

## Häufig gestellte Fragen (FAQ) über DC Comics Ursprung

### Regelspezifische FAQ

Orte aus diesem Set, wie Lazarus-Grube, sind nicht einzigartig. Die „4 Karten pro Deck“-Regel für die Deck-Konstruktion gilt aber weiterhin.

Karten wie Trigon, Der Grausame tragen dir auf Objekte in deine Front-, Unterstützungs- oder Ressourcenreihe zu bewegen. Als Teil des Bewegens des Objektes in eine deiner Reihen erhältst du die Kontrolle über dieses Objekt.

Karten wie Assassinen-Eingeweihter lassen dich als Kosten für ihre bezahlten Kräfte Ressourcenpunkte bezahlen. Du darfst Kräfte mit „Zahle 1 Ressourcenpunkt“ nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies der einzige Schritt ist, in dem du Ressourcenpunkte hast.

Dieses Set führt variable Kosten ein (gekennzeichnet durch X). Die folgende Regel wurde modifiziert um variable Kosten zu erklären.

505.1b Falls der Effekt modal ist (die Wörter „wähle eins“ oder „ein Spieler deiner Wahl wählt eins“ enthält), wird der mit dem Wählen beauftragte Spieler eine modale Wahl für den Effekt treffen. Falls der Effekt zusätzliche Kosten hat, sagt der Spieler seine Ansicht zusätzliche Kosten zu bezahlen an. Falls der Effekt variable Kosten hat, die durch ein X dargestellt sind, sagt der Spieler den Wert von X an.

Karten wie Dinah Laurel Lance beziehen sich auf ungeschützte Charaktere. Die folgende Regel erklärt geschützte Charaktere. Ein Charakter, der nicht die „geschützt“-Charakteristik hat, wird als ungeschützt bezeichnet.

701.7 „Geschützt“ ist eine Charakteristik, die ein Unterstützungsreihen-Charakter haben kann. Ein Charakter ist geschützt, wenn sich in der Frontreihe ein nicht-betäubter Charakter befindet, der in derselben Spalte liegt wie er.

Eine Karte aus diesem Set erfordert einen Münzwurf. Der folgende Glossareintrag wurde hinzugefügt um Münzwürfe zu erklären:

### Münzwurf

Einige Effekte beauftragen dich eine Münze zu werfen. Um eine Münze zu werfen, wirft ein Spieler die Münze und der andere Spieler sagt „Kopf“ oder „Zahl“, während die Münze in der Luft ist. Zu würfeln oder eine andere zufällige

Methode zu benutzen sind akzeptable Alternativen, wenn keine Münze verfügbar ist.

Einige Charaktere in diesem Set wie Dick Grayson benutzen die folgende Namenskonvention: Kartename <> Identität. Die folgende Regel wurde für Identität den Umfassenden Regeln hinzugefügt:

201.2 Einige Charakterkarten-Namen haben das <>-Symbol hinter dem Namen, gefolgt von Text. Diese Charaktere haben eine Identität. Das Namensformat für diese Charaktere ist Name <> Identität. Die Identität eines Charakters wird für die Bestimmung der Einzigartigkeit dieses Charakters ignoriert.

Boost ist eine neue Mechanik, die in diesem Set eingeführt wurde. Die folgende Regel wurde für Boost den Umfassenden Regeln hinzugefügt:

709.1 Boost ist ein Schlüsselwort, das eine kontinuierliche Kraft repräsentiert, die in allen Zonen funktioniert. Der Ausdruck „Boost [Kosten]“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten um diese Karte zu spielen, kannst du [Kosten] bezahlen. Wenn du dies tust, ist der Text nach dem Boost-Schlüsselwort aktiv, wenn diese Karte zu einem Objekt wird.“

Loyalität ist eine neue Mechanik, die in diesem Set eingeführt wurde. Die folgende Regel wurde für Loyalität den Umfassenden Regeln hinzugefügt:

