

Superman, Der Mann aus Stahl - Häufig gestellte Fragen
Zusammengestellt von Chad Daniel, Dave DeLaney und Mitchell Waldbauer
Übersetzt von Niels Stephan und Philip Schulz

Allgemeine Fragen zu Mechaniken

Einen Angreifer oder Verteidiger aus einem Angriff entfernen

Einige Karten, wie Orion, Krieger (Orion, Dog of War), entfernen Angreifer oder Verteidiger aus Angriffen. Einen Angreifer (oder Verteidiger) aus einem Angriff zu entfernen bewirkt, dass dieser Charakter seine Charakteristik(en) Angreifer und Team-Angreifer (oder Verteidiger) verliert. Falls ein Angreifer nicht länger Teil des Kampfes ist, wenn ein Angriff abgeschlossen wird, wird dieser Angreifer nicht bereit gemacht.

Zum Verteidiger werden

Einige Karten, wie Superman, Clark Kent, bewirken, dass ein Charakter für diesen Angriff zum Verteidiger wird. Dieser Charakter erhält die Charakteristik Verteidiger. Das Spiel überprüft die Legalität des Angriffs zu dieser Zeit nicht erneut.

Aus dem Spiel entfernen

Einige Karten, wie Eradicator, Seele von Krypton (Eradicator, Soul of Krypton), bringen Karten in die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone. Das Folgende ist die offizielle Regel, die die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone erklärt:

212.7 Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone

212.7a Die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone stellt den Bereich des Spiels dar, in den Spieler Karten legen, die durch Effekte aus dem Spiel entfernt wurden. Jeder Spieler hat seine eigene Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone.

212.7b Die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ist öffentliche Information.

Ersetzen

Einige Karten, wie Perry White, benutzen eine neue Formulierung mit dem Wort „ersetzen“. Das Folgende ist die offizielle Regel für ersetzen:

512.5 Einige Einmal-Modifizierungen weisen einen Spieler an, eine Ressource zu ersetzen. Um eine Ressource zu ersetzen, lässt ihr Beherrscher sie KO gehen. Falls er dies getan hat, legt dieser Spieler dann die oberste Karte seines Decks verdeckt in seine Ressourcenreihe. Er kann sich diese Karte ansehen, sobald sie in der Ressourcenreihe ist. (Siehe Regel 212.5f.)

Beispiel: Auf Perry White steht „Falls Perry White am Beginn der Kampfphase geschützt ist, schau dir eine verdeckte Ressource deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst diese Ressource ersetzen.“ Das

bedeutet, dass der Beherrscher der Ressource sie zuerst KO gehen lässt. Falls er dies getan hat, legt dieser Spieler dann die oberste Karte seines Decks verdeckt in seine Ressourcenreihe.

Unverwundbarkeit

Einige Karten, wie Superman, Der Mann aus Stahl (Superman, Man of Steel), haben das Schlüsselwort Unverwundbarkeit oder können es anderen Charakteren geben. Das Folgende ist die offizielle Regel für dieses Schlüsselwort:

707.7 Unverwundbarkeit ist ein Schlüsselwort, das eine kontinuierliche Kraft darstellt, die in der Im-Spiel-Zone funktioniert. Charaktere mit Unverwundbarkeit ignorieren die Regeln 702.1a und 702.1b. Sowie diese Charaktere betäubt werden, verursachen sie bei ihrem Beherrscher keinen Betäubungs-Ausdauerungsverlust, anstelle Betäubungs-Ausdauerungsverlust in Höhe ihrer Rekrutierungskosten.

Kosmisch

Einige Karten, wie Alpha Centurion, Marcus Aelius, haben das Schlüsselwort kosmisch. Das Folgende ist die offizielle Regel für dieses Schlüsselwort:

707.8 „Kosmisch“ ist ein Schlüsselwort auf Charakterkarten, das eine kontinuierliche Kraft darstellt, die in der Im-Spiel-Zone funktioniert und eine Einmal-Modifizierung, die modifiziert, wie der Charakter ins Spiel kommt. Kosmisch und kosmische Marken haben spezielle Regeln, die nur für sie gelten und nicht für Marken, die andere Namen haben.

