert 1 Korruptionsmarker auf seiner Schleichenden Korruption.
- Jeder Spieler darf ein Exemplar der Karte, die er im Kampagnenlogbuch notiert hat, aus seinem Deck nehmen und unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen. Jeder Spieler, der dies tut, platziert 1 Korruptionsmarker auf seiner Schleichenden Korruption.
- Platziert 3 zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan.
- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Jeder Spieler notiert im Kampagnenlogbuch, ob sein „Schleichende Korruption“-Upgrade das Merkmal **ÜBERWÄLTIGEND** hat.
- Jeder Spieler darf einen Vorteil oder ein Upgrade unter seiner Kontrolle mit Kosten von 2 oder weniger wählen und im Kampagnenlogbuch notieren. (Jeder Spieler kann das nächste Szenario mit der gewählten Karte im Spiel beginnen, wobei er dafür als Kosten zusätzliche Korruptionsmarker auf seiner Schleichenden Korruption platzieren muss.) Karten ohne Kosten (d. h. Karten mit Kosten von „–“) dürfen nicht gewählt werden.
- **Nur Experten-Kampagne**: Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #3 – HERZ AUS SCHATTEN

Im letzten Raum trefft ihr auf den Anführer der Hand und Meister der bösen Magie, Krahllak. Dort vollzieht er ein Ritual, dessen Auswirkungen sich wie die Wurzeln einer schwarzen Blume über ganz New York City ausbreiten und das jeden verderben wird, der in seinen Bann gerät.

Ihr setzt zum Angriff an, doch Krahllak lenkt das Ritual auf euch um und verdreht euren Verstand mit einer dunklen Verlockung, euch euren niederen Instinkten hinzugeben. Ein überwältigendes Gefühl schleichender Korruption nagt an eurer Entschlossenheit. Diese Verlockung der Macht droht euch zu einem von Krahllaks dunklen Schützlingen zu machen. Könnt ihr Krahllak besiegen und Shadowland stürzen, bevor es zu spät ist, oder wird Krahllaks dunkler Nebel die Stadt in einen Schleier aus Albträumen hüllen?

SZENARIO #3 – KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler überprüft das Kampagnenlogbuch und platziert für jedes Mal, dass seine Schleichende Korruption in einem vorherigen Szenario das Merkmal **ÜBERWÄLTIGEND** hatte, 1 Korruptionsmarker auf seiner Schleichenden Korruption.
- Jeder Spieler darf ein Exemplar jeder Karte, die er im Kampagnenlogbuch notiert hat, aus seinem Deck nehmen und unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen. Für jede Karte, die er auf diese Weise ins Spiel bringt, platziert er 1 Korruptionsmarker auf seiner Schleichenden Korruption.
- Findet die 4 Schergen aus dem Begegnungsset „Dunkler Schützling" (Archpriestess, Gorgon, Lady Bullseye und White Tiger). Teilt jedem Spieler 1 zufälligen dieser Schergen als verdeckte Begegnungskarte zu und mischt die übrigen Schergen in das Begegnungsdeck.
- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Ihr gewinnt die Kampagne!

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Ein Effekt auf „In den Straßen“ lautet: „Platziere 3 Bedrohung auf dem Hauptplan und betäube deine Identität.“ Kann ich diesen Effekt abhandeln, falls meine Identität bereits betäubt ist?

A: Ja, aber beachte, dass die Umgebung dadurch nicht umgedreht wird. Die Fähigkeit, die es dir ermöglicht, den Effekt zu wählen, lautet: „Handle 1 der folgenden Effekte ab, dann drehe diese Karte um:“ Aufgrund des Wortes „dann“ muss der ausgewählte Effekt vollständig abgehandelt werden.

F: Wenn ich eine Karte mit Nachrüsten vom Fallendeck aufdecke, woher kommt dann die nächste aufgedeckte Karte?

A: Nachdem du eine Karte mit Nachrüsten vom Fallendeck aufgedeckt hast, wird die zusätzliche Begegnungskarte wie üblich vom Begegnungsdeck aufgedeckt.

F: Krahllak greift mich an, wobei einer meiner Mitspieler gegen den Angriff verteidigt. Wer handelt dann Krahllaks Fähigkeit ab? Ich oder mein Mitspieler?

A: Da Krahllak eine **Unterbrechung**-Fähigkeit hat, die abgehandelt wird, „sobald Krahllak dich angreift“, musst du dich entscheiden, ob du Krahllaks Fähigkeit abhandeln möchtest, bevor dein Mitspieler sich entscheidet, zu verteidigen.

F: Was passiert, wenn ich einen *NINJA*-Schergen besiege und das Abhandeln seiner „Sobald besiegt“-Fähigkeit einen Schergen ins Spiel bringt, der wiederum das Schlüsselwort (*NINJA*) hat?

A: Erst nachdem die „**Sobald besiegt**“-Fähigkeit des ursprünglichen Schergen abgehandelt und dieser abgelegt worden ist, prüft die Zusammenarbeit-Fähigkeit des neuen Schergen, ob sich ein weiterer ***NINJA***-Scherge im Spiel befindet.

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs mit Frank Brooks, Tony Fanchi und Aaron Haltom

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Games Rules Specialist: Alex Werner

Design Lead: Nate French

Product Line Manager: Gavin Duffy

Game Design Manager: Kate Morgan

Expansion Graphic Design: Ryann Collins

Cover Art: Joey Vazquez

Art Direction: Jeff Lee Johnson und Jake Murray

Visual Design Manager: Tony Bradt

QA Specialist: Zach Tewalthomas

QA Coordinator: Matt Diaz

Licensing: Dana Cartwright, Kira Hartke und Kaitlin Souza

Production Management: Justin Anger und Halley Feil

Production Coordination: Estelle Gavin und Ember Schwager

Director, Living Card Games: Chris Gerber

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Head of Studio: Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games: Bill Altig

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

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

TESTSPIELER

Chet Banger, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Stéphanie Belhassen, Thomas Bentley, Brian Blair, Xavi Bordes, Andrew Brown, Mike Butz, Brian De Castro, Herve Chauvreau, Hwan-yi Choo, Lachlan Conley, Carlos Coronel, James D'Arcy, Sean Dornan-Fish, Aaron Edmiston, Joan EtiCarasoft, Michael Van den Eynde, Julio Wankenobi Fernández, Eric Fersten, Tate Foshay, Mattison Froese, David Gildea, Jonah Goldshlag, Jeff Gum, Kazden Haugen, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, George Kaplan, Dana Kappel, Steve Kimmell, Chris Kowall, Dirk Langford, Craig Lincoln, Gonzalo Owen López, Stephen Majka, Daniel McGregor, Darren McKinnon, Danielle Mendus, Luke Muench, Paul Mulder, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, David Peterson, Leonardo Ponce Pinazo, Derek Pons, Andy R., Anthony Rando, Stephen Redman, Anne Reynolds, Emily Rice, Nic Rice, Tyler Romeo, Will Rubenstein, Brandt Sanderson, Max Saylor, Trevor Saylor, Phil Schadt, Vincent Schwartz, Aaron Scott, Scott Sees, Johnathan Senior, Derek Tellier, Maxx Thielman, Chris Thompson, Jared Townsend, Claudio Veas, Kevin Wickland, Aaron Wong, Rollin Wonnell, Matthew Yost und Michael Yost

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhr

KAMPAGNENLOGBUCH

Identität Spieler #1:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Identität Spieler #2:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Identität Spieler #3:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Identität Spieler #4:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

War deine Schleichende Korruption ÜBERWÄLTIGEND?

	SZENARIO 1 *Schatten in der Nacht*	SZENARIO 2 *Schattenlabyrinth*
S1	☐	☐
S2	☐	☐
S3	☐	☐
S4	☐	☐

Aus der Kampagne entfernte Dunkle Schützlinge

- ☐ Archpriestess
- ☐ Daredevil
- ☐ Lady Bullseye
- ☐ Elektra
- ☐ White Tiger
- ☐ Gorgon

© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.