710.1 Loyalität ist ein Schlüsselwort, das eine kontinuierliche Kraft repräsentiert, die in der Hand-Zone funktioniert. Der Ausdruck „Loyalität“ bedeutet „Rekrutiere diese Karte nur, wenn du einen Charakter kontrollierst, der mit dieser Karte mindestens eine Team-Zugehörigkeit teilt.“

Transferierbar ist eine neue Mechanik, die in diesem Set eingeführt wurde. Die folgende Regel wurde für Transferierbar den Umfassenden Regeln hinzugefügt:

711.1 Transferierbar ist ein Schlüsselwort, das eine ausgelöste Kraft repräsentiert, die in der im-Spiel-Zone funktioniert. Der Ausdruck „Transferierbar“ bedeutet „Am Beginn des Formationsschritts darfst du diese Karte transferieren.“

## Kartenspezifische FAQ

Barbara Gordon <> Oracle, Information Network  
Barbara Gordon <> Oracle, Informations-Netzwerk  
Charakter, Gotham-Ritter, Rekrutierungskosten 2  
1 ANG/2 ABW

Als zusätzliche Kosten um Barbara Gordon zu rekrutieren, zeige eine andere Gotham-Ritter-Charakterkarte von deiner Hand vor.

Zahle 1 Ressourcenpunkt >>> Ziehe eine Karte. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.  
Aktiviere >>> Ziehe eine Karte. Benutze diese Kraft nur während der Erholungsphase.

Du darfst eine Kraft mit „Zahle 1 Ressourcenpunkt“ nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies der einzige Schritt ist, in dem du Ressourcenpunkte hast.

Batcave  
Bathöhle  
Ort, Grenzwert 1

Decke Bathöhle nur auf, falls du einen Gotham-Ritter-Charakter kontrollierst.  
Am Beginn der Bauphase kannst du einen Gegner deiner Wahl Kontrolle über die Initiative erhalten lassen. Falls du dies tust, erhält am Beginn der Kampfphase der Spieler, der den Zug mit der Initiative begonnen hat, die Kontrolle über die Initiative.

Bathöhle erlaubt dir deinen Gegner seine Schritte in der Bauphase vollständig durchführen zu lassen, bevor du dies tust.

***Example:** Bruce hat Bathöhle im Spiel und hat auch die Initiative. Am Beginn der Bauphase übergibt Bruce die Kontrolle über die Initiative an Alfred. Dies erzeugt einen verzögerten ausgelösten Effekt, der am Beginn der Kampfphase ausgelöst werden wird. Alfred führt seinen Ressourcen-, Rekrutierungs- und Formationsschritt zuerst durch, dann tut Bruce dasselbe. Jetzt, wenn sie in die Kampfphase eintreten, werden sie den ausgelösten Effekt verrechnen und Bruce wird die Initiative erhalten.*

Beast Boy, Garfield Logan  
Beast Boy, Garfield Logan  
Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 3  
3 ANG/3 ABW  
Fliegen

Immer wenn Beast Boy angreift oder angegriffen wird, lege eine +1 ANG /+1 ABW-Marke auf ihn.

Beast Boys ausgelöste Kraft wird für jeden Charakter ausgelöst, der ihn angreift. Falls Beast Boy team-angegriffen wird, erhält er für jeden ihn angreifenden Angreifer eine +1/+1-Marke.

Black Mask, Roman Sionis

Black Mask, Roman Sionis

Charakter, Rekrutierungskosten 2

3 ANG/2 ABW

Reichweite

Wirf eine Charakterkarte ohne Team-Zugehörigkeit von deiner Hand ab >>> Powere Black Mask auf. Benutze diese Kraft nur, solange Black Mask angreift oder verteidigt. (Ein aufgewerter Charakter erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW.)

Dieses Aufpowern ist identisch mit dem Aufpower-Spieleffekt. T-Jet wird bei diesem Aufpowern ausgelöst werden.

Cassandra Cain <> Batgirl, Martial Artist

Cassandra Cain <> Batgirl, Kampfkünstlerin

Charakter, Gotham-Ritter, Rekrutierungskosten 4

8 ANG/7 ABW

Loyalität. Wirf eine Gotham-Ritter-Charakterkarte von deiner Hand ab >>> Cassandra Cain erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW.

Obwohl ihre Kraft einem „Aufpowern“ ähnelt, ist dies nicht dasselbe. Verlorene Stadt ersetzt dies nicht durch +3/+3. T-Jet wird nicht ausgelöst werden.

Connor Kent <> Superboy, Tactile Telekinetic

Connor Kent <> Superboy, Spürender Telekinet

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 6

12 ANG/10 ABW

Fliegen, Reichweite

Erschöpfe einen Teen-Titanen-Charakter, den du kontrollierst >>> Connor Kent erhält für diesen Zug +2 ABW.

Zahle 2 Ausdauer >>> Eine Ausrüstung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, geht KO.

Du kannst Connor Kent erschöpfen um für seine bezahlte Kraft zu bezahlen.

Dick Grayson <> Nightwing, Titan Leader

Dick Grayson <> Nightwing, Titanenanführer

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 5

8 ANG/8 ABW

Solange Dick Grayson bereit ist, erhalten Teen-Titanen-Angreifer, die du kontrollierst, +2 ANG.

Boost 2: Wenn Dick Grayson ins Spiel kommt, erhalten Teen-Titanen-Charaktere, die du kontrollierst, +2 ANG, solange sie in diesem Zug angreifen.

Dick Graysons kontinuierliche Kraft und sein Boosteffekt sind kumulativ. Wenn du die Boostkosten bezahlt hast, erhalten Teen-Titanen-Charaktere, die du kontrollierst, +4 ANG, während sie in diesem Zug angreifen, solange Dick Grayson bereit ist.

Dr. Light, Arthur Light

Dr. Light, Arthur Light

Charakter, Furchterregende Fünf, Rekrutierungskosten 6

11 ANG/11 ABW

Reichweite

Aktiviere >>> Betäube einen Charakter deiner Wahl mit Kosten kleiner als die Anzahl der Furchterregende Fünf-Charaktere, die du kontrollierst.

Boost 3: Wenn Dr. Light ins Spiel kommt, lege alle Furchterregende Fünf-Charakterkarten aus deinem KO-Stapel in deine Frontreihe.

Dr Lights Boost kann dazu führen, dass du zwei oder mehr einzigartige Charaktere mit demselben Namen kontrollierst.

Dr. Tzin-Tzin, Master of Hypnosis

Dr. Tzin-Tzin, Meister der Hypnose

Charakter, Liga der Assassinen, Rekrutierungskosten 4

5 ANG/5 ABW

Aktiviere, bezahle 1 Ausdauer >>> Mache einen Angreifer deiner Wahl bereit. Er erhält für diesen Zug -3 ANG.

Der bereit gemachte Angreifer könnte später angreifen, wenn er dazu noch in der Lage ist.

Dual Nature

Doppelnatur

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Als zusätzliche Kosten um Doppelnatur zu spielen, lege einen betäubten Liga der Assassinen-Charakter, den du kontrollierst, auf deinen KO-Stapel.

Wähle eine Liga der Assassinen-Charakterkarte in deiner Hand mit Kosten kleiner als die Kosten des Charakters, den du auf deinen KO-Stapel gelegt hast. Lege die gewählte Karte in deine Unterstützungsreihe.

Doppelnatur kann dazu führen, dass du zwei einzigartige Charaktere mit demselben Namen kontrollierst. Dies geschieht, weil der durch den Effekt von Doppelnatur unter deine Kontrolle gekommene, einzigartige Charakter nicht rekrutiert wurde.

Firefly, Garfield Lynns

Firefly, Garfield Lynns

Charakter, Arkham-Insassen, Rekrutierungskosten 2

3 ANG/1 ABW

Fliegen, Reichweite

Aktiviere, wirf eine Arkham-Insassen-Charakterkarte von deiner Hand ab >>>> Ein Ort deiner Wahl und eine Ressource, die du kontrollierst, gehen KO. Benutze diese Kraft nur während deines Angriffsschritts.

Du wählst bei der Verrechnung dieses Effekts welche Ressource, die du kontrollierst, du KO gehen lässt.

Fizzle

Missglücken

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Als zusätzliche Kosten um Missglücken zu spielen, wirf eine Gotham-Ritter-Charakterkarte von deiner Hand ab.

Negiere den Effekt eines nicht-andauernden Handlungswechsels deiner Wahl.

Ein nicht-andauernder Handlungswechsel-Effekt ist ein Effekt, der von einem Handlungswechsel erzeugt wurde, auf dem nicht das Andauernd-Symbol aufgedruckt ist. „Fizzler“ ist kein Spieldruck.

Heroic Sacrifice

Heldenhaftes Opfer

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Als zusätzliche Kosten um Heldenhaftes Opfer zu spielen, betäube einen nicht-verteidigenden Teen-Titanen-Charakter, den du kontrollierst.

Erschöpfe einen Teen-Titanen-Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst, und entferne alle Angreifer aus diesem Angriff.

Wenn ein Angreifer aus einem Angriff entfernt wird, wird er nicht bereit gemacht.

Huntress, Helena Rosa Bertinelli

Huntress, Helena Rosa Bertinelli

Charakter, Gotham-Ritter, Rekrutierungskosten 3

4 ANG/4 ABW

Reichweite

Solange Huntress angreift oder verteidigt, können Charaktere nicht das Ziel von Handlungswechseln sein, die deine Gegner kontrollieren.

Solange Huntress angreift oder verteidigt können *alle* Charaktere nicht Ziel von Handlungswechseln sein, die deine Gegner kontrollieren.

Jinx, Elemental Sorceress

Jinx, Elementarzauberin

Charakter, Furchterregende Fünf, Rekrutierungskosten 4

7 ANG/7 ABW

Reichweite

Erschöpfe einen Ort, den du kontrollierst >>> Jeder deiner Gegner verliert 1 Ausdauer.

Bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Durchsuche dein Deck nach einer Ortskarte, zeige sie vor, und nimm sie auf deine Hand. Mische dein Deck. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Du darfst eine Kraft mit „Zahle 1 Ressourcenpunkt“ nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies der einzige Schritt ist, in dem du Ressourcenpunkte hast.

Lazarus Pit

Lazarus-Grube

Ort, Grenzwert 1

Lazarus-Grube ist nicht einzigartig.

Lazarus-Grube geht KO >>> Ein betäubter Liga der Assassinen-Charakter deiner Wahl erholt sich.

Aktiviere >>> Ein betäubter Liga der Assassinen-Charakter deiner Wahl kann in diesem Zug nicht KO gehen.

Falls ein Charakter nicht KO gehen kann und sich nicht erholt, verbleibt er betäubt im Spiel.

Mad Hatter, Jervis Tetch

Mad Hatter, Jervis Tetch

Charakter, Arkham-Insassen, Rekrutierungskosten 2

1 ANG/2 ABW

Reichweite

Als zusätzliche Kosten um Mad Hatter zu rekrutieren, zeige eine andere Arkham-Insassen-Charakterkarte von deiner Hand vor.

Bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Bewege einen Charakter deiner Wahl mit Kosten von 2 oder weniger in deine Frontreihe. Bewege diesen Charakter am Beginn der Erholungsphase in die Frontreihe seines Besitzers. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Du darfst eine Kraft mit „Zahle 1 Ressourcenpunkt“ nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies der einzige Schritt ist, in dem du Ressourcenpunkte hast. Als Teil des Bewegens eines Charakters in eine deiner Reihen erhältst du die Kontrolle über diesen Charakter.

Mirage, Miriam Delgado

Mirage, Miriam Delgado

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 1

1 ANG/1 ABW

Wenn Mirage ins Spiel kommt, kannst du eine Teen-Titanen-Charakterkarte von deiner Hand vorzeigen. Falls du dies tust, wähle eine Team-Zugehörigkeit. Mirage hat die gewählte Team-Zugehörigkeit. (Sie hat sie zusätzlich zur Teen-Titanen-Team-Zugehörigkeit.)

Du musst eine Team-Zugehörigkeit wählen, die im Vs System existiert.

Mr. Zsasz, Victor Zsasz

Mr. Zsasz, Victor Zsasz

Charakter, Arkham-Insassen, Rekrutierungskosten 2

2 ANG/2 ABW

Immer wenn Mr. Zsasz einen Verteidiger betäubt, lege eine +1 ANG/+1 ABW-Marke auf Mr. Zsasz.

Boost 1: Wenn Mr. Zsasz ins Spiel kommt, betäube einen Charakter deiner Wahl mit Kosten von 1. Falls du dies tust, lege eine +1 ANG/+1 ABW-Marke auf Mr. Zsasz.

Du kannst die Boostkosten auch bezahlen, wenn keine legalen Ziele im Spiel sind. Wenn Mr. Zsasz ins Spiel kommt und keine legalen Ziele für seinen Ins-Spiel-kommen-Effekt da sind, wird der Effekt durch die Spielregeln negiert werden.

Mr. Zsasz behält seine Marken, wenn er verdeckt ist.

Museum Heist

Museumsraub

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Spiele Museumsraub nur während der Erholungsphase.

Erschöpfe einen bereiten Charakter, den du kontrollierst. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten, es sei denn, ein Gegner deiner Wahl wirft eine Karte von seiner Hand ab.

Dein Gegner wählt, ob er eine Karte von seiner Hand abwirft oder nicht, nachdem du gewählt hast, ob du einen bereiten Charakter, den du kontrollierst, erschöpfst oder nicht.

Omen, Lilith Clay

Omen, Lilith Clay

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 1

Erschöpfe einen Teen-Titanen-Charakter, den du kontrollierst >>> Schau dir die obersten X Karten deines Decks an, wobei X den Kosten des Charakters entspricht, den du erschöpft hast. Lege diese Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf dein Deck.

Du kannst Omen erschöpfen um für ihre bezahlte Kraft zu bezahlen.

Optitron

Optitron

Ort, Grenzwert 1

Bezahle 1 Ressourcenpunkt, wirf eine Teen-Titanen-Charakterkarte von deiner Hand ab >>> Durchsuche dein Deck nach einer Teen-Titanen-Charakterkarte, zeige diese vor, und nimm sie auf deine Hand. Mische dein Deck. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Du darfst eine Kraft mit „Zahle 1 Ressourcenpunkt“ nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies der einzige Schritt ist, in dem du Ressourcenpunkte hast.

Poison Ivy, Pamela Isley

Poison Ivy, Pamela Isley

Charakter, Arkham-Insassen, Rekrutierungskosten 4

6 ANG/7 ABW

Immer wenn Poison Ivy einen Charakter betäubt und falls dieser Charakter sich in diesem Zug erholen würde, erholt sich dieser Charakter stattdessen nicht, und dieser Charakter kann in der Erholungsphase dieses Zuges nicht KO gehen.

Behandle einen Charakter, der von Poison Ivy betäubt wurde, ganz normal. Wenn sich dieser Charakter aber in diesem Zug erholen würde (selbst während der Nachbereitung), bleibt der Charakter stattdessen betäubt und geht während der Erholungsphase nicht KO.

Red Star, Leonid Kovar

Red Star, Leonid Kovar

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 4

7 ANG/6 ABW

Reichweite

Immer wenn Red Star aufgepowert wird, kann er nicht betäubt werden, solange er in diesem Zug angreift.

Zahle 1 Ressourcenpunkt >>> Ein Spieler deiner Wahl verliert 5 Ausdauer. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug und nur, falls du einen anderen Teen-Titanen-Charakter kontrollierst.

Du darfst eine Kraft mit „Zahle 1 Ressourcenpunkt“ nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies der einzige Schritt ist, in dem du Ressourcenpunkte hast.

### Rigged Elections

Manipulierte Wahlen

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Andauernd: Erschöpfe einen Arkham-Insassen-Charakter, den du kontrollierst >>> Lege eine Wahlmarke auf Manipulierte Wahlen. Falls 25 oder mehr Wahlmarken auf Manipulierte Wahlen liegen, gewinnst du das Spiel.

Falls Manipulierte Wahlen verdeckt wird, behält die Karte ihre Marken.

Roy Harper <> Arsenal, Sharpshooter

Roy Harper <> Arsenal, Scharfschütze

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 3

4 ANG/3 ABW

Reichweite

Erschöpfe einen Teen-Titanen-Charakter, den du kontrollierst >>> Roy Harper erhält +2 ANG für diesen Zug.

Aktiviere, eine Ressource, die du kontrollierst, geht KO >>> Betäube einen Charakter deiner Wahl mit ANG kleiner als Roy Harpers ANG.

Du kannst Roy Harper erschöpfen um für seine bezahlte Kraft zu bezahlen.

Talia, Daughter of the Demon's Head

Talia, Tochter des Kopfes der Dämonen

Charakter, Liga der Assassinen, Rekrutierungskosten 2

1 ANG/3 ABW

Aktiviere >>> Zeige die beiden obersten Karten deines Decks vor. Nimm alle vorgezeigten Ortskarten auf deine Hand. Lege alle anderen vorgezeigten Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck. Falls du mindestens eine Ortskarte auf diese Weise auf deine Hand genommen hast, wirf eine Karte von deiner Hand ab.

Du wirfst eine Karte ab, selbst wenn du zwei Orte auf deine Hand genommen hast.

T-Jet

T-Jet

Equipment, Rekrutierungskosten 1

Einzigartig. Transferierbar. Charaktere, die du kontrollierst, haben Fliegen.

Immer wenn ein Teen-Titanen-Charakter, den du kontrollierst, aufgepowert wird, erhält dieser Charakter für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW. *(Er erhält dies zusätzlich zu allen anderen Aufpower-Veränderungen.)*

Falls Verlorene Stadt das Aufpowern durch +3/+3 ersetzt, wird T-Jets ausgelöste Kraft nicht ausgelöst werden.

Teen-Titanen Go!

Los Teen-Titanen!

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Mache alle Teen-Titanen-Charaktere bereit, die in diesem Zug an einem Team-Angriff teilgenommen haben. Diese Charaktere verursachen in diesem Zug keinen Durchschlagschaden.

Los Teen-Titanen! wird die Teen-Titanen-Charaktere bereit machen, die gerade team-angreifen, und jeden Charakter, der während dieses Zuges die Team-Angreifer-Charakteristik hatte.

The Demon, Etrigan

Charakter, Rekrutierungskosten 8

18 ANG/18 ABW

Reichweite

Wenn The Demon in Spiel kommt, gehen alle Ressourcen KO, die jeder deiner Gegner kontrolliert, es sei denn, dieser Gegner zahlt 8 Ausdauer.

Der offizielle Test dieser Karte ist: „Wenn The Demon in Spiel kommt, gehen alle Ressourcen KO, die jeder deiner Gegner kontrolliert, es sei denn, dieser Gegner zahlt 8 Ausdauer.“

The Demon, Jason Blood

The Demon, Jason Blood

Charakter, Rekrutierungskosten 4

7 ANG/7 ABW

Immer wenn The Demon betäubt wird, durchsuche dein Deck nach einer anderen Version einer Karte namens The Demon, zeige diese vor, und nimm sie auf deine Hand. Mische dein Deck.

Bezahle 1 Ausdauer >>> Zeige eine verdeckte Ressource, die du kontrollierst, vor. Falls dies ein nicht-andauernder Handlungswechsel ist, decke sie auf und ziehe eine Karte.

Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Wenn du einen Handlungswechsel für die bezahlte Kraft von The Demon vorzeigst, spielst du diesen Handlungswechsel dadurch nicht, also erhältst du auch nicht den Effekt des Handlungswechsels.

The Joker, Joker's Wild

The Joker, Joker's Wild

Charakter, Arkham-Insassen, Rekrutierungskosten 3

3 ANG/3 ABW

Loyalität. Wenn du einen Mulligan nehmen würdest und The Joker auf deiner Hand ist, kannst du stattdessen The Joker vorzeigen. Wenn du dies tust, lege deine Handkarten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck, und ziehe fünf Karten. Du darfst keinen Mulligan nehmen.

Boost 2: Wenn The Joker ins Spiel kommt, wird deine Hand ab, und ziehe fünf Karten.

Jokers Kraft ersetzt deinen Mulligan durch das Ziehen von 5 Karten und verhindert weiterhin, dass du in diesem Spiel weitere Mulligans nehmen kannst. Selbst wenn du also in diesem Spiel noch keinen Mulligan genommen hast, darfst du keinen Mulligan nehmen.

Weil „Du darfst keinen Mulligan nehmen.“ nicht auf einer eigenen Zeile steht, handelt es sich dabei um keine separate kontinuierliche Kraft – sondern um einen Teil der kontinuierlichen Kraft, die den Ersatz-Modifikator erzeugt. Der „Du darfst keinen Mulligan nehmen.“-Modifikator wird nur angewendet, wenn du dich dafür entscheidest, deinen Mulligan durch die gesamte kontinuierliche Kraft zu ersetzen.

Wenn du zwei oder mehr Joker auf deiner Hand hast, wählst du, welcher Modifikator deinen Mulligan ersetzen würde, wenn du dies überhaupt möchtest. Es ist unwichtig, welchen du wählst – das Ergebnis ist dasselbe.

The Joker, The Clown Prince of Crime

The Joker, Der Clown-Prinz des Verbrechens

Charakter, Arkham-Insassen, Rekrutierungskosten 7

13 ANG/13 ABW

Loyalität. Wirf eine Arkham-Insassen-Charakterkarte von deiner Hand ab >>> Betäube einen Charakter deiner Wahl, wenn seine Kosten gleich denen der abgeworfenen Karte sind. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug und nur während deines Angriffsschritts.

Der gewählte Charakter wird nur betäubt, wenn seine Kosten *gleich* den Kosten der Karte sind, die du abgeworfen hast.

Tim Drake <> Robin, Young Detective

Tim Drake <> Robin, Junger Detektiv

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 2

2 ANG/3 ABW

Falls ein Team-Angreifer, den du kontrollierst, betäubt werden würde, kannst du einen anderen Team-Angreifer, den du kontrollierst, stattdessen betäuben.

Boost 2: Wenn Tim Drake ins Spiel kommt, können Teen-Titanen-Charaktere, die du kontrollierst, nicht betäubt werden, solange sie in diesem Zug angreifen.

Tim Drake beeinflusst selbst Nicht-Teen-Titanen, die team-angreifen.

Total Anarchy

Totale Anarchie

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Andauernd: Immer wenn ein Charakter mit Kosten von 3 oder weniger betäubt wird, geht dieser Charakter KO.

Dies betrifft sowohl deine Charaktere als auch die deines Gegners.

Tower of Babel

Der Turm zu Babel

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Spiele Der Turm zu Babel nur, falls du einen Liga der Assassinen-Charakter kontrollierst. Während des Angriffsschritts jedes Spielers in diesem Zug haben die Charaktere dieses Spielers, die nicht die Liga der Assassinen-Team-Zugehörigkeit haben, keine Team-Zugehörigkeit.

Wenn beantragte Team-Angreifer bereits zu Team-Angreifern geworden sind, wird Der Turm zu Babel den Angriff nicht stoppen.

Ubu, Ra's al Ghul's Bodyguard

Ubu, Leibwächter von Ra's al Ghul

Charakter, Liga der Assassinen, Rekrutierungskosten 3

5 ANG/6 ABW

Loyalität. Charaktere, die von Ubu geschützt werden, können nicht angegriffen werden.

Charaktere mit Fliegen können von Ubu geschützte Charaktere nicht angreifen.

USS Argus

USS Argus

Ort, Grenzwert 3

Falls du während der Ziehphase eine Karte ziehen würdest, überspringe stattdessen dieses Ziehen.

Aktiviere >>> Schau dir die obersten vier Karten deines Decks an. Nimm eine davon auf deine Hand. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck. Benutze diese Kraft nur während der Bauphase und nur falls du einen Teen-Titanen-Charakter kontrollierst.

„Ziehe zwei Karten“ bedeutet „ziehe eine Karte, ziehe eine Karte“. Das heißt, dass du dein normales 2 Karten-Ziehen während deiner Ziehphase überspringen wirst.

Utility Belt

Ausrüstungsgürtel

Equipment, Rekrutierungskosten 0

Rüste nur einen Gotham-Ritter-Charakter mit dieser Karte aus.

Der ausgerüstete Charakter kann angreifen, als ob er Fliegen und Reichweite hätte, und hat "Aktiviere >>> Negiere den Effekt einer bezahlten Kraft deiner Wahl."

Eine bezahlte Kraft erkennt man am Pfeil (>>>). Aktivierte Kräfte sind eine Untergruppe der bezahlten Kräfte.

Vic Stone <> Cyborg, Human Machine

Vic Stone <> Cyborg, Menschliche Maschine

Charakter, Teen-Titanen, Rekrutierungskosten 4

6 ANG/6 ABW

Reichweite

Boost X: Wenn Vic Stone ins Spiel kommt, durchsuche dein Deck nach einer Ausrüstungskarte mit Kosten von X oder weniger und rüste Vic Stone damit aus. Mische dein Deck.

Du kannst null als Boostkosten bezahlen um nach einer Ausrüstung mit Kosten von null zu suchen.

Wayne Enterprises

Wayne Enterprises

Ort, Grenzwert 1

Decke Wayne Enterprises nur auf, falls du einen Gotham-Ritter-Charakter kontrollierst.

Am Beginn deines Formationsschritts kannst du eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, auf einen nicht-ausgerüsteten Charakter, den du kontrollierst, bewegen.

Aktiviere >>> Ein ausgerüsteter Gotham-Ritter-Charakter deiner Wahl erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW.

Du kannst Ausrüstungen nicht von einem oder auf einen betäubten Charakter transferieren.

Wheel of Plagues

Rad der Seuchen

Equipment, Rekrutierungskosten 1

Einzigartig. Rüste nur einen Liga der Assassinen-Charakter mit dieser Karte aus.

Am Beginn der Erholungsphase wirft jeder Spieler, der einen oder mehrere Charaktere mit einer Seuchenmarke kontrolliert, eine Karte von seiner Hand ab.

Der ausgerüstete Charakter hat "Aktiviere, bezahle 5 Ausdauer >>> Lege eine Seuchenmarke auf einen Charakter deiner Wahl."

Die ausgelöste Kraft von Rad der Seuchen wird nur einmal pro Spieler ausgelöst, der einen Charakter mit einer Seuchenmarke kontrolliert, unabhängig davon, wie viele Charaktere mit Seuchenmarken dieser Spieler kontrolliert.

World's Finest

Die Weltbesten

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Wähle zwei verschiedene Team-Zugehörigkeiten unter den Charakteren, die du kontrollierst.

Andauernd: Charaktere, die du kontrollierst, Karten auf deiner Hand, in deinem Deck und auf deinem KO-Stapel, die eine der beiden gewählten Zugehörigkeiten

Du kannst jede beliebige Team-Zugehörigkeit von den Charakteren wählen, die du kontrollierst – selbst Marvel-Team-Zugehörigkeiten.