707.8a Ein kosmischer Charakter kommt mit einer kosmischen Marke ins Spiel.

707.8b Sowie ein Charakter betäubt wird, entferne alle kosmischen Marken von ihm.

707.8c Ein Charakter kann zu jeder Zeit nicht mehr als eine kosmische Marke haben.

707.8d Ein Charakter, der nicht kosmisch ist, kann keine kosmische(n) Marke(n) haben.

707.8e Der Ausdruck „**Kosmisch**: [Text]“ bedeutet „Solange dieser Charakter eine kosmische Marke hat, hat er [Text] zusätzlich zu seinem anderen Text.“ Falls der Charakter keine kosmische Marke hat, hat er [Text] nicht.

Ein Charakter, der betäubt wird, verliert zur selben Zeit, zu der er die Charakteristik betäubt erhält, jede kosmische Marke, weil er den kosmischen Text und die kosmische Kraft verliert. Ein Charakter, der betäubt ins Spiel kommt, kommt nicht mit einer kosmischen Marke ins Spiel, selbst wenn er kosmisch wäre, falls er aufgedeckt wäre, weil er beim Ins-Spiel-kommen nicht kosmisch ist. (Es ist nicht so, dass er mit der Marke ins Spiel kommt und sie dann sofort verliert.)

Charaktere mit Unverwundbarkeit in ihrem kosmischen Text ignorieren weiterhin Betäubungs-Ausdauerverlust, falls sie betäubt werden. Diese Charaktere verlieren die kosmische Marke und damit den kosmischen Text zum selben Zeitpunkt, an dem sie normalerweise ihren Text durch das Betäubt-werden verlieren würden. Dies geschieht, nachdem der Betäubungs-Ausdauerverlust berechnet wurde.

Auf Charaktere, die nicht kosmisch sind, kann auf keine Weise eine kosmische Marke gelegt werden. Auf kosmische Charaktere kann durch verschiedene Effekte eine kosmische Marke gelegt werden, falls sie noch keine haben; eine kosmische Marke kann nicht auf einen Charakter gelegt werden, auf dem bereits eine liegt.

Ein Charakter, wie Rogue, Power Absorption (Rogue, Power Absorption), kann eine kosmische Kraft kopieren, aber nur, falls diese derzeit aktiv ist, d.h. der Charakter seine kosmische Marke hat. Wenn die Kraft einmal kopiert ist, beeinflusst die kosmische Marke des ursprünglichen Charakters die kopierte Kraft nicht mehr.

Kartenspezifische Fragen

Alpha Centurion, Marcus Aelius

Alpha Centurion, Marcus Aelius

Charakter, Team Superman, 4

7 ANG/6 ABW

Fliegen

Kosmisch: Solange du keine bereiten Charaktere kontrollierst, erhält Alpha Centurion +2 ATK und +2 ABW.

Boost 1: Wenn Alpha Centurion ins Spiel kommt, erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere, die du kontrollierst. Charaktere, die du kontrollierst, erhalten für diesen Zug +3 ATK, solange sie erschöpft sind und verteidigen.

Alle Charaktere, die du kontrollierst, einschließlich Alpha Centurion, müssen erschöpft sein, damit der Bonus von +2 ANG und +2 ABW gilt. Falls die Boostkosten bezahlt werden, ist es egal, wie die Charaktere erschöpft werden; falls sie erschöpft sind und verteidigen, erhalten sie +3 ANG. Alpha Centurion kann sowohl +2 ANG/+2 ABW als auch +3 ANG erhalten, falls er sowohl kosmisch ist als auch Boost zutrifft.

Amazing Grace, Manipulator

Amazing Grace, Manipulatorin

Charakter, Darkseids Elite, 4

6 ANG/6 ABW

Aktiviere, wirf eine Darkseids Elite-Charakterkarte von deiner Hand ab >>> Ein Spieler deiner Wahl wählt einen Charakter mit Kosten von 3 oder weniger, den er kontrolliert. Bewege diesen Charakter in deine Frontreihe. Dieser Charakter erhält die Darkseids Elite-Team-Zugehörigkeit. Benutze diese Kraft nur während der Erholungsphase. *(Du kontrollierst diesen Charakter.)*

Du kannst mit dieser Kraft auf dich selbst zielen, um einen Charakter in die Front-Reihe zu bewegen und ihn die Darkseids Elite-Team-Zugehörigkeit erhalten zu lassen.

Anti-Life Equation

Antilebensgleichung

Handlungswechsel, 3

Spiele Antilebensgleichung nur, falls du einen Darkseids Elite-Charakter kontrollierst.

Andauernd: Am Beginn der Erholungsphase wählt jeder Spieler, startend mit dir, eine andere Zahl. Der Spieler, der die höchste Zahl gewählt hat, verliert so viel Ausdauer. Jeder andere Spieler erhält so viel Ausdauer und betäubt einen nicht-betäubten Charakter, den er kontrolliert.

Du kannst keine negative Zahl wählen.

Atomic Skull, Joe Martin

Atomic Skull, Joe Martin

Charakter, Revenge Squad, 2

2 ANG/1 ABW

Reichweite

Zeige eine Revenge Squad-Charakterkarte von deiner Hand vor >>> Betäube einen Charakter deiner Wahl, falls seine Kosten kleiner als die Anzahl andauernder Handlungswechsel sind, die du kontrollierst. Benutze diese Kraft nur während deines Angriffsschritts und nur einmal pro Zug.

Die Kraft von Atomic Skull zählt die aufgedeckten andauernden Handlungswechsel in deiner Ressourcenreihe, wenn der Effekt verrechnet wird. In allen anderen Zonen werden sie als andauernde Handlungswechselkarten, nicht als andauernde Handlungswechsel betrachtet. Verdeckte Ressourcen haben keine Kartentypen.

Back to Back

Rücken an Rücken

Handlungswechsel, 2

Solange zwei Charaktere, die du kontrollierst, in derselben Spalte sind, erhalten sie für diesen Zug jeweils +1 ANG und +1 ABW, solange sie verteidigen.

Einer der Charaktere (oder beide) kann betäubt sein und der Bonus von Rücken an Rücken wird trotzdem auf beide Charaktere angewendet werden.

Bernadeth, Leader of Female Furies

Bernadeth, Anführerin der Female Furies

Charakter, Darkseids Elite, 4

8 ANG/6 ABW

Bezahle 1 Ausdauer >>> Immer wenn ein Charakter, den ein Gegner kontrolliert, sich in dieser Phase erholt, verliert sein Beherrscher Ausdauer in Höhe seiner Kosten.

Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Falls der Effekt während der Erholungsphase gespielt wird, würde dies für den Charakter ausgelöst werden, der während der Nachbereitungsaktionen ausgewählt wird. Weil während der Nachbereitungsaktionen niemand Priorität hat, würde der Trigger bis zur Ziehphase des nächsten Zuges nicht verrechnet werden.

Big Barda, Barda Free
Big Barda, Barda Free
Charakter, New Gods, 6
12 ANG/12 ABW
Reichweite

Kosmisch: Bezahle die Hälfte deiner Ausdauer, aufgerundet >>> Big Barda erhält für diesen Angriff +4 ANG und +4 ABW. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Die aufgerundete Hälfte von 0 Ausdauer ist 0. Eine negative Zahl wird wie null behandelt. Falls ein Spieler negative Ausdauer hat, kann er 0 bezahlen, um Big Bardas Kraft zu benutzen.

Bizarro World
Bizarro-Welt
Ort, 2

Decke Bizarro-Welt nur auf, falls du einen Revenge Squad-Charakter kontrollierst. Aktiviere >>> Betäube einen Charakter deiner Wahl mit einem ABW von 0.

Der Text dieser Karte ändert sich mit der Veröffentlichung jeder neuen Erweiterung und wird turnierlegal, wenn die Erweiterung turnierlegal wird. Bis die neue Erweiterung turnierlegal wird, können Spieler in sanktionierten Turnieren weiterhin den alten Kartentext benutzen.

Beispiel: Superman, Mann aus Stahl wird am 20. November veröffentlicht, wird aber erst am 1. Dezember turnierlegal. Der Text von Bizarro-Welt würde am 20. November veröffentlicht werden, wird aber bis zum 1. Dezember nicht turnierlegal sein.

Für den aktuellsten Text dieser Karte besuche bizarroworld.com oder schlage in der Offiziellen Karten-Referenz unter ude.com/rules nach.

Brainiac 2.5, Vrill Dox
Brainiac 2.5, Vrill Dox
Charakter, Revenge Squad, 5
9 ANG/8 ABW

Solange Brainiac 2.5 bereit ist, erhalten Nicht-Revenge Squad-Charaktere -1 ABW. Solange Brainiac 2.5 erschöpft ist, erhalten Nicht-Revenge Squad-Charaktere -1 ANG. **Boost 2:** Wenn Brainiac 2.5 ins Spiel kommt, erhalten Nicht-Revenge Squad-Charaktere für diesen Zug -2 ANG und -2 ABW.

Ein Charakter ohne Team-Zugehörigkeit ist ein „Nicht-Revenge Squad“-Charakter.

Brimstone, Engine of Destruction
Brimstone, Fegefeuer der Vernichtung
Charakter, Darkseids Elite, 6
13 ANG/10 ABW

Loyalität. Bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Am Beginn der Kampfphase geht eine Ressource deiner Wahl KO. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Du wählst die Ressource, auf die du zielst, wenn du Brimstones Kraft benutzt. Diese Ressource geht am Beginn der Kampfphase KO.

Cadmus Labs
Cadmus-Labors
Ort, 1

Aktiviere >>> Charakterkarten namens Superman sind in diesem Zug nicht einzigartig. Ersetze Cadmus-Labors >>> Ein Charakter deiner Wahl namens Superman erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW.

Cadmus-Labors muss nicht bereit sein, damit du die zweite Kraft benutzen kannst. Weil das Ersetzen Teil der Kosten ist, wird Cadmus-Labors als Teil des Ansagens des Effekts ersetzt.

Daily Planet
Daily Planet
Ort, 1

Aktiviere >>> Schau dir die obersten beiden Karten des Decks eines Gegners deiner Wahl an. Wähle eine Karte von diesen und lege sie auf den KO-Stapel dieses Spielers. Lege die übrige Karte oben auf das Deck dieses Spielers. Benutze diese Kraft nur, falls du einen Team Superman-Charakter kontrollierst.

Falls das Deck des Gegners eine Karte enthält, wird die Karte auf den KO-Stapel dieses Spielers gelegt. Falls dieses Deck leer ist, kannst du die Kraft trotzdem benutzen, sie tut aber nichts.

Darkseid, Lord of Apokolips
Darkseid, Herr über Apokolips
Charakter, Darkseids Elite, 8
20 ANG/20 ABW

Reichweite

Als zusätzliche Kosten um Darkseid zu rekrutieren, wirf eine Darkseids Elite-Charakterkarte von deiner Hand ab.

Am Beginn der Erholungsphase gehen alle anderen Charaktere KO.

Darkseids Kraft lässt alle anderen Charaktere KO gehen, einschließlich Charakteren, die du kontrollierst und Charakteren, die deine Gegner kontrollieren.

Deuce, Miss Perception

Deuce, Miss Wahrnehmung

Charakter, Furchterregende Fünf, 2

2 ANG/2 ABW

Deuce erhält +2 ANG und +2 ABW, solange sie einen Charakter mit Kosten von 2 angreift oder gegen einen Charakter mit Kosten von 2 verteidigt.

Dies ist eine bedingte kontinuierliche Kraft, die entweder angewendet wird oder nicht. Falls Deuce von mehreren Charakteren mit jeweils Kosten von 2 im Team angegriffen wird, erhält sie nur einmal +2 ANG/+2 ABW.

Eradicator, Doctor David Connor

Eradicator, Doctor David Connor

Charakter, Revenge Squad, 6

13 ANG/12 ABW

Fliegen, Reichweite

Immer wenