

The cover art for the Marvel Champions: Mutant Genesis rulebook features a dynamic scene with several characters. In the upper left, Storm is shown with her hands raised, surrounded by purple lightning. In the upper right, the Colossus is depicted in a powerful, metallic form. In the center, Wolverine is in a dynamic, leaping pose. In the lower left, the large, red and silver head of the Iron Giant looms over the scene. The background is a fiery, apocalyptic landscape with a city skyline visible in the distance. The overall color palette is dominated by reds, purples, and oranges, with a teal background for the lower portion.

**MARVEL**

**CHAMPIONS**

DAS KARTENSPIEL

**MUTANT  
GENESIS**

**REGELHEFT**

# MUTANT GENESIS

„Willkommen bei den X-Men. Ich hoffe, du überlebst diese Erfahrung!“ – Shadowcat

Willkommen zur Erweiterung *Mutant Genesis*! Diese Kampagnenerweiterung enthält 2 neue Helden sowie 5 neue Szenarien, die von der Geschichte der X-Men erzählen, einer heldenhaften Gruppe von Mutanten, die für den Schutz einer Welt kämpfen, die sie hasst und fürchtet.

## SCHURKENKARTEN

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt neue gefährliche Schurken ein: Sabretooth, Sentinel, Master Mold, die Bruderschaft der Mutanten und Magneto. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite im Regelheft beschrieben.



## IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Colossus und Shadowcat. Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 22.

## INHALT

- 273 Karten (108 Spielerkarten, 16 Schurkenkarten und 149 Begegnungskarten)

## ERWEITERUNGSSYMBOL

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



## WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

\* Neue Schlüsselwörter in dieser Erweiterung.

### 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*).

### Durchdringend

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

### Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

### Gestählt

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

### Hindernis X

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

### Patrouille

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

### Schurkisch

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

### Sieg X

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

### Spielaufbau

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

### Standhaft

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte

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

### Teamwork

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

### 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 jeder Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit und dem angegebenen Merkmal gegen den Spieler aktiviert, mit dem er im Kampf ist.

**Beispiel:** Jan ist mit Delgado im Kampf, als Sophia den Schergen Senyaka mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit (**ACOLYTE**) aufdeckt und mit ihm in einen Kampf verwickelt wird. Weil Delgado auch das Schlüsselwort Zusammenarbeit (**ACOLYTE**) hat, werden beide Schergen aktiviert: Delgado gegen Jan und Senyaka gegen Sophia.

## SIEGPUNKTESTAPEL

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

## VERSTÄRKUNGSSYMBOL

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



## NEUE REGELN

### Zusätzliche Gestalten

Einige Helden verfügen über Karten, die ihnen zusätzliche Gestalten verleihen, wie z. B. Shadowcats „Phasenform“. Diese Gestalten gelten zusätzlich zu den Alter-Ego- und Heldengestalten deiner Identität und es gelten eigene Bedingungen, um in sie zu wechseln. Sobald eine Identität ihre zusätzliche Gestalt wechselt, zählt dies nicht gegen das Limit von einem Wechsel von Held zu Alter Ego (oder umgekehrt) pro Runde. Es zählt aber als Gestaltwechsel in Bezug auf das Auslösen von Karteneffekten, wie z. B. auf der Karte Bereit zum Austeilen (⊗ 51).

## KAMPAGNENMODUS

Jedes Szenario in dieser Erweiterung könnt ihr einzeln als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer epischen Kampagne spielen. Der Kampagnenmodus kombiniert alle fünf Szenarien der Erweiterung *Mutant Genesis* zu einem epischen Erlebnis. Der Ausgang jeder Partie beeinflusst das nächste Szenario. Wenn ihr die Kampagne erfolgreich abschließen wollt, müsst ihr alle fünf Szenarien der Reihe nach gewinnen, von Szenario #1 (Sabretooth) bis Szenario #5 (Magneto).

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

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

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

## KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN

Während einer Kampagne können Begegnungsdecks und Spielerdecks kampagnenspezifische Karten hinzugefügt werden. Diese Karten können nur dann in ein Deck aufgenommen werden, wenn die Spieler die Kampagne *Mutant Genesis* spielen und die Spieler durch die Kampagnenanweisungen angewiesen werden, sie zu einem Deck hinzuzufügen.

**KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN**

**BASIS / KAMPAGNE**  
© MARVEL © 2022 FFG ⊗ 171B

**DIESE KARTE IST EINE BASISKARTE UND GLEICHZEITIG KAMPAGNENSPEZIFISCH FÜR MUTANT GENESIS.**

Die Karten ⊗ 171–195 sind Karten speziell für den Einsatz in der Kampagne *Mutant Genesis*. Die Karten ⊗ 171–175 sind die begegnungsspezifischen Kampagnenkarten (die alle doppelseitig sind). Die Karten ⊗ 176–195 sind die spieler-spezifischen Kampagnenkarten.

## KAMPAGNENLOGBUCH

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

## AUSDRUCKBARE EXEMPLARE

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

[www.asmodee.de/mvc](http://www.asmodee.de/mvc)

## KAMPAGNENROLLEN

Die X-Men sind ein Team, in dem jedes Mitglied seine einzigartige Rolle hat. Die Kampagne *Mutant Genesis* führt eine Rollenmechanik ein, welche die besonderen Stärken der einzelnen Helden im Team abbildet.

Die vier Rollen sind: Kämpfer, Anführer, Verteidiger und Friedenswächter. Jede dieser Rollen repräsentiert ein Set an spezialisierten Fertigkeiten, das die Fähigkeiten von zwei Kernaspekten von *Marvel Champions* kombiniert und den Spielern Zugriff auf neue Effekte gibt, die entweder ihren gewählten Aspekt verbessern oder ihr Deck mit Effekten erweitern, auf die sie normalerweise keinen Zugriff hätten.

Zu jeder Rolle gehören die folgenden Aspekte:

- ▶ **Kämpfer** (Aggression + Schutz)
- ▶ **Anführer** (Aggression + Führung)
- ▶ **Verteidiger** (Gerechtigkeit + Schutz)
- ▶ **Friedenswächter** (Gerechtigkeit + Führung)

Wenn ihr das Szenario #1 im Kampagnenmodus aufbaut, wählt jeder Spieler eine dieser Rollen und notiert seine Wahl im Kampagnenlogbuch. Jeder Spieler muss eine andere Rolle wählen. Sein gewählter Aspekt schränkt seine Wahl dabei nicht ein.

Zu jeder Rolle gehört ein eigenes Set von 5 Upgrades. Diese Upgrades könnt ihr euch verdienen, indem ihr den kampagnenspezifischen Nebenplan in jedem Szenario besiegt. Wenn sich die Spieler ihre Rollen-Upgrades verdient haben, nimmt jeder ein zufälliges Upgrade aus dem Rollenset und bringt es zu Beginn der Partie ins Spiel. Am Ende der Partie werden diese Upgrades aus der Kampagne entfernt, egal ob ihre Fähigkeiten genutzt wurden oder nicht. Diese Regel soll euch dazu ermutigen, eure Rollen-Upgrades zur Unterstützung des Teams möglichst in jeder Partie auch einzusetzen.

### Rollenentwicklung

Zusätzlich zu diesen einzigartigen Upgrades gibt jede Rolle den Spielern die Möglichkeit, ihre Decks weiter anzupassen, indem sie ihnen beschränkten Zugriff auf die mit ihrer Rolle verbundenen Aspekte gewährt. Wenn ihr ein Szenario im Kampagnenmodus aufbaut, darf jeder Spieler bis zu 1 Exemplar eines Ereignisses und/oder 1 Exemplar eines Upgrades in seiner Sammlung aus den zugehörigen Aspekten seiner Rolle wählen. Falls das gewählte Ereignis und/oder das gewählte Upgrade noch nicht im Deck eines Spielers enthalten ist, darf er **für diese Partie** eines oder beide in sein Deck aufnehmen.

Die so gewählten Karten werden nicht auf die Deckgröße angerechnet.

## EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *Mutant Genesis* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen.

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

## BLEIBENDER SCHADEN

Während einer Experten-Kampagne von *Mutant Genesis* muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest.

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

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

## AUSSCHIEDEN UND SIEG

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

Er kann sich jedoch seinen Mitspielern im nächsten Szenario wieder anschließen und seine Identität bis zu seinem aufgedruckten Lebenspunktwert heilen, indem er einen Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platziert.

## MODULARES SET „ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT“

In dieser Kampagne wird das modulare Set *Zukunft ist Vergangenheit* verwendet. Es stellt die Sentinels der Zukunft dar, die in der Zeit zurückreisen, um die Mutanten in ihrer Vergangenheit auszulöschen. Wenn ihr die Kampagne nicht spielt, kann dieses Set wie jedes andere Begegnungsset verwendet werden.

WASHINGTON, D.C.

DIE MUTANTEN  
SIND EINE UNMITTELBARE UND  
SEHR ERNSTE GEFAHR  
FÜR DIE USA.

MAGNETO UND SEINE  
BRUDERSCHAFT HABEN  
BEREITS MEHRERE EINRICHTUNGEN  
ZUR REGISTRIERUNG VON  
MUTANTEN ANGEGRiffEN.

DESHALB UNTERSTÜTZE ICH  
DAS SENTINEL-PROGRAMM!

DEM WITZBOLD  
WERD' ICH ZEIGEN, WIE  
GEFÄHRLICH ICH BIN.

RUHIG BLUT, KAMERAD.  
WIR MÜSSEN IHM ZEIGEN, DASS  
MENSCHEN UND MUTANTEN  
ZUSAMMENLEBEN  
KÖNNEN.

HEY, FLEISCHSACK!  
DIE BRUDERSCHAFT  
SCHICKT IHRE GRÜßE!

DER WAHNSINNIGE  
WIRD IHN TÖTEN!

SCHNELL,  
X-MEN! RETTET  
SENATOR KELLY!

## SZENARIO #1 – SABRETOOTH MODULARES SET „MYSTIQUE“

Amerika wird von einer Anti-Mutanten-Hysterie erfasst. Die Bürger haben Angst, dass ihr Nachbar oder sogar ihr eigenes Kind ein Mutant sein könnte. Senator Robert Kelly hat sich mit seiner Pro-Mensch-Rhetorik und seinem Werben für eine Meldepflicht für Mutanten in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Seine öffentliche Rede erregt nicht nur die Aufmerksamkeit der X-Men, sondern auch die der Bruderschaft der Mutanten.

**Schurkendeck:** Sabretooth (I), Sabretooth (II)

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

**Hauptplandeck:** Von Sabretooth verfolgt, Der verletzte Senator

**Begegnungsdeck:** Die Sets Sabretooth, Bruderschaft, Mystique sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets *Bruderschaft* und *Mystique* aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

### ROBERT KELLY

Dieses Szenario erzählt die Geschichte, wie die X-Men Robert Kelly (⊗ 66) vor Sabretooth' Mordanschlag beschützen. Deshalb enthält das Szenario eine Verbündeter-Version von Robert Kelly mit dem Text:

„**Erzwungene Unterbrechung:** Sobald ein Gegner einen unverteidigten Angriff gegen dich abhandelt, füge den Schaden Robert Kelly zu.“

Falls Robert Kelly das Spiel verlässt, verlieren die Spieler das Spiel. Es ist also wichtig, dass die Spieler ihn auf alle Fälle beschützen.

### SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Der Schwierigkeitsgrad des Szenarios Sabretooth kann angepasst werden, indem ihr während des Spielaufbaus unterschiedlich viel Schaden auf Robert Kelly platziert. Dieser zusätzliche Schaden stellt Sabretooth' ersten Angriff auf den Senator dar. Wie viel Schaden platziert wird, entscheiden die Spieler gemeinsam. Hier sind einige Empfehlungen für jeden Schwierigkeitsmodus:

- **Scharmützelmodus:** Platziert 0 Schaden.
- **Standardmodus:** Platziert 1 Schaden.
- **Expertenmodus:** Platziert 2 Schaden.
- **Heldenhafter Modus:** Platziert 3 Schaden.

Mystique ist eine gestaltwandelnde Mutantin, die ihre Kräfte nutzt, um ihre Feinde zu infiltrieren und in die Irre zu führen. Ihr modulares Set enthält einzigartige Verratskarten, die diese Fähigkeiten widerspiegeln: Infiltration (⊗ 82) und Gestaltwandler-Überraschung (⊗ 83). Sobald du eine dieser Karten aufdeckst, mische sie in dein Deck. Falls eine dieser Verratskarten anschließend auf deine Hand kommt, löse zu diesem Zeitpunkt ihre **Erzwungene Reaktion** aus.

Das Ziehen einer Verratskarte von deinem Deck zählt als Ziehen einer Karte. Jeder Verrat bleibt auf deiner Hand, bis du ihn ablegst, was du immer dann tun kannst, wenn du eine Spielerkarte von deiner Hand ablegen könntest. Dies gilt auch (*aber nicht nur*) am Ende der Spielerphase oder wenn du durch den Effekt einer Spieler- oder Begegnungskarte dazu angewiesen wirst. Sobald du eine Verratskarte von deiner Hand oder deinem Deck ablegst, wird sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

### KAMPAGNENANWEISUNGEN

#### SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Ihr könnt eure Identitäten während der Kampagne nicht wechseln.
- Jeder Spieler wählt eine der Kampagnenrollen. Notiert die Rolle jedes Spielers im Kampagnenlogbuch. Jeder Spieler nimmt 1 zufälliges Upgrade aus seinem Rollenset und bringt es unter seiner Kontrolle ins Spiel. Jeder Spieler darf seine Rolle entwickeln und damit sein Deck gemäß der eigenen Rollenbeschreibung verändern (siehe Seite 5).
- Mischt die Karten aus dem modularen Set „Zukunft ist Vergangenheit“ und legt sie beiseite. Dies ist das „Zukunft ist Vergangenheit“-Deck.
- Deckt den Nebenplan Verängstigte Polizei (⊗ 171A) auf.

#### SIEG:

- Falls ihr den Nebenplan Verängstigte Polizei (⊗ 171A) besiegt habt, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an.
- Entfernt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Siegpunktstapel aus der Kampagne. Notiert jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Begegnungsdeck, im Ablagestapel und im Spiel im Kampagnenlogbuch.
- Entfernt jedes Rollen-Upgrade, das zu Beginn der Partie im Spiel war, aus der Kampagne.
- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SIND SIE IN  
ORDNUNG,  
SENATOR?



FASS MICH NICHT  
AN, MUTANT! ICH  
HAB GENUG VON  
EURER HILFE.



DAS MÄDCHEN  
HAT IHR LEBEN  
GERETTET!

ICH SOLLTE  
IHNNEN DEN KOPF  
ABREIßEN!

WOLVERINE!  
NEIN!

FAHRER!  
BRINGEN SIE MICH  
FORT VON HIER!



HALLO GYRICH?  
ROBERT HIER. WIR  
KÖNNEN NICHT MEHR  
AUF DEN KONGRESS  
WARTEN. WIR MÜSSEN  
PROJEKT WIDEAWAKE  
SOFORT STARTEN.



HABE VERSTANDEN,  
SENATOR! ICH WERDE  
DIE SENTINELS  
UNVERZÜGLICH  
AKTIVIEREN.



## SZENARIO #2 – PROJEKT WIDEAWAKE

*Obwohl die X-Men Senator Robert Kelly vor Sabretooth' Angriff gerettet haben, verstärkt das Attentat auf ihn seine Vorurteile gegen Mutanten noch weiter. Er setzt sich mit Henry Gyrich, dem Leiter der streng geheimen Kommission „Projekt Wideawake“, in Verbindung, um zu besprechen, wie sie auf den eskalierenden Konflikt reagieren sollen. Die beiden Männer sind sich einig, dass die Bedrohung durch die Mutanten außer Kontrolle geraten ist und sie nicht länger auf die Verabschiedung von Gesetzen warten können – sie wollen die Sentinels sofort aktivieren!*

*Später in der Nacht werden überall in den Vereinigten Staaten Roboter entsendet. Diese sogenannten Sentinels machen mit ihren hoch entwickelten Scannern Jagd auf ahnungslose Mutanten.*

*Der Anstieg psionischer Energie, der durch die Angst der Mutanten verursacht wird, macht Professor X auf ihre Notlage aufmerksam. Mit seinen telepathischen Kräften weist er die X-Men an, die Sentinels aufzuhalten und so viele der gefangenen Mutanten zu retten wie möglich.*

**Schurkendeck:** Sentinel (I), Sentinel (II)

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

**Hauptplandeck:** Die Nacht der Sentinels

**Begegnungsdeck:** Die Sets Projekt Wideawake, Sentinels, Null Toleranz sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

*Ihr könnt das Set Sentinels aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Null Toleranz muss im Szenario Projekt Wideawake verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.*

## OPERATION NULL TOLERANZ

Projekt Wideawake erzählt die Geschichte, wie die Sentinels Mutanten fangen und zur Internierung zusammen-treiben. Deshalb werdet ihr auf dem Hauptplan 1A beim Spielaufbau angewiesen, den Nebenplan Operation Null Toleranz (⊗ 104) ins Spiel zu bringen. Dieser Nebenplan führt eine alternative Niederlagebedingung ein, die ihr vermeiden müsst. Ihr Text lautet:

„**Erzwungene Reaktion:** Nachdem ein Gegner einen Verbündeten angegriffen und besiegt hat, platziere den Verbündeten verdeckt unter diesem Plan.

**Falls unter diesem Plan X verdeckte Karten liegen, verlieren die Spieler das Spiel. X ist die Anzahl der Spieler plus 3.“**

Hauptplan 1B verleiht dem Nebenplan Operation Null Toleranz außerdem das Schlüsselwort Dauerhaft, sodass er während des Szenarios das Spiel nicht verlassen kann. Das bedeutet, dass ihr den Sentinel-Schurken besiegen müsst, bevor zu viele Karten unter Operation Null Toleranz liegen.

## SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Die Schwierigkeit des Szenarios Projekt Wideawake kann angepasst werden, indem ihr während des Spielaufbaus unterschiedlich viele Karten oben von euren Decks verdeckt unter Operation Null Toleranz platziert. Diese verdeckten Karten stellen die Mutanten dar, die vor dem Eintreffen der Helden von den Sentinels gefangen wurden. Wie viele verdeckte Karten unter dem Nebenplan platziert werden, entscheiden die Spieler gemeinsam. Hier sind einige Empfehlungen für jeden Schwierigkeitsmodus:

- **Scharmützelmodus:** Platziert 0 verdeckte Karten.
- **Standardmodus:** Platziert 1 verdeckte Karte.
- **Expertenmodus:** Platziert 2 verdeckte Karten.
- **Heldenhafter Modus:** Platziert 3 verdeckte Karten.

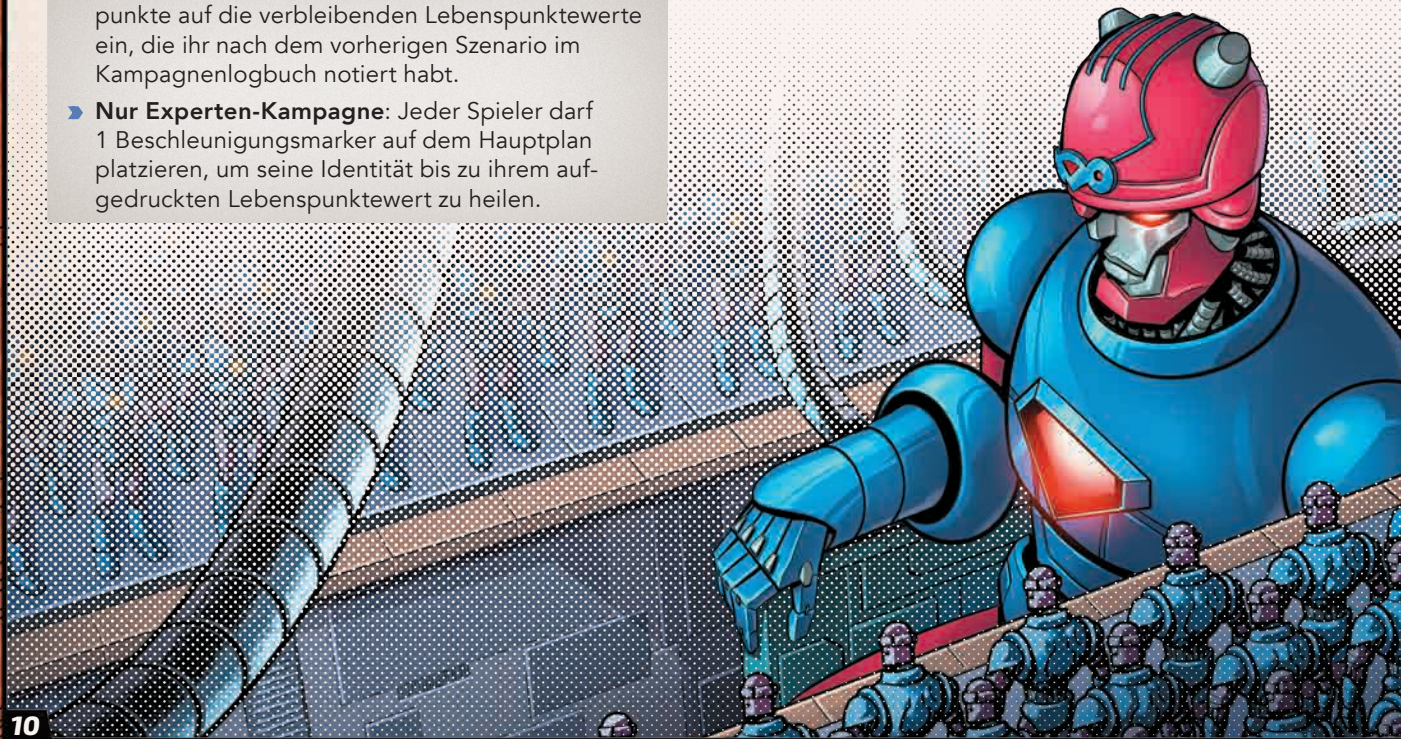
## KAMPAGNENANWEISUNGEN

### SPIELAUFBAU:

- ▶ Mischt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte, die im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck. Mischt die verbleibenden Karten aus dem „Zukunft ist Vergangenheit“-Deck und legt sie beiseite.
- ▶ Falls „Verängstigte Polizei besiegt“ im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, nimmt jeder Spieler 1 zufälliges Upgrade aus seinem Rollenset und bringt es unter seiner Kontrolle ins Spiel. Jeder Spieler darf seine Rolle entwickeln und damit sein Deck gemäß der eigenen Rollenbeschreibung verändern (siehe Seite 5).
- ▶ Deckt den Nebenplan Der Feind meines Feindes (⊗ 172A) auf.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

### SIEG:

- ▶ Falls ihr den Nebenplan Der Feind meines Feindes (⊗ 172A) besiegt habt, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an.
- ▶ Entfernt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Siegpunktstapel aus der Kampagne. Notiert jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Begegnungsdeck, im Ablagestapel und im Spiel im Kampagnenlogbuch.
- ▶ Entfernt jedes Rollen-Upgrade, das zu Beginn der Partie im Spiel war, aus der Kampagne.
- ▶ Falls Jubilee (⊗ 88B) im Spiel ist, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an.
- ▶ Notiert die Namen aller **GEFANGENER**-Verbündeten, die ins Spiel gekommen sind, im Kampagnenlogbuch.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.





KOMM SCHON, SÜßE! NICHTS WIE WEG VON HIER!

MAGNETO?

DOCH DIESER ANGRIFF WAR NUR DER ERSTE VON VIELEN. WIR MÜSSEN DIE PRODUKTIONSSTÄTTE DER SENTINELS ZERSTÖREN!

IHR X-MEN HABT EUCH BEI DER VERTEIDIGUNG UNSERER MUTANTENFREUNDE HEUTE NACHT GUT GESCHLAGEN.

UND DU WEIßT, WO DAS IST?

WEIß ICH.

DU WILLST ALSO, DASS WIR MIT DIR UND DEINER BRUDERSCHAFT GEMEINSAME SACHE MACHEN?

DER FEIND MEINES FEINDES IST MEIN FREUND, CYCLOPS. DIE SENTINELS SIND EINE BEDROHUNG FÜR ALLE MUTANTEN.

OKAY, MAGNETO. DANN FLIEG VORAUS.

## SZENARIO #3 – MASTER MOLD KAMPAGNENANWEISUNGEN

*Die marodierenden Sentinels wurden unter anderem dank Magnetos überraschender Hilfe vernichtet. Der Meister des Magnetismus enthüllt, dass er den geheimen Standort der Sentinel-Fabrik entdeckt hat, und schlägt den X-Men vor, sich zu verbünden, um ihren gemeinsamen Feind zu besiegen. Die X-Men sind durch die furchtbaren Sentinel-Angriffe auf befreundete Mutanten bestürzt und voller Zorn, sodass sie Magnetos Vorschlag zustimmen und ihm zur Fabrik folgen.*

**Schurkendeck:** Master Mold (I), Master Mold (II)

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

**Hauptplandeck:** Die Sentinel-Fabrik, Master Molds Plan

**Begegnungsdeck:** Die Sets Master Mold, Sentinels, Null Toleranz sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

*Ihr könnt das Set Null Toleranz aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Sentinels muss im Szenario Master Mold verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.*

### MASTER MOLDS SCHERGEN

Das Szenario Master Mold erzählt die Geschichte von einer abtrünnigen Sentinel-Fabrik, die zu ihrem eigenen Schutz weitere Roboter herstellt, während sie ihren Plan zur Unterwerfung der Menschheit vorantreibt. Deshalb hat Master Mold den Text:

**„Erzwungene Unterbrechung:** Sobald Master Mold gegen dich den Plan vorantreibt, lege Karten vom Begegnungsdeck ab, bis ein **SENTINEL**-Scherge abgelegt wird. Bringe den Schergen mit dir im Kampf ins Spiel. Gib Master Mold für diese Aktivierung keine Boost-Karte.“

Der Scherge, der durch diese Fähigkeit ins Spiel kommt, wird nach Master Molds Aktivierung ganz normal gegen dich aktiviert. Sei also vorsichtig, wie oft du es Master Mold erlaubst, gegen dich den Plan voranzutreiben.

Zusätzlich haben die Hauptpläne 1B und 2B beide den Text: „Jeder **SENTINEL**-Scherge erhält Wache.“ Dies bedeutet, dass du jeden **SENTINEL**-Schergen, der mit dir im Kampf ist, besiegen musst, bevor du Master Mold direkt angreifen kannst.

### SPIELAUFBAU:

- Mischt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte, die im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck. Mischt die verbleibenden Karten aus dem „Zukunft ist Vergangenheit“-Deck und legt sie beiseite.
- Falls im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, dass Jubilee (⊗ 88B) im Spiel ist, bringt sie ins Spiel.
- Jeder **GEFANGENER**-Verbündete, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, darf in das Deck eines beliebigen Spielers gemischt werden.
- Falls „Der Feind meines Feindes besiegt“ im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, nimmt jeder Spieler 1 zufälliges Upgrade aus seinem Rollenset und bringt es unter seiner Kontrolle ins Spiel. Jeder Spieler darf seine Rolle entwickeln und damit sein Deck gemäß der eigenen Rollenbeschreibung verändern (siehe Seite 5).
- Deckt den Nebenplan Findet die Gefangenen (⊗ 173A) auf.

- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

### SIEG:

- Falls ihr den Nebenplan Findet die Gefangenen (⊗ 173A) besiegt habt, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an.
- Entfernt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Siegpunktstapel aus der Kampagne. Notiert jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Begegnungsdeck, im Ablagestapel und im Spiel im Kampagnenlogbuch.
- Entfernt jedes Rollen-Upgrade, das zu Beginn der Partie im Spiel war, aus der Kampagne.
- Falls Jubilee (⊗ 88B) im Spiel ist, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an. Entfernt sie ansonsten aus der Kampagne und kreuzt dies an.
- Notiert die Namen aller Verbündeten, die das Spiel unter Findet die Gefangenen oder Befreit die Gefangenen beendet haben. Diese Verbündeten könnt ihr für den Rest der Kampagne nicht verwenden.

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



GYRICH  
ENTKOMMT UNS!



VON WEGEN!  
SIE GEHEN  
NIRGENDWOHIN,  
BEVOR DIESES  
DING ABGE-  
SCHALTET  
IST.

DARAUS WIRD NICHTS.  
ICH NEHME MASTER  
MOLD MIT MIR ZU  
ASTEROID M.

DAS WAR SO  
NICHT ABGEMACHT,  
MAGS!

DAS WAR VON  
ANFANG AN MEIN PLAN,  
MEIN KIND. IHR HABT EURE  
ROLLE VORZÜGLICH  
GESPIELT.



ICEMAN! STORM!  
HALTET IHN  
AUF!



AUF WIEDERSEHEN,  
X-MEN. ICH FÜRCHTE,  
IHR WERDET DRINGEND  
ANDERSWO GEBRAUCHT.

X-MANSION

HEY, MEGAN.  
WARTE!

BEEIL DICH,  
VIC! ICH KOMM  
ZU SPÄT IN DIE  
KLASSE.

KLOPF,  
KLOPF.

SCHULE IST  
AUS, IHR  
LUTSCHER!

DAS ANWESEN WIRD  
ANGEGRIFFEN. ZU MIR,  
MEINE X-MEN!

## SZENARIO #4 – MANSION-ANGRIFF

*Die vereinten Kräfte von Magneto und den X-Men sind zu stark für Master Mold und seine Sentinel-Armee. Die Mutanten triumphieren über die Maschinen. Doch anstatt die Sentinel-Fabrik wie vereinbart zu zerstören, nutzt Magneto seine magnetischen Kräfte, um Master Mold aus seiner unterirdischen Anlage zu heben und zu seiner orbitalen Festung, Asteroid M, zu fliegen.*

*Die X-Men versuchen, Magneto an der Flucht zu hindern, aber sie werden durch einen telepathischen Notruf von Professor X zurück zur X-Mansion gerufen: Das Xavier-Institut wird angegriffen! Magneto hat seiner Bruderschaft befohlen, die Schule zu stürmen, um seine Verfolger abzulenken und sich genügend Zeit für die Umprogrammierung von Master Mold zu verschaffen.*

*Die X-Men geben ihre Verfolgung auf und eilen zum Anwesen zurück, um sich der Bruderschaft der Mutanten entgegenzustellen.*

**Schurkendeck:** Avalanche (A), Blob (A), Pyro (A), Toad (A)  
Ersetzt für den Expertenmodus jede A-Seite der Schurken durch ihre B-Seite.

**Hauptplandeck:** Die Bruderschaft schlägt zu!, Angriff auf das Xavier-Institut (4x)

**Begegnungsdeck:** Die Sets Mansion-Angriff, Bruderschaft, Mystique sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

*Ihr könnt das Set Mystique aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Bruderschaft muss im Szenario Mansion-Angriff verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.*

## MEHRERE SCHURKEN

Dieses Szenario hat vier verschiedene Schurken: Avalanche (⊗ 121), Blob (⊗ 122), Pyro (⊗ 123) und Toad (⊗ 124). Es ist immer nur ein Schurke im Spiel. Die Reihenfolge ist jedoch zufällig, sodass ihr nie wisst, wer als Nächstes auftaucht.

**Um das Szenario zu gewinnen**, müsst ihr je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Anzahl an Schurken besiegen:

- **Scharmützelmodus:** 1 Schurke
- **Standardmodus:** 2 Schurken
- **Expertenmodus:** 3 Schurken
- **Heldenhafter Modus:** 4 Schurken

Die Bruderschaft schlägt zu! (⊗ 125A) weist euch an, während des Spielaufbaus die Umgebung rettet die Schule (⊗ 130) ins Spiel zu bringen. Rettet die Schule sagt euch, was ihr tun müsst, nachdem ihr den Schurken besiegt habt.

## VARIABLE HAUPTPLÄNE

Neben den vier verschiedenen Schurken konfrontiert euch dieses Szenario auch mit vier verschiedenen Versionen von Hauptplan 2B: Das Atrium (⊗ 126B), Die Cafeteria (⊗ 127B), Der Basketballplatz (⊗ 128B) und Der Innenhof (⊗ 129B). Diese vier Hauptpläne stellen die verschiedenen Teile des Xavier-Instituts dar, die von der Bruderschaft angegriffen werden. Sie werden beim Spielaufbau zusammengemischt, sodass ihr nicht wisst, wo die Schurken als Nächstes zuschlagen. **Falls die Schurken 2 Versionen von Plan 2B vollenden, verlieren die Spieler das Spiel.**

Damit ihr die vier Versionen von Hauptplan 2B nicht unterscheiden könnt, ist jede Seite 2A identisch. Dies gilt auch für die Sammlerinformationen, wobei jeder Seite 2A die Nummern ⊗ 126A–129A zugeordnet sind.

## KAMPAGNENANWEISUNGEN

### SPIELAUFBAU:

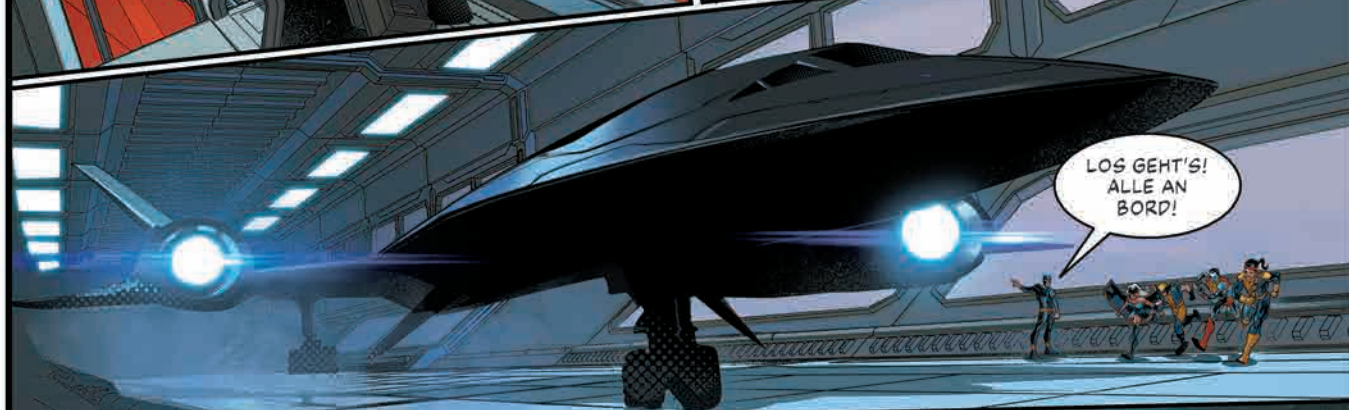
- ▶ Mischt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte, die im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck. Mischt die verbleibenden Karten aus dem „Zukunft ist Vergangenheit“-Deck und legt sie beiseite.
- ▶ Falls im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, dass Jubilee (⊗ 88B) im Spiel ist, bringt sie ins Spiel.
- ▶ Jeder **GEFANGENER**-Verbündete, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, darf in das Deck eines beliebigen Spielers gemischt werden.
- ▶ Falls „Findet die Gefangenen“ im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, nimmt jeder Spieler 1 zufälliges Upgrade aus seinem Rollenset und bringt es unter seiner Kontrolle ins Spiel. Jeder Spieler darf seine Rolle entwickeln und damit sein Deck gemäß der eigenen Rollenbeschreibung verändern (siehe Seite 5).
- ▶ Deckt den Nebenplan Überraschender Angriff (⊗ 174A) auf.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

### SIEG:

- ▶ Falls ihr den Nebenplan Überraschender Angriff (⊗ 174A) besiegt habt, notiert dies im Kampagnenlogbuch.
- ▶ Entfernt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Siegpunktstapel aus der Kampagne. Notiert jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte im Begegnungsdeck, im Ablagestapel und im Spiel im Kampagnenlogbuch.
- ▶ Entfernt jedes Rollen-Upgrade, das zu Beginn der Partie im Spiel war, aus der Kampagne.
- ▶ Falls Jubilee (⊗ 88B) im Spiel ist, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an. Entfernt sie ansonsten aus der Kampagne und kreuzt dies an.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.







## SZENARIO #5 – MAGNETO

*Magneto schickte seine Bruderschaft der Mutanten gegen Xaviers Schule, um die X-Men abzulenken, während er mit Master Mold entkam. Der Meister des Magnetismus nutzte die Zeit, um Master Mold in seiner orbitalen Festung, Asteroid M, zu installieren.*

*Nun, da er außer Reichweite der Regierungen der Welt ist, beginnt Magneto mit der Umprogrammierung der Sentinel-Fabrik, um neue Sentinels des M-Typs zu bauen: Roboter, die Menschen jagen. Sind die Sentinels erst fertiggestellt, wird er sie auf die Erde schicken, um den menschlichen Widerstand zu brechen und seinen Traum von einer Herrschaft der Mutanten über die Welt zu verwirklichen.*

*Im Xavier-Institut hat der Mutant Forge den Überschalljet der X-Men so umgerüstet, dass der X-Jet nun die Schwerkraft der Erde überwinden und Asteroid M erreichen kann. Professor X wünscht den Mitgliedern seines Teams alles Gute, während sie sich aufmachen, seinen alten Freund und tödlichsten Feind aufzuhalten.*

**Schurkendeck:** Magneto (I), Magneto (II)

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

**Hauptplandeck:** Asteroid M, Die Fabrik ist online, Magnus' Herrschaft

**Begegnungsdeck:** Die Sets Magneto, Acolytes sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

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

## WETTLAUF GEGEN MAGNETO

Dieses Szenario handelt von Magnetos Plan, die Welt durch eine Armee von Sentinels des M-Typs zu erobern, wobei die X-Men versuchen, ihn aufzuhalten. Dies wird durch die zwei doppelseitigen Nebenpläne „Enterkommando / Master Mold sabotieren“ (⊗ 144) und „Aus dem Orbit stürzen / Körperliche Belastung“ (⊗ 145) dargestellt. Während des Spielaufbaus deckt ihr Enterkommando auf und legt Aus dem Orbit stürzen beiseite. Diese Nebenpläne stellen den Plan der X-Men dar, Asteroid M zu entern, Master Mold zu zerstören und Magnetos Festung aus dem Orbit stürzen zu lassen. Jeder Plan, den ihr besiegt, bringt den nächsten ins Spiel.

Jeder dieser Nebenpläne besitzt einen Text, der Magneto daran hindert, tödlichen Schaden zu nehmen, sodass ihr ihn nicht besiegen können, bis die Nebenpläne besiegt sind. Um das Szenario im Standardmodus zu gewinnen, müsst ihr jeden der Nebenpläne besiegen, bevor Magneto seine Hauptpläne vollendet. Dann müsst ihr Magnetos geschwächten Zustand ausnutzen, um ihn zu besiegen.

Wenn Magneto in seinem Hauptplandeck vorrückt, werdet ihr bestraft, falls ihr beim Besiegen der Nebenpläne nicht genügend Fortschritt erzielt habt. Ihr müsst also darauf achten, Magneto nicht zu viel Vorsprung zu lassen.

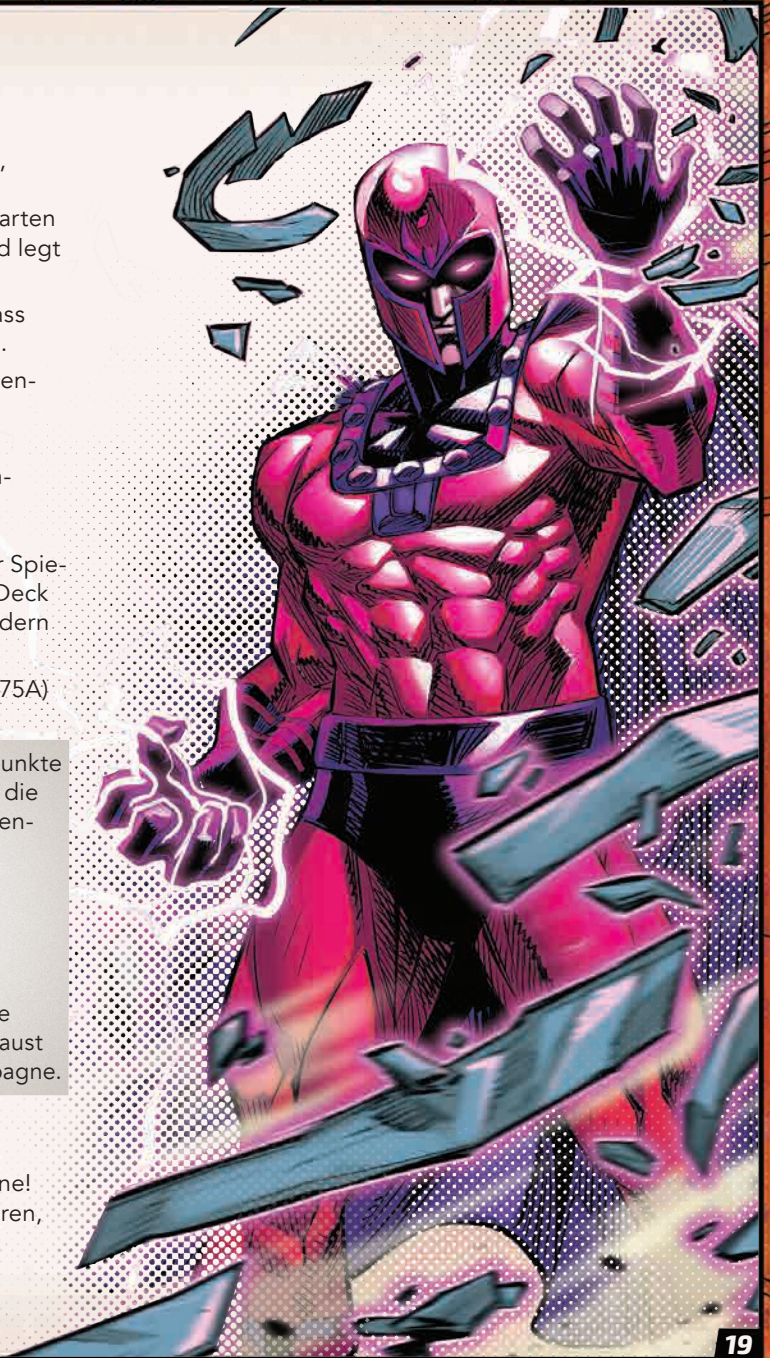
## KAMPAGNENANWEISUNGEN

### SPIELAUFBAU:

- ▶ Mischt jede „Zukunft ist Vergangenheit“-Karte, die im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck. Mischt die verbleibenden Karten aus dem „Zukunft ist Vergangenheit“-Deck und legt sie beiseite.
  - ▶ Falls im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, dass Jubilee (⊗ 88B) im Spiel ist, bringt sie ins Spiel.
  - ▶ Jeder **GEFANGENER**-Verbündete, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, darf in das Deck eines beliebigen Spielers gemischt werden.
  - ▶ Falls „Überraschender Angriff“ im Kampagnenlogbuch angekreuzt ist, nimmt jeder Spieler 1 zufälliges Upgrade aus seinem Rollenset und bringt es unter seiner Kontrolle ins Spiel. Jeder Spieler darf seine Rolle entwickeln und damit sein Deck gemäß der eigenen Rollenbeschreibung verändern (siehe Seite 5).
  - ▶ Deckt den Nebenplan Magnetos Festung (⊗ 175A) auf.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf 1 Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Falls die Spieler diese Partie verlieren, herrscht Magneto mit eiserner Faust über die Welt und die Spieler verlieren die Kampagne.

### SIEG:

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





ENDSTATION,  
KUMPEL.

ARRRRGH!

ACH DU GRÜNE NEUNE!  
DIE STATION IST NICHT MEHR  
AUF IHRER UMLAUFBAHN.  
WIR FALLEN!

DAS WAR'S, TEAM!  
ZEIT ZU GEHEN!

DAS WAR KNAIPP!  
AUF NACH 'AUSE,  
MES AMIS.

WASHINGTON, D.C.

ES GIBT IMMER  
NOCH KEINE INFOS  
ÜBER MAGNETO  
ODER DIE X-MEN,  
SENATOR.

ABER ICH HABE  
DEN BERICHT, DEN  
SIE ANGEFORDERT  
HABEN.

DIE AUFKLÄRUNGSBERICHTE  
DER NAVY BESTÄTIGEN, DASS  
MASTER MOLD KOMPLETT  
ZERSTÖRT WURDE, ALS  
ASTEROID M IN DEN PAZIFIK  
GESTÜRZT IST.

VERDAMMT!  
DAS WIRFT UNSER  
SENTINEL-PROGRAMM  
UM MINDESTENS  
4 JAHRE ZURÜCK.

WENN SIE NACH EINER LÖSUNG  
IHRES MUTANTEN-PROBLEMS  
SUCHEN ...

... HÄTTE ICH DA EINEN  
VORSCHLAG ... EINFACH  
UND **SINISTER!**

## STARTERDECKS

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

### COLOSSUS / SCHUTZ

Colossus hat die erstaunliche Fähigkeit, seine Haut in organischen Stahl zu verwandeln. Nachdem Colossus in seine Heldengestalt gewechselt ist, erhält er eine Zäh-Statuskarte. Er kann den Zäh-Status wie üblich verwenden, um allen Schaden durch den Angriff eines Gegners zu verhindern. Oder er kann ihn dazu verwenden, seine Angriffsereignisse zu verstärken: Stahlfaust und Aus Zorn geformt. Jedes Mal wenn eine Zäh-Statuskarte von Colossus abgelegt wird, kannst du Organischer Stahl verwenden, um eine weitere zu erhalten, und Eiserner Wille, um 1 Karte zu ziehen.

Der Schutzaspekt hilft Colossus, seine Zäh-Statuskarten optimal zu nutzen. Spiele Lockvogeltaktik, damit der Schurke dich angreift, solange du 2 Zäh-Statuskarten auf deinem Helden hast. Lege 1 Zäh-Statuskarte von Colossus ab, um allen Schaden durch diesen Angriff zu verhindern, und entferne dann 4 Bedrohung vom Hauptplan. Spiele Mächtiger Schlag, wenn der Schurke angreift, und teile 4 weiteren Schaden aus. Und wenn du dafür mit der Ressourcenkarte Schützende Energie bezahlst, kannst du außerdem noch 1 Karte ziehen!

**Colossus-Karten:** *Shadowcat, Piotrs Studio, Eiserner Wille, Muskeln aus Titan, Organischer Stahl (x2), Aus Zorn geformt (x2), Stahlfaust (x3), Kugelsicherer Beschützer (x2), Panzern (x2)*

**Schutzkarten:** *Nightcrawler, Polaris, Defensivtraining (x3), Mächtiger Schlag (x3), Lockvogeltaktik (x3), Sturköpfigkeit (x3), Beschützer-Mutanten (x3), Schützende Energie (x2)*

**Basiskarten:** *Professor X, X-Jet, Schatten und Stahl, Energie, Genialität, Stärke*

**Erzfeind-Set:** *Juggernaut, Juggernauts Zerstörungswut, Unaufhaltsam (x2), Reingehauen*

**Verpflichtung:** *Heimweh*

### SHADOWCAT / AGGRESSION

Shadowcat kann ihre Masse kontrollieren und sich fest oder immateriell machen. Sie beginnt das Spiel mit einem doppelseitigen „Massegestalt“-Upgrade im Spiel: Festform/Phasenform. In ihrer Phasenform-Massegestalt nimmt Shadowcat bei der Verteidigung keinen Schaden, sie kehrt aber nach einem Angriff oder einer Verteidigung in ihre Festform-Massegestalt zurück. Verwende Karten wie Schnelle Phasenverschiebung, damit du in deiner Phasenform-Massegestalt bist, wenn der Schurke angreift. Spiele in deinem nächsten Zug Shadowcat-Überraschung, um zurückzuschlagen und deinen Helden spielbereit zu machen.

Zusätzlich zu ihrer Fähigkeit der Phasenkontrolle ist Shadowcat eine beeindruckende Kämpferin. Zur Verdeutlichung ihres kämpferischen Könnens setzt dieses Deck auf den Aggressionsaspekt. Spiele in ihrer Phasenform-Massegestalt Auge in Auge, damit der Schurke dich angreift. Wenn Shadowcat diesen Angriff verteidigt, nimmt sie keinen Schaden und wechselt in ihre Festform-Massegestalt, bevor sie dem Schurken 5 Schaden zufügt. Nachdem der Angriff abgehandelt ist, wechselt sie wieder in ihre Phasenform-Massegestalt zurück!

**Shadowcat-Karten:** *Festform/Phasenform, Lockheed, Kittys Zimmer, Präzise Kontrolle, Immaterielle Interferenz, Phasenverwirrung (x2), Shadowcat-Überraschung (x3), Phasentritt (x2), Luftlauf (x2), Schnelle Phasenverschiebung (x2)*

**Aggressionskarten:** *Wolverine, Magik, Offensivtraining (x3), Torwächter (x3), Teamangriff (x3), Auge in Auge (x3), Aggressive Energie (x2)*

**Basiskarten:** *Colossus, X-Mansion, Schatten und Stahl, Bereit zum Austeilen (x3), Energie, Genialität, Stärke*

**Erzfeind-Karten:** *White Queen, Der Hellfire Club, Hellfire-Schachfigur (x2), Telepathische Fesselung*

**Verpflichtung:** *Dauerhaft phasenverschoben*

## CREDITS

**Expansion Design and Development:** Caleb Grace

**Additional Development:** Michael Boggs und Tony Fanchi

**Producer:** Molly Glover

**Editing:** B.D. Flory

**Card Game Manager:** Colin Phelps

**Graphic Design:** Christopher Beck

**Graphic Design Coordinator:** Joseph D. Olson

**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim

**Cover Art:** Michal Ivan

**Comic Book Illustrations:** Simone Buonfantino und Valentina Taddeo

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

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Quality Assurance Coordination:** Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinator:** Dana Cartwright

**Licensing Manager:** Sherry Anisi

**Production Management:** Justin Anger und Austin Litzler

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Product Strategy Director:** Jim Cartwright

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Chris Gerber

*Ein besonderer Dank geht an José Guzmán.*

**Import und Vertrieb durch:**  
Asmodee Germany  
Friedrichstraße 47  
45128 ESSEN

**Hergestellt von:**  
Fantasy Flight Games  
1995 West County Road B2  
ROSEVILLE, Minnesota, 55113  
USA

## MARVEL

**Licensing Approvals:** Brian Ng

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

## TESTSPIELER

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong und John Zuidema

## ASMODEE GERMANY

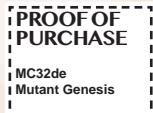
**Übersetzung:** Andreas Wolfsteller

**Redaktion:** Benjamin Fischer und Simon Blome

**Grafische Gestaltung und Layout:** Vanessa Lühr



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





# KAMPAGNENLOGBUCH

## SPIELERINFORMATIONEN

### Identität Spieler #1:

Rolle:  Verbleibende  
Lebenspunkte:  
  
(Expertenmodus)

### Identität Spieler #2:

Rolle:  Verbleibende  
Lebenspunkte:  
  
(Expertenmodus)

### Identität Spieler #3:

Rolle:  Verbleibende  
Lebenspunkte:  
  
(Expertenmodus)

### Identität Spieler #4:

Rolle:  Verbleibende  
Lebenspunkte:  
  
(Expertenmodus)

### SZENARIO 1

**Verängstigte Polizei**  
besiegt

### SZENARIO 2

**Der Feind meines Feindes**  
besiegt

### SZENARIO 3

**Findet die Gefangenen**  
besiegt

### SZENARIO 4

**Überraschender Angriff**  
besiegt

## „Zukunft ist Vergangenheit“-Karten im Siegpunktstapel

Szenarien #1-4 (Entfernt diese aus der Kampagne.)

## „Zukunft ist Vergangenheit“-Karten im Begegnungsdeck

SZENARIO 1

SZENARIO 2

Szenarien #1-4

SZENARIO 3

SZENARIO 4

## Rollen-Upgrades im Spiel

Szenarien #1-4 (Entfernt diese aus der Kampagne.)

Spieler #1

Spieler #2

Spieler #3

Spieler #4

## Jubilee

Szenarien #2-4

SZENARIO 2

Jubilee im Spiel

SZENARIO 3

Jubilee im Spiel

Jubilee aus Kampagne entfernt

SZENARIO 4

Jubilee im Spiel

Jubilee aus Kampagne entfernt

## Verbündete durch Entführungsprotokolle

Szenario #2

## Verbündete unter Befreit die Gefangenen oder Findet die Gefangenen

Szenario #3 (Entfernt diese aus der Kampagne.)