MARVEL CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL



ONLINE-REFERENZHANDBUCH

VERSION 1.8DE

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 oder der Regeln eines Szenarios im direkten Widerspruch zum Text des Referenzhandbuchs oder der Spielanleitung steht, hat der Text der Karte oder der Regeln des Szenarios 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
5. Platziert Bedrohung auf dem Hauptplan. **Siehe**: Hauptplan
6. 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
10. Beendet die Runde. Fahrt mit Schritt 1 der nächsten Spielrunde fort.

GLOSSAR

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

ABHANDELN

Effekte, Fähigkeiten, Ereigniskarten und Verratskarten werden unter den folgenden Bedingungen abgehandelt:

- Ein Effekt wird abgehandelt, sobald er auf den Spielzustand angewendet wird.
- Eine Fähigkeit wird abgehandelt, sobald sie ausgelöst und 1 oder mehr ihrer Effekte abgehandelt werden.
- Eine Ereigniskarte wird abgehandelt, sobald sie gespielt und 1 oder mehr ihrer Fähigkeiten abgehandelt werden.
- Eine Verratskarte wird abgehandelt, sobald sie aufgedeckt und 1 oder mehr ihrer Fähigkeiten abgehandelt werden.
- Konstante Fähigkeiten gelten niemals als abgehandelt. Sie sind immer aktiv, solange die Karte, auf der sie sich befinden, im Spiel ist.
- Andere Kartentypen als Ereignis- und Verratskarten gelten nicht als abgehandelt, auch wenn Fähigkeiten auf solchen anderen Kartentypen abgehandelt werden können.
- Falls alle Effekte einer Fähigkeit aufgehoben werden, gilt diese Fähigkeit nicht als abgehandelt.
- Falls alle Fähigkeiten einer Ereignis- oder Verratskarte aufgehoben werden, gilt die Karte nicht als abgehandelt.

Siehe auch: Aufheben, Ereignis, Fähigkeit, Verrat

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 durch einen einzigen Effekt von der Hand eines Spielers oder aus dem Spiel abgelegt, werden sie in beliebiger Reihenfolge auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- Werden mehrere Karten durch einen einzigen Effekt von einem Deck abgelegt, werden sie nacheinander auf den

entsprechenden Ablagestapel gelegt (*ohne ihre Reihenfolge zu ändern*).

- Diese abgelegten Karten gelten als gleichzeitig abgelegt.
- Reaktionen auf das Ablegen dieser Karten werden abgehandelt, nachdem alle Karten abgelegt worden sind.

- Falls sich ein Spieler die obersten Karten eines Decks ansieht und davon 1 oder mehr Karten ablegt, gelten diese Karten alle als oben vom Deck abgelegt.

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.

- Spieler können nur Aktionsfähigkeiten auf Karten, die sie kontrollieren, oder auf Begegnungskarten auslösen.
  - Spieler können keine Aktionsfähigkeiten auf Verpflichtungen in anderen Spielzonen auslösen.
- Jede „**Erzwungene Aktion**"-Fähigkeit muss abgehandelt sein, bevor die Spielerphase enden kann.
  - Eine „Erzwungene Aktion"-Fähigkeit kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgelöst werden, zu dem auch eine nicht-erzwungene Aktionsfähigkeit ausgelöst werden könnte.
  - Falls eine solche Fähigkeit Kosten hat, die nicht bezahlt werden können, oder 1 oder mehr gültige Ziele benötigt, sie aber keine hat, dann kann die Phase enden, ohne das diese Fähigkeit abgehandelt wird.

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.
- Ein Effekt, der eine Gegner-Aktivierung einleitet, gilt als abgehandelt, nachdem die Aktivierung vollständig abgehandelt ist.
- Falls ein Effekt eine Aktivierung während der Abhandlung einer anderen Aktivierung einleitet, wird die neu eingeleitete Aktivierung abgehandelt, nachdem die Abhandlung der derzeitigen Aktivierung beendet worden ist.
  - Falls mehrere Aktivierungen auf diese Weise eingeleitet werden, entscheidet der Startspieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
  - Alle Fähigkeiten, die durch die ursprüngliche Aktivierung ausgelöst werden, werden abgehandelt, bevor folgende Aktivierungen eingeleitet werden.

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

ALLIANZ

Sobald ein Spieler seine Absicht erklärt, eine Karte mit dem Schlüsselwort Allianz zu spielen, kann jeder Spieler dabei helfen, die Kosten dieser Karte zu bezahlen.

- Das Schlüsselwort Allianz entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Solange Kosten für diese Karte bezahlt werden, darf jeder Spieler dazu beitragen, die Kosten zu bezahlen."
- Nur der Spieler, der die Karte mit dem Schlüsselwort Allianz spielt, gilt als derjenige, der diese Karte abhandelt.

Siehe: Gestalt, Identität

ALTER EGO, ALTER-EGO-GESTALT

Siehe auch: 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 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.
- Ein andauernder Effekt wird für die angegebene Dauer so behandelt, als ob er eine konstante Fähigkeit wäre und er denselben Timing-Vorrang wie eine konstante Fähigkeit hätte.
- Immer wenn sich der Spielzustand ändert, werden andauernde Effekte entsprechend angepasst. *(Beispiel: Eine andauerender Effekt mit dem Text „dein Held bekommt bis zum Ende der Phase für jeden Schergen im Spiel +1 ANG" ändert jedes Mal den ANG des betroffenen Helden, wenn ein Scherge während dieser Phase das Spiel betritt oder verlässt.)*
- 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

ANFÄLLIG

Sobald ein Charakter mit dem Schlüsselwort Anfällig betäubt oder verwirrt wird, wird dieser Charakter sofort abgelegt *(ohne besiegt zu werden).*

- Das Schlüsselwort Anfällig entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald dieser Charakter betäubt oder verwirrt wird, lege ihn ab."
- Falls ein Charakter mit dem Schlüsselwort Anfällig gleichzeitig genug Schaden nehmen würde, um besiegt zu werden, und entweder betäubt oder verwirrt werden würde, wird er abgelegt, bevor der Schaden angewandt wird und er gilt nicht als besiegt.
- Falls ein Charakter sowohl das Schlüsselwort Standhaft als auch das Schlüsselwort Anfällig hat, dann wird das Schlüsselwort Anfällig erst wirksam, wenn der Charakter 2 Betäubt- oder 2 Verwirrt-Statuskarten hat.

Siehe auch: Betäuben, Standhaft, Verwirren

ANFÜHRER

Der Kartentyp Anführer folgt für alle Belange denselben Regeln wie der Kartentyp Schurke.

Siehe auch: Schurke

ANG

Siehe: Angriff (Spieleraktion), Basiskraft

ANGRIFF (GEGNER-AKTIVIERUNG)

Ein Angriff ist eine Art von Gegner-Aktivierung. Sobald ein Gegner einen Angriff einleitet, zielt er auf einen bestimmten Spieler. Dann handelt er den Angriff gegen den Spieler ab.

- Gegner-Angriffe werden immer sowohl gegen einen Spieler als auch einen Charakter eingeleitet.
  - Normalerweise ist der angegriffene Charakter der Held des Spielers. Fähigkeiten können aber dazu führen, dass ein Gegner stattdessen das Alter Ego des Spielers oder einen Verbündeten, den der Spieler kontrolliert, angreift. In beiden Fällen gilt der Spieler weiterhin als angegriffen.
  - Falls ein Charakter, der nicht der angegriffene Charakter ist, gegen den Angriff verteidigt, wird jener Charakter das neue Ziel des Angriffs.
  - Falls ein Spieler, der nicht der angegriffene Spieler ist, mit einem Charakter unter seiner Kontrolle gegen den Angriff verteidigt, wird jener Spieler das neue Ziel des Angriffs.
  - Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald dich [der Gegner] angreift" oder „nachdem dich [der Gegner] angegriffen hat", werden ausgelöst, sobald/nachdem der Spieler angegriffen wird/wurde, unabhängig davon, welcher Charakter, den der Spieler kontrolliert, angegriffen wird/wurde. *(Beispiel: Ultron (Grundspiel, 134) hat den Text: „**Erzwungene Reaktion**: Nachdem Ultron dich angegriffen hat, wähle: Platziere entweder 1 Bedrohung auf dem Hauptplan oder bringe die oberste Karte deines Decks verdeckt als **DROHNE**-Scherge mit dir im Kampf ins Spiel." Der Effekt wird gegen den angegriffenen Spieler abgehandelt, unabhängig davon, ob der Spieler mit einem Verbündeten den Angriff verteidigt.)*

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

1. **Boost-Karte geben**: 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. **Verteidiger erklären**: Falls ein Spieler verteidigen möchte, erschöpft er einen Helden oder Verbündeten als Verteidiger.
   - Der verteidigende Charakter wird zum Ziel des Angriffs.
   - Verteidigt ein Spieler, der nicht Ziel des Angriffs ist, wird der verteidigende Spieler zum neuen Ziel des Angriffs.
3. **Boost-Karten umdrehen**: Jede Boost-Karte des angreifenden Gegners wird nacheinander und in der Reihenfolge ihrer Zuteilung umgedreht und abgehandelt, indem Folgendes durchgeführt wird:
   a. Die Boost-Karte wird umgedreht.
   b. Es werden alle „**Boost**"-Effekte abgehandelt, die durch das Stern-Symbol im Boost-Feld angegeben

werden. *(Alle anderen Fähigkeiten auf der Boost-Karte werden ignoriert.)*

   c. Der ANG-Wert des Gegners wird für jedes Boost-Symbol auf der Karte um 1 erhöht.

   d. Die Boost-Karte wird abgelegt.

   e. Falls der Gegner noch weitere Boost-Karten hat, werden diese Schritte mit der nächsten Boost-Karte wiederholt.

4. **Schaden berechnen**: Es wird ermittelt, wie viel Schaden der Angriff zufügen wird.
   - Der Grundschaden entspricht dem ANG-Wert des Angreifers, modifiziert durch Fähigkeiten im Spiel und die für den Angriff abgehandelten Boost-Symbole.
   - Falls ein Held zum Verteidiger des Angriffs erklärt wurde, wird die Menge des zugefügten Schadens um den VER-Wert des Helden gesenkt.

5. **Schaden zufügen**: Der Angriff fügt die Schadensmenge zu, die im letzten Schritt ermittelt wurde, und zwar wie folgt:
   - Falls **ein Held zum Verteidiger des Angriffs erklärt wurde**, wird der Schaden des Angriffs dem Helden zugefügt.
     - Der verteidigende Held gilt als angegriffen.
     - Falls ein Held mit einer Zäh-Statuskarte die Basiskraft Verteidigung verwendet, wird der Schaden zuerst um den VER-Wert dieses Helden gesenkt. Wird der Schaden bis auf 0 gesenkt, behält der Held seine Zäh-Statuskarte.
   - Falls **ein Verbündeter zum Verteidiger des Angriffs erklärt wurde**, wird sämtlicher Schaden des Angriffs dem Verbündeten zugefügt. *(Falls der Verbündete durch den Angriff besiegt wird, wird überschüssiger Schaden nicht auf den Helden übertragen.)*
     - Der verteidigende Verbündete gilt als angegriffen.
     - Falls der verteidigende Verbündete das Spiel vor dem zugefügten Kampfschaden verlässt, gilt der Angriff als von keinem Charakter verteidigt und die Identität des Spielers, der den Verbündeten kontrolliert, wird zum Ziel des Angriffs.
   - Falls **kein Charakter zum Verteidiger des Angriffs erklärt wurde**, gilt der Angriff als unverteidigt. Sämtlicher Schaden des Angriffs wird dem Charakter zugefügt, der Ziel des Angriffs ist.
     - Der Charakter, der Ziel des Angriffs ist, gilt als angegriffen.

6. Die Abhandlung des Angriffs wird beendet und die folgenden Fähigkeiten werden der Reihe nach ausgelöst:

   a. Erzwungene Fähigkeiten *(wie z. B. das Schlüsselwort Vergeltung)* mit den folgenden Auslösern (in beliebiger Reihenfolge):
      - „nachdem [Charakter] angegriffen hat [und dich / einen Verbündeten] [beschädigt/besiegt/…] hat"
      - „nachdem [Charakter] angegriffen worden ist …"
      - „nachdem [Charakter] verteidigt hat [und keinen Schaden genommen hat] …"
      - „nachdem [Charakter] Schaden [nimmt/zugefügt wird] …

   b. Nicht-erzwungene Fähigkeiten mit den oben aufgeführten Auslösern

Folgende Regeln sind zusätzlich bei gegnerischen Angriffen zu beachten:

- Unterbrechungen, die ausgelöst werden, „sobald [Name des Gegners] angreift", haben dasselbe Timing wie Unterbrechungen, die ausgelöst werden, „sobald der [Schurke bzw. ein Gegner] einen Angriff einleitet".
- Falls ein gegnerischer Angriff endet, bevor Schaden zugefügt worden ist, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem ein Gegner angegriffen hat" oder „nachdem ein Charakter verteidigt hat" ganz normal abgehandelt.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem ein Gegner angegriffen und Schaden zugefügt" oder „angegriffen und einen Charakter besiegt" hat, werden nur ausgelöst, wenn dem Charakter durch den Angriff selbst Schaden zugefügt oder der Charakter durch den Angriff selbst besiegt wurde und nicht durch eine Fähigkeit, die während des Angriffs abgehandelt wurde.
  - *Schallwandler besagt beispielsweise: „**Erzwungene Reaktion**: Nachdem Klaw einen Charakter angegriffen hat und ihm Schaden zugefügt hat, betäube den Charakter." Falls Klaw eine Boost-Karte mit der Boost-Fähigkeit „**Boost:** Füge jedem Helden 1 Schaden zu" gegeben wird, löst diese Boost-Fähigkeit nicht die Fähigkeit auf Schallwandler aus.*

Siehe auch: Aktivierung, Angriffe gegen Verbündete, Boost, Gegner, Identität, Modifikatoren, Schaden, Scherge, Schurke, Verbündeter, Vergeltung X, Verteidigen, Ziel

ANGRIFF (SPIELERFÄHIGKEITSTYP)

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

- Ein Held oder Verbündeter kann seine Basiskraft Angriff verwenden, um einen Gegner anzugreifen. Der Charakter muss erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden. Dies fügt dem Gegner Schaden in Höhe des ANG-Wertes des Charakters zu.
  - Ein Charakter kann nur dann einen Basiskraft-Angriff einleiten, falls es einen Gegner gibt, der von diesem Charakter angegriffen werden kann, oder falls der Charakter betäubt ist.
  - Eine Fähigkeit, die es einem Helden oder Verbündeten erlaubt, „einen Basisangriff durchzuführen, ohne ihn zu erschöpfen", kann es einem erschöpften Charakter erlauben, einen Basisangriff durchzuführen.
- 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.
  - Eine Fähigkeit, die als Angriff gekennzeichnet ist, gilt als einzelner Angriff, auch wenn dieser Angriff mehrere Instanzen von Schaden zufügt.
  - Wird der Schaden einer Angriffsfähigkeit durch eine andere Fähigkeit erhöht, wird jede Instanz von Schaden dieser Angriffsfähigkeit um die entsprechende Menge erhöht. Dies gilt nicht für Instanzen, die das Wort „zusätzlich" enthalten.
- Falls eine Fähigkeit den Text hat „Führe der Reihe nach die folgenden X Angriffe durch" hat, gefolgt von 2 oder

mehr Instanzen von Schaden, gilt jede dieser Instanzen als ein eigener Angriff.

- Eine Fähigkeit, die den Schaden eines Angriffs erhöht, erhört nur den Schaden einen der Angriffe einer Fähigkeit mit mehreren Angriffen und kann für jeden dieser Angriffe separat ausgelöst werden.

- 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.
- Hat ein Angriff mehrere Gegner zum Ziel, wird der angreifende Charakter so behandelt, dass er jeden dieser Gegner angegriffen hat.
  - Jeder angegriffene Gegner mit dem Schlüsselwort Vergeltung X, der noch im Spiel ist, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, fügt seinen Vergeltungsschaden dem angreifenden Charakter zu.
- Die Reihenfolge der Abhandlung von Fähigkeiten, die durch die Abhandlung eines Angriffs ausgelöst werden, ist wie folgt:
  1. Erzwungene Fähigkeiten *(wie z. B. das Schlüsselwort Vergeltung)* mit den folgenden Auslösern (in beliebiger Reihenfolge):
     - „nachdem [Charakter] angegriffen hat [und einen Gegner/Schergen] [beschädigt/besiegt/...] hat
     - „nachdem [Charakter] angegriffen worden ist ..."
  2. Nicht-erzwungene Fähigkeiten mit den oben aufgeführten Auslösern
  3. Folgeschaden (für Verbündete)

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Basiskraft, Gegner, Gekennzeichnete Fähigkeit, Identität, Modifikatoren, Schaden, Scherge, Schurke, Verbündeter, Vergeltung X, Verteidigen, Ziel

ANGRIFFE GEGEN VERBÜNDETE

Manche Effekte führen dazu, dass ein Schurke oder ein Scherge einen Verbündeten direkt angreift. Wenn das geschieht, wird jeder unverteidigte Schaden des Angriffs auf dem angegriffenen Verbündeten platziert.

- Der Spieler, der den Verbündeten kontrolliert, gilt als der angegriffene Spieler.
  - Fähigkeiten, die abgehandelt werden, solange/sobald/nachdem der angreifende Gegner „dich angreift" bzw. „dich angegriffen hat", werden gegen den angegriffenen Spieler abgehandelt.
  - Boost-Fähigkeiten, die sich auf „du" oder „dich" beziehen, beziehen sich auf den Spieler, der den angegriffenen Verbündeten kontrolliert.
- Spieler können diese Angriffe gegen Verbündete ganz normal verteidigen, indem sie einen Helden oder Verbündeten zum Verteidiger erklären.
- Falls der Angriff Overkill hat und einen Verbündeten besiegt (egal ob es der angegriffene Verbündete ist oder ein verteidigender Verbündeter ist), wird der überschüssige Schaden des Angriffs der Identität des Spielers zugefügt, der den besiegten Verbündeten kontrolliert hat.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), 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 einen Charakter angehängt wird, kann er die ANG-, PLA- und/oder WID-Werte des Charakters modifizieren. Dies wird durch die Werte in den zugehörigen Feldern auf der Anhangkarte angegeben.
  - Falls ein Anhang einen „PLA/WID"-Modifikator hat, modifiziert er den PLA-Wert des Charakters mit diesem Anhang, falls er ein Schurke oder Scherge ist. Dementsprechend modifiziert er den WID-Wert des Charakters mit diesem Anhang, falls er ein Held oder Verbündeter ist.
  - Falls eine Anhang den Wert eines Charakters modifiziert, den dieser nicht hat oder für den dieser einen Gedankenstrich (–) als Wert hat, wird der Modifikator ignoriert. *(Beispiel: Falls ein Anhang einem Alter Ego „+1 ANG" gibt, bekommt dieses Alter Ego* ***nicht*** *1 ANG.)*
- Sobald ein Anhang, der an eine Spielerkarte angehängt ist, das Wort „du" oder „dein" verwendet, bezieht sich er sich auf den Spieler, der die Karte mit dem Anhang kontrolliert.
  - *Nur der Spieler, der die Karte kontrolliert, an die der Anhang angehängt ist, kann Fähigkeiten auf dem Anhang auslösen oder Kosten darauf bezahlen.*

Siehe auch: Anhängen an, Begegnungskarte, Dauerhaft, Ins Spiel kommen, Spielelement

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.
  - Die Formulierung „Hänge diese Karte an" auf einer Karte wird nicht abgehandelt, falls eine andere Fähigkeit dazu führt, dass jene Karte an ein bestimmtes Spielelement angehängt wird.

Siehe auch: Anhang, Spielelement, Upgrade

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.

- Solange sich ein Spieler Karten in einem Deck ansieht, gelten diese Karten noch immer als Teil des Decks.
  - Nachdem sich die Karten in einem Deck angesehen worden sind, werden diese Karten in der gleichen Reihenfolge auf das Deck zurückgelegt.

„ANSONSTEN“

Effekte mit der Formulierung „ansonsten“ werden nur abgehandelt, falls der vorausgehende Effekt nicht abgehandelt wurde.

- Ein Effekt mit der Formulierung „ansonsten“ wird abgehandelt, falls 1 oder mehr der folgenden Punkte für den vorausgehenden Effekt zutreffen:
  - Der vorausgehende Effekt hat eine Bedingung, die nicht zutrifft. *(Beispiel: Eine Fähigkeit hat den Text „Falls du in Heldengestalt bist, nimm 2 Schaden. Platziere ansonsten 2 Bedrohung auf dem Hauptplan.“ Der Satz mit der Formulierung „ansonsten“ wird abgehandelt, falls der Spieler nicht in Heldengestalt ist.)*
  - Der vorausgehende Effekt kann nicht oder auch nicht zumindest teilweise abgehandelt werden. *(Beispiel: Eine Fähigkeit hat den text: „Lege 2 Karten von deiner Hand ab. Erschöpfe ansonsten deine Identität.“ Der Satz mit der Formulierung „ansonsten“ wird abgehandelt, falls der Spieler nicht mindestens 1 Karte von seiner Hand ablegen kann.)*
- Falls einem Effekt mit der Formulierung „ansonsten“ ein Strichpunkt (bzw. ein Komma) vorangestellt, bezieht sich der „vorausgehende Effekt“ auf die Effekte vor dem Strichpunkt (bzw. vor dem Komma) im gleichen Satz. Falls der Effekt mit der Formulierung „ansonsten“ ein eigener Satz ist, bezieht sich der „vorausgehende Effekt“ auf den Satz direkt vor dem Satz mit der Formulierung „ansonsten.“

Siehe auch: Ersatzeffekte, Ziel

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.)*

- Das Schlüsselwort Anstacheln X entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Sobald aufgedeckt**: Platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.“

Siehe auch: Aufdecken, Bedrohung, Erinnerungstext, Schlüsselwörter

ANSTURM

Sobald ein Charakter einen Basis-Widerstand gegen einen Plan mit dem Schlüsselwort Ansturm durchführt, verwendet der Charakter seinen ANG-Wert anstelle seines WID-Wertes.

- Das Schlüsselwort Ansturm entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Solange ein Charakter einen Basis-Widerstand gegen diesen Plan durchführt, verwendet der Charakter seinen ANG-Wert anstelle seines WID-Wertes.“
- Falls der Charakter, der Widerstand leistet, ein Verbündeter ist, nimmt er nach dem Widerstandleisten den Folgeschaden, der unter seinem ANG-Wert angegeben ist anstelle seines WID-Wertes.
- Fähigkeiten, welche eine „Basiskraft“eines Charakters erhöhen, können verwendet werden, um die ANG eines Charakters zu erhöhen, sobald dieser gegen einen Plan mit dem Schlüsselwort Ansturm Widerstand leistet.

Siehe auch: Folgeschaden, 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.

Sobald der letzte Marker von einer Karte mit dem Schlüsselwort Anwendung entfernt wird, wird die Karte abgelegt.

- Das Schlüsselwort Anwendungen (X „Art“) entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Diese Karte kommt mit X Universalmarkern ins Spiel. Sie stellen ‚Art-Marker‘ dar. Falls auf dieser Karte keine Universalmarker liegen, lege diese Karte ab.“

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 Spielerreihenfolge)* alle verdeckten Begegnungskarten auf, die ihm zugeteilt wurden, und handelt sie ab, eine Karte nach der anderen und in der Reihenfolge, in der sie ihm zugeteilt wurden.

Um eine Begegnungskarte aufzudecken, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Die Karte wird auf ihre Bildseite umgedreht.
2. Ist der Kartentyp der aufgedeckte Begegnungskarte …
   - ein **Anhang**, kommt er an das Spielelement angehängt ins Spiel, das in seinem Text angegeben ist. Falls der Text nicht dazu anweist, die Karte irgendwo anzuhängen, wird sie vor dem Spieler, der sie aufdeckt, auf den Tisch gelegt. *(Sie ist nicht im Spiel.)*
   - ein **Nebenplan**, kommt er in der Spielzone des Schurken ins Spiel.
   - ein **Scherge**, kommt er in der Spielzone des Spielers ins Spiel, der die Karte aufdeckt. Er gilt als mit dem Spieler in einen Kampf verwickelt
   - eine **Umgebung**, kommt sie in der Spielzone des Schurken ins Spiel.
   - eine **Verpflichtung**, kommt sie in der Spielzone des Spielers ins Spiel, der die Karte aufdeckt.
     - Falls die Karte einen Spieler angibt, dem sie gegeben werden soll, gilt jener Spieler, als habe er sie aufgedeckt.

- ein **Verrat**, wird er auf dem Tisch vor dem Spieler platziert, der die Karte aufdeckt. *(Die Karte ist nicht im Spiel.)*
- ein **anderer** Kartentyp, wird die Karte auf dem Tisch vor dem Spieler platziert, der die Karte aufdeckt. *(Die Karte ist nicht im Spiel.)*

3. Es werden alle „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten auf der Karte abgehandelt *(inklusive die von Schlüsselwörtern)*.
4. Falls die Karte eine Verrat ist, wird sie abgelegt.

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.

- Reaktionen (sowohl erzwungene als auch nicht-erzwungene), die durch irgendeinen Schritt des Aufdeckens einer Begegnungskarte ausgelöst werden, werden erst abgehandelt, nachdem alle Schritte des Aufdeckens abgeschlossen worden sind.

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

AUFGEDRUCKT

Das Wort „aufgedruckt" bezieht sich auf den Text, die Charakteristik oder den Wert, der auf der Karte tatsächlich aufgedruckt ist.

- Falls ein Spieler Kosten bezahlen muss, die „aufgedruckte Ressourcen" verwenden, darf er Ressourcen verwenden, die durch eine Kartenfähigkeit erzeugt werden, vorausgesetzt, dass das Symbole bzw. die Symbole der Ressource(n), welche die Karte erzeugt, im Textfeld aufgedruckt sind.
  - Joker-Ressourcen (✱) können für solche Kosten nicht als andere Ressourcentypen verwendet werden.

Siehe auch: Basiswert, Modifikatoren, Textfeld

AUFHEBEN

Einige Kartenfähigkeiten können Karten- oder Spieleffekte aufheben.

- Aufheben-Fähigkeiten unterbrechen die Einleitung von Effekten und verhindern somit, dass die Effekte abgehandelt 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.
- Aufheben-Effekte gelten als eine Unterart von Ersatzeffekten, bei dem der aufgehobene Effekt mit keinem Effekt ersetzt wird.
  - Fähigkeiten, die von dem aufgehobenen Effekt abhängen, können nicht eingeleitet werden, da der aufgehobene Effekt als nicht passiert angesehen wird.

Siehe auch: Ersatzeffekte, 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.
- Eine Karte, die aus dem Spiel entfernt wurde, kann auf keine Weise erneut ins Spiel kommen.

Siehe auch: Im Spiel und nicht im Spiel, Spiel verlassen

AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT

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

Siehe auch: Aktion, Auslösebedingung, Erzwungen, Fähigkeit, Gleichzeitige Abhandlung, Reaktion, Ressourcenfähigkeit, „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten, „Sobald besiegt"-Fähigkeiten, Spezial, Spielaufbau (Ausgelöste Fähigkeit), 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".

- Jede „**Unterbrechung**"- und „**Reaktion**"-Fähigkeit kann nur ein Mal pro Vorkommnis der Auslösebedingung ausgelöst werden.
  - Mehrere Exemplare einer Karte mit einer Unterbrechungen oder einer Reaktion dürfen durch dieselbe Auslösebedingung ausgelöst werden.
- 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:

1. Falls der ausscheidende Spieler den Startspielermarker hat, gibt er in an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.
2. Falls sich Schergen im Kampf mit dem ausscheidenden Spieler befinden, verwickelt jeder dieser Schergen den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn in einen Kampf und

behält alle Marker, alle angehängten Karten, alle Boost-Karten, alle untergeschobenen Karten und alle Statuskarten.

3. Für jede Karte in der Spielzone des ausscheidenden Spielers, die er **nicht besitzt**, wird Folgendes getan:
   - Falls die Karte ein Anhang mit dem Schlüsselwort Dauerhaft ist, wird der „Hänge diese Karte an"-Text abgehandelt. Falls der Anhang keinen solchen Text hat oder der Text kein gültiges Ziel hat, wird der Anhang aus dem Spiel entfernt.
   - Falls die Karte ein Nicht-Anhang mit dem Schlüsselwort Dauerhaft ist, wird sie aus dem Spiel entfernt.
   - Alle anderen Karten werden auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
4. Jede Karte, die der ausscheidende Spieler besitzt, wird auf seinen Ablagestapel gelegt.
5. 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 nehmen nicht länger an dem Spiel teil, gewinnen oder verlieren jedoch 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.
  - Falls ein Spieler mitten während eines Angriffs ausscheidet, endet der Angriff.
- Effekte, die sich auf Spieler im Spiel beziehen, ignorieren ausgeschiedene Spieler mit Ausnahme des „Pro Spieler"-Symbols (👤).

Siehe auch: Fähigkeit, Gewinnen, Identität, Im Kampf, Lebenspunkte, „Pro Spieler"-Symbol, Scherge, Spielelement, Spielerdeck, Spielerkarte, Spielzone des Spielers, Zuteilen

„AUSTAUSCHEN"

Siehe: „Tauschen"

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, Anhang I: Deckbau, 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 (Spieleraktion), Erholung, Identität, Modifikatoren, 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

BEDINGUNG (RESSOURCEN)

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Bedingung kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen der Kosten dieser Karte jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird.

- Das Schlüsselwort Bedingung (Ressourcen) entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Sobald du die Ressourcenkosten dieser Karte bezahlst, musst du folgende Ressourcen ausgeben: [Ressourcen]."
- Eine Karte mit dem Schlüsselwort Bedingung kann nicht gespielt werden, wenn dabei „ihre Ressourcenkosten ignoriert" werden, da dann die verlangten Ressourcen nicht bezahlt werden können.

Siehe auch: Fähigkeiten einleiten, Kosten, Ressource, Schlüsselwörter

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, Plan, 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 das Begegnungsdeck leer wird, während irgendeine andere Art von Spieleffekt abgehandelt wird *(z. B. beim Zuteilen von Begegnungskarten)*, so wird dieser Effekt zu Ende abgehandelt, nachdem der Ablagestapel zum neuen Begegnungsdeck gemischt worden ist.
- 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, Wählen (Spielelement)

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.
- Begegnungssets mit dem gleichen Namen aber unterschiedlichen Erweiterungssetsymbolen gelten als verschiedene Sets.

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: Spielaufbau, Fähigkeit, Im Spiel und nicht im Spiel

BEKOMMEN

Siehe auch: Lebenspunkte, Modifikatoren

„BEREITS“

Siehe: Veränderungseffekte

BESCHLEUNIGUNGSMARKER



Beschleunigungsmarker funktionieren wie Beschleunigungssymbole *(sind aber keine 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 Beschleunigungsmarkern 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, die auf anderen Karten als den Hauptplan platziert werden, fügen dem Hauptplan in Schritt 1 der Schurkenphase ebenso Bedrohung hinzu.

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

- Beschleunigungsmarker, die auf anderen Karten als den Hauptplan platziert werden, werden aus dem Spiel entfernt, sobald die Karte, auf der sie liegen, das Spiel verlässt.
- Beschleunigungssymbole gelten nicht als Beschleunigungsmarker und umgekehrt.

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

BESCHLEUNIGUNGSSYMBOL

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.

- Jedes Beschleunigungssymbol entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Platziere während dem ‚Bedrohung platzieren'-Schritt der Schurkenphase 1 zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan."
- Ein Beschleunigungssymbol kann aus dem Spiel entfernt werden, indem die Begegnungskarte, auf dem es aufgedruckt ist, besiegt wird.
- Beschleunigungssymbole gelten nicht als Beschleunigungsmarker und umgekehrt.

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 Beginn des Spielaufbaus befunden hat. Das Szenario gilt als Besitzer des Begegnungsdecks und jeder Begegnungskarte.

- Identitätskarten sind im Besitz und unter der Kontrolle des Spielers, der diese Identität spielt.
- Karten kommen unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel. Begegnungskarten gelten als unter der Kontrolle des Szenarios.
  - Ein Upgrade, das an eine Karte eines Spielers angehängt ist, die nicht vom Besitzer des Upgrades kontrolliert wird, wird von dem Spieler kontrolliert, der die Karte kontrolliert, an die das Upgrade angehängt ist.
  - Sobald ein Spieler die Kontrolle über eine kampagnenspezifische oder szenariospezifische Spielerkarte *(z. B. über einen Verbündeten, ein Vorteil oder ein Upgrade)* mit einer Spielerkartenrückseite übernimmt, wird der Spieler zum Besitzer der Karte, bis das Spiel endet oder ein anderer Spieler die Kontrolle über die Karte übernimmt.
- 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 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 angehängt hat, wechseln sie ebenfalls die Kontrolle und werden vom neuen Spieler kontrolliert.
- Der Wechsel der Kontrolle über eine Karte bleibt so lange bestehen, bis einer der folgenden Punkte eintritt:
  - Falls eine Fähigkeit, welche die Kontrolle über eine Karte wechselt, keinen Effekt mehr hat *(wenn z. B. ein Anhang oder Upgrade, das die Kontrolle über die angehängte Karte wechselt, entfernt wird)*, wechselt die Kontrolle der Karte zum Besitzer zurück.
  - Falls die Karte das Spiel verlässt, wird sie in der entsprechenden Spielzone ihres Besitzers platziert *(Hand, Deck, Ablagestapel)* oder aus dem Spiel entfernt, falls der Besitzer der Karte nicht mehr im Spiel ist.
  - Falls die Karte eine Ereignis ist, welches gespielt wurde, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
  - Falls die Karte von der Hand eines Spielers abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
- 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, Klassifizierung, Spieler, Spielerdeck, Spielerkarte, Spielzone des Schurken, Spielzone des Spielers

BETÄUBT, BETÄUBEN

„Betäubt" ist ein Status, der den nächsten Angriff des Charakters aufhebt.

- Eine Betäubt-Statuskarte wird wie die folgende ausgelöste Fähigkeit abgehandelt: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald dieser Charakter angreifen würde, entferne stattdessen jede Betäubt-Statuskarte auf ihm."
- Falls eine Fähigkeit einen Charakter „betäubt", wird diesem Charakter eine Betäubt-Statuskarte gegeben.
- Ein Charakter ist betäubt, falls er eine Betäubt-Statuskarte hat.
  - Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft ist erst betäubt, falls er 2 Betäubt-Statuskarten hat.
- Falls ein Charakter eine Fähigkeit hat, die besagt, dass er „nicht betäubt werden kann", können keine Betäubt-Statuskarten auf ihm platziert werden.
- Falls eine betäubte Identität oder ein betäubter 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.
  - Ein betäubter Charakter kann versuchen, anzugreifen oder eine Angriffsfähigkeit verwenden, auch wenn es kein gültiges Ziel für einen Angriff gibt.
- 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.

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

„BEZAHLEN"

Siehe: Kosten

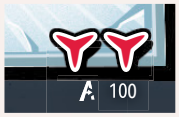
BEZUG NEHMENDE FÄHIGKEIT

Manche Fähigkeiten beziehen sich auf den Namen einer bestimmten Karte. Dies ist eine Bezug nehmende Fähigkeit. Falls sich eine Fähigkeit auf einen Namen einer Karte bezieht, der auf mehreren Karten im Spiel vorkommt, dann bezieht sich die Fähigkeit nur auf die Karte(n), die zu dem Kriterium passt/passen, das auf der folgenden Liste weiter oben steht:

1. Die Karte, auf welche die Bezug nehmende Fähigkeit aufgedruckt ist
   - Eine solche Fähigkeit ist selbstbezüglich.
   - *Beispiel: Spider-Man (Sinister Motives, 49) hat die Fähigkeit mit dem Text: „**Reaktion**: Nachdem Spider-Man angegriffen oder Widerstand geleistet hat, wähle einen anderen* WEB-WARRIOR*-Charakter → mache jenen Charakter spielbereit." Diese Karte bezieht sich auf die Karte, auf der die Fähigkeit aufgedruckt ist und wird nicht ausgelöst, sobald eine andere Karte mit dem Namen „Spider-Man" angreift oder Widerstand leistet.*
2. Karten, die zu derselben Identität gehören, darunter:
   - die Identitätskarte
   - identitätsspezifische Karten
   - die Verpflichtungskarten der Identität
   - das Erzfeind-Set der Identität
   - Karten, die zu einem zusätzlichen Deck gehören, das die Identität verwendet
3. Spielerkarten (falls die Fähigkeit sich auf einer Spielerkarte befindet) oder Begegnungskarten (falls die Fähigkeit sich auf einer Begegnungskarte befindet)

Siehe auch: Charakter, Fähigkeit, Identitätsspezifische Karte, Klassifizierung

BOOST, BOOST-SYMBOL (✶)



BOOST-SYMBOL

Jedes Mal, wenn der Schurke angreift oder den Plan vorantreibt, wird dem Schurken eine verdeckte Karte vom Begegnungsdeck als Boost-Karte gegeben. Schergen mit dem Schlüsselwort Schurkisch wird ebenfalls eine Boost-Karte gegeben, sobald sie aktiviert werden.

Während der Aktivierung des Schurken wird jede Boost-Karte auf dem Gegner nacheinander umgedreht *(falls der Schurke angreift, geschieht dies, nachdem ein möglicher Verteidiger erklärt worden ist)*. Die Anzahl der Boost-Symbole auf jeder Karte wird für diese Aktivierung zum ANG-Wert des Gegners *(falls er angreift)* oder zum PLA-Wert des Gegners *(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.
- Schaden, der durch eine Boost-Fähigkeit zugefügt wird, gilt nicht als Schaden, der durch die Aktivierung während der Abhandlung der Boost-Fähigkeit zugefügt wird.
- 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.
- Falls einem Gegner eine Boost-Karte außerhalb seiner eigenen Aktivierung zugeteilt wird, verbleibt sie verdeckt beim Gegner, bis dieser aktiviert wird.
  - Falls dieser Gegner ein Schurke oder ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch ist, erhält er zu Beginn seiner Aktivierung ganz normal eine weitere Boost-Karte.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Plan vorantreiben (Gegner-Aktivierung), Schurkisch, 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 nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden. **Ausnahme**: Diese Regel gilt nicht für Karten aus demselben Set, aus dem die Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft stammt *(Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set). (Beispiel: Eine Fähigkeit auf einer Heldenkarte kann dazu führen, dass eine dauerhafte Karte aus demselben Helden-Set das Spiel verlässt.)*

- Das Schlüsselwort Dauerhaft entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Lege diese Karte bei Spielaufbau beiseite. Effekte auf Karten, die zu einem anderen Set als diese Karte gehören, können sie nicht besiegen, aus dem Spiel entfernen oder dafür sorgen, dass sie so behandelt wird, als ob ihr Textfeld oder Teile davon leer wären."
- Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft werden vor Schritt 1 des Spielaufbaus beiseitegelegt. Sie werden später durch Fähigkeiten auf anderen Karten ins Spiel gebracht.
- Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft zählen nicht gegen die Deckgröße eines Spielerdecks.
- Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft sind keine gültigen Ziele für Karteneffekte die dazu führen würden, dass eine dauerhafte Karte das spiel verlässt.
  - Falls eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft Ziel eines solchen Effekt würde *(z. B. „lege den Vorteil mit den niedrigesten Kosten unter deiner Kontrolle ab)*, muss der Effekt stattdessen auf eine nicht-dauerhafte Karte zielen, die dem Kriterium entspricht.

- Falls eine Karte, an die ein Anhang mit dem Schlüsselwort Dauerhaft angehängt ist, das Spiel verlässt, wird der „Hänge diese Karte an"-Text auf dem Anhang abgehandelt. Falls der Anhang keinen solchen Text hat oder der Text kein gültiges Ziel hat, wird der Anhang aus dem Spiel entfernt.
- Falls ein Spieler aus dem Spiel ausscheidet, während sich in seiner Spielzone eine Karte mit dem Schlüsselwort „Dauerhaft" befindet, welche kein Anhang ist, die er nicht besitzt, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

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

DOPPELSEITIGE KARTE

Eine Karte ist doppelseitig, wenn keine ihrer Seiten eine Kartenrückseite *(einer Spieler-, Schurken- oder Begegnungskarte)* hat

- Sobald eine doppelseitige Karte eine andere nicht im Spiel befindliche Zone als den Siegpunktestapel oder die Zone der beiseitegelegten Karten betreten würde, wird sie aus dem Spie entfernt.
- Falls eine doppelseitige Karte die Seiten „***Nur im Standardmodus***" und „***Nur im Expertenmodus***" hat, wird die Karte mit der „***Nur im Expertenmodus***"-Seite nach oben ins Spiel gebracht, falls im Expertenmodus gespielt wird. Ansonsten wird die Karte mit der „***Nur im Standardmodus***"-Seite nach oben ins Spiel gebracht.

Siehe auch: Begegnungskarte, Im Spiel und nicht im Spiel, Spielerkarte, Schurke, Sieg X

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 in einem Satz das Wort „du" und/oder „dein" mehrmals vorkommt, bezieht sich jede Instanz des Wortes in diesem Satz auf dieselbe Identität oder denselben Spieler.
- 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.)*
- **Ausnahme:** Bei Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem [ein Gegner] dich angegriffen hat", bezieht sich „du" auf den angegriffenen Spieler, auch wenn der Spieler mit einem Verbündeten verteidigt 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** – Angriff, Widerstandleisten, Verteidigung, Aktionsfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die vom Spieler abgehandelt werden, der das Ereignis spielt, gelten auch als von der Identität des Spielers durchgeführt.
- **Ressourcen** – Angriff, Widerstandleisten, Verteidigung und ausgelöste Fähigkeiten, die durch das Ausgeben einer Ressourcenkarte von einem Spieler abgehandelt

werden, gelten auch als von der Identität dieses Spielers durchgeführt.

- **Upgrades** – Mit der Ausnahme der Upgrade-Karten, die an andere befreundete 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 solchen Upgrades abgehandelt werden, gelten auch als von der Identität des Spielers abgehandelt.

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

- **Begegnungskarten** – Ausgelöste Fähigkeiten, die auf Begegnungskarten abgehandelt werden, gelten **nicht** als von der Identität des Spielers durchgeführt, egal ob optional oder erzwungen.
- **Spieler-Nebenpläne** – Ausgelöste Fähigkeiten, die auf Spieler-Nebenplänen im Spiel unter der Kontrolle eines Spielers abgehandelt werden gelten **nicht** als von der Identität des Spielers durchgeführt.
- **Verbündete** – Angriff, Widerstandleisten, 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** – Angriff, Widerstandleisten, 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 der angegriffene Charakter hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

- Das Schlüsselwort Durchdringend entspricht der folgenden Fähigkeit: „Bevor dieser Angriff einem Charakter Schaden zufügt, lege jede Zäh-Statuskarte auf dem Charakter ab."
- Falls ein Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend dem angegriffenen Charakter keinen Schaden zufügen würde, werden keine Zäh-Statuskarten von dem Charakter abgelegt.

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.
- Falls ein Spieler angewiesen wird, „deine Sammlung zu durchsuchen", sieht er sich die Karten seiner gesamten ***Marvel Champions***-Sammlung an, die nicht am aktuellen Spiel beteiligt sind, und sucht die angegebene Karte heraus.
  - Der Spieler wird bis zum Ende des Spiels zum Besitzer der Karte.

Siehe auch: Begegnungsdeck, Finden, 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.

Ein Spieler kann Karten mit dem Schlüsselwort Eingeschränkt spielen oder ins Spiel bringen, auch wenn er bereits 2 eingeschränkte Karten kontrolliert. Falls er aber 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.

- Das Schlüsselwort Eingeschränkt entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Reaktion:** Nachdem du die Kontrolle über diese Karte übernommen hast und falls du mehr als 2 eingeschränkte Karten kontrollierst, lege alle bis auf 2 davon ab."

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

EINZIGARTIG-SYMBOL (✦)

Das Einzigartig-Symbol (✦) zeigt an, das eine Karte eine ganz bestimmte Person, einen ganz bestimmten Ort oder einen ganz bestimmten Gegenstand im Marvel-Universum darstellt.

- Zwei einzigartige Karten „stimmen miteinander überein", falls mindestens einer der folgenden Punkte zutrifft:
  - Die zwei Karten haben den gleichen Namen und besitzen beide keinen Untertitel und keinen „Alter Ego"-Namen. *(Beispiel: zwei Exemplare des Upgrades Jarnbjorn (Thor, 19) oder der Verbündete Jessica Jones (Grundspiel, 59) und der Scherge Jessica Jones(Civil War, 185).)*
  - Der Untertitel oder „Alter Ego"-Name einer Karte stimmt mit dem Titel, dem Untertitel oder dem „Alter Ego"-Namen einer anderen Karte überein. *(Beispiel: Die Identitätskarte T'Challa (Grundspiel, 40) auf ihrer „Alter Ego"-Seite, der Verbündete T'Challa (Black Panther, 2) und der Verbündete Black Panther (War Machine, 12) stimmen alle miteinander überein.)*
- Ein Spieler darf beim Deckbau nicht mehrere miteinander übereinstimmende Karten in sein Deck aufnehmen. Die Identitätskarte wird dabei mitberücksichtigt.

- Hat der Spielaufbau für eine Partie einmal begonnen, werden die Spieler nicht daran gehindert, ihrem Deck miteinander übereinstimmende Karten durch Spieleffekte hinzuzufügen.

- Wenn während des Spielaufbaus die Identitäten gewählt werden, dürfen die Spieler keine miteinander übereinstimmenden Identitäten wählen.
  - Die Spieler dürfen ein Szenario wählen, auch wenn 1 oder mehr Schurken darin mit 1 oder mehr gewählten Identitäten übereinstimmen.
- Eine Nicht-Schurken-Karte in einer Zone, die sich nicht im Spiel befindet, die mit einer Karte im Spiel übereinstimmt, darf das Spiel nicht betreten. Falls die nicht im Spiel befindliche Karte …
  - … eine Spielerkarte ist, darf sie nicht gespielt oder ins Spiel gebracht werden. Jeder Effekt, der dies versucht, hat keinen Effekt.
  - … eine Nicht-Schurken-Begegnungskarte ist, wird sie abgelegt und jeder Effekt, der sich auf das „Ins Spiel kommen" der Karte bezieht, wird ignoriert. Falls die Karte aufgedeckt wurde, wird jeder Effekt, der sich auf das Aufdecken der Karte bezieht, ignoriert und dem Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, wird eine verdeckte Begegnungskarte zugeteilt.

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:

1. In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen. Falls ein Spieler mehr Karten als sein Handlimit hat, muss er Karten bis zu seinem Handlimit ablegen.
2. Alle Spieler ziehen gleichzeitig bis zu ihrem Handlimit nach.
3. Alle Spieler machen gleichzeitig alle ihre Karten spielbereit. Alle erschöpften Begegnungskarten werden spielbereit gemacht.
4. Jeder Effekt, der „bis zum Ende der [Spieler-]Phase" andauert, endet jetzt.
5. Alle Effekte werden abgehandelt, die „sobald die [Spieler]-Phase endet" oder „nachdem die [Spieler-]Phase beendet ist" ausgelöst werden.

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

ENERGIE-RESSOURCE (⚡)

Eine Energie-Ressource (⚡) ist einer der vier Ressourcentypen.

- 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, legt er sie offen für alle sichtbar auf den Tisch *(das Ereignis ist aber nicht im Spiel)*, zahlt ihre Kosten, handelt ihre Effekte ab *(außer das Ereignis wird aufgehoben)* und legt die Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers, nachdem diese Effekte abgehandelt *(oder aufgehoben)* worden sind.

- Falls ein Ereignis mehr als eine ausgelöste Fähigkeit hat, wählt der Spieler, der die Karte spielt, eine dieser Fähigkeiten, die ausgelöst wird, sobald er das Ereignis spielt.
- Falls die Effekte eines Ereignisses aufgehoben werden, gilt die Karte weiterhin als gespielt und ihre Kosten bleiben bezahlt. Nur die Effekte werden aufgehoben.
- Eine Ereigniskarte kann nicht gespielt werden, falls sie 1 oder mehr Ziele erfordert, und es nicht mindestens 1 gültiges Ziel gibt.
- 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.
- Falls ein Effekt die Menge an Schaden modifiziert, die eine Ereigniskarte zufügt, bzw, die Menge an Bedrohung modifiziert, die eine Ereigniskarte entfernt, und diese Ereigniskarte mehrere Instanzen von Schaden zufügt bzw Instanzen von Bedrohung entfernt, wird jede dieser Instanzen modifiziert.
  - Falls ein Effekt die Menge an Schaden modifiziert, die ein „Angriff" zufügt (im Gegensatz zu einer „Ereigniskarte"), wir nur der Schaden des ersten Angriffs modifiziert.

Siehe auch: Ablegen, Besitz und Kontrolle, Gekennzeichnete Fähigkeit, 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.

- Eine Identität, die keinen Schaden hat, der geheilt werden kann, kann keine Basiskraft Erholung durchführen.

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 ersetzt einen bestimmten Effekt durch einen anderen Effekt. Die meisten Ersatzeffekte sind Unterbrechungsfähigkeiten in der Form: „Sobald [Auslösebedingung] eintreten würde, tue stattdessen [Ersatzeffekt]."

- Wird ein Effekt ersetzt, gilt er nicht länger als bevorstehend und keine weiteren Unterbrechungen oder Reaktionen auf diesen Effekt können ausgelöst werden.

Siehe auch: „Ansonsten", Aufheben, Ausgelöste Fähigkeit, Fähigkeit, Unterbrechung, Veränderungseffekte, „Würden"

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.

- Das Schlüsselwort Erstschlag entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Reaktion (Held)**: Nachdem dieser Scherge einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, greift er den Spieler an."
- Falls ein Scherge mit dem Schlüsselwort Erstschlag aufgedeckt wird, wird das Schlüsselwort abgehandelt, nachdem alle „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten auf dem Schergen abgehandelt worden sind.

Siehe auch: Angriff (Gegner-Aktivierung), Aufdecken, 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.
- Der „Erzfeind-Scherge" einer bestimmten Identität ist der Scherge, der zum Erzfeind-Begegnungsset dieser Identität gehört.
  - Falls eine Erzfeind-Begegnungsset mehrere Schergen hat, wird der „Erzfeind-Scherge" mit einem aufgedruckten kursiven Text auf 1 oder mehreren Schergen angezeigt.
- Der „Erzfeind-Nebenplan" einer Identität ist der Nebenplan, der zum Erzfeind-Begegnungsset dieser Identität gehört.

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.

- „**Erzwungene Unterbrechung**"- und „**Erzwungene Reaktion**"-Fähigkeiten müssen abgehandelt werden, sobald ihre Auslösebedingung eintritt.
- „**Erzwungene Aktion**"-Fähigkeiten können zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgelöst werden, zu dem auch eine nicht-erzwungene Aktionsfähigkeit ausgelöst werden kann. Sie müssen jedoch abgehandelt sein, bevor die Spielerphase enden kann.
- Falls eine erzwungene Fähigkeit 1 oder mehr Ziele erfordert, und es nicht mindestens 1 gültiges Ziel gibt, wird sie nicht eingeleitet.
  - Sämtliche Kosten, die hätten bezahlt werden müssen, um die Fähigkeit einzuleiten, werden nicht bezahlt.
- 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: Aktion, Ausgelöste Fähigkeit, Ziel

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.
- Gibt eine Fähigkeit 1 oder mehr Ziele an, kann die Fähigkeit nur eingeleitet werden, falls sie mindestens 1 gültiges Ziel hat. *(Beispiel: Eine Fähigkeit mit dem Text „Füge einem Schergen 5 Schaden zu" kann nicht eingeleitet werden, falls keine Schergen im Spiel sind.)*
  - *Beispiele für mögliche Ziele können unter anderem sein: „der Schurke", „ein Scherge", „ein Gegner", „ein Plan", „ein Held", „ein Verbündeter", „ein Charakter", „ein Spieler", „du", „eine Karte".*
- 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 Aktion**"-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. Auf Begegnungskarten kann eine solche Fähigkeit jeder Spieler verwenden, mit folgenden Ausnahmen:
  - Nur der Spieler, der eine Spielerkarte kontrolliert, an den ein Anhang mit dem Wort „du" oder „dein" angehängt ist, kann Fähigkeiten auf dem Anhang auslösen oder Kosten darauf bezahlen.
  - Nur der Spieler mit einer Verpflichtung in seiner Spielzone kann Fähigkeiten auf der Verpflichtung auslösen oder Kosten darauf bezahlen.

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.

- 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.

Gleichzeitiger Timing-Vorrang – Manche Fähigkeiten haben zeitlichen Vorrang vor anderen Fähigkeiten. Der zeitliche Vorrang von Fähigkeiten mit derselben Auslösebedingung hat folgende Reihenfolge:

1. Konstante Fähigkeiten, verzögerte Effekte und andauernde Effekte
2. Unterbrechungen
   a. „**Erzwungene Unterbrechung**"-Fähigkeiten von Statuskarten
   b. „**Erzwungene Unterbrechung**"-Fähigkeiten
   c. „**Unterbrechung**"-Fähigkeiten
3. „**Boost**"- und „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten
4. Reaktionen
   a. „**Erzwungene Reaktion**"-Fähigkeiten
   b. „**Reaktion**"-Fähigkeiten
5. Folgeschaden

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

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 folgende Umstände überprüft werden:

1. Falls eine Karte gespielt wird, legt der Spieler die Karte offen vor sich auf den Tisch. *(Diese Karte ist nicht im Spiel.)*
2. Spieleinschränkungen überprüfen: Kann die Karte zu diesem Zeitpunkt gespielt bzw. die Fähigkeit eingeleitet werden?
   - Falls die Karte 1 oder mehr Ziele angibt, wird überprüft, dass es mindestens 1 gültiges Ziel gibt. Falls es für die Karte oder die Fähigkeit nicht mindestens 1 gültiges Ziel gibt, kann die Karte nicht gespielt oder die Fähigkeit nicht eingeleitet werden.
   - Falls die Karte oder Fähigkeit eine bestimmte Gestalt voraussetzt *(z. B. „Nur Heldengestalt" oder „**Held – Aktion**")*, wird jetzt die Gestalt des Spielers, der die Karte spielt oder die Fähigkeit einleitet, überprüft.
3. Kosten bestimmen: Können die Kosten zum Spielen der Karte bzw. zum Einleiten der Fähigkeit unter Berücksichtigung von Modifikatoren bezahlt werden?
   - Falls eine Karte Ressourcenkosten von X hat, wählt der Spieler, der die Karte spielt, in diesem Schritt den Wert von X

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

4. Alle Modifikatoren auf die Kosten werden angewendet.
5. Die Kosten werden bezahlt. Falls dieser Schritt erreicht wird und die Kosten nicht bezahlt werden können, wird dieser Prozess ohne Bezahlung irgendwelcher Kosten abgebrochen.
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 im vorherigen Schritt 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, Ziel

FERNKAMPF

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

- Das Schlüsselwort Fernkampf entspricht der folgenden Fähigkeit: „Dieser Angriff ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung."

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

FINDEN

Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Karte zu finden, durchsucht er jede Spielzone, in der er diese Karte finden könnte *(Spielbereich, Zone beiseitegelegter Karten, Spielerdeck, Ablagestapel, Begegnungsdeck usw.)*.

- Die Spieler sollten nicht unnötigerweise Spielzonen durchsuchen, wenn sie wissen, wo sie die gesuchte Karte finden können.
- Alle Spielzonen dürfen durchsucht werden, wenn eine „Finden"-Anweisung abgehandelt wird, mit folgenden Ausnahmen:
  - Verdeckte Begegnungskarten in Spielzonen die sich im Spiel befinden *(unabhängig davon, ob sich diese Karte selbst im Spiel befindet). (Dazu gehören beispielsweise Begegnungskarten, die Spielern zugeteilt sind oder Boost-Karten, die Charakteren gegeben wurden.)*
  - Siegpunktestapel
  - Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden
- Falls ein Spieler angewiesen wird, einen Schergen zu „finden und aufzudecken", der sich schon im Spiel befindet, verwickelt der Spieler ihn in einen Kampf und handelt jedes Schlüsselwort bzw. jede ausgelöste Fähigkeit ab, das/die daraus resultiert, dass der Scherge aufgedeckt wird *(wie z. B: die „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeit des Schergen)*.
  - Der Scherge behält alle angehängten Karten und Marker auf sich.
  - Der Scherge gilt **nicht**, als wäre er ins Spiel gekommen.

- Der Scherge gilt, als hätte er den Spieler in einen Kampf verwickelt, außer er war schon zuvor im Kampf mit dem Spieler.

Siehe auch: Aus dem Spiel entfernt, Durchsuchen, Siegpunktestapel

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.
- Falls das Ziel einer Basiskraft eines Verbündeten das Spiel verlässt, bevor der Verbündete Schaden in Höhe seines ANG zufügen konnte oder bevor er Bedrohung in Höhe seines WID entfernen konnte, nimmt der Verbündete keinen Folgeschaden (*aber er wird dennoch erschöpft*).
  - Der Verbündete gilt im Bezug auf andere Fähigkeiten nicht, als hätte er angegriffen oder Widerstand geleistet.
  - *Beispiel: Iron Fists (Doctor Strange, 14) Fähigkeit lautet: „**Unterbrechung:** Sobald Iron Fist einen Gegner angreift, entferne 1 Mystikmarker von ihm → betäube den Gegner und füge ihm 1 Schaden zu." Falls dieser Effekt den Gegner, den Iron Fist angreift, besiegt, hört der Basisangriff genau dann auf, wenn das Ziel das Spiel verlässt. Deshalb nimmt Iron Fist keinen Folgeschaden.*

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

„FÜR JEDE/JEDEN/JEDES"

„Für jede/jeden/jedes" zeigt einen Effekt an, der anhand der Anzahl eines bestimmten zählbaren Spielelements wiederholt wird.

- Falls ein Effekt mit „für jede/jeden/jedes" ein Ziel benötigt, wird der Effekt auf ein einziges Ziel angewendet, es sei denn, in der Anweisung des Effekts befindet sich der Begriff „wählen".
  - *Beispiel: Ein Effekt mit dem Text „Entferne für jeden Verrat, den du dir auf diese Weise angesehen hast, 1 Bedrohung von einem Plan" entfernt von einem einzigen Plan die Bedrohung. Dagegen erlaubt dir der Effekt mit dem Text „Wähle für jedes Upgrade unter deiner Kontrolle einen Schergen und füge ihm 2 Schaden zu" für jedes Upgrade unter deiner Kontrolle einen anderen Gegner zu wählen.*
- Falls ein Effekt mit „für jede/jeden/jedes" und ohne „wählen" anweist, Schaden zuzufügen oder Bedrohung zu entfernen, gilt der zugefügte Schaden bzw. die entfernte Bedrohung als 1 Instanz.
- Falls ein Effekt mit „für jede/jeden/jedes" eine Anweisung mit der Formulierung „wählen" hat, gilt jede Wiederholung des Effekts als eigene Instanz, auch wenn dasselbe Ziel mehrmals gewählt wird.
  - Der Spielzustand wird nach jeder Instanz aktualisiert *(wenn beispielsweise ein Scherge oder Nebenplan besiegt wird).*
  - Nach jeder Instanz können Reaktionen ausgelöst werden.
  - *Beispiel: Falls ein Spieler mit einem Schergen mit dem Merkmal Wache in einen Kampf verwickelt ist und er einen Effekt mit dem Text „für jede Ressource, die du auf diese Weise ausgegeben hast, wähle einen Gegner und füge ihm 2 Schaden zu" verwendet, so kann er den Wache-Schergen mit 1 Instanz aus 2 Schaden besiegen, was den Schurken zu einem gültigen Ziel für weitere Instanzen dieses Effekts macht. Der Spieler könnte auch nach jeder Instanz einen Reaktionsfähigkeit mit dem Text „nachdem du einem Gegner Schaden zugefügt hast"auslösen.*
- Falls eine andere Fähigkeit einen „Für jede/jeden/jedes"-Effekt modifiziert, dann wird der Modifikator auf jede der Instanzen angewendet. *(Beispiel: Klingenwirbel (Psylocke, 4) ist ein Ereignis mit dem Text: „Wähle für jedes Psi-Katana unter deiner Kontrolle einen Gegner und füge ihm 2 Schaden zu." Falls das Ereignis durch einen anderen Effekt mit dem Text „Das Ereignis fügt 1 zusätzlichen Schaden zu" modifiziert wird, fügt Klingenwirbel jedem gewählten Gegner 3 Schaden zu.)*

Siehe auch: Fähigkeit, Ziel

GEDANKENSTRICH (ALS WERT)

Ein Wert kann nicht verwendet werden, wenn ein Gedankenstrich (–) als Wert angegeben ist.

- Falls eine Karte als Kostenwert einen Gedankenstrich (–) hat, kann die Karte nicht gespielt werden und kann nur auf andere Weise ins Spiel kommen.
- Falls die Kraft eines Charakters (ANG, ERH, PLA, VER 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 einen Wert mit einem Gedankenstrich (–) bezieht, wird dieser Wert als unmodifizierbare Null behandelt. (*Beispiel: Falls eine Fähigkeit „den Gegner mit dem niedrigsten PLA-Wert" zum Ziel hat, dann gilt ein Gegner mit einem Gedankenstrich als PLA-Wert, als hätte er den gleichen PLA-Wert wie ein Gegner mit einem PLA-Wert von 0.)*

Siehe auch: Basiskraft, Nicht-numerische Variable

GEFAHRENSYMBOL (✚)

Für jede Karte im Spiel mit dem Gefahrensymbol wird im „Begegnungskarten zuteilen"-Schritt der Schurkenphase einem Spieler 1 zusätzliche Begegnungskarte zugeteilt *(nicht 1 Karte pro Spieler).* Die zusätzlichen Karten werden in Spielerreihenfolge zugeteilt *(die erste zusätzliche Karte an den Startspieler, die zweite an den zweiten Spieler usw.).*

- Jedes Gefahrensymbol entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Teile im ‚Begegnungskarten zuteilen'-Schritt der Schurkenphase 1 zusätzliche Begegnungskarte zu. Zusätzliche Begegnungskarten von Gefahrensymbolen werden in Spielerreihenfolge zugeteilt."

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, Spielelement

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 ( ) ist einer der vier Ressourcentypen.

- Geist-Ressourcen können ausgegeben werden, um die Ressourcenkosten von Karten und Fähigkeiten 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

GEKENNZEICHNETE FÄHIGKEIT

Eine gekennzeichnete Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die durch einen fett gedruckten Auslöser-Text angezeigt wird, gefolgt von einem Wort in Klammern, das die Fähigkeit entweder als Angriff, Verteidigung und/oder Widerstand kennzeichnet.

- Die Identität eines Spielers, der eine gekennzeichnete Fähigkeit verwendet, wird so behandelt, als führe sie den gekennzeichneten Effekt durch, sobald die Abhandlung der gekennzeichneten Fähigkeit beginnt *(nachdem die Kosten bezahlt wurden).*
- Sobald ein Spieler eine Fähigkeit abhandelt, die mit *„(Angriff)"* gekennzeichnet ist, gilt die Fähigkeit als ein Angriff, den die Identität des Spielers durchführt.
- Sobald ein Spieler eine Fähigkeit abhandelt, die mit *„(Verteidigung)"* gekennzeichnet ist, gilt die Fähigkeit als eine Verteidigung, welche die Identität des Spielers durchführt.
  - Wenn eine solche Fähigkeit während eines Angriffs eingeleitet wird, wird die Identität des Spielers der Verteidiger des Angriffs.
- Sobald ein Spieler eine Fähigkeit abhandelt, die mit *„(Widerstand)"* gekennzeichnet ist, gilt die Fähigkeit als ein Widerstandleisten, das die Identität des Spielers durchführt.
- Sobald ein Spieler eine Fähigkeit mit mehreren Kennzeichnungen abhandelt, gilt die Fähigkeit als jede dieser gekennzeichneten Fähigkeiten, die alle von der Identität des Spielers durchgeführt werden.
- Falls ein Spieler eine gekennzeichnete Fähigkeit auslöst, solange seine Identität 1 oder mehr Statuskarten hat, die auch nur eine der gekennzeichneten Fähigkeiten aufhebt, wird die gesamte Fähigkeit *(mit Ausnahme der Kosten)* aufgehoben.
  - Die Identität gilt dann nicht, als hätte sie angegriffen, verteidigt oder Widerstand geleistet.
  - Jede Statuskarte auf der Identität eines Spielers, die eine der gekennzeichneten Fähigkeiten aufhebt, wird entfernt, sobald die Fähigkeit aufgehoben wird. *Beispiel: Eine Fähigkeit mit der Kennzeichnung „(Angriff/Widerstand)" würde sowohl eine Verwirrt- also auch eine Betäubt-Statuskarte von der Identität des Spielers entfernen, der die Fähigkeit ausgelöst hat.*

Siehe auch: Angriff (Spielerfähigkeitstyp), Verteidigen, Widerstand leisten

GESTÄHLT

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

- Das Schlüsselwort Gestählt entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Dieser Charakter kann keine Betäubt- oder Verwirrt-Statuskarten haben."
- 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, angehängte Karten, untergeschobene Karten 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.
- Karten mit dem Schlüsselwort „[Art]-Gestalt" verleihen einer Identität einzigartige Gestalten.
  - 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.
- Karten mit dem Text „Nur in [Art]-Gestalt" können nur von dem Spieler gespielt werden oder ins Spiel gebracht werden, dessen Identität sich in der angegebenen Gestalt befindet. *Beispiel: Das Upgrade Unbändige Rage (Hulk, 9) hat den Text: „Nur in Heldengestalt." Der Spieler darf diese Karte nur spielen, wenn er in seiner Heldengestalt ist.*

Siehe auch: Identität, Schlüsselwörter, Umdrehen

GEWINNEN, DAS SPIEL GEWINNEN

Falls der letzte Schurkenabschnitt besiegt ist, gewinnen die Spieler das Spiel. Wird der letzte Abschnitt des Hauptplandecks vollendet, gewinnt der Schurke das Spiel.

- Manche Szenarien weisen alternative Bedingungen auf, wie ein Szenario gewonnen oder verloren werden kann. Wird eine solche Bedingung erfüllt, haben die Spieler dementsprechend gewonnen bzw. verloren.
  - Alternative Bedingungen, wie das Szenario gewonnen oder verloren werden kann, können nicht entfernt oder aufgehoben werden.

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, „Jeder Spieler", Startspieler

GÜLTIGES ZIEL

Siehe: Ziel

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.

- Sobald ein Spieler auf sein Handlimit nachzieht, zieht er nacheinander Karten und überprüft nach jeder gezogenen Karte, ob sein Handlimit erreicht ist.

Siehe auch: Ende der Spielerphase, Modifikatoren

HAUPTPLAN, HAUPTPLANDECK

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

- 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.
- Falls die Menge an Bedrohung auf einem Hauptplan gleich oder größer als deren Ziel-Bedrohungswert ist, ist der Hauptplan vollendet und das Hauptplandeck rückt vor.
  - **Falls der Schurke den letzten Abschnitt des Hauptplandecks vollendet, gewinnt der Schurke das Spiel.**
  - Falls der Hauptplan auf andere Weise als durch das Ansammeln von Bedrohung mindestens in Höhe seines Ziel-Bedrohungswertes vorrückt, gilt der Hauptplan als **nicht** vollendet.
- Sobald das Hauptplandeck vorrückt, werden die folgenden Schritte durchgeführt:
  1. Die oberste Hauptplankarte wird aus dem Spiel entfernt. Alle Marker (außer Beschleunigungsmarker) auf dem Plan werden in den Markervorrat zurückgelegt und alle an den Plan angehängten Karten werden abgelegt.
  2. Alle „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten auf der A-Seite der neuen obersten Karte im Hauptplandeck werden abgehandelt.
  3. Die oberste Karte des Hauptplandecks wird auf ihre B-Seite umgedreht, Bedrohung wird in Höhe der Start-Bedrohung auf der Karte platziert und alle „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten auf der B-Seite werden abgehandelt.
- 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 entfernt, 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.
- Effekte, die Schaden von einem Charakter verschieben, gelten als Heilungseffekt für den Charakter.

Siehe auch: Identität, Lebenspunkte, Scherge Schurke, Verbündeter

HELD, HELDENGESTALT

Siehe: Gestalt, Identität

HELDENHAFTER MODUS

Siehe: Spielmodi

HINDERNIS X

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X kommt mit X Bedrohung auf der Karte ins Spiel. *(X ist der Wert, der hinter dem Schlüsselwort angegeben ist.)*

- Das Schlüsselwort Hindernis X entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Diese Karte kommt mit X Bedrohung darauf ins Spiel."
- Diese Bedrohung gilt zusätzlich zu jeglicher Bedrohung, mit der die Karte normalerweise ins Spiel kommt, z. B. die Start-Bedrohung eines Nebenplans.

Siehe auch: Aufdecken, Bedrohung, Erinnerungstext, Ins Spiel kommen, 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 Identitätssymbol in der unteren rechten Ecke der Karte zu erkennen.
  - Identitätskarten sind identitätsspezifische Karten.

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

IGNORIEREN

Eine Fähigkeit, die eine Fähigkeit, ein Symbol oder Kosten ignoriert, behandelt diese Fähigkeit, dieses Symbol oder diese Kosten als nicht aktiv oder vorhanden, solange die Fähigkeit abgehandelt wird.

- Sobald eine Karte mit dem Text „ignoriere [dabei] ihre Ressourcenkosten" gespielt wird, werden für diese Karte keine Ressourcen gezahlt. Bezogen auf Karteneffekte gilt diese Karte als gespielt, wobei 0 Ressourcen als Kosten bezahlt wurden.

Siehe auch: Bedingung (Ressourcen), Fähigkeit, Kosten, Symbole

IM KAMPF, IN EINEN KAMPF VERWICKELN

Sobald ein Scherge in der Spielzone eines Spielers ins Spiel kommt, 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-, Vorteils- und 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-, Umgebung- und 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.
- Verdeckte Karten, die an Karten im Spiel angehängt sind, 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.
- Sämtlicher indirekter Schaden aus einer einzigen Quelle muss zuerst zugewiesen werden, bevor er dann gleichzeitig abgehandelt wird.
  - 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.
  - Einem Charakter mit einer Zäh-Statuskarte kann so viel indirekter Schaden zugewiesen werden, wie er noch verbleibende Lebenspunkte hat. Sämtlicher ihm so zugewiesener Schaden wird durch seine Zäh-Statuskarte verhindert.
- Charakteren, die keinen Schaden nehmen können, kann kein indirekter Schaden zugewiesen werden.
  - Falls indirekter Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, keinem Charakter, den der Spieler kontrolliert, zugewiesen werden kann, wird der Schaden ignoriert.
- 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).*
  - Nur der verteidigende Charakter oder bei einem unverteidigten Angriff die angegriffene Identität eines Spielers gilt als angegriffen, auch wenn anderen Charakteren ein Teil des indirekten Schadens oder auch sämtlicher indirekter Schaden zugewiesen wurde.

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

„JEDER SPIELER"

Sobald jeder Spieler (manchmal auch als „alle Spieler" bezeichnet) angewiesen wird, einen Effekt abzuhandeln, handelt jeder Spieler diesen Effekt nacheinander ab.

- Falls der Effekt nicht angibt, in welcher Reihenfolge die Spieler den Effekt abhandeln sollen, entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge.
- Falls ein Spieler den Effekt nicht vollständig abhandeln kann, handelt er so viel wie möglich davon ab. *(Beispiel: Falls jeder Spieler angewiesen wird, eine bestimmte Anzahl an Karten vom Begegnungsdeck abzulegen, und das Deck beim Ablegen eines Spielers leer wird, hört er auf, weiter Karten abzulegen. Nachdem der Ablagestapel zum neunen Begegnungsdeck gemischt worden ist und ein Beschleunigungsmarker neben dem Hauptplan platziert worden ist, machen die anderen mit dem Ablagen der karten weiter.)*

Siehe: Spieler, Wählen (Spielelement)

„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.
  - Sobald eine Karte, die eine Joker-Ressource erzeugt, ihre Ressourcen verdoppelt bekommt, kann jede dieser Joker-Ressourcen für einen anderen Ressourcentyp verwendet werden.
- 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

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

„KANN NICHT", „KÖNNEN NICHT"

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

- Falls zwei Fähigkeiten in Konflikt stehen, hat die Fähigkeit Vorrang, die den Begriff „kann nicht" bzw. „können nicht" hat (in Einzelfällen auch „können kein").
- Falls zwei Regeln in Konflikt stehen, hat die Regel Vorrang, die den Begriff „kann nicht" bzw. „können nicht" hat (in Einzelfällen auch „können kein").
- Eine Fähigkeit kann aufgrund der Goldenen Regeln eine Regel mit den Begriff „kann nicht" bzw. „können nicht" überschreiben.

Siehe auch: Die Goldenen Regeln auf S. 2, Ziel

KARTEN SPIELEN

Siehe: Fähigkeiten einleiten

KARTEN ZIEHEN, ZIEHEN

Falls ein Spieler angewiesen wird, 1 oder mehr Karten zu ziehen, zieht er diese Karten nacheinander oben von seinem Deck.

- 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, Spieler-Nebenplan, 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.
- Karten, die an eine Karte angehängt sind, die ihren Typ ändert, bleiben an sie angehängt, jedoch bleiben nur jene Fähigkeiten aktiv, die sich auf den neuen Kartentyp beziehen. *(Beispiel: Falls der Kartentyp einer Karte von Verbündeter zu Scherge ändert, würde ein an sie angehängtes Upgrade mit dem Text „der Verbündete mit diesem Upgrade bekommt +1 ANG" dem in einen Schergen verwandelten Verbündeten nicht mehr mit dem Angriffsbonus versehen. Dagegen würde ein Anhang mit dem Text „der Charakter mit diesem Anhang kann nicht angreifen" immer noch wirken, weil Schergen auch Charaktere sind.)*
  - Ein Verbündeter, der zu einem Schergen geändert wurde, verwickelt den Spieler, der ihn kontrolliert, in einen Kampf und nimmt keinen Folgeschaden, nachdem er angegriffen oder den Plan vorangetrieben hat.
  - Sobald ein Spieler einen Schergen in einen Verbündeten ändert, übernimmt er die Kontrolle über den Verbündeten.

Siehe auch: Anhang, Begegnungskarte, Ereignis, Hauptplan, Identität, Nebenplan, Ressource, Scherge, Schurke, Spielerkarte, Spieler-Nebenplan, 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, Schutz und/oder 'Pool 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 (👊)

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".
  - Text, der den Timing-Auslöser einer Unterbrechung oder Reaktion angibt, der vor dem Kosten-Pfeilsymbol steht, gilt nicht als Teil der Kosten.
- Ressourcenkosten mit dem „Pro Spieler"-Symbol (👤) werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert, die das Szenario gemeinsam **begonnen** haben.
  - Falls die Kosten mit einem „Pro Spieler"-Symbol gesenkt werden, werden die Gesamtkosten der Karte gesenkt, nicht der Wert, bevor er mit der Anzahl der Spieler multipliziert wird.
- Um die Ressourcenkosten zu bezahlen, gibt ein Spieler Ressourcen aus, die er durch das Ablagen von Karten von seiner Hand oder durch das Verwenden von „**Ressource**"-Kartenfähigkeiten erzeugt.
  - Ressourcen, die erzeugt werden, um für das Bezahlen von einer Fähigkeiten auf einer Karte zu bezahlen, werden so behandelt, als wären sie für diese Karte bezahlt worden.
- Solange ein Spieler Kosten bezahlt, darf er Ressourcen erzeugen, die über die angegebenen Kosten hinausgehen.
  - Erzeugte Ressourcen, die über die angegebenen Kosten hinausgehen, gelten als zu viel bezahlte Kosten und gelten für die Kosten nicht als bezahlt.
  - Alle Ressourcen, die über die angegeben 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.
  - Ein Spieler, der Ressourcen zum Bezahlen solcher Kosten erzeugt, wählt, wie er diese Ressourcen auf die Kosten aufteilt. *(Beispiel: Ein Spieler, der die Kosten für eine Ereigniskarte mit Ressourcenkosten von 1 und der Fähigkeit mit dem Text: „***Held – Aktion***: Gib X 👊-Ressourcen aus → …" bezahlt, kann eine Ressourcenkarte ausgeben, die 👊👊-Ressourcen generiert, um 1 👊 zum Bezahlen der Ressourcenkosten und 1 👊 zum Bezahlen der Kosten vor dem Pfeil zu verwenden.)*
- Die Kosten einer Fähigkeit können nicht bezahlt werden, falls der Effekt einer Fähigkeit 1 oder mehr Ziele erfordert, und es nicht mindestens 1 gültiges Ziel gibt.
- Solange ein Spieler Kosten bezahlt, muss er die Kosten mit Karten und/oder Spielelementen bezahlen, die er kontrolliert.
  - Falls die Kosten das Wort „wählen" verwenden, darf der Spieler Ziele wählen, die er nicht kontrolliert.
  - Falls die Kosten eine „befreundete" Karte zum Ziel haben, darf der Spieler Ziele wählen, die er nicht 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.
- Kosten, die „eine beliebige Anzahl" Spielelemente oder „bis zu" einer bestimmten Anzahl Spielelemente erfordern, benötigen mindestens 1 der geforderten Spielelemente.
- 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.
- Falls das Zufügen von Schaden Kosten sind, gelten die Kosten als bezahlt, auch wenn Teile des Schadens oder sämtlicher Schaden davon verhindert wird.
- Falls das Nehmen von Schaden Kosten sind, gelten die Kosten nicht als bezahlt, wenn nicht sämtlicher Schaden genommen wurde. *(Falls beliebiger Schaden davon verhindert wird, gelten die Kosten als nicht bezahlt.)*

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

KOSTEN-PFEILSYMBOL (→)

Ein Kosten-Pfeilsymbol (→) in einem Fähigkeitstext trennt die Kosten von einem Effekt im folgenden Format: „bezahle die Kosten → 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.

- Reaktionen auf den Text vor dem Kosten-Pfeilsymbol werden abgehandelt, bevor der Text nach dem Pfeilsymbol abgehandelt wird.

Siehe auch: Kosten, Symbol

KRISENSYMBOL (⚠)

Solange mindestens ein Krisensymbol im Spiel ist, kann durch Spielerkarten keine Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden.

- Jedes Krisensymbol entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Spielerkarten können keine Bedrohung vom Hauptplan entfernen."

- Fähigkeiten auf Begegnungskarten sind vom Krisensymbol nicht betroffen.

Siehe auch: Bedrohung, Hauptplan, Nebenplan

KURZZEITIG

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Kurzzeitig muss am Ende der Runde aus dem Spiel abgelegt werden.

- Das Schlüsselwort Kurzzeitig entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald die Runde endet, lege diese Karte aus dem Spiel ab."

Siehe auch: Schlüsselwörter

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 Formulierung „Anfangswert an Lebenspunkten" bezieht sich auf den aufgedruckten Lebenspunktewert einer Identität.
- 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.
  - Sobald der Effekt einer Fähigkeit, die anweist, dass eine Identität oder ein Schurke „+X Lebenspunkte bekommt", aktiv wird, wird der Lebenspunktezähler um X erhöht. Falls die Fähigkeit später nicht mehr aktiv ist, wird der Lebenspunktezähler um X gesenkt.
- 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.
  - Falls der Effekt einer Fähigkeit, die anweist, dass ein Verbündeter oder Scherge „+X Lebenspunkte bekommt", nicht mehr aktiv ist und dazu führt, dass der Verbündete bzw. Schurke mindestens so viel Schaden auf sich hat, wie er Lebenspunkte hat, dann wird der Verbündete bzw. Scherge besiegt.

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, Besiegt, Erlittener Schaden, Heilen, Identität, Maximale Lebenspunkte, Modifikatoren, Schaden, Scherge, Schurke, Schurke wird besiegt, Verbleibende Lebenspunkte, Verbündeter

LEERES DECK (KEINE KARTEN MEHR)

Siehe: Begegnungsdeck, Spielerdeck

MARKER

Siehe: Universalmarker

MAX., MAXIMUM, MAXIMAL

Die Worte „Maximum" und „maximal" sowie die Abkürzung „Max." legen ein Maximum für alle Exemplare einer Karte *(nach Name)* für alle Spieler fest.

- „Max. X pro [Zeitraum]" legt fest, wie oft Exemplare dieser Karte während des festgelegten Zeitraums maximal gespielt werden dürfen.
  - Falls eine Karte 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.
  - Ein Spieler kann nicht die Kontrolle über ein anderes Exemplar einer „Max. 1 pro Spieler"-Karte übernehmen, die er bereits kontrolliert.
- „Max. 1 pro [Spielelement]" beschränkt die Anzahl der Exemplare dieser Karte, die an jedes bestimmte Spielelement angehängt werden darf. *(Beispiel: An einen Verbündeten kann maximal 1 Exemplar einer Karte mit dem Text „Max. 1 pro Verbündeten" angehängt werden.)*
- „Max. 1 pro [Instanz]" beschränkt, wie oft eine Fähigkeit durch eine einzige Instanz eines auslösenden Effekts auf allen Exemplaren einer Karte mit dieser Beschränkung ausgelöst werden kann. *(Beispiel: Nur 1 Karte mit der Fähigkeit mit dem Text „Max. 1 pro Ereignis" kann pro gespieltem Ereignis ausgelöst werden.)*
- Die Angabe in Klammern „(bis zum einem Maximum von [Wert])" innerhalb einer Fähigkeit legt fest, wie hoch ein bestimmter Wert für die Dauer der Fähigkeit maximal sein darf.

Siehe auch: Aufheben, Nur, 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, 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.

- Das „Pro Spieler"-Symbol (👤) gilt nicht als Modifikator und wird angewendet, bevor Modifikatoren angewendet werden.
- 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.
- 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.
- Wenn ein Gedankenstrich (–) als Wert angegeben ist, kann er nicht modifiziert werden.

Siehe auch: Aufgedruckt, Basiswert, Gedankenstrich (als Wert)

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

Sobald eine Begegnungskarte mit dem Schlüsselwort Nachrüsten aufgedeckt wird, teilt sich der Spieler, der die Karte abhandelt, eine verdeckte Begegnungskarte oben vom Begegnungsdeck zu.

- Das Schlüsselwort Nachrüsten entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Sobald aufgedeckt**: Teile dir selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zu."
- Die Abhandlung der ursprünglichen Karte sowie alle Reaktionsfähigkeiten, die durch das Aufdecken der Karte ausgelöst werden, müssen 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 für eine nicht-numerische Variable *(z. B. ein Buchstabe oder ein anderes Symbol)* 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. Falls die Variable nicht definiert wird *(wenn z. B. die definierende Variable als leer behandelt wird)*, wird diese Variable behandelt, als wäre sie 0 (null).

- 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 ein Verbündeter durch einen Angriff mit dem Schlüsselwort Overkill besiegt wird, wird der Identität des Spielers, der den Verbündeten kontrolliert, der Schaden zugefügt, der über die Lebenspunkte des Verbündeten hinausgeht.

Falls ein Scherge durch einen Angriff mit dem Schlüsselwort Overkill besiegt wird, wird dem Schurken der Schaden zugefügt, der über die Lebenspunkte des Schergen hinausgeht.

- Das Schlüsselwort Overkill entspricht der folgenden Fähigkeit: „Falls dieser Angriff einen Verbündeten besiegt, füge den Schaden, der über seine Lebenspunkte hinausgeht, der Identität des Spielers zu, der den Verbündeten kontrolliert. Falls dieser Angriff einen Schergen besiegt, füge den Schaden, der über seine Lebenspunkte hinausgeht, dem Schurken zu."
- Schaden, der einem Schurken oder einer Identität durch das Schlüsselwort Overkill zugefügt wird, gilt zwar als Schaden durch einen Angriff, ist aber kein Angriff gegen jenen Charakter selbst.
- 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.
- Falls überschüssiger Schaden von einem Angriff mit Overkill verhindert wird, wird dieser Schaden **nicht** der Identität oder dem Schurken zugefügt.

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.

- Das Schlüsselwort Patrouille entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Der Spieler im Kampf mit diesem Schergen kann keinen Widerstand gegen den Hauptplan 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 drei verschiedene Kartentypen: Hauptplan, Spieler-Nebenplan 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, Spieler-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:

1. 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 und in der Reihenfolge ihrer Zuteilung abgehandelt, indem Folgendes durchgeführt wird:
   a. Die Boost-Karte wird umgedreht.
   b. Es werden alle „**Boost**"-Effekte abgehandelt, die durch das Stern-Symbol im Boost-Feld angegeben werden. *(Alle anderen Fähigkeiten auf der Boost-Karte werden ignoriert.)*
   c. Der PLA-Wert des Gegners wird für jedes Boost-Symbol auf der Karte um 1 erhöht.
   d. Die Boost-Karte wird abgelegt.
   e. Falls der Gegner noch weitere Boost-Karten hat, werden diese Schritte mit der nächsten Boost-Karte wiederholt.
3. Es wird Bedrohung in Höhe des modifizierten PLA-Wertes des Gegners, der den Plan vorantreibt, auf dem Hauptplan platziert.

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

„PRO SPIELER"-SYMBOL (👤)

Das 👤-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, Modifikatoren, Symbole

REAKTION

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

- Ein Spieler kann Reaktionsfähigkeiten nur auf Karten auslösen, die er kontrolliert, oder auf Begegnungskarten.
  - Ein Spieler keine Reaktionsfähigkeiten auf Verpflichtungskarten in Spielzonen anderer Spieler auslösen.
- Mehrere Reaktionen dürfen durch dieselbe Auslösebedingung ausgelöst werden, aber jede Reaktion kann nur ein Mal pro Eintreten der Auslösebedingung ausgelöst werden.
  - Mehrere Exemplare einer Karte mit einer Reaktion dürfen aufgrund derselben Auslösebedingung ausgelöst werden.
- Falls ein einzelner Effekt dazu führt, dass mehrere Auslösebedingungen auftreten, dann können die Reaktionen zu jeder dieser Auslösebedingungen in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden. *(Beispiel: Falls ein Angriff sowohl eine „Nachdem du angegriffen hast"- also auch eine „Nachdem du […] besiegt hast"-Reaktion auslöst, können diese Reaktionen in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.)*
- Haben alle Spieler entschieden, dass sie keine *(weiteren)* Reaktionen auf eine Auslösebedingung abhandeln wollen, können *(weitere)* Reaktionen auf diese Instanz der Auslösebedingung nicht mehr verwendet werden.

Siehe auch: Ausgelöste Fähigkeit, Auslösebedingung, 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.
  - Eine Ressourcenfähigkeit, die nur eine Ressource eines bestimmten Typs erzeugt, kann nicht ausgeöst werden, wenn für Kosten bezahlt wird, die nicht diesem Typ entsprechen. *(Beispiel: Eine Ressourcenfähigkeit, die eine Ressource für eine Aspektkarte erzeugt, kann nicht ausgelöst werden, um für eine Nicht-Aspektkarte 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

RESSOURCENTYP

Siehe: Ressource

RUNDENSTRUKTUR

Siehe: 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.
- Sobald einem Charakter Schaden zugefügt wird, nimmt der Charakter Schaden.
  - Sobald die Menge an Schaden, die ein Effekt zufügt, modifiziert wird, wird auch die Menge an Schaden, die der Charakter nimmt, gleichermaßen modifiziert.

- Sobald die Menge an Schaden, die ein Charakter nimmt, modifiziert wird *(z. B. durch das Verhindern von Schaden)*, wird die Menge an Schaden die zugefügt wird, **nicht** modifiziert.
- Die Reihenfolge bei der Abhandlung von Effekten, die sich um das Zufügen und Nehmen von Schaden drehen, ist wie folgt:
  1. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald [Charakter] eine beliebige Menge an Schaden zufügen/zugefügt würde …"
  2. Zäh-Statuskarten
  3. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald [Charakter] eine beliebige Menge an Schaden nehmen würde …"
  4. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald [Charakter] eine beliebige Menge an Schaden nimmt …"
  5. Platzierung des Schadens auf dem Charakter
  6. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald [Charakter] besiegt werden würde …"
  7. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald [Charakter] besiegt wird …" (inklusive „**Sobald besiegt**"-Fähigkeiten)
  8. Ablegen des besiegten Charakters
  9. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem [Charakter] eine beliebige Menge an Schaden zugefügt/genommen hat …" oder „nachdem [Charakter] besiegt worden ist …" oder nachdem [Charakter] … besiegt hat …"

Siehe auch: Besiegt, Indirekter Schaden, Lebenspunkte, Materialbeschränkung (Seite 2), Verhindern, Verschieben, Zäh

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.

- Falls eine Karte mehrere Instanzen eines Schlüsselworts erhält, hat jede zusätzliche Instanz keinen Effekt, es sei denn, dass dem Schlüsselwort eine Zahl folgt *(z. B. Hindernis X oder Vergeltung X)*. In diesem Fall werden die Zahlen jeder Instanz zusammengezählt.

Die folgenden Schlüsselwörter werden im Spiel verwendet:

- **Allianz** – Sobald ein Spieler seine Absicht erklärt, eine Allianz-Karte zu spielen, kann jeder Spieler dabei helfen, die Kosten dieser karte zu bezahlen. (**Siehe:** Allianz)
- **Anstacheln X** – Sobald ein Spieler eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufdeckt, platziert der Spieler X Bedrohung auf dem Hauptplan. (**Siehe:** Anstacheln X)
- **Ansturm** – Sobald ein Charakter einen Basis-Widerstand gegen einen Plan mit dem Schlüsselwort Ansturm durchführt, verwendet der Charakter seinen ANG-Wert anstelle seines WID-Wertes. (**Siehe:** Ansturm)
- **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"))
- **Bedingung (Ressourcen)** – Eine Karte mit dem Schlüsselwort Bedingung kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen der Kosten dieser Karte jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird. (**Siehe:** Bedingung (Ressourcen))
- **Dauerhaft** – Karten mit dem Schlüsselwort Dauerhaft können das Spiel nicht verlassen. (**Siehe:** Dauerhaft)
- **Durchdringend** – Angriffe mit dem Schlüsselwort Durchdringend legen Zäh-Statuskarten vom angegriffenen Charakter 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)
- **Gestalt** – Eine Karte mit diesem Schlüsselwort verleiht einer Identität eine einzigartige Gestalt. (**Siehe:** Gestählt)
- **Hindernis X** – Eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X kommt mit X Bedrohung darauf ins Spiel. (**Siehe:** Hindernis X)

- **Kurzzeitig** – Eine Karte mit dem Schlüsselwort Kurzzeitig muss am Ende der Runde aus dem Spiel abgelegt werden. (**Siehe:** Kurzzeitig)
- **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)
- **Standhaft** – Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann nicht betäubt oder verwirrt werden, außer er hat 2 der gleichen Statuskarten. (**Siehe:** Standhaft)
- **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)
- **Verknüpft (Kartenname)** – Karten mit dem Schlüsselwort Verknüpft werden beiseitegelegt, bis die in Klammern angegebene Karte die verknüpfte Karte ins Spiel bringt. (**Siehe:** Verknüpft (Kartenname)
- **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)
- **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 sich im Kampf befindet. (**Siehe:** Zusammenarbeit (***MERKMAL***))

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.

- Das Aufdecken eines Schurken kann nicht aufgehoben werden.
- Überschüssiger Schaden, der beim Sieg über einen Schurkenabschnitt zugefügt wird, überträgt sich nicht auf den neuen Abschnitt.
- Falls der Name des neuen Schurkenabschnitts denselben Namen hat wie der vorherige Abschnitt:
  - Der neue Schurkenabschnitt gilt in Bezug auf Kartenfähigkeiten *(z. B. für das Schlüsselwort Vergeltung X)* als derselbe Charakter wie der des besiegten Abschnitts.
  - Anhänge, Upgrades, Statuskarten und alle Marker (außer Schadensmarker) auf einem Schurken werden auf den neuen Abschnitt übertragen.
  - Falls der Schurke während seiner Aktivierung besiegt wird, macht er mit der Aktivierung weiter, aber verwendet dabei den neuen Schurkenabschnitt.
- Falls sich der Name des neuen Schurkenabschnitts von dem vorherigen unterscheidet:
  - Der neue Schurkenabschnitt gilt in Bezug auf Kartenfähigkeiten **nicht** als derselbe Charakter wie der des besiegten Abschnitts
  - Anhänge, Upgrades, Statuskarten und Marker und Schadensmarker *werden* **nicht** auf den neuen Abschnitt übertragen.
  - Falls der Schurke während seiner Aktivierung besiegt wird, endet die Aktivierung, ohne weiter abgehandelt zu werden.

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

SCHURKENPHASE

Die Schritte der Schurkenphase sind:

1. **Bedrohung platzieren**: Die im Beschleunigungsfeld des Hauptplans angegebene Menge an Bedrohung wird auf dem Plan platziert. Falls Beschleunigungssymbole oder -marker aktiv sind, wird zu diesem Zeitpunkt zusätzliche Bedrohung in Höhe der Anzahl solcher Symbole und Marker ebenfalls platziert.
2. **Gegner aktivieren**: In Spielerreihenfolge handelt jeder Spieler Folgendes ab:
   a. Der Schurke wird gegen den Spieler aktiviert.

b. Jeder Scherge, der mit dem Spieler im Kampf ist, wird in der Reihenfolge seiner Wahl aktiviert.

3. **Begegnungskarten zuteilen**: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. **Begegnungskarten aufdecken**: Der Startspieler deckt die ihm zugeteilten Begegnungskarten in der Reihenfolge ihrer Zuteilung 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.
5. **Starspielermarker weitergeben**: Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und die Runde beendet.
6. **Ende der Schurkenphase und Runde**:
   a. Jeder Effekt, der „bis zum Ende der [Schurken-]Phase" andauert, endet jetzt.
   b. Alle Effekte werden abgehandelt, die „sobald die [Spieler]-Phase endet" oder „nachdem die [Schurken-] Phase beendet ist" ausgelöst werden.

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 Charakter mit dem Schlüsselwort Schurkisch eine Basiskraft verwendet, wird ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck gegeben. Sobald die Basiskraft abhandelt wird, dreht er die Boost-Karte um und wendet ihre Boost-Symbole für diese Verwendung auf die Werte des Charakters an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, werden deren Effekte abgehandelt. Nach der Abhandlung wird die Boost-Karte abgelegt.

- Das Schlüsselwort Schurkisch entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald dieser Charakter eine Basiskraft verwendet, gib ihm eine Boost-Karte."
- Falls sich eine Boost-Fähigkeit auf einer Boost-Karte, die einem Charakter zugeteilt ist, auf den „Schurken" bezieht, wird die Fähigkeit dennoch auf den Schurken angewendet *(auch wenn sie ein anderer Charakter abhandelt).*

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

SELBSTBEZÜGLICHE FÄHIGKEITEN

Siehe: Bezug nehmende Fähigkeit

SET-SYMBOL

Das Set-Symbol auf einer Karte gibt an, aus welchem Produkt die Karte stammt. Sie ist in den Sammler-Informationen unten rechts auf einer Karte zu finden.

Siehe auch: Anhang III: Kartenaufbau

SIEG X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X das Spiel unter den folgenden Bedingungen verlässt, wird sie auf den Siegpunktestapel gelegt, anstatt sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers zu legen:

- Das Schlüsselwort Sieg X entspricht in Abhängigkeit der jeweiligen Karte der folgenden Fähigkeit:
  - Charakter oder Nebenplan: „**Sobald besiegt**: Füge diese Karte dem Siegpunktestapel hinzu."
  - Anhang: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald die angehängte Karte besiegt wird, füge diese Karte dem Siegpunktestapel hinzu."
  - Karte mit dem Schlüsselwort Anwendungen (X „Art"): „Falls auf dieser Karte keine Universalmarker liegen, füge diese Karte dem Siegpunktestapel hinzu, anstatt sie abzulegen."
- Ein Charakter oder Nebenplan mit dem Schlüsselwort Sieg X wird auf den Siegpunktestapel gelegt, sobald er besiegt wird.
- Ein Anhang oder Upgrade mit dem Schlüsselwort Sieg X wird auf den Siegpunktestapel gelegt, sobald die Karte, an die der Anhang angehängt ist, besiegt wird. *(Die Karte, an die der Anhang oder das Upgrade angehängt ist, wird normal abgelegt.)*
- Eine Karte mit sowohl dem Schlüsselwort Sieg X als auch dem Schlüsselwort Anwendungen (X „Art") wird auf den Siegpunktestapel gelegt, sobald der letzte zugehörige Universalmarker davon entfernt wird.

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"-FÄHIGKEITEN

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

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

- Falls eine Begegnungskarte mit einer „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeit während des Spielaufbaus ins Spiel kommt, wird diese Fähigkeit im Schritt „Szenario-Spielaufbau und „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten abhandeln" 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.

- „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten auf Schurken- und Hauptplan-Karten können nicht aufgehoben werden.

Siehe auch: Anhang II: Spielaufbau, Ausgelöste Fähigkeit, Begegnungskarte, Hauptplan, Schurke, Wählen (Spielelement)

„SOBALD BESIEGT"-FÄHIGKEITEN

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

- Der Timing-Auslöser „**Sobald besiegt**" entspricht folgendem Auslöser: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald diese Karte besiegt wird …"
- Sobald ein Schurkenabschnitt, ein Nebenplan, ein Hauptplanabschnitt, ein Verbündeter oder ein Scherge besiegt wird, werden alle „Sobald besiegt"-Fähigkeiten auf der Karte abgehandelt.
  - Eine besiegte Karte verlässt das Spiel, nachdem ihre „Sobald besiegt"-Fähigkeit abgehandelt worden ist, falls vorhanden.

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.

- Der Timing-Auslöser „**Sobald vollendet**" entspricht folgendem Auslöser: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald dieser Plan vollendet wird …"

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 abgehandelt 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.
- Sobald eine Nicht-Schurken-Karte das Spiel verlässt, …
  - … lege jede Karte ab, die an die Karte angehängt ist oder unter die Karte geschoben ist.
  - … lege jede Boost-Karte ab, die der Karte gegeben worden ist.
  - … lege jeden Marker und jede Statuskarte auf der Karte in den Vorrat zurück.

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

SPIELAUFBAU (AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT)

„**Spielaufbau**" ist ein Typ einer ausgelösten Fähigkeit, die während des Spielaufbaus abgehandelt wird.

- Spielaufbau-Fähigkeiten sind verpflichtend.
- Spielaufbau-Fähigkeiten auf Begegnungskarten werden im Schritt „Szenario-Spielaufbau und „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten abhandeln" des Spielaufbaus abgehandelt.
- Spielaufbau-Fähigkeiten auf Spielerkarten werden im Schritt „Spielaufbau-Fähigkeiten der Charaktere abhandeln" des Spielaufbaus abgehandelt.

Siehe auch: Anhang II: Spielaufbau, Ausgelöste Fähigkeit

SPIELAUFBAU (SCHLÜSSELWORT)

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

- Karten mit dem Schlüsselwort Spielaufbau werden im Schritt „Spielaufbau-Karten ins Spiel bringen" des Spielaufbaus ins Spiel gebracht.

Siehe auch: Anhang II: Spielaufbau, 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.
- Falls es für einen Spieler zusätzliche Kosten gibt, um eine Karte spielbereit zu machen, kann er sich dafür entscheiden, diese Kosten nicht zu bezahlen. Falls er die Kosten nicht zahlt, wird die Karte nicht spielbereit gemacht.

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

SPIELELEMENT

Ein Spielelement ist einen Komponente oder eine Person, die an einer Partie von ***Marvel Champions*** beteiligt ist. Es folgt eine Liste mit Spielementen.

- Ablagestapel
- Karte
- Deck
- Hand (bestehend aus Karten)
- Lebenspunktezähler
- Marker
- Spieler

Siehe auch: Ablagestapel, Deck, Kartentypen, Spieler, Ziel

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.

- Karten mit dem Text „Nur in [Art]-Gestalt" können nur von dem Spieler gespielt oder ins Spiel gebracht werden, dessen Identität sich in der angegebenen Gestalt befindet.
- 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: Fähigkeiten einleiten, 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 Champions*** 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, Du, 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, Spieler-Nebenpläne, 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 verdeckte 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.
- Falls sich ein Spielerdeck leert und sich keine Karten in seinem Ablagestapel befinden, wird das Spielerdeck nicht zurückgesetzt, bis sich mindestens 1 Karte im Ablagestapel des Spielers befindet. Dann teilt sich der Spieler eine verdeckte Karte vom Begegnungsdeck zu.

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

SPIELERKARTE

Es gibt die folgenden sieben Typen von Spielerkarten: Ereignis-, Identitäts-, Ressourcen-, Spieler-Nebenplan-, 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, Spieler-Nebenplan, Upgrade, Verbündeter, Vorteil

SPIELER-NEBENPLAN

Spieler-Nebenpläne sind Missionen, auf welche die Helden gehen können, um sich den Kampf gegen den Schurken erleichtern zu können. Sie sind das Gegenstück zu den Nebenplänen im Begegnungsdeck.

- Sobald ein Spieler-Nebenplan ins Spiel kommt, wird er neben den Hauptplan in der Spielzone des Schurken gelegt.

- Jeder Spieler-Nebenplan kommt mit einer Menge an Bedrohung ins Spiel, die dem Start-Bedrohungswert der Karte entspricht.
- Die Anzahl an Spieler-Nebenplänen gleichzeitig im Spiel wird beschränkt durch das Spieler-Nebenplan-Limit.
- Ein Spieler-Nebenplan verbleibt im Spiel, bis sich keine Bedrohung mehr auf ihm befindet, (wodurch er besiegt und abgelegt wird – oder, falls er das Schlüsselwort Sieg X hat, auf den Siegpunktestapel gelegt wird), oder bis er abgelegt wird, weil das Spieler-Nebenplan-Limit überschritten wurde.
- Sämtliche Regeln und Karteneffekte, die sich auf „Pläne" oder „Nebenpläne" beziehen, beziehen sich auch auf Spieler-Nebenpläne.
  - Helden und Verbündete können von einem Spieler-Nebenplan Bedrohung entfernen, indem sie mit ihrer Basiskraft dagegen Widerstand leisten.
  - Fähigkeiten, die Bedrohung „von einem Plan" oder „von einem Nebenplan" entfernen, können auch Bedrohung von einem Spieler-Nebenplan entfernen.

Siehe auch: Kartentypen, Nebenplan, Spielerkarte, Plan, Spieler-Nebenplan-Limit, Sieg X

SPIELER-NEBENPLAN-LIMIT

Die Anzahl an Spieler-Nebenplänen gleichzeitig im Spiel wird beschränkt durch das Spieler-Nebenplan-Limit.

- Falls 1 oder 2 Spieler das Spiel begonnen haben, ist das Spieler-Nebenplan-Limit 1. Falls 3 oder 4 Spieler das Spiel begonnen haben, ist das Spieler-Nebenplan-Limit 2.
- Falls sich zu einem beliebigen Zeitpunkt mehr Spieler-Nebenpläne im Spiel befinden, als das Spieler-Nebenplan-Limit erlaubt, muss der Startspieler so lange Spieler-Nebenpläne im Spiel wählen und ablegen, bis das Limit nicht mehr überschritten ist.
- Ein Spieler darf auch dann einen Spieler-Nebenplan spielen, während das Spieler-Nebenplan-Limit erreicht ist. Falls er das tut, muss er einen Spieler-Nebenplan wählen und ablegen. *(Der auf diese Weise abgelegte Spieler-Nebenplan gilt nicht als besiegt.)*

Siehe auch: Spieler-Nebenplan

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 erschöpften Karten spielbereit.

- Effekte, die „bis zum Ende der [Spieler]-Phase" andauern, enden, nachdem die Spieler bis zu ihrem Handlimit nachgezogen und alle Karten spielbereit gemacht haben. Danach werden Effekte abgehandelt, die „sobald die [Spieler-]Phase endet" oder „nachdem die [Spieler-]Phase beendet ist" ausgelöst werden.

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-, Upgrade-, Spieler-Nebenplan- oder Vorteilskarte von seiner Hand spielen.
- **Basiskraft verwenden**: Der Spieler darf die Basiskraft Erholung seines Alter Egos (falls er in seiner Alter-Ego-Gestalt ist), oder die Basiskraft Angriff oder die Basiskraft Widerstand seines Helden verwenden *(falls er in seiner Heldengestalt ist)*.
- **Verbündeten verwenden**: Der Spieler darf eine Verbündetenkarte unter seiner Kontrolle verwenden, um einen Gegner anzugreifen oder gegen einen Plan Widerstand zu leisten.
- **„Aktion"-Kartenfähigkeit auslösen**: Der Spieler darf auf einer der folgenden Karten eine Fähigkeit auslösen:
  a. auf einer Karte im Spiel, die er kontrolliert
  b. auf einer Begegnungskarte im Spiel
  c. auf einer beliebigen Karte im Spiel, die dem Spieler erlaubt, die Aktionsfähigkeit auszulösen
  d. auf einer Ereigniskarte auf seiner Hand *(indem der Spieler das Ereignis spielt)*
  - 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 beliebige „**Aktion**", die der andere Spieler in seinem Zug auslösen könnte, 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 des Spielaufbaus *(Szenario 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

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 ein Angriff, ein „Plan vorantreiben" oder ein „Widerstand leisten" des Charakters durch einen Statuskarteneffekt aufgehoben worden ist, werden alle Statuskarten des entsprechenden Typs von dem Charakter entfernt.

- Das Schlüsselwort Standhaft entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Dieser Charakter kann 1 zusätzliche Betäubt-Statuskarte und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Solange der Charakter weniger als 2 Betäubt-Statuskarten hat, gilt er nicht als Betäubt und seine Betäubt-Statuskarten werden nicht abgehandelt. Solange der Charakter weniger als 2 Verwirrt-Statuskarten hat, gilt er nicht als Verwirrt und seine Verwirrt-Statuskarten werden nicht abgehandelt."

Siehe auch: Betäubt, Schlüsselwörter, Statuskarten, Verwirrt

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 gültige Ziele gibt, wählt der Startspieler unter den gültigen 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.
  - Charaktere mit dem Schlüsselwort Standhaft können 1 zusätzliche Betäubt-Statuskarte und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben.
- Statuskarten-Fähigkeiten haben zeitlichen Vorrang vor allen ausgelösten Fähigkeiten, mit denen sie in Konflikt stehen.

Die drei Statuskartentypen sind:

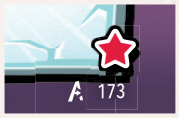
Betäubt – Eine Betäubt-Statuskarte hebt den nächsten Angriff des Charakters auf. (**Siehe:** Betäubt, Betäuben)

Verwirrt – Eine Verwirrt-Statuskarte hebt das nächste „Plan vorantreiben" oder „Widerstand leisten" des Charakters auf. (**Siehe:** Verwirrt, Verwirren)

Zäh – Eine Zäh-Statuskarte verhindert, dass ein Charakter Schaden nimmt. (**Siehe:** Zäh)

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

STERN-SYMBOL (★)



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 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 im Text der Karte festgelegt. Falls er nicht festgelegt wird (beispielsweise weil das Textfeld der Karte leer geworden ist), wird er 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 grafische Elemente, die verschiedene Funktionen im Spiel haben.

- **Energie-Symbol ():** Das Energie-Symbol ist ein Ressourcensymbol, das 1 Energie-Ressource erzeugt, wenn es ausgegeben wird. (**Siehe:** Energie-Ressource)
- **Geist-Symbol ():** 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 ():** Das Körper-Symbol ist ein Ressourcensymbol, das 1 Körper-Ressource erzeugt, wenn es ausgegeben wird. (**Siehe:** Körper-Ressource)
- **Beschleunigungssymbol ():** Das Beschleunigungssymbol sorgt dafür, dass in der Schurkenphase zusätzliche Bedrohung auf dem Hauptplan platziert werden muss. (**Siehe:** Beschleunigungssymbol)
- **Gefahrensymbol ():** Das Gefahrensymbol erhöht die Anzahl an Begegnungskarten, die den Spielern in der Schurkenphase zugeteilt werden. Jedes Gefahrensymbol teilt einem Spieler 1 zusätzliche Karte zu *(nicht 1 Karte pro Spieler)*. (**Siehe:** Gefahrensymbol)
- **Kosten-Pfeilsymbol (→):** Das Kosten-Pfeilsymbol trennt die Kosten einer Fähigkeit von ihren Effekten. (**Siehe:** Kosten-Pfeilsymbol)
- **Krisensymbol ():** 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 ():** Das Boost-Symbol erhöht den ANG- bzw. 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 ():** 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

„TAUSCHEN", „AUSTAUSCHEN"

Die Anweisung, eine Komponente mit einer anderen Komponente zu „tauschen" *(bzw. eine Komponente gegen eine andere Komponente „auszutauschen")*, bedeutet, dass die zwei Komponenten miteinander den Ort tauschen.

- Ein Tausch kann nicht abgeschlossen werden, falls sich nicht an beiden Ort eine Komponente befindet.
  - *Beispiel: Du kannst keine „Karte auf deiner Hand mit der obersten Karte deines Decks tauschen", falls du keine Karten auf der Hand hast.*
- Getauschte Karten haben die gleiche Orientierung (z. B. spielbereit oder erschöpft, offen oder verdeckt) wie die ursprüngliche Karte.

- Eine Karte auf deiner Hand mit der obersten Karte des Decks zu tauschen, gilt **nicht** als das Ziehen der Karte.
- Wenn du eine Karte in einer Spielzone mit einer Karte in einer nicht im Spiel befindlichen Zone tauschst und diese beiden Karten …
  - … den Namen gemeinsam haben, gelten beide Karten nicht, als wären sie ins Spiel gekommen und hätten das Spiel verlassen. Marker, angehängte Karten, untergeschobene Karten und Statuskarten auf der zuvor im Spiel befindlichen Karte werden auf die andere Karte transferiert. Die andere Karte behält auch den Status der zuvor im Spiel befindlichen Karte *(spielbereit oder erschöpft)*. Falls die getauschte Karte einen Lebenspunktezähler hat, bleibt der eingestellte Wert gleich.
  - … keinen Namen gemeinsam haben, gilt die zuvor im Spiel befindliche Karte, als hätte sie das Spiel verlassen, und die zuvor nicht im Spiel befindliche Karte, als wäre sie ins Spiel gekommen. Marker, angehängte Karte, untergeschobene Karten und Statuskarten auf der zuvor im Spiel befindlichen Karte werden **nicht** auf die andere Karte transferiert. Die andere Karte kommt spielbereit ins Spiel. Falls die getauschte Karte einen Lebenspunktezähler hat, wird er auf den aufgedruckten Lebenspunktewert der neuen Karte eingestellt.

Siehe auch: Fähigkeit, Ziel

TEAMWORK

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

- Das Schlüsselwort Teamwork (Name 1 und Name 2) entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Du kannst diese Karte nicht in dein Deck aufnehmen, außer der Name deines Alter-Ego oder Helden stimmt mit Name 1 oder Name 2 überein. Du kannst diese Karte nicht spielen, außer ein befreundeter Charakter ist im Spiel, dessen Name oder Untertitel mit Name 1 übereinstimmt, und ein befreundeter Charakter ist im Spiel, dessen Name oder Untertitel mit Name 2 übereinstimmt."
- Ein Verbündeter zählt als genannter Charakter, falls entweder sein Name oder sein Untertitel mit dem des genannten Charakter übereinstimmt.

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.
  - Im Textfeld einer Karte aufgedruckte Symbole gelten als Fähigkeiten im Textfeld der Karte.

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

TIMING

Siehe: Fähigkeit, Reaktion, Unterbrechung, „Würden"

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

UMDREHEN

Sobald du angewiesen wirst, eine Karte umzudrehen, drehe die Karte so auf die andere Seite, dass die zuvor sichtbare Seite nun verdeckt ist.

- Eine faltbare, „dreiseitige" Karte gilt, als wurde sie umgedreht, wenn sich die offen sichtbare Seite der Karte geändert hat.
- Sobald eine Karte umgedreht wird und die neue offen sichtbare Seite der Karte …
  - … denselben Kartentyp aufweist wie die zuvor sichtbare, behält die Karte alle angehängten Karten, untergeschobenen Karten, Statuskarten und Marker.
  - … einen anderen Kartentyp aufweist als die zuvor sichtbare, werden alle angehängten Karten, untergeschobenen Karten, Statuskarten und Marker von der Karte abgelegt.

Siehe auch: Doppelseitige Karten

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. Es wird so viel wie möglich von jedem Effekt abgehandelt.
- Jeder Effekt, der mit „und" verbunden ist, kann unabhängig voneinander aufgehoben oder verhindert werden.

Siehe auch: Aufheben, Fähigkeit, Verhindern

UNENDLICHE LEBENSPUNKTE

Siehe: Lebenspunkte

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.

- Universalmarker gelten für alles spielrelevanten Zwecke als Marker.
- Eine Fähigkeit, die sich auf einen „Universalmarker" bezieht, kann sich auf alle Universalmarker beziehen,egal welche anderen Markertypen dieser auch noch hat.
- Sobald ein Universalmarker von einer Karte auf eine andere Karte verschoben wird, verliert er alle bisherigen Markertypen und erhält den Markertyp, den die neue Karte für ihn definiert. Falls die neue Karte keinen Markertyp definiert, gilt er nur als „Universalmarker".

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 abgehandelt 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.

- Ein Spieler kann Unterbrechungsfähigkeiten nur auf Karten auslösen, die er kontrolliert, oder auf Begegnungskarten.
  - Ein Spieler keine Unterbrechungsfähigkeiten auf Verpflichtungskarten in Spielzonen anderer Spieler auslösen.
- Mehrere Unterbrechungen dürfen durch dieselbe Auslösebedingung ausgelöst werden, aber jede Unterbrechung kann nur ein Mal pro Eintreten der Auslösebedingung ausgelöst werden.
- Eine Unterbrechungsfähigkeit wird abgehandelt, sobald ihre Auslösebedingung eingeleitet wird, aber bevor die Auslösebedingung abgehandelt wird.
  - Unterbrechungen mit einer Form von „würden" werden abgehandelt, **bevor** ihre Auslösebedingung eingeleitet wird, sobald die Auslösebedingung kurz bevorsteht.
- 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.
- Haben sich alle Spieler entschieden, für eine Auslösebedingung keine *(weiteren)* Unterbrechungen abzuhandeln, können keine *(weiteren)* Unterbrechungen für diese Instanz der Auslösebedingung verwendet werden.

Siehe auch: Aufheben, Ausgelöste Fähigkeit, Ersatzeffekte, „Würden"

UNTERSCHIEBEN

Sobald ein Spieler angewiesen wird, eine Karte unter eine andere Karte zu schieben, platziert er die untergeschobene Karte offen unter der anderen Karte.

- Untergeschobene Karten befinden sich nicht im Spiel und gelten nicht als an die Karte „angehängt", unter die sie geschoben sind.
- Sobald eine Karte das Spiel verlässt, werden alle Karten, die unter sie geschoben wurden, abgelegt.

Siehe auch: Spiel und nicht im Spiel

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.
  - Der Spieler, der die Karte kontrolliert, an die ein Upgrade angehängt ist, kontrolliert auch das Upgrade (einschließlich Upgrades, die andere Spieler besitzen).
- Mit Ausnahme der Upgrade-Karten, die an andere befreundete 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 solchen Upgrades abgehandelt werden, gelten auch als von der Identität des Spielers abgehandelt.

Siehe auch: Anhängen an, Besitz und Kontrolle, 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. Es gibt folgende Typen von Veränderungseffekten:

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.“)

Der/die/diese(r)/jene(r) Aktivierung/Angriff/Aktion – Effekte, die sich auf „diese“ bzw. „jene“ Aktivierung/Aktion oder „den“ Angriff beziehen, weisen auf einen Modifikator hin, der die/den Aktivierung/Angriff/Aktion verändert. (*Beispiele: „Der Angriff erhält Overkill.“ oder „Gib dem Schurken für diese Aktivierung eine zusätzliche Boost-Karte.“)*

- Falls die Formulierung *„der/die/diese(r)/jene(r) Aktivierung/Angriff/Aktion“* Teil einer Bedingung für einen Effekt ist, wird dieser dadurch **nicht** zu einem Veränderungseffekt. *(Beispiel: Folgender Text ist kein Veränderungseffekt: „Falls dieser Angriff den Gegner besiegt, heile 2 Schaden von deinem Helden.“)*

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: Aktivierung, Ersatzeffekt, Modifikatoren, Fähigkeit, Ziel

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.

Siehe auch: Folgeschaden, Lebenspunkte, Verbündetenlimit

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.)*

- Das Schlüsselwort Vergeltung X entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Reaktion**: Nachdem dieser Charakter angegriffen worden ist, füge dem Angreifer X Schaden zu.“
- Der Charakter mit dem Schlüsselwort X muss im Spiel sein, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist, 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 Schaden gesenkt, die das Ziel nimmt *(das heißt, die Menge an Schaden, die letztendlich auf dem Ziel platziert wird).*
  - Sobald ein Effekt Schaden verhindert, der einem Charakter zugefügt wird, wird die Menge an Schaden gesenkt, die der Charakter „nimmt". Die Menge an Schaden, die dem Charakter „zugefügt" wird, wird aber nicht gesenkt.
  - Falls ein Effekt allen Schaden verhindert, der einem Charakter zugefügt wird, wird der Charakter so behandelt, dass er keinen Schaden genommen hat.
  - Falls aller Schaden eines Angriffs verhindert wurde, wird der angreifende Charakter so behandelt, dass er den Schaden zugefügt hat.
  - Falls das Zufügen von Schaden Kosten sind, gelten die Kosten als bezahlt, auch wenn ein Teil des Schadens oder aller Schaden verhindert worden ist.
  - Falls das Nehmen von Schaden Kosten sind, gelten die Kosten als nicht bezahlt, wenn nicht aller Schaden tatsächlich genommen wurde. *(Falls auch nur ein Teil des Schadens verhindert wurde, gelten die Kosten als nicht bezahlt.)*
- Sobald Bedrohung verhindert wird, wird die Menge an zugewiesener Bedrohung gesenkt, bevor sie auf dem Plan platziert wird.

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

VERKNÜPFT (KARTENNAME)

Karten mit dem Schlüsselwort Verknüpft können in kein Deck aufgenommen werden. Stattdessen werden sie zu Beginn des Spiels beiseitegelegt, falls irgendein Deck die zugehörige Karte enthält, welche die verknüpfte Karte ins Spiel bringt (angegeben in den Klammern nach dem Schlüsselwort).

- Das Schlüsselwort Verknüpft (Kartenname) entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Lege diese Karte bei Spielaufbau beiseite. Diese Karte zählt nicht gegen deine Deckgröße."
- Verknüpfte Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.
- Die Anzahl verknüpfter Karten, die beim Spielaufbau beiseitegelegt wird, entspricht der Anzahl Karten, die in dem entsprechenden Produkt veröffentlicht wurden.
  - Falls mehrere Decks die gleiche Karte enthalten, die auf 1 oder mehr verknüpften Karten genannt sind, wird für jedes dieser Decks die entsprechende Anzahl Karten beiseitegelegt.
- Sobald ein Spieler die Kontrolle über eine Karte mit dem Schlüsselwort Verknüpft übernimmt, wird er zum Besitzer dieser Karte.

Siehe auch: Beiseitelegen, Besitz und Kontrolle, Schlüsselwörter

„VERLIEREN"

Falls eine Karte eine Charakteristik (z. B. ein Merkmal, ein Schlüsselwort oder einen Fähigkeitstext) verliert, funktioniert die Karte so, als würde sie die erhaltene Charakteristik nicht besitzen.

- Verlorene Charakteristiken gelten weiterhin als auf die Karte gedruckt.
- Eine verlorene Charakteristik kann nicht erneut erhalten werden, solange die Fähigkeit, die das Verlieren auslöst, weiter aktiv ist, auch dann nicht, wenn ein neuer Effekt dazu führen würde, dass die Charakteristik erhalten werden würde.

Siehe auch: Aufgedruckt, Merkmale, Schlüsselwörter

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.

- Fähigkeiten auf Verpflichtungen, die eine Form von „du" oder „dein" verwenden, beziehen sich nur auf den Spieler, in dessen Spielzone die Verpflichtung liegt.
- 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 eine Verpflichtung aus beliebigen Gründen nicht an einen bestimmten Spieler gegeben werden kann, 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.

Falls ein Spieler eine Verpflichtungskarte von seinem Spielerdeck zieht, bringt er die Verpflichtung in seiner Spielzone ins Spiel.

- Der Spieler zieht keine Karte als Ersatz für die Verpflichtung, außer er zieht gerade auf sein Handlimit auf.

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

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.
  - Falls eine Verratskarte dazu führt, dass als ihr letzter Effekt 1 oder mehr Gegner aktiviert werden, gilt die Verratskarte als abgehandelt und wird abgelegt, nachdem alle diese Aktivierungen abgehandelt worden sind.

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

Siehe auch: Spielelement

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.

- Jedes Verstärkungssymbol entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Jede Boost-Karte erhält ✈."

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. Solange ein Spieler verteidigt, können andere Spieler nicht 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 verbleibender Schaden wird dem verteidigenden Helden zugefügt. Solange ein Held gegen einen Angriff verteidigt, können andere befreundete Charaktere nicht gegen denselben Angriff verteidigen.
  - Besagt eine Kartenfähigkeit, für einen Angriff „[einen Helden] zum Verteidiger zu erklären", wird der Held so behandelt, als würde er eine Basiskraft Verteidigung verwenden.
  - Eine Kartenfähigkeit, die es einem Helden erlaubt, zum Verteidiger erklärt zu werden, ohne ihn zu erschöpfen, kann mit einem erschöpften Helden verwendet werden.
- Ein Verbündeter kann erschöpft werden, um gegen einen gegnerischen Angriff zu verteidigen. Schaden durch den Angriff wird dem Verbündeten zugefügt. Solange ein Verbündeter gegen einen Angriff verteidigt, darf kein anderer befreundeter Charakter gegen denselben Angriff verteidigen.
  - Sobald ein Verbündeter gegen einen Angriff verteidigt, wird der Verbündete zum Ziel des Angriffs und der Spieler, der den Verbündeten kontrolliert, wird zum angegriffenen Spieler.
  - Besagt eine Kartenfähigkeit, für einen Angriff „[einen Verbündeten] zum Verteidiger zu erklären", wird der Verbündete zum Verteidiger des Angriffs.
  - Eine Kartenfähigkeit, die es einem Verbündeten erlaubt, zum Verteidiger erklärt zu werden, ohne ihn zu erschöpfen, kann mit einem erschöpften Verbündeten verwendet werden.
- Sobald ein Spieler während eines gegnerischen Angriffs eine ausgelöste Fähigkeit einleitet, 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, falls es nicht bereist einen Verteidiger gibt.
  - Die Identität des Spielers gilt ab dem Zeitpunkt als der Verteidiger, wenn mit der Abhandlung der Fähigkeit, die mit Verteidigung gekennzeichnet ist, begonnen wird.
  - Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „sobald dein Held gegen einen Angriff verteidigt", können ausgelöst werden, sobald eine Fähigkeit, die mit Verteidigung gekennzeichnet ist, abgehandelt wird.
  - Das Abhandeln einer Fähigkeit, die mit Verteidigung gekennzeichnet ist, ist keine Basiskraft Verteidigung und führt nicht dazu, dass die zugefügte Menge an Schaden in Höhe des VER-Wertes gesenkt wird. Der Held kann immer noch während dem „Verteidiger erklären"-Schritt oder durch eine andere Kartenfähigkeit zum Verteidiger des Angriffs erklärt werden.
  - Wenn der Fähigkeitstext nichts anderes angibt, wird der Held, der eine Fähigkeit verwendet, die mit Verteidigung gekennzeichnet ist, nicht dabei 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 Fähigkeit abgehandelt, die als Ver-

teidigung gekennzeichnet ist, können andere Spieler während desselben Angriffs keine als Verteidigung gekennzeichneten Fähigkeiten abhandeln.

- Fähigkeiten, die mit Verteidigung gekennzeichnet sind, können von einem Spieler auch bei Angriffen verwendet werden, bei dem einer seiner Verbündeten verteidigt. In diesem Fall wir die Identität des Spielers **nicht** zum Verteidiger.
- Ein Spieler kann Fähigkeiten, die mit Verteidigung gekennzeichnet sind, auch außerhalb von Angriffen auslösen, falls die Auslösebedingungen der Fähigkeit erfüllt sind. Wenn die Fähigkeit auf dieser Weise ausgelöst wird, wird die Identität des Spielers nicht so behandelt, als hätte sie gegen einen Angriff verteidigt.

- 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.
  - Jeder ausgelöste Effekt, der eine Form von „du" enthält, bezieht sich auf den Spieler, der das Ziel des Angriffs ist/war, sobald die entsprechende Fähigkeit abgehandelt wird. (Beispiel: Das „du" in einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, „sobald dich [Gegner] angreift", bezieht sich auf den Spieler, gegen den der Angriff ursprünglich eingeleitet wurde, während sich das „du" in der Fähigkeit, die ausgelöst wird, „nachdem dich [Gegner] angegriffen hat" auf den Spieler bezieht, desen Charakter gegen den Angriff verteidigt.)
  - Jede konstante oder Boost-Fähigkeit, die eine Form von „du" enthält, bezieht sich auf den verteidigenden Spieler.
- 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)*.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, nachdem ein Charakter gegen ein Angriff verteidigt hat, werden abgehandelt, nachdem der Angriff beendet worden ist.
  - Falls ein Effekt dazu führt, dass ein verteidigter Angriff endet, bevor er vollständig abgehandelt worden ist, gilt der Angriff noch immer als verteidigt.
  - Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, nachdem ein Charakter eine Basiskraft verwendet hat, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem ein Angriff abgehandelt worden ist, in dem ein Charakter die Basiskraft Verteidigung verwendet hat.

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

VERWIRRT, VERWIRREN

„Verwirrt" ist ein Status, der das nächste „Plan vorantreiben" oder „Widerstand leisten" eines Charakters verhindert.

- Eine Verwirrt-Statuskarte wird wie die folgende ausgelöste Fähigkeit abgehandelt: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald dieser Charakter den Plan vorantreiben oder Widerstand leisten würde, entferne stattdessen jede Verwirrt-Statuskarte auf ihm."
- Falls eine Fähigkeit einen Charakter „verwirrt", wird diesem Charakter eine Verwirrt-Statuskarte gegeben.
- Ein Charakter ist verwirrt, falls er eine Verwirrt-Statuskarte hat.
  - Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft ist erst verwirrt, falls er 2 Verwirrt-Statuskarten hat.
- Falls ein Charakter eine Fähigkeit hat, die besagt, dass er „nicht verwirrt werden kann", können keine Verwirrt-Statuskarten auf ihm platziert werden.
- Falls eine verwirrte Identität oder ein verwirrter 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.
  - Ein verwirrter Charakter kann versuchen, Widerstand zu leisten oder eine Widerstand-Fähigkeit verwenden, auch wenn es keine gültigen Ziele gibt, gegen die Widerstand geleistet werden kann.
- 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.

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

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.
  - Verzögerte Effekte haben denselben Timing-Vorrang wie konstante Effekte.
- 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 stehen.

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

- Das Schlüsselwort Wache entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Der Spieler im Kampf mit diesem Schergen kann keinen Schurken angreifen."

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.

- Das Schlüsselwort Wagnis entspricht der folgenden konstanten Fähigkeit: „Solange ein Spieler diese Karte abhandelt, kann der Spieler sich nicht mit anderen Spielern beraten und andere Spieler können keine Fähigkeiten auslösen. Während diese Karte sich in der Spielzone eines Spielers befindet, können andere Spieler keine Fähigkeiten auf dieser Karte auslösen."

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

WÄHLEN (OPTION)

Manche Fähigkeiten weisen einen Spieler an, zwischen mehreren Optionen zu wählen. *(Beispiel: „Wähle: Nimm entweder 1 Schaden oder lege 1 Karte von deiner Hand ab.")*

- Sobald eine Begegnungskarte von einem Spieler verlangt eine Option zu wählen, kann er keine Option wählen, die 1 oder mehr Ziele verlangt, falls es kein gültiges Ziel für diese Option gibt.
- Sobald eine Spielerkarte von einem Spieler verlangt, eine Option zu wählen, kann er keine Option wählen, die wenigstens teilweise abgehandelt werden kann. Das beinhaltet Optionen wie …
  - … Kosten, die er nicht zahlen kann.
  - … 1 oder mehr Ziele, obwohl keine gültigen Ziele vorhanden sind.
- Sobald eine Karte von einem Spieler verlangt, mehrere Optionen aus einer Liste zu wählen, kann der Spieler nicht dieselbe Option mehrfach wählen.

Siehe auch: Fähigkeit, Spieler, Ziel

WÄHLEN (SPIELELEMENT)

Die Formulierung „wähle [ein Spielelement]" *(wie z. B. Verbündeter, Scherge oder Plan)* 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 oder mehrerer Ziele verlangt und es keine gültigen Ziele für einen beliebigen Teil der Fähigkeit 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)*.
  - Es ist nicht möglich, auf diese Weise dasselbe Ziel mehrfach zu wählen.
- Ein Effekt, der „eine beliebige Anzahl" an Zielen wählen kann, wird nicht erfolgreich abgehandelt, falls null dieser Ziele gewählt werden.

Siehe auch: Fähigkeit, Spielelement, 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 oder Verbündeter kann seine Basiskraft Widerstand verwenden, um gegen einen Plan Widerstand zu leisten. Der Charakter muss erschöpft werden, um diese Kraft zu verwenden. Dadurch wird Bedrohung in Höhe des WID-Wertes des Charakters vom Plan entfernt.
  - Ein Charakter kann nur dann seine Basiskraft Widerstand einleiten, falls es einen Plan mit mindestens 1 Bedrohung gibt, von dem der Charakter die Bedrohung entfernen kann, oder falls der Charakter verwirrt ist.
  - Eine Fähigkeit, die es einem Helden oder Verbündeten erlaubt, „einen Basis-Widerstand durchzuführen, ohne ihn zu erschöpfen", kann es einem erschöpften Charakter erlauben, Widerstand zu leisten.
- 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.
  - Eine Fähigkeit, die als Widerstand gekennzeichnet ist, gilt als einzelne Widerstand-Fähigkeit, auch wenn sie mehrere Instanzen von Bedrohung entfernt.
  - Wird die Menge an zu entfernender Bedrohung einer Fähigkeit, die als Widerstand gekennzeichnet ist, durch eine andere Fähigkeit erhöht, und die Fähigkeit weist mehrere Instanzen auf, Bedrohung zu entfernen, wir jede dieser Instanzen um die entsprechende Menge erhöht. Dies gilt nicht für Instanzen, die das Wort „zusätzlich" enthalten.

Siehe auch: Basiskraft, Bedrohung, Erschöpft, Folgeschaden, Gekennzeichnete Fähigkeit, Hauptplan, Modifikatoren, Nebenplan, Verbündeter

„WÜRDEN"

Das Wort „würden" wird verwendet, um die Auslösebedingung mancher Unterbrechungsfähigkeiten näher zu defi-

nieren, 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 oder ihm Schaden zugefügt wird.

- Eine Zäh-Statuskarte wird wie die folgende ausgelöste Fähigkeit abgehandelt: „**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald dieser Charakter Schaden nehmen würde, entferne stattdessen eine Zäh-Statuskarte auf ihm."
- Falls ein Charakter mit einer Zäh-Statuskarte eine beliebige Menge an Schaden nehmen würde, wird davon sämtlicher Schaden verhindert und stattdessen 1 Zäh-Statuskarte von dem Charakter abgelegt.
  - Von einem Charakter mit mehreren Zäh-Statuskarten wird nur 1 Zäh-Statuskarte abgelegt, jedes Mal wenn er Schaden nehmen würde.
  - Sobald ein Held mit einer Zäh-Statuskarte einen Angriff verteidigt, senkt er den Schaden des Angriffs zuerst um seinen VER-Wert. Falls der Schaden dadurch auf 0 gesenkt wird, verliert der Held keine Zäh-Statuskarte.
- 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: Schaden, Overkill, Status-Karten, Zähigkeit

ZÄHIGKEIT

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

- Das Schlüsselwort Zähigkeit entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Reaktion**: Nachdem dieser Charakter ins Spiel gekommen ist, gib ihm eine Zäh-Statuskarte."

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. auf einen Angriff, der einem Gegner Schaden zufügt)*, wird das Spielelement während der Abhandlung der Funktion oder der Fähigkeit zum Ziel der Funktion oder der Fähigkeit.

- *Beispiele für mögliche Ziele können unter anderem sein: „der Schurke", „ein Scherge", „ein Gegner", „ein Plan", „ein Held", „ein Verbündeter", „ein Charakter", „ein Spieler", „du", „eine Karte".*
- Verlangt eine Fähigkeit oder Spielfunktion 1 oder mehr Ziele, kann die Fähigkeit oder Spielfunktion nur eingeleitet werden, falls sie mindestens 1 gültiges Ziel hat. *(Beispiel: Eine Fähigkeit mit dem Text „Füge einem Schergen 5 Schaden zu" kann nicht eingeleitet werden, falls keine Schergen im Spiel sind.)*
  - Basiskräfte sind Spielfunktionen, die ein gültiges Ziel verlangen.
  - Die Formulierung „wähle [ein Spielelement]" gibt an, dass 1 oder mehr Ziele ausgewählt werden müssen, damit eine Fähigkeit eingeleitet werden kann.
  - Fähigkeiten, die dazu führen, dass ein Spieler 1 oder mehr Karten zieht, haben ein gültiges Ziel, solange der Spieler mindestens 1 Karte in seinem Deck hat.
- Ein Ziel ist für eine Fähigkeit oder Spielfunktion gültig, wenn ein beliebiger Teil der Fähigkeit oder Spielfunktion das Ziel betreffen kann.
  - *Beispiele für mögliche Effekte auf Ziele können unter anderem sein: Schaden zufügen/heilen, Bedrohung hinzufügen/entfernen, eine Statuskarte geben/entfernen, ein Ziel erschöpfen / spielbereit machen, ein Ziel besiegen/ablegen.*
  - **Ausnahme**: Ein Charakter kann auch mit einem ANG-, PLA- oder WID-Wert von 0 eine Aktivierung oder Basiskraft gegen ein Ziel durchführen, das ansonsten ein gültiges Ziel für eine solche Aktivierung oder Basiskraft ist. *(Beispiel: Ein Held mit 0 WID kann seine Basiskraft Widerstand gegen einen Plan mit Bedrohung darauf durchführen.)*
  - Die Kosten einer Fähigkeit oder Spielfunktion werden nicht berücksichtigt, wenn überprüft wird, ob eine Fähigkeit oder Spielfunktion ein Ziel betreffen kann.
  - Falls eine Fähigkeit oder Spielfunktion mehrere Effekte auf ihr Ziel hat, ist das Ziel gültig, falls mindestens 1 der Effekte das Ziel betreffen kann.
  - Ein Ziel ist für eine Fähigkeit nicht gültig, falls die Fähigkeit dazu führt, dass das Ziel eine Spielfunktion durchführen müsste, die dem Ziel von einer anderen Fähigkeit untersagt wird. *(Beispiel: Ein Charakter hat ein Anhang mit dem Text: „Der Charakter mit diesem Anhang kann nicht spielbereit gemacht werden." Somit ist dieser Charakter kein gültiges Ziel für eine Kartenfähigkeit, die ihn wieder spielbereit machen kann.)*
  - Schaden, der zugefügt, aber nicht genommen wird *(wenn Schaden z. B. verhindert wird)*, gilt, als würde er das Ziel betreffen.
  - Ein Ziel, das „keinen Schaden nehmen kann", ist kein gültiges Ziel für eine Fähigkeit oder Spielfunktion, deren einziger Effekt es ist, dem Ziel Schaden zuzufügen.
  - Ein Ziel, das nicht angegriffen werden kann, ist kein gültiges Ziel für eine Fähigkeit, die als Angriff gekennzeichnet ist.
  - Ein Ziel, gegen das kein Widerstand geleistet werden kann, ist kein gültiges Ziel für eine Fähigkeit, die als Widerstand gekennzeichnet ist.
- Eine Fähigkeit oder Spielfunktion, die mehrere Spielelemente eines bestimmten Typs zum Ziel hat *(z. B. „jeder*

Gegner“), kann eingeleitet werden, wenn sich unter den Spielelementen mindestens 1 gültiges Ziel befindet.

- Die Fähigkeit oder Spielfunktion wird aber nicht gegen die Spielelemente abgehandelt, die keine gültigen Ziele sind.
- *Beispiel: Das Krisensymbol (✠) verhindert, dass Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden kann. Eine Fähigkeit mit dem Text „Entferne 1 Bedrohung von jedem Plan“ kann verwendet werden, auch wenn sich ein Krisensymbol im Spiel befindet, solange es mindestens 1 Plan gibt, von dem Bedrohung entfernt werden. In diesem Fall würde aber keine Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden.*

- Eine Fähigkeit, die sich auf ein zukünftiges Ziel bezieht *(z. B. auf „die nächste Karte, die du spielst“)*, benötigt kein Ziel, um eingeleitet zu werden.
- Eine Fähigkeit mit einem Durchsuchen-Effekt benötigt nur eine Spielzone, die durchsucht werden kann, um eingeleitet zu werden.

Siehe auch: Fähigkeit, Gekennzeichnete Fähigkeit, Kosten, Spielelement, Wählen (Spielelement)

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

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.

- Das Schlüsselwort Zusammenarbeit (***MERKMAL***) entspricht der folgenden ausgelösten Fähigkeit: „**Erzwungene Reaktion**: Nachdem dieser Scherge ins Spiel gekommen ist und falls es einen anderen ***MERKMAL***-Schergen im Spiel gibt, wird dieser Scherge gegen den Spieler im Kampf mit dem Schergen aktiviert.“
- Falls ein Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit aufgedeckt wird, wird das Schlüsselwort abgehandelt, nachdem alle „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeiten auf dem Schergen abgehandelt worden sind.

Siehe auch: Aktivierung, Im Kampf, In einen Kampf verwickeln, Schlüsselwörter

„ZUSÄTZLICH“

Siehe: Veränderungseffekt

ZUTEILEN, BEGEGNUNGSKARTE 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 und jede Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft 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.
  - Falls dein Spielerdeck eine identitätsspezifische Karte enthält, die *(gemäß den Regeln für einzigartige Karten; siehe Einzigartig-Symbol)* mit der bei Spielaufbau gewählten Identität eines anderen Spielers übereinstimmt, darfst du die Karte in deinem Deck mit einer Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork, die sowohl deine Identität als auch die Identität des anderen Spielers nennt, ersetzen.
- 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.
- Dein Deck darf nicht mehrere einzigartige Karten enthalten, die gemäß den Regeln für einzigartige Karten *(siehe Einzigartig-Symbol)* miteinander übereinstimmen. Deine Identität ist dabei miteinbezogen.
- 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: SPIELAUFBAU

Vor einer Partie werden folgende Schritte durchgeführt:

1. **Identitäten wählen.** Jeder von euch wählt eine Identitätskarte und legt sie mit der Alter-Ego-Seite nach oben vor sich aus.
2. **Lebenspunkte einstellen.** Stellt euren 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.
5. **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.
8. **Szenario wählen** Wählt ein Szenario und bringt das entsprechende Schurkendeck und Hauptplandeck in der Mitte der Spielzone ins Spiel.
9. **Lebenspunkte des Schurken einstellen.** Stellt die Lebenspunkte des Schurken auf den Wert ein, der auf der Schurkenkarte angegeben ist.
10. **Begegnungsdeck erstellen.** Mischt die Begegnungssets, die auf Seite 1A der Hauptplankarte angegeben sind, mit den in Schritt 4 beiseitegelegten Verpflichtungskarten und erstellt daraus das Begegnungsdeck.
11. **Spielaufbau-Karten ins Spiel bringen.** Durchsucht jedes Deck und die Zone der beiseitegelegtem Karten nach dem Schlüsselwort Spielaufbau und bringt sie ins Spiel.
12. **Szenario-Spielaufbau und „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten abhandeln.**
    - m. Handelt alle „**Spielaufbau**"-Fähigkeiten auf Seite 1A der Hauptplankarte ab.
    - n. Dreht die Hauptplankarte auf die Seite 1B und handelt alle „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten auf dieser Seite ab,
    - o. Handelt alle„**Spielaufbau**"- und „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeiten auf dem Schurken ab.
16. **Kampagnen-Spielaufbau.** Falls ihr im Kampagnenmodus spielt, handelt die Spielaufbau-Kampagnenanweisungen ab, die beim passenden Szenario im Regelheft angegeben sind.
17. **Karten ziehen.** Jeder von euch zieht Karten von seinem Spielerdeck bis zu seinem Handlimit *(einschließlich Modifikatoren)*, das in der linken unteren Ecke seiner Identitätskarte angegeben ist.
18. **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.)*
19. **Spielaufbau-Fähigkeiten der Spieler abhandeln.** Handelt alle „**Spielaufbau**"-Fähigkeiten auf den Spielerkarten 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 Begegnungskarten.

AUFBAU EINER SPIELERKARTE

1. **Name:** Der Name dieser Karte.
2. **Kartentyp:** Gibt an, wie sich diese Karte im Spiel verhält oder verwendet werden darf.
3. **Merkmale:** Beschreibende Attribute, auf die sich Kartenfähigkeiten beziehen können.
4. **Fähigkeit:** Die besonderen Möglichkeiten dieser Karte, mit dem Spiel zu interagieren.
5. **Kosten:** Die Ressourcenkosten, um diese Karte zu spielen.
6. **Lebenspunkte:** Ein Wert für die Robustheit dieser Karte.
7. **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 Schaden heilt.
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 in jeder Runde zurücksetzt.
15. **Sammler-Information:** Gibt das Produkt (erkennbar am Set-Symbol) 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.

VERBÜNDETER



UPGRADE



IDENTITÄT (HELD)



IDENTITÄT (ALTER EGO)



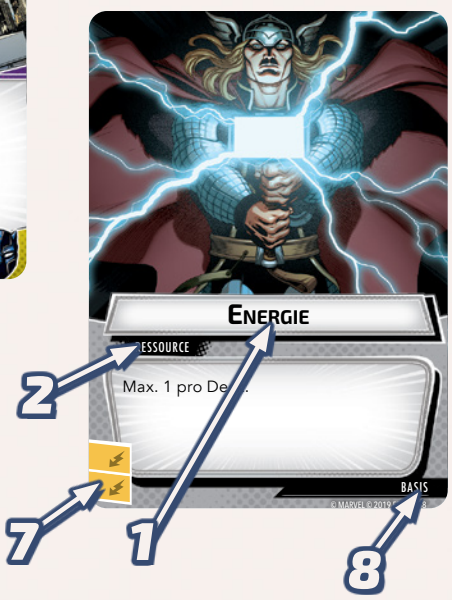
VORTEIL



EREIGNIS



RESSOURCE



AUFBAU EINER BEGEGNUNGSKARTE

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

SCHURKE



SCHERGE



NEBENPLAN



ANHANG



VERRAT



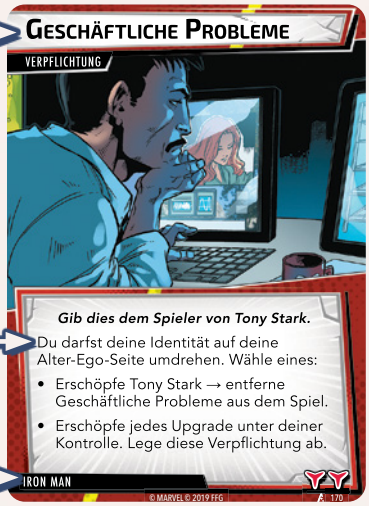
UMGEBUNG



HAUPTPLAN



VERPFLICHTUNG



© 2025 MARVEL. Fantasy Flight Supply ist TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Vervielfältigung zum persönlichen Gebrauch ist gestattet.

KARTENRÜCKSEITEN

Auf dieser Seite sind die verschiedenen Kartenrückseiten des Spiels aufgeführt.

Die alternativen Rückseiten von Spieler- und Begegnungskarten werden für die Karten verwendet, die niemals in das entsprechende Deck gemischt werden. Dadurch sind sie leichter von normalen Karten zu unterscheiden.

SPIELERKARTE



BEGEGNUNGSKARTE



SCHURKENKARTE



ALTERNATIVE SPIELERKARTE



ALTERNATIVE BEGEGNUNGSKARTE



ANHANG IV: FAQ

ALLGEMEINE FRAGEN

F: Falls mein Held eine Zäh-Statuskarte hat und mir Schaden zugefügt wird, kann ich dann eine Unterbrechungsfähigkeit verwenden, um den Schaden zu senken oder ganz zu verhindern, um meine Zäh-Statuskarte behalten zu können?

A: Nein. Statuskarten haben zeitlichen Vorrang vor allen ausgelösten Fähigkeiten, worunter auch Unterbrechungen fallen. Deshalb muss die Zäh-Statuskarte abgelegt werden, um allen Schaden zu verhindern, bevor andere Fähigkeiten ausgelöst werden können.

In folgenden Fällen kann ein Held seine Zäh-Statuskarte behalten:

1. Ein konstanter Effekt senkt den Schaden, den der Held nimmt auf null. Das liegt daran, dass konstante Effekte zeitlichen Vorrang vor Statuskarten haben.
2. Der Held verwendet seine Basiskraft Verteidigung und sein VER-Wert senkt den Schaden, der durch den ANG des angreifenden Gegners zugefügt wird, auf null. Das liegt daran, dass die Basiskraft Verteidigung die Menge an Schaden senkt, die der Angreifer zufügt, und nicht die Menge an Schaden, die der Verteidiger nimmt.

F: Falls mein Verbündeter mit einer Zäh-Statuskarte Overkill-Schaden nimmt, wird der überschüssige Schaden dann meiner Identität zugefügt?

A: Nein. Das Schlüsselwort fügt deiner Identität nur überschüssigen Schaden zu, den dein Verbündeter auch nimmt, und die Zäh-Statuskarte verhindert, dass der Charakter Schaden nimmt.

GRUNDSPIEL

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.

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 „**Spielaufbau**“ 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.

FOKUSSIERTE WUT (27)

F: Kann She-Hulk Fokussierte Wut verwenden, um eine Karte zu ziehen, wenn sie eine Zäh-Statuskarte hat?

A: Nein. Die Zäh-Statuskarte verhindert, dass She-Hulk „1 Schaden nimmt“, sodass die Kosten der Fähigkeit bezahlt werden können. Da Kosten nicht nur zum Teil bezahlt werden können, kannst du nicht versuchen, die Kosten für die Fähigkeit auf Fokussierte Wut zu bezahlen, nur um die Zäh-Statuskarte von She-Hulk zu entfernen.

ÜBERMENSCHLICHE STÄRKE (28)

F: Wenn She-Hulk einen Gegner angreift, der nicht betäubt werden kann, da er bereits betäubt ist oder er das Schlüsselwort Gestählt hat, wird die erzwungene Reaktion auf Übermenschliche Stärke abgehandelt?

A: Nein. Da der Effekt der erzwungenen Reaktion auf der Karte den angegriffenen Gegner nicht betreffen kann, kann der Effekt nicht abgehandelt werden und Übermenschliche Stärke wird nicht abgelegt.

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.

WHIRLWIND (130)

F: Wie wird Whirlwinds Angriff gegen jeden Helden abgehandelt?

A: Whirlwind führt einen eigenen Angriff gegen jeden Helden durch, aber jeder Angriff findet gleichzeitig statt. Jeder Spieler handelt jeden Schritt des Angriffs gleichzeitig ab. Gegen jeden Angriff kann ein Verteidiger erklärt werden und jeder Verteidiger verteidigt einen einzelnen Spieler.

ULTRON II (135)

F: Falls Ultrons Angriff von einem Spieler verteidigt wird, der sich von dem Spieler unterschiedet, den Ultron angreift, bekommt Ultron dann +1 ANG für jeden *DROHNE*-Schergen, mit dem der verteidigende Spieler im Kampf ist, oder für jeden, der mit dem Spieler im Kampf ist, gegen den der Angriff eingeleitet wurde?

A: Ultrons Fähigkeit ist bereits abgehandelt worden, bevor Verteidiger erklärt worden sind. Dadurch ist ein andauernder Effekt entstanden, der sich auf das ursprüngliche Ziel des Angriffs bezieht. Der Bonus für Ultrons ANG basiert auf der Anzahl an *DROHNE*-Schergen, die mit dem Spieler im Kampf sind, gegen den Ultron den Angriff eingeleitet hat. Falls sich diese Anzahl an *DROHNE*-Schergen ändern sollte, verändert sich der Bonus entsprechend mit.

ÜBERFALL (187)

F: Wenn Überfall dazu führt, dass mich der Schurke angreift und nur noch 1 Karte im Begegnungsdeck übrig ist, befindet sich dann Überfall im Ablagestapel, sobald der Ablagestapel ins Begegnungsdeck gemischt wird, nachdem dem Schurken eine Boost-Karte gegeben wurde?

A: Nein. Überfall wird nicht abgelegt, bis die Abhandlung der Karte beendet ist. Dies ist der Fall, nachdem der Angriff des Schurken abgehandelt worden ist.

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.

F: Falls ein *ANGRIFF*-Ereignis mehreren Gegnern Schaden zufügt, kann Jarnbjorn dann mehr als ein Mal ausgelöst werden?

A: Ja. Jeder Gegner, dem durch ein *ANGRIFF*-Ereignis Schaden zugefügt wird, gilt als angegriffen.

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 es keine gültigen Ziele für die Fähigkeit gibt.

WITWENBISS (10)

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

A: Erstschlag wird ausgelöst, sobald ein Scherge einen Spieler in einen Kampf verwickelt. Schergen kommen bereits mit dem Spieler im Kampf ins Spiel, der sie aufgedeckt hat. Erstschlag und die „**Reaktion**"-Fähigkeit auf Witwenbiss haben denselben Timing-Auslöser. Da Schlüsselwörter zeitlichen Vorrang vor „**Reaktion**"-Fähigkeiten haben, wird Erstschlag zuerst abgehandelt.

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 ein gültiges Ziel hat, dann werden so viele Effekte durchgeführt wie möglich. Auch wenn der erste Effekt kein gültiges Ziel hat *(falls der Schurke bereits verwirrt ist und sich keine Bedrohung auf einem Plan befindet)*, so hat der zweite Effekt der Karte immer ein gültiges Ziel (die Karte selbst).

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.

THE 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 kann sein Exemplar von Mockingbird unter diesen Plan schieben, selbst wenn schon ein Exemplar von Mockingbird im Spiel ist, denn untergeschobene Karten gelten nicht als „im Spiel".

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

F: In wessen Spielbereich befinden sich Umgebungskarten, solange sich die Spieler in getrennten Spielbereichen befinden?

A: Umgebungskarten gelten als in den Spielbereichen aller Spieler befindlich.

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 **nicht** den Hauptplan zum Ziel wählen, solange sie mit einem Schergen mit dem Schlüsselwort Patrouille im Kampf ist oder eine Karte mit dem Krisensymbol im Spiel ist. Da diese Fähigkeit gleichzeitig stattfindet, gilt dies auch, wenn die Karte mit dem Schlüsselwort Patrouille während der Abhandlung ihrer Basiskraft Widerstand 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, Wasp kann **nicht** den Schurken zum Ziel wählen, solange sie mit einem Schergen mit dem Schlüsselwort Wache im Kampf ist. 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 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)*.

QUICKSILVER 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 folgenden 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.

BATTERIEPACK (34)

F: Kann Batteriepack einen Ladungsmarker auf eine *TECH*-Karte verschieben, die keine Ladungsmarker verwendet?

A: Ja. Die Karte, auf der ein Universalmarker liegt, definiert den Markertyp, sodass Batteriepack einen Marker auf eine beliebige ***TECH***-Karte verschieben kann, wo der Marker zu dem Typ wird, den die Karte definiert (wenn überhaupt).

MACHTSTEIN (149)

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

A: Falls ein Spieler ausscheidet, während sich in seiner Spielzone ein Anhang mit dem Schlüsselwort Dauerhaft befindet, handelt er den „Hänge diese Karte an"-Text auf dem Anhang ab. In diesem Fall wird der Machtstein an den Schurken angehängt.

F: Falls einem Charakter mit dem Machtstein 3 Schaden zugefügt wird, dieser aber nicht alle 3 Schaden nimmt (aufgrund von Schadensverhinderung), wird der Machtstein dann an den Angreifer angehängt?

A: Ja. Schadensverhinderung senkt nicht die Menge an Schaden, die zugefügt wird. Bedenke aber, dass wenn dein Held seine Basiskraft Verteidigung verwendet, die Menge an Schaden, die **zugefügt** wird, gesenkt wird. Somit kannst du mit dem VER-Wert deines Helden gegen einen Angriff verteidigen und damit verhindern, dass dir der Machtstein abgenommen wird.

STAR-LORD HELDEN-PACK

STAR-LORD (1A)

F: Falls ich in meiner Heldengestalt einen Verbündeten spiele, der nicht das aufgedruckte *GUARDIAN*-Merkmal hat, kann ich dann die Reaktion auf Knowhere *(Star-Lord, 22)* auslösen?

A: Ja. Star-Lords konstante Fähigkeit gewährt jedem Verbündeten, den du kontrollierst, das ***GUARDIAN***-Merkmal. Konstante Fähigkeiten haben zeitlichen Vorrang vor ausgelösten Fähigkeiten (wie auch vor der „**Reaktion**"-Fähigkeit auf Knowhere). Somit erhält der neu gespielte Verbündete ***GUARDIAN***-Merkmal, noch bevor Knowhere ausgelöst wird.

MISTER KNIFE (26)

F: Erhält der Verrat Schatten der Vergangenheit *(Grundspiel, 190)* Nachrüsten, wenn Mister Knife durch diesen Verrat aufgedeckt wird und er der erste Verrat ist, den ich als Star-Lord in dieser Phase aufgedeckt habe?

A: Nein. Mister Knife war noch nicht im Spiel, als Schatten der Vergangenheit aufgedeckt wurde. Deshalb führt seine Fähigkeit auch nicht dazu, dass Schatten der Vergangenheit Nachrüsten erhält.

STURZFLUG (28)

F: Kann ich Sturzflug spielen, wenn ich mit einem Schergen im Kampf bin, der das Schlüsselwort Wache hat? Wenn ja, wie wird die Karte abgehandelt?

A: Ja. Fähigkeiten werden ein Satz nach dem anderen abgehandelt. „Füge einem Gegner 7 Schaden zu" wird zuerst abgehandelt. Falls durch diesen Schaden der Scherge mit dem Schlüsselwort Wache besiegt wird, kann der zweite Effekt „Füge jedem anderen Gegner 1 Schaden zu" auch dem Schurken 1 Schaden zufügen. Falls der Scherge mit dem Schlüsselwort Wache durch den ersten Satzes nicht besiegt wird, fügt der zweite Satz jedem Gegner (bis auf den Schurken und dem Schergen, dem durch den ersten Satz bereits Schaden zugefügt wurde) 1 Schaden zu.

VENOM HELDEN-PACK

GREIFENDE TENTAKEL (3)

F: Wenn ich einen Angriff mit Greifende Tentakel aufhebe, hat mein Held dann gegen diesen Angriff verteidigt?

A: Ja. Weil Greifende Tentakel mit Verteidigung gekennzeichnet ist, wird dein Held so behandelt, als hätte er gegen diesen Angriff verteidigt.

THE MAD TITAN'S SHADOW ERWEITERUNG

SZENARIO #2 – TURMVERTEIDIGUNG

F: Wenn in diesem Szenario ein Scherge den Plan voran-treibt, auf welchem Hauptplan wird die Bedrohung platziert?

A: Bedrohung durch einen Schergen, der den Plan vorantreibt, wird auf dem Hauptplan platziert, an den der Anhang Konzentrierte Verteidigung *(Mad Titan's Shadow, 101)* angehängt ist.

IN-BETWEENER (#42), LIVING TRIBUNAL (#48), ETERNITY (#54), GARDENER (#60)

F: Wohin kommt ein *KOSMISCHES WESEN*-Ereignis, wenn es als Boost-Karte abgehandelt wird?

A: Die Karte wird auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

NEBULA HELDEN-PACK

ALTE RIVALEN (31)

F: Falls Alte Rivalen dazu führt, dass ein Gamora-Verbündeter oder -Held angreift, kann der Spieler, der den Charakter kontrolliert, bei diesem Angriff Fähigkeiten auslösen, die sich auf den Angriff beziehen?

A: Ja. Gamora gilt, als dass sie angegriffen hat. Dadurch können Fähigkeiten, die durch ihren Angriff ausgelöst werden, abgehandelt werden.

F: Falls Alte Rivalen dazu führt, dass ein Gamora-Verbündeter angreift, nimmt er dann Folgeschaden?

A: Ja. Verbündete nehmen immer Folgeschaden, nachdem sie angegriffen haben.

WAR MACHINE HELDEN-PACK

HANDSCHUHKANONE (5)

F: Kann die Ressourcenfähigkeit auf Handschuhkanone ausgelöst werden, wenn ich Kosten für etwas anderes als eine War-Machine-Ereignis bezahle, um 1 Munitionsmarker auf War Machine platzieren zu können?

A: Nein. Die Ressourcenfähigkeit auf Handschuhkanone kann nur ausgelöst werden, wenn du für ein War-Machine-Ereignis bezahlst.

SINISTER MOTIVES ERWEITERUNG

SZENARIO #4 – DIE SINISTER SIX

F: Wenn mehr als 1 Schurke im Spiel ist, welcher Schurke nimmt den überschüssigen Schaden von Overkill-Angriffen?

A: Der Schurke mit dem Aktivmarker nimmt den Overkill-Schaden.

F: Was passiert, wenn ein Schurke aktiviert werden muss und sich 1 oder mehr Schurken im Spiel befinden, von dem aber keiner den Aktivmarker hat?

A: Platziere den Aktivmarker auf dem Schurken mit dem niedrigsten Aktivierungsreihenfolge-Wert und mache mit der Aktivierung weiter.

SZENARIO #5 – VENOM GOBLIN

F: Was passiert wenn einer der Hauptpläne vollendet wird?

A: Wenn auf einem Hauptplan mindestens so viel Bedrohung liegt wie sein Ziel-Bedrohungswert angibt, wird der Hauptplan au seine Umgebung-Seite umgedreht und jene Umgebung aufgedeckt.

F: Wenn ein Effekt einer Spielerkarte einen Beschleunigungsmarker „auf dem Hauptplan" platziert, auf welchem Plan wird der Marker platziert?

A: Der Marker wird auf den Hauptplan mit dem Gleitermarker platziert.

F: Wenn ein Effekt einer Spielerkarte die Anzahl an Beschleunigungsmarkern „auf dem Hauptplan" zählt, auf welchem Hauptplan werden die Marker gezählt?

A: Der Spieler, der den Effekt verwendet, wählt 1 Hauptplan, auf dem er die Beschleunigungsmarker zählt.

DURCH DAS SPIDER-VERSE (18)

F: Kann diese Fähigkeit mehr als ein Mal wiederholt werden?

A: Ja. Beim Wiederholen der Kartenfähigkeit wird auch der Wiederholungseffekt selbst wiederholt. Solange ihr immer wieder 3 Ressourcen ausgeben und dafür 1 *WEB-WARRIOR*-Karte zum Erschöpfen wählen könnt, kann diese Fähigkeit wiederholt werden.

IRONHEART HELDEN-PACK

„FÜR DIE CHAMPIONS!" (25)

F: Wenn ich in dieser Runde „Für die Champions!"gespielt habe, kann ich dann eine Fähigkeit auslösen, die das Nehmen von Schaden als Kosten hat?

A: Nein. Wenn du keinen Schaden nehmen kannst, kannst du auch nicht die Kosten bezahlen, die das Nehmen von Schaden voraussetzt.

SPIDER-HAM HELDEN-PACK

KRIEGER DES GROSSEN NETZES (29)

F: Kann an den Helden oder Verbündeten SP//dr die Karte Krieger des Großen Netzes angehängt werden?

A: Nein. Der Name des Charakters mus dass Wort „Spider" beinhalten, und zwar genau so geschrieben, wie auf der Karte Krieger des Großen Netzes angegeben.

SP//DR HELDEN-PACK

SPIER-MAN NOIR (15)

F: Falls die „Sobald aufgedeckt"-Fähigkeit einer Verratskarte aufgehoben wird, kann Spider-Man Noir diese Verratskarte an sich selbst anhängen?

A: Damit Spider-Man Noirs Reaktion ausgelöst werden kann, muss wenigstens ein Teil der Verratskarte abgehandelt werden. Falls die Verratskarte ein Schlüsselwort hat, das abgehandelt wird, sobald die Karte aufgedeckt wird (z. B. Nachrüsten oder Anstacheln X), kann Spider-Man Noir seine Reaktion auslösen, um die Karte an in selbst anzuhängen. Falls kein Teil der Verratskarte abgehandelt wird, kann er die Karte jedoch nicht an sich selbst anhängen.

MUTANT GENESIS ERWEITERUNG

MÄCHTIGER SCHLAG (14)

F: Wann genau wird Shadowcats *(Mutant Genesis, 30B)* Massegestalt umgedreht, wenn sie Mächtiger Schlag gegen den Schurken einsetzt?

A: Sobald der Schurke einen Angriff einleitet, spielt Shadowcat Mächtiger Schlag. Sie fügt dem Schurken 4 Schaden zu. Sofort wenn sie mit der Abhandlung des Effekts, der mit einem Angriff gekennzeichnet ist, fertig ist, wird sie so behandelt, als hätte sie angegriffen. Sobald sie den Schaden zugefügt hat, kann sie ihre Massegestalt umdrehen und muss es tun, falls sie in Phasenform *(Mutant Genesis, 31B)* ist.

Der Schurke macht mit seinem Angriff weiter. Jetzt gilt Shadowcat als Verteidiger des Angriffs. Falls sie in ihrer Phasenform ist, nimmt sie durch diesen Angriff dank der konstanten Fähigkeit auf ihrem Massegestalt-Upgrade keinen Schaden. Nachdem der Schurke durch diesen Angriff Schaden zugefügt hat (oder es versucht hat), beendet Shadowcat die Verteidigung und kann ihre Massegestalt erneut umdrehen und muss es tun, falls sie in Phasenform *(Mutant Genesis, 31B)* ist.

BESCHÜTZER-MUTANTEN (17)

F: Wie funktioniert die Verteidigung-Kennzeichnung auf Beschützer-Mutanten, wenn die Kartefähigkeit einen Verbündeten zum Verteidiger macht?

A: Sobald ein Spieler Beschützer-Mutanten spielt, wird der Spieler zum Ziel des gegnerischen Angriffs und der ***X-MEN***-Verbündete, den er ins Spiel bringt wird zum Verteidiger.

Falls der verteidigende Verbündete das Spiel verlässt, bevor durch diesen Angriff Schaden zugefügt worden ist, wird der Held des Spielers zum Verteidiger. Dieser kann sogar Reaktionen auf den Auslöser „Nachdem du verteidigt hast" auslösen, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist. *(Dies ist keine Basiskraft Verteidigung und der Angriff des Schurken kannt* ***nicht*** *durch den VER-Wert des Helden gesenkt werden.)*

WHITE QUEEN (56)

F: Wie funktioniert White Queens konstante Fähigkeit?

A: Die Formulierung „bist du verwirrt", wiest dich an, eine Verwirrt-Statuskarte auf deiner Identität zu platzieren. Da diese Formulierung als konstante Fähigkeit geschrieben ist, platziert White Queen immer weiter Verwirrt-Statuskarten auf der Identität des mit ihr im Kampf befindlichen Spielers, bis die Identität nicht mehr mehr Verwirrt-Statuskarten haben kann (normalerweise eine, mit dem Schlüsselwort Standhaft sind es zwei). Falls die Identität versucht, Widerstand zu leisten, kann sie das zwar tun und dadurch ihre Verwirrt-Statuskarte(n) entfernen, aber ihr werden sofort neue Verwirrt-Statuskarten gegeben. Sobald White Queen das Spiel verlässt, verbleiben alle Verwirrt-Statuskarten auf der Identität, bis die Identität erneut versucht, Widerstand zu leisten, um die Verwirrt-Statuskarten loszuwerden.

OPERATION NULL TOLERANZ (104)

F: Falls ein Verbündeter nicht abgelegt wird, nachdem er durch einen gegnerischen Angriff besiegt worden ist (z. B. weil er auf die Hand zurückgeschickt wird oder ins Deck eines Spielers gemischt wird, wird er dann unter Operation Null Toleranz platziert oder nicht?

A: Er wird unter dem Nebenplan platziert. Operation Null Toleranz gibt nicht genau an, wo der besiegte Verbündete sein muss, wenn der Effekt abgehandelt wird. Daher spielt es keine Rolle, wo sich der Verbündete genau befindet.

FABIAN CORTEZ (159)

F: Falls Fabian Cortez' „Sobald besiegt"-Fähigkeit einen *AKOLYTH*-Schergen mit seinem Schlüsselwort Zusammenarbeit ins Spiel bringt, während er der einzige andere *AKOLYTH*-Schere im Spiel ist, wird das Zusammenarbeit-Schlüsselwort auf dem anderen Schergen ausgelöst??

A: Nein. Da das „Ins Spiel bringen" des anderen Schergen der letzte Effekt von Fabian Cortez' „Sobald besiegt"-Fähigkeit ist, wird er sofort abgelegt, sobald der andere Scherge ins Spiel kommt. Das bedeutet, dass Fabian Cortez nicht länger im Spiel ist, sobald das Zusammenarbeit-Schlüsselwort des anderen Schergen versucht, einen ***AKOLYTH***-Schergen im Spiel zu finden.

CYCLOPS HELDEN-PACK

UMGELENKTER STRAHL (9)

F: Wie viel Schaden wird einem Gegner zugefügt, den Cyclops mit Umgelenkter Strahl als Ziel beide Schadensinstanzen wählt, wenn an dem Gegner das Upgrade Schwäche ausnutzen *(Cyclops, 5)* angehängt ist?

A: Schwäche ausnutzen erhöht jede Schadensinstanz, die Umgelenkter Strahl dem Gegner zufügt, um 1. Also fügt Umgelenkter Strahl dem Gegner insgesamt 8 Schaden zu (4 Schaden + 4 Schaden).

MOJOMANIA SZENARIO-PACK

BEI ANRUF MOJO (35)

F: Falls Bei Anruf Mojo im Spiel ist, sobald Spiral umgedreht wird, wird dann ihr Schlüsselwort Anstacheln 1 ausgelöst?

A: Ja. Schurken sind Begegnungskarten, somit gibt Bei Anruf Mojo Spiral Anstacheln 1. Sobald Spiral umgedreht wird, wird ihre neue Seite aufgedeckt, was bedeutet, dass Anstacheln 1 abgehandelt wird.

WILD WILD MOJO (66)

F: Wie wird Overkill-Schaden durch die „Erzwungene Unterbrechung" auf Wild Wild Mojo beeinflusst?

A: Zunächst erhöht Wild Wild Mojo den anfänglichen Schaden, der einem Scherge oder Verbündeten zugefügt wird, um 1. Sobald der überschüssige Schaden beim Schurken oder einer Identität angewandt wird, erhöht Wild Wild Mojo ihn noch einmal um 1. Insgesamt wird der Overkill-Schaden also um 2 erhöht.

NEXT EVOLUTION ERWEITERUNG

MALICE (199)

F: Ist Malice immer noch ein Scherge, solange sie an einen Verbündeten angehängt ist?

A: Ja. Solange Malice an einen Verbündeten angehängt ist, …

- … behält sie den Kartentyp Scherge.
- … behält sie sämtlichen Schaden auf sich.
- … kann sie wie jeder Scherge auch angegriffen und Ziel von Kartenfähigkeiten werden (einschließlich Anhänge). Sie kann aber nicht erneut besiegt werden, auch wenn sie Lebenspunkte erhält oder Schaden heilt.
- … gilt sie nicht als im Kampf mit einem Spieler und kann deshalb nicht aktiviert werden.
- … wird sie abgelegt, sobald die Karte, an die sie angehängt ist, das Spiel verlässt.

X-23 HELDEN-PACK

HONEY BADGER (3)

F: Kann die Reaktion auf Honey Badger ausgelöst werden, wenn der Schaden sie besiegt?

A: Nein. Zu dem Zeitpunkt, an dem ihre Reaktion ausgelöst werden würde, hat Honey Badger das Spiel bereits verlassen, sodass die Reaktion nicht ausgelöst werden kann.

DEADPOOL HELDEN-PACK

UNENDLICH VIELE DEADPOOLS (37)

F: Wird die Karte Unendlich viele Deadpools dem Begegnungsdeck hinzugefügt, falls eine Fähigkeit einem Spieler erlaubt. 1 oder mehr 'Pool-Aspektkarten außerhalb seines gewählten Aspekts seinem Deck hinzuzufügen?

A: Nein. Unendlich viel Deadpools wird dem Begegnungsdeck nur hinzugefügt, falls mindestens 1 Spieler den Pool-Aspekt als einen seiner gewählten Aspekte oder seinen gewählten Aspekt wählt.

AGE OF APOCALYPSE ERWEITERUNG

MAGIK (30A)

F: Zu welchem Zeitpunkt wird die nächste Karte ihres Decks umgedreht, wenn Magik die oberste Karte ihres Decks spielt?

A: Wenn Magik die oberste Karte ihres Decks spielt (was derselbe Vorgang ist, wie das Spielen einer Karte von der Hand), verschiebt sie die Karte, welche sie spielt, in die Tischmitte. Dies passiert in Schritt 3 bei der Einleitung von Fähigkeiten, wie im Referenzhandbuch beschrieben. Sofort nachdem sie das getan hat, dreht sie die neue oberste Karte ihres Decks auf die offene Seite um.

F: Kann Magik die oberste Karte ihres Decks spielen, indem sie eine Fähigkeit mit dem Text „Spiele eine Karte von deiner Hand" verwendet, wie auf Teambuilding-Maßnahme (Ant-Man, 24)?

A: Ja. Jederzeit wenn Magik die Möglichkeit hat, eine Karte von ihrer Hand zu spielen, darf sie wählen, stattdessen die oberste Karte ihres Decks zu spielen (ein Mal pro Phase).

F: Kann Magik eine Fähigkeit abhandeln, die ausgelöst wird, „nachdem du [Karte] von deiner Hand gespielt hast", wie auf Pixie (Storm, 17), wenn sie die oberste Karte ihres Deck gespielt hat?

A: Ja. Sobald Magik die oberste Karte ihres Decks spielt, gilt diese Karte, als wäre sie von der Hand gespielt worden.

F: Kann Magik die oberste Karte ihres Decks ins Spiel bringen, als ob sie auf ihrer Hand wäre, wie auf Beschützer-Mutanten (Mutant Genesis, 17)?

A: Nein. Ein Karte ins Spiel zu bringen, ist nicht dasselbe wie das Spielen einer Karte. Magiks Fähigkeit erlaubt ihr nur, die oberste Karte ihres Decks zu spielen, nicht aber ins Spiel zu bringen.

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

MARIA HILL (1B)

F: Kann ich nur 1 oder 2 *S.H.I.E.L.D.*-Vorteilen aus anderen Aspekten als den meinem gewählten Aspekt im mein „Maria Hill"-Deck aufnehmen?

A: Nein, Maria Hills Fähigkeit ist alles oder nichts. Du musst die maximale Anzahl an Exemplaren von genau 3 ***S.H.I.E.L.D.***-Vorteilen aus anderen Aspekten als den deinem gewählten Aspekt in dein Deck aufnehmen oder du darfst gar keine ***S.H.I.E.L.D.***-Vorteile aus anderen Aspekten in den Deck aufnehmen.

TARNMODUS (35)

F: Sobald Nick Furys Tarnmodus-Anzugform die Aktivierung des Schurken in ein Planen verändert,was passiert dann, wenn der Schurke verwirrt ist?

A: Die Unterbrechungsfähigkeit von Tarnmodus führt dazu, dass die Aktivierung des Schurken neu eingeleitet wird, diesmal als eine Planen-Aktivierung, sodass der Verwirrt-Status diese Aktivierung aufhebt. (Nick Fury darf auch keine Bedrohung auf der Anzuggestalt platzieren.)

BLACK PANTHER HELDEN-PACK

DER RÜSSEL DES ELEFANTEN (7)

F: Reicht es für das Bezahlen der Kosten, nur die Karte Der Rüssel des Elefanten selbst zu erschöpfen?

A: Ja. Der Rüssel des Elefanten ist selbst ein ***WAKANDA***-Vorteil. Also genügt es, das Minimum von 1 ***WAKANDA*** Verbündeten oder Vorteil zu erschöpfen, um die Kosten der Fähigkeit zu bezahlen.

ZIELAUFKLÄRERIN (38)

F: Wenn ich Zielaufklärerin bei einem Schergen verwende, der von einem anderen Spieler aufgedeckt wurde, verwickelt dieser Scherge den anderen Spieler dann überhaupt in einen Kampf?

A: Nein, Zielaufklärerin unterbricht, dass der Scherge sich mit dem Spieler in einen Kampf verwickelt, und führt dazu, dass er stattdessen den Spieler, der Zielaufklärerin verwendet, in einen Kampf verwickelt.

FALCON HELDEN-PACK

REDWING (2)

F: Kann Redwings Fähigkeit ausgelöst werden, wenn die oberste Karte des Begegnungsdecks sichtbar ist und keine Symbole in ihrem Boost-Feld hat?

A: Nein. Der Spieler weiß, dass die Fähigkeit keinen Effekt auf das Ziel haben wird, also kann die Fähigkeit nicht ausgelöst werden.

HERCULES HELDEN-PACK

AUFGABE-KARTEN

F: Was passiert, wenn eine *LABOR*-Karte kein gültiges Ziel hat, wenn sie aufgedeckt wird?

A: Die *AUFGABE*-Karte wird abgelegt. Immer wenn eine *AUFGABE*-Karte das Spiel verlässt und dabei nicht in den Siegpunktestapel gelegt wird, lege sie unter das Aufgabe-Deck.

ANHANG V: ERRATA

GRUNDSPIEL

ABTEILUNG FÜR ÜBERMENSCHLICHES RECHT (26)

Der Text der Karte sollte lauten:
„**Alter-Ego – Aktion**: Erschöpfe Abteilung für übermenschliches Recht und gib eine ❧-Ressource aus …"
(„Widerstand"-Kennzeichnung entfernt)

IRON MAN (29A)

Der Text der Karte sollte lauten:
„Du bekommst +1 Handlimit für jedes **TECH**-Upgrade unter deiner Kontrolle (bis maximal +6 Handlimit)"
(„bis zu einem maximalen Handlimit von 7" in „bis maximal +6 Handlimit" geändert)

DOOMSDAY CHAIR (183)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Falls M.O.D.O.K. nicht im Spiel ist, durchsuche das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach M.O.D.O.K. und bringe ihn mit dir im Kampf ins Spiel. Mische dann das Begegnungsdeck."
(Punkte zwischen den Großbuchstaben eingefügt)

M.O.D.O.K. (184)

Der Kartenname dieser Karte sollte lauten:
„M.O.D.O.K."
(Punkte zwischen den Großbuchstaben eingefügt)

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."
(„Max. 1 pro Charakter" hinzugefügt)

GESTEIGERTE WAHRNEHMUNG (34)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Ressource**: Erschöpfe Gesteigerte Wahrnehmung …"
([D] Selbstreferenz im Fähigkeitstext an Name der angepasst)

THOR HELDEN-PACK

BLITZSCHLAG (6)

Der letzte Satz dieser Karte sollte lauten:
„Dieser Schaden ignoriert Zäh-Statuskarten, falls du das Merkmal **FLIEGEND** hast."
(Wort„Angriff" in Wort„Schaden" geändert)

BLACK WIDOW HELDEN-PACK

BLACK WIDOW (1A)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„*Witwenmacher* – **Reaktion**: Nachdem du die Fähigkeit einer **VORBEREITUNG**-Karte unter deiner Kontrolle abgehandelt hast, füge einem Gegner 1 Schaden zu."
(Wort „ausgelöst" in „abgehandelt" geändert)

SYNTH-ANZUG (9)

Die ausgelöste Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Reaktion**: Nachdem du die Fähigkeit einer **VORBEREITUNG**-Karte unter deiner Kontrolle abgehandelt hast, erschöpfe Synth-Anzug → mache Black Widow spielbereit."
(Wort „ausgelöst" in „abgehandelt" geändert)

DOCTOR STRANGE HELDEN-PACK

IRON FIST (14)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Unterbrechung**: Sobald Iron Fist …"
*(„**Reaktion**" in „**Unterbrechung**" geändert)*

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 …"
*(Merkmal **VERTEIDIGUNG** und „Verteidigung"-Kennzeichnung entfernt)*

HULK HELDEN-PACK

INNERE DÄMONEN (25)

Der erste Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Wechsle deine Gestalt *(drehe deine Identitätskarte um)*."
(Wort „Dann" entfernt)

RISE OF THE RED SKULL ERWEITERUNG

IM FADENKREUZ (28)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Der Spieler von Clint Barton durchsucht seine Hand, sein Deck, seinen Ablagestapel und seine Spielzone nach Mockingbird und schiebt sie unter diese Karte. Sobald dieser Plan besiegt wird, schicke die untergeschobene Mockingbird zurück auf die Hand ihres Besitzers."
(Formulierung „platzieren" in „unterschieben" und Wort „Abschnitt" in Wort „Plan" geändert); „die untergeschobene" hinzugefügt)

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)*.
(Begegnungsset „Hydra-Patrouille" in „Hydra-Angriff" geändert)

DER AUFSTIEG VON RED SKULL (128A)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Spielaufbau:** Bringe den Nebenplan Das Rote Haus ins Spiel. Mische jeden anderen Begegnungs-Nebenplan in das Nebenplandeck und lege es neben das Begegnungsdeck (*siehe Regelheft*). Lege den Schergen Der Schläfer als nicht im Spiel befindlich beiseite."
(Formulierung„jeden anderen Nebenplan" in „jeden anderen Begegnungs-Nebenplan" geändert)

VERZERRTE REALITÄT (135)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald der Nebenplan mit diesem Anhang besiegt wird, teile dem Startspieler eine Begegnungskarte zu."
*(„**Erzwungene Reaktion**" in „**Erzwungene Unterbrechung**" geändert)*

ERBITTERTER RIVALE (136)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt:** Wähle für jeden Nebenplan im Spiel einen Charakter unter deiner Kontrolle und erschöpfe ihn."
(Text mit dem Wort „wählen" leicht angepasst, sodass er zum Eintrag „für jede/jeden jedes" passt)

WASP HELDEN-PACK

BEETLE (28)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald Beetle besiegt wird, wählt der Spieler, der Beetle besiegt: Er gibt entweder eine -Ressource aus oder er mischt Beetle in das Begegnungsdeck."
(Spezifiziert, welcher Spieler die Fähigkeit abhandeln muss.)

THE GALAXY'S MOST WANTED ERWEITERUNG

REGELHEFT SEITE 10, KAMPAGNEN-ANWEISUNGEN, SPIELAUFBAU, PUNKT 5

Dieser Absatz sollte lauten:
„**Nur Experten-Kampagne**: Sobald der Spielaufbau beendet ist, muss jeder Spieler in Spielerreihenfolge 1 Karte von seiner Hand wählen und sie offen in die Sammlung legen."
(Absatz erhält den Zusatz „Sobald der Spielaufbau beendet ist")

TRANK DER GEHORSAMKEIT (123)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion**: Nimm 1 Schaden und gib -Ressourcen aus → lege diese Karte ab. Jeder Spieler kann dies tun."
(Den Erinnerungstext in Spieltext geändert)

DAS GIFT (125)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion**: Gib 3 Ressourcen unterschiedlichen Typs aus → lege diese Karte ab. Jeder Spieler kann dies tun."
(Den Erinnerungstext in Spieltext geändert)

STAR-LORD HELDEN-PACK

COSMO (20)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Unterbrechung**: Sobald Cosmo angreift oder Widerstand leistet, benenne einen Kartentyp. Lege dann die oberste Karte eines Spieler- oder Begegnungsdecks ab …"
(Formulierung „eines Decks" in „eines Spieler- oder Begegnungsdecks" geändert)

THE MAD TITAN'S SHADOW ERWEITERUNG

REGELHEFT SEITE 10, ZWEI HAUPTPLÄNE, ABSATZ 1

Der Absatz sollte mit diesem Satz enden:
„… „Sobald ein Schere den Plan vorantreibt, wird die Bedrohung auf dem Hauptplan platziert, an dem der Anhang Konzentrierte Verteidigung angehängt ist."
(Neuen Satz hinzugefügt)

SANCTUARY (116)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Thanos kann durch Spielerkarten keinen Schaden nehmen."
(Formulierung „durch Spielerkarten" hinzugefügt)

INFINITY-HANDSCHUH (129)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„Dauerhaft. Spielaufbau.
Hänge diese Karte an den Schurken an.
„**Erzwungene Reaktion**: Nachdem der Schurke mit diesem Anhang gegen dich aktiviert worden ist, handle …"
(Satz „Hänge diese Karte and den Schurken an" hinzugefügt)

NEBULA HELDEN-PACK

EROS (11)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Reaktion:** Nachdem du Eros von deiner Hand gespielt hast, wähle für jede -Ressource, die du verwendet hast, um für ihn zu bezahlen, einen Schergen und verwirre ihn."
(Text mit dem Wort „wählen" leicht angepasst, sodass er zum Eintrag „für jede/jeden jedes" passt)

COSMO (20)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Unterbrechung**: Sobald Cosmo angreift oder Widerstand leistet, benenne einen Kartentyp. Lege dann die oberste Karte eines Spieler- oder Begegnungsdecks ab …"
(Formulierung „eines Decks" in „eines Spieler- oder Begegnungsdecks" geändert)

ALTE RIVALEN (31)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Gamora greift dich an. Falls Gamora als Held oder Verbündeter im Spiel ist, greift sie dich an *(handle ihren ANG gegen dich ab, ohne sie zu erschöpfen.)* Falls auf diese Weise kein Angriff durchgeführt wurde, erhält diese Karte Nachrüsten."
(Den Erinnerungstext in Spieltext geändert, um mit den aktualisierten Regeln zu „Bezug nehmende Fähigkeiten" im Einklang zu sein)

GUARDIANS OF THE GALAXY (33)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Falls jeder deiner Charaktere das Merkmal ***Guardian*** hat, erhält diese Karte: „**Reaktion**: Nachdem du ein Upgrade auf einen Verbündeten gespielt hast, ziehe 1 Karte."
([D]:Die Formulierung „ein Upgrade oder einen Verbündeten" in „ein Upgrade auf einen Verbündeten" geändert)

WAR MACHINE HELDEN-PACK

JAMES RHODES (1B)

Der erste Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Aktion**: Wähle eine War-Machine-Karte aus deinem Ablagestapel und mische sie in dein Deck. (Nur ein Mal pro Phase.)"
(„Nur ein Mal pro Phase" hinzugefügt)

THE HOOD SZENARIO-PACK

BOOMERANG (44)

Der Boost-Effekt dieser Karte sollte lauten:
„★ **Boost**: Füge einem Verbündeten unter deiner Kontrolle 2 Schaden zu."
([D]: Formulierung „jedem" in „einem" geändert)

VALKYRIE HELDEN-PACK

ARAGORN (7)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„Du bekommst +4 Lebenspunkte und erhältst das Merkmal ***FLIEGEND***."
(„Valkyrie bekommt" in „Du bekommst" geändert)
(„erhält" in erhältst" geändert)

SCHILDMAID (11)

Diese Karte sollte das Merkmal ***VERTEIDIGUNG*** haben und die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Unterbrechung** *(Verteidigung)*: Sobald der Gegner mit Todesglühen angreift, erkläre …"
*(Merkmal **VERTEIDIGUNG** und „Verteidigung"-Kennzeichnung hinzugefügt)*

VISION HELDEN-PACK

MACHINE MAN (22)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„… → Machine Man bekommt für jede auf diese Weise ausgegebene Ressource für diese Verwendung +1 WID und +1 ANG."
(Formulierung „für diese Verwendung" hinzugefügt)

SINISTER MOTIVES ERWEITERUNG

REGELHEFT SEITE 1, DER GLEITERMARKER, ABSATZ 4

Der Absatz sollte mit diesem Satz enden:
„… Sobald ein Hauptplan vollendet ist, wird er auf seine Umgebung-Seite umgedreht."
(Neuen Satz hinzugefügt)

BESORGTER VATER (25)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„Durchsuche dein Deck, deine Hand, deinen Ablagestapel und deine Spielzone nach George Stacy und hänge ihn verdeckt an diese Karte an."
(George Stacy wird nun an die Verpflichtung angehängt, statt ihn beiseitezulegen und die Verpflichtung an ihn anzuhängen)

VENOM I UND II (73,74)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Rache – **Erzwungene Reaktion**: Nachdem du oder ein Verbündeter unter deiner Kontrolle Venom angegriffen und ihm Schaden zugefügt hat, platziere 1 verdeckte Boost-Karte auf deiner Identität."
(Formulierung „du Venom mit einer Karte unter deiner Kontrolle angegriffen … hast" in „du oder ein Verbündeter unter deiner Kontrolle … hat" geändert)

VENOM III (75)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Die Abrechnung – **Erzwungene Reaktion**: Nachdem du oder ein Verbündeter unter deiner Kontrolle Venom angegriffen und ihm Schaden zugefügt hat, platziere 1 verdeckte Boost-Karte auf deiner Identität. (2 verdeckte Boost-Karten stattdessen, falls dies der erste Angriff in dieser Runde ist.)"
(Formulierung „du Venom mit einer Karte unter deiner Kontrolle angegriffen … hast" in „du oder ein Verbündeter unter deiner Kontrolle … hat" geändert)

MANIPULIERTER VERSTAND (171)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Hänge diese Karte an den Verbündeten unter deiner Kontrolle mit den niedrigsten Kosten an. Er verwickelt seinen kontrollierenden Spieler in einen Kampf. Ansonsten erhält diese Karte Nachrüsten."
(„Er verwickelt seinen kontrollierenden Spieler in einen Kampf" hinzugefügt und den Satz „Falls du dies nicht kannst" in „Ansonsten" geändert)

NOVA HELDEN-PACK

MS. MARVEL (2)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„… → schicke dieses Ereignis aus deinem Ablagestapel auf deine Hand zurück."
(Formulierung „aus deinem Ablagestapel" hinzugefügt)

IRONHEART HELDEN-PACK

„FÜR DIE CHAMPIONS!" (25)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion**: Entferne ‚Für die Champions!' aus dem Spiel → jeder ***CHAMPION***-Charakter im Spiel kann bis zum Ende der Runde keinen Schaden nehmen."
(Formulierung „Entferne ‚Für die Champions!' aus dem Spiel" hinzugefügt)

SPIDER-HAM HELDEN-PACK

GREEN GOBBLER (26)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion**: Nachdem Green Gobbler dich in einen Kampf verwickelt hat, lege alle Universalmarker von jeder Karte unter deiner Kontrolle ab."
([D]: „Marker" in „Universalmarker" geändert)

SP//DR HELDEN-PACK

SP//DR ANZUG (1B)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„*Rückkehr zur Basis* – **Erzwungene Unterbrechung**: Sobald du auf diese Seite wechselst, drehe SP//dr zu Peni Parker um. Hänge Peni Parker von hier ab und verschiebe dabei alle Marker von dieser Karte und alle Karten, die hier angehängt sind, auf Peni Parker."
(Marker und Anhänge werden jetzt auf Peni verschoben, statt umgekehrt)

M.O.R.B.I.U.S. (27)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion**: Nachdem der Spieler im Kampf mit diesem Schergen eine beliebige Anzahl an Ressourcen erzeugt hat, füge dem Helden des Spielers die gleiche Menge an Schaden zu."
(Formulierung „nachdem dieser Held" in „nachdem dieser Spieler" geändert; Formulierung „füge dem Helden" in „füge dem Helden des Spielers" geändert)

MUTANT GENESIS ERWEITERUNG

STAHLFAUST (8)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion** *(Angriff)*: Füge einem Gegner 5 Schaden zu. Du darfst eine Zäh-Statuskarte von deinem Helden ablegen, um jenen Gegner zu betäuben und zu verwirren."
(Kosten-Pfeil entfernt und Satz leicht umformuliert)

PANZERN (10)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Alter Ego – Unterbrechung** *(Angriff)*: Sobald der Schurke aktiviert werden würde, wechsle in deine Heldengestalt."
(Formulierung „wird" in „werden würde" geändert)

MUTANTEN IM EINKAUFSZENTRUM (88A)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald besiegt:** Der Startspieler durchsucht das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem **SENTINEL**-Schergen und deckt ihn auf. Drehe diese Karte um und bringe Jubilee ins Spiel. Lege dabei jede andere Verbündeter-Version von Jubilee aus dem Spiel ab."
(Formulierung „andere Version von" in „andere Verbündeter-Version" geändert)

BOOM BOOM (90)

Der Kartenname dieser Karte sollte lauten:
„Boom Boom"
([D]: Bindestrich in „Boom-Boom" im Namen und im Spieltext entfernt)

ASTEROID M (141B)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion:** Nachdem du einen Magnetmarker auf diesem Plan platziert hast und falls daraufhin mindestens 3 Magnetmarker hier liegen, entferne 3 Magnetmarker von diesem Plan und lege Karten vom Begegnungsdeck ab, bis eine **MAGNETISCH**-Karte abgelegt wird. Decke die Karte auf."
*(Magnetmarker werden nun entfernt, bevor die **MAGNETISCH**-Karte aufgedeckt wird.)*

DIE FABRIK IST ONLINE (142B)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion:** Nachdem du einen Magnetmarker auf diesem Plan platziert hast und falls daraufhin mindestens 3 Magnetmarker hier liegen, entferne 3 Magnetmarker von diesem Plan und lege Karten vom Begegnungsdeck ab, bis eine **MAGNETISCH**-Karte abgelegt wird. Decke die Karte auf."
*(Magnetmarker werden nun entfernt, bevor die **MAGNETISCH**-Karte aufgedeckt wird.)*

MAGNUS' HERRSCHAFT (143B)

Der erste Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion:** Nachdem du einen Magnetmarker auf diesem Plan platziert hast und falls daraufhin mindestens 3 Magnetmarker hier liegen, entferne 3 Magnetmarker von diesem Plan und lege Karten vom Begegnungsdeck ab, bis eine **MAGNETISCH**-Karte abgelegt wird. Decke die Karte auf."
(Formulierung „andere Version von" in „andere Verbündeter-Version" geändert)

WOLVERINE HELDEN-PACK

LOGAN (1A)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Spielaufbau**: Bringe Wolverines Klauen ins Spiel."
(Text umformuliert)

BERSERKERZORN (8)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion** *(Angriff)*: Füge einem Gegner 4 Schaden zu. Falls dieser Angriff einen Gegner besiegt, darfst du 2 Schaden nehmen, um diese Fähigkeit zu wiederholen."
(Kosten-Pfeilsymbol entfernt und Satz leicht umformuliert)

STORM HELDEN-PACK

KLAUSTROPHOBIE (30)

Der erste Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Drehe deine Identität auf deine Alter-Ego-Seite um. Du kannst nicht in deine Heldengestalt wechseln."
(Formulierung „deine Gestalt nicht wechseln" in „nicht in deine Heldengestalt wechseln" geändert)

BESESSEN (38)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Hänge diese Karte an den Verbündeten mit dem niedrigsten WID-Wert und ohne ein angehängtes Exemplar Besessen an. Er verwickelt seinen kontrollierenden Spieler in einen Kampf. Ansonsten erhält diese Karte Nachrüsten."
(Den Satz „Er verwickelt seinen kontrollierenden Spieler in einen Kampf" hinzugefügt)

GAMBIT HELDEN-PACK

PSIONISCHER SCHILD (34)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion:** Sobald der Scherge mit diesem Anhang das Spiel verlassen würde, heile stattdessen allen Schaden von dem Schergen. Lege dann diesen Anhang ab."
(Formulierung „und bringe ihn zurück ins Spiel" gelöscht)

ROGUE HELDEN-PACK

ANNA MARIE (1A)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Spielaufbau**: Finde dein Upgrade Berührt und lege es beiseite.

Zurückgezogen – **Erzwungene Reaktion**: Nachdem du in diese Gestalt gewechselt bist, finde Berührt und lege es beiseite."
(Spezifiziert, dass das Upgrade zuerst „gefunden" werden muss)

ROGUE (1B)

Der erste Absatz dieser Karte sollte lauten:
„*Hautkontakt* – **Aktion**: Finde Berührt und hänge diese Karte an einen anderen Charakter an. Bis zum Ende der Runde erhältst du jedes Merkmal des berührten Charakters. (Nur ein Mal pro Runde.)"
(Spezifiziert, dass das Upgrade zuerst „gefunden" werden muss)

ENERGIETRANSFER (7)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion**: Finde Berührt und hänge diese Karte an einen Charakter an (außer Rogue) und füge ihm 2 Schaden zu → heile 2 Schaden von Rogue und mache sie spielbereit. Bis zum Ende der Runde erhältst du jedes ***MERKMAL*** des berührten Charakters."
(Spezifiziert, dass das Upgrade zuerst „gefunden" werden muss)

MYSTIQUES MANIPULATIONEN (26)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald besiegt:** Der Spieler, der diesen Nebenplan besiegt, durchsucht das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem Exemplar des Verrats Irregeführt und mischt es in sein Deck."
(Spezifiziert, welcher Spieler die Fähigkeit abhandeln sollte)

BONEBREAKER (31)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion**: Nachdem Bonebreaker …"
*(„**Erzwungene Unterbrechung**" in „**Erzwungene Reaktion**" geändert)*

MOJOMANIA SZENARIO-PACK

DIE SUCHE NACH SPIRAL (16)

Der letze Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion**: Nimm 2 Schaden → entferne 3 Bedrohung von hier."
(Kosten-Pfeil hinzugefügt)

NERVIGE NEBENQUEST (45)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald besiegt**: In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler sein Deck nach einer Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dabei ihre Kosten ignorieren."
(Text leicht umformuliert)

NEXT EVOLUTION ERWEITERUNG

UNTERDRÜCKENDES HALSBAND (92)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Aktion**: Wähle: Erschöpfe entweder einen Charakter unter deiner Kontrolle oder nimm 3 Schaden → lege diese Karte ab, Jeder Spieler kann dies tun."
(Den Erinnerungstext in Spieltext geändert)

PSYLOCKE HELDEN-PACK

PSIONISCHE ILLUSION (28)

Der Text dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald du einen Gegner angreifst, nenne einen Ressourcentyp, dann lege die oberste Karte deines Decks ab. Falls die Karte keine Ressource des genannten Typs hat, wird stattdessen ein befreundeter Charakter deiner Wahl Ziel dieses Angriffs und diese Karte wird abgelegt."
([D]: Der letzte Satz wird nicht durch einen Punkt abgetrennt sondern durch ein „und" mit dem Satz zuvor spieltechnisch verbunden.)

X-23 HELDEN-PACK

FRONTLINIENSPEZIALIST (36)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Deine Identität bekommt +4 Lebenspunkte."
(„Held" in „Identität" geändert)

DEADPOOL HELDEN-PACK

'POOL-ISIERT (41)

Der letzte Absatz dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Hänge diese Karte an den Verbündeten mit den höchsten Kosten und ohne ein angehängtes Exemplar 'Pool-isiert an. Er verwickelt seinen kontrollierenden Spieler in einen Kampf. Ansonsten erhält diese Karte Nachrüsten."
(Den Satz „Er verwickelt seinen kontrollierenden Spieler in einen Kampf" hinzugefügt)

AGE OF APOCALYPSE ERWEITERUNG

FÜR DEN KAMPF RÜSTEN (17)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Alter Ego – Aktion**: Durchsuche dein Deck und deinen Ablagestapel nach einem Verbündeten und einem Upgrade, das an einen Verbündeten angehängt werden kann. Nimm beide Karten auf deine Hand. (*Mische.*)
(Formulierung „das an den Verbündeten" in „das an einen Verbündeten" geändert)

MISSIONSTEAM (171A)

Der erste Unterpunkt dieser Karte sollte lauten:
„Senke die Kosten des nächsten Verbündeten, der zur Mission in dieser Phase gespielt wird, um 2."
(Formulierung „in dieser Phase" hinzugefügt)

NIGHTCRAWLER HELDEN-PACK

ROGUE (12)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Aktion**: Füge einem anderen befreundeten Charakter 1 Schaden zu → bis zum Ende der Runde erhält Rogue jedes **MERKMAL** des Charakters und addiert seine WID- und ANG-Basiswerte zu ihren entsprechenden Kräften hinzu. (Nur ein Mal pro Runde.)"
(Formulierung „aufgedruckten WID- und ANG-Werte" in „WID- und ANG-Basiswerte" geändert)

TWEEDLEDOPE (37)

Das Stern-Symbol (★) im Boost-Feld dieser Karte wurde entfernt.

MAGNETO HELDEN-PACK

MAGNETISCHES GESCHOSS (10)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Held – Aktion:** Lege einen Schergen mit dem Upgrade Von Metall umschlungen ab. Dann füge einem Gegner 5 Schaden zu und betäube ihn."
(Der Kosten-Pfeilsymbol wurde in das Wort „dann" geändert)

SCHNELLE FOKUSSIERUNG (23)

([ENG]: Aspekt von „Protection" in „Basic" geändert)

EXODUS (28)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„★ **Erzwungene Reaktion**: Nachdem Exodus dich angegriffen hat, lege Karten von deinem Deck ab in Höhe seines Gesamt-ANG-Wertes für diesen Angriff."
(Formulierung „für diesen Angriff" hinzugefügt)

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

STRAHLENBELASTUNG (153)

Der PLA-Modifikator dieser Karte sollte ein WID-Modifikator sein.

MACH-IV (156)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„★ Charaktere ohne das **MERKMAL** Fliegend können nicht gegen MACH-IVs Angriffe verteidigen.)
(Formulierung „mit ihrer Basiskraft" gelöscht)

BLACK PANTHER HELDEN-PACK

UNTERSTÜTZUNG AUFBAUEN (26)

Der Name dieser Karte sollte lauten:
„Unterstützung leisten"
([D]: Diese Karte ist ein Nachdruck der einzigartigen Karte „Unterstützung leisten" (NeXt Evolution, 27).)

SILK HELDEN-PACK

FOTOGRAFISCHES GEDÄCHTNIS (8)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Unterbrechung**: Sobald du eine Karte aus demselben Begegnungsset aufdeckst wie eine Karte, die unter deine Identität geschoben ist, erschöpfe Fotografisches Gedächtnis → tausche beide Karten aus und decke stattdessen die Karte auf, die unter deine Identität geschoben war."
(Wort „Silk" in „deine Identität" geändert)

WINTER SOLDIER HELDEN-PACK

S.H.I.E.L.D.-HILFSSHERIFF (33)

Der zweite Absatz dieser Karte sollte lauten:
„Hänge diese Karte an einen befreundeten Charakter an. Max. 1 pro Charakter."
(Formulierung „Max.1 pro Charakter" hinzugefügt)

TRICKSTER TAKEOVER SZENARIO-PACK

REGELHEFT SEITE 19, AVATARE VON LOKI AUSTAUSCHEN

Der erste Satz sollte lauten:
„Sobald ein Karteneffekt die Spieler anweist, ‚den **AVATAR VON LOKI**-Schurken oder Verblassendes Figment gegen einen zufälligen beiseitegelegten **AVATAR VON LOKI**-Schurken auszutauschen', müssen sie den Schurken im Spiel durch eine der anderen beiseitegelegten Versionen des **AVATAR VON LOKI**-Schurken ersetzen."
(Formulierung geändert, sodass der Regelabsatz auch beim Austauschen von Verblassendes Figment zur Anwendung kommt)

CIVIL WAR ERWEITERUNG

ENERGIE KANALISIEREN (98)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion:** Nachdem ein Anführer, Held oder Verbündeter Captain Marvel angegriffen hat, platziere hier 1 Energiemarker. Falls dann mindestens 4 Energiemarker auf dieser Karte liegen, entferne alle davon und Captain Marvel greift den Charakter an. Dieser Angriff erhält Overkill."
(Der Kosten-Pfeilsymbol wurde in das Wort „und" geändert)

SYNTHEZOID SMACKDOWN SZENARIO-PACK

MOON KNIGHT (65)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt:** Handle die ‚**Sobald aufgedeckt**'-Fähigkeit der obersten Verratskarte im Begegnungs-Ablagestapel ab. (Nur einmal pro Phase.)"
(„Nur einmal pro Phase" hinzugefügt)

PHASENSTÖRUNG (76)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Aktion:** Wähle einen Anhang am gegnerischen Anführer mit dem Text ‚**Held – Aktion**' oder ‚**Held – Reaktion**' und lege ihn ab."
*(„**Held – Unterbrechung**" in „**Held – Aktion**" geändert)*

FEAR NO EVIL ERWEITERUNG

BULLSEYE (III) (67)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Sobald aufgedeckt**: Finde den Nebenplan Wahnhafte Mordlust und decke ihn auf."
([D]: 2 Fehler aus dem Satz korrigiert. Der Name des Nebenplans wurde angepasst und der letzte Satzteil ersetzt)

JESSICA JONES HELDEN-PACK

„JETZT BIN ICH SAUER!" (12)

Die Fähigkeit dieser Karte sollte lauten:
„**Erzwungene Reaktion:** (*Angriff*): Nachdem der Schurke gegen einen Spieler aktiviert worden ist, falls du in deiner Alter-Ego Gestalt bist, wechsle in deine Heldengestalt. Füge …"
([D]: Das Wort „und" entfernt, um die Formulierung an die englische Karte anzupassen)

ANHANG VI: SPIEL-UMGEBUNGEN (BETA)

Beim Spielaufbau kann sich die Spielergruppe für eine Spielumgebung entscheiden. Alternativ kann sich auch jeder Spieler für eine eigene Spielumgebung entscheiden. Die Spielumgebung legt fest, welche Produkte von *Marvel Champions* beim Deckbau verwendet werden dürfen. Eine Spielumgebung mit einem eingeschränkteren Spielerkarten-Pool fördert die Kreativität beim Deckbau und erfordert ein höheres Können beim Spielen.

Beim Spielen in einer bestimmten Spielumgebung dürfen nur Karten aus Produkten verwendet werden, die für die entsprechende Umgebung angegeben sind. Das schließt auch die Wahl der Helden mit ein.

Unabhängig von der bzw. den gewählten Spielumgebung(en) darf die Gruppe beliebige Szenarien spielen mit beliebigen modularen Begegnungsdecks spielen.

Es gibt 3 verschiedene Spielumgebungen.

AKTUELLE SPIELUMGEBUNG

Die „Aktuelle Spielumgebung" besteht aus den aktuellen Produkten für *Marvel Champions* und das Grundspiel.

Die Aktuelle Spielumgebung besteht aus folgenden Produkten:

- Grundspiel von *Marvel Champions: Das Kartenspiel*
- **Erweiterungen**
  - *Age of Apocalypse*-Kampagnen-Erweiterung
  - *Agents of S.H.I.E.L.D.*-Kampagnen-Erweiterung
  - *Civil War*-„Individuelle Szenarien"-Erweiterung
  - *Fear No Evil*-Kampagnen-Erweiterung
- **Helden-Packs**
  - *Iceman*-Helden-Pack
  - *Jubilee*-Helden-Pack
  - *Nightcrawler*-Helden-Pack
  - *Magneto* Hero-Helden-Pack
  - *Black Panther*-Helden-Pack
  - *Silk*-Helden-Pack
  - *Falcon*-Helden-Pack
  - *Winter Soldier*-Helden-Pack
  - *Wonder Man*-Helden-Pack
  - *Hercules*-Helden-Pack
- Alle Produkte, die nicht oben gelistet sind und seit der neusten Version dieses Dokuments (v1.8) veröffentlicht wurden.

LEGACY-SPIELUMGEBUNG

Die „Legacy-Spielumgebung" umfasst **alle** Produkte von *Marvel Champions*. Für Spiele in dieser Umgebung dürfen alle Spielerkarten aus einer Sammlung verwendet werden

LIMITIERTE SPIELUMGEBUNG

In der „Limitierten Spielumgebung" haben Spieler, die viele der älteren Produkte besitzen, die Möglichkeit, die Vorteile zu nutzen, die ein verkleinerter Kartenpool mit sich bringt. Decks für diese Spielumgebung werden wie folgt gebaut:

- Grundspiel von *Marvel Champions: Das Kartenspiel*
- bis zu 3 Kampagnen- oder „Individuelle Szenarien"-Erweiterungen
- bis zu 4 Helden-Packs

Grundsätzlich können in der Limitierten Spielumgebung beliebige Erweiterungen mit beliebigen Helden-Packs kombiniert werden. Das Finden von kreativen Kartenkombinationen in diesen Produkten kann dabei für Deckbau-Enthusiasten bereits eine knifflige Herausforderung sein sein. Dabei sollte aber bedacht werden, dass die Produkte in der Vergangenheit in Wellen entwickelt wurden. Als guter Einstiegspunkt, um eine Limitierte Spielumgebung zu erschaffen, schlagen wir vor, 3 Wellen passender Produkte zu kombinieren, um dabei einfacher Synergien zwischen den Karten zu finden. Erst wenn ihr mit eurem Kartenpool besser vertraut seid, sollet ihr euch an kreativere Produktkombinationen wagen.

Im Folgenden werden die einzelnen Wellen aufgeführt:

1. Die Helden-Packs von *Captain America*, *Ms. Marvel*, *Thor*, *Black Widow*, *Doctor Strange* und *Hulk*
2. Die Kampagnen-Erweiterung *The Rise of Red Skull* sowie die Helden-Packs von *Ant-Man*, *Wasp*, *Quicksilver* und *Scarlet Witch*
3. Die Kampagnen-Erweiterung *The Galaxy's Most Wanted* sowie die Helden-Packs von *Star-Lord*, *Gamora*, *Drax* und *Venom*
4. Die Kampagnen-Erweiterung *The Mad Titan's Shadow* sowie die Helden-Packs von *Nebula*, *War Machine*, *Valkyrie* und *Vision*
5. Die Kampagnen-Erweiterung *Sinister Motives* sowie die Helden-Packs von *Nova*, *Ironheart*, *Spider-Ham* und *SP//dr*
6. Die Kampagnen-Erweiterung *Mutant Genesis* sowie die Helden-Packs von *Cyclops*, *Phoenix*, *Wolverine*, *Storm*, *Gambit* und *Rogue*
7. Die Kampagnen-Erweiterung *NeXt Evolution* sowie die Helden-Packs von *Psylocke*, *Angel*, *X-23* und *Deadpool*
8. Die Kampagnen-Erweiterung *Age of Apocalypse* sowie die Helden-Packs von *Iceman*, *Jubilee*, *Nightcrawler* und *Magneto*
9. Die Kampagnen-Erweiterung *Agents of S.H.I.E.L.D.* sowie die Helden-Packs von *Black Panther*, *Silk*, *Falcon* und *Winter Soldier*
10. Die „Individuelle Szenarien"-Erweiterung *Civil War* sowie die Helden-Packs von *Wonder Man* und *Hercules*

INDEX

A

Abhandeln 2
Ablagestapel 2
Ablegen 2
Absprachen 3
Adjektive 3
Aktion 3
Aktiver Spieler 3
Aktivierung 3
Allianz 3
Alter Ego 4
Alter-Ego-Gestalt 4
Andauernde Effekte 4
Anfällig 4
Anführer 4
ANG 4
Angesehen 6
Angreifen 5
Angriff 5
Angriffe gegen Verbündete 6
Angriff (Gegner-Aktivierung) 4
Angriff (Spieleraktion) 5
Anhang 6
Anhängen an 6
Ansehen 6
„Ansonsten" 7
Anstacheln X 7
Ansturm 7
Anwendungen (X „Art") 7
Aspektkarte 7
Aufdecken 7
Aufgedruckt 8
Aufheben 8
Aus dem Spiel entfernt 8
Ausgelöste Fähigkeit 8
Auslösebedingung 8
Ausscheiden eines Spielers 8
„Austauschen" 9

B

Basiskarte 9
Basiskraft 9
Basiswert 9
Bedingung (Ressourcen) 9
Bedrohung 9
Befreundet 9
Begegnungs-Ablagestapel 10
Begegnungsdeck 10
Begegnungskarte 10
Begegnungskarte aufdecken 7
Begegnungskarte zuteilen 47
Begegnungsset 10
Beiseitegelegt 10
Beiseitelegen 10
Bekommen 10
„Bereits" 10
Beschleunigungsmarker 10
Beschleunigungssymbol() 10
Besiegt 11
Besitz und Kontrolle 11
Betäuben 11
Betäubt 11
„Bezahlen" 11
Bezug nehmende Fähigkeit 12
Boost 12
Boost-Symbol() 12

C

Charakter 12

D

Dann 12
Das Spiel gewinnen 21
Dauerhaft 12
Deck 13
Deckbau 13
Doppelseitige Karte 13
Du, Dein 13
Durchdringend 14
Durchsuchen 14
Dürfen 14

E

Effekt 14
Eingeschränkt 14
Einzigartig-Symbol (✦) 14
Ende der Spielerphase 15
Energie-Ressource () 15
Ereignis 15
ERH 15
Erhalten 15
Erholung 15
Erinnerungstext 15
Erlittener Schaden 16
Ersatzeffekte 16
Erschöpft 16
Erstschlag 16
Erzeugen 16
Erzfeind 16
Erzfeind-Begegnungsset 16
Erzwungen 16
Exemplar 17
Expertenmodus 17
Experten-Set 17

F

Fähigkeit 17
Fähigkeiten einleiten 18
Fernkampf 18
Finden 18
Folgeschaden 19
„Für jede/jeden/jedes" 19

G

Galgenregel 2
Gedankenstrich 19
Gefahrensymbol () 19
Gegner 19
Gegner-Aktivierung 20
Gegner greift an 20
Gegnerisch 19
Gegner treibt den Plan voran 20
Geist-Ressource () 20
Gekennzeichnete Fähigkeit 20
Gestählt 20
Gestalt, Gestalt wechseln 20
Gewinnen 21
Gleichzeitige Abhandlung 21
Goldene Regeln 2
Gültiges Ziel 21

H

Handlimit 21
Hauptplan 21
Hauptplandeck 21
Heilen 21
Held 21
Heldengestalt 21
Heldenhafter Modus 21
Hindernis X 21

I

Identität 21
Identitätsspezifische Karte 22
Ignorieren 22
Im Kampf 22
Im Spiel 22
Indirekter Schaden 23
In einen Kampf verwickeln 22
In Spielerreihenfolge 23
Ins Spiel bringen 23 34
Ins Spiel kommen 23

J

„Jeder Spieler" 23
„Jedes Mal" 23
Joker-Ressource (✱) 23

K

Kampagnenmodus 23
Kampagnenspezifische Karte 24
Kann nicht, können nicht 24
Kartenfähigkeit 17 24
Karten spielen 18 24
Kartentypen 24
Karten ziehen 24
Keine Karten mehr 26
Keine Karten mehr (im Deck) 24
Klassifizierung 24
Konstante Fähigkeit 25
Kontrolle 25
Körper-Ressource (●) 25
Kosten 25
Kosten-Pfeilsymbol (→) 25
Krisensymbol (⚠) 25
Kurzzeitig 26

L

Lebenspunkte 26
Leeres Deck 26

M

Marker 26
Materialbeschränkung 2
Max. 26
Maximale Lebenspunkte 26
Merkmale 26
Mischen 27
Modifikatoren 27
Modulares Begegnungsset 27

N

Nachdem 27
Nachrüsten 27
Nebenplan 27
Nicht im Spiel 22
Nicht-nummerische Variable 27
Nur 28

O

Overkill 28

P

Patrouille 28
Pfeilsymbol (→) 28
PLA 28
Plan 28
Plan vorantreiben
(Gegner-Aktivierung) 28
Pro Spieler 28

R

Reaktion 29
Ressource 29
Ressourcenfähigkeit 29
Ressourcenkarten 29
Ressourcentyp 29
Rundenstruktur 29
Rundenübersicht 2

S

Schaden 29
Scharmützelmodus 30
Scherge 30
Schlüsselwörter 30
Schurke 31
Schurkendeck 31
Schurkenphase 31
Schurke wird besiegt 31
Schurkisch 32
Selbstbezügliche Fähigkeiten 32
Set-Symbol 32
Siegpunktestapel 32
Sieg X 32
„Sobald aufgedeckt"-Fähigkeiten 32
„Sobald besiegt"-Fähigkeiten 33
„Sobald Vollendet"-Fähigkeiten 33
Spezial 33
Spielaufbau 33
Spielaufbau (Ausgelöste Fähigkeit) 33
Spielbereit 33
Spieleinschränkungen und -Berechtigungen 33
Spielelement 34
Spielen 34
Spieler 34
Spielerablagestapel 34
Spielerdeck 34
Spielerkarte 34
Spieler-Nebenplan 34
Spieler-Nebenplan-Limit 35
Spielerphase 35
Spielerzug 35
Spielmodi 35
Spiel verlassen 33
Spielzone 36
Spielzone des Schurken 36
Spielzone des Spielers 36
Standard-Modus 37
Standard-Set 37
Standhaft 37
Startspieler 37
„Stattdessen" 37
Statuskarten 37
Stern-Symbol (★) 37
Suchen 14
Symbole 38
Szenariospezifische Karte 38

T

„Tauschen“ 38
Teamwork 39
Textfeld 39
Timing 39

U

Überschüssiger Schaden 39
„Überzahlen“ 39
Umdrehen 39
Umgebung 39
„und“ 39
Universalmarker 39
Unterbrechung 40
Unterschieben 40
Untertitel 40
Unverteidigt 40
Upgrade 40

V

VER 40
Verbleibende Lebenspunkte 40 41
Verbündetenlimit 41
Verbündeter 41
Vergeltung X 41
Verhindern 41
Verknüpft (Kartename) 42
„Verlieren“ 42
Verpflichtung 42
Verrat 42
Verschieben 43
Verstärkungssymbol ( ) 43
Verteidigen, Verteidigung 43
Verwirren 44
Verwirrt 44
Verzögerte Effekte 44
Vorteil 44

W

Wache 45
Wagnis 45
Wählen (Option) 45
Wählen (Spielelement) 45
WID 45
Widerstand leisten 45
„Würden“ 45

X

„X“ (Wert) 46

Z

Zäh 46
Zähigkeit 46
Ziehen 24
Ziel 46
Ziel-Bedrohung 47
Zusammenarbeit (Merkmal) 47
Zuteilen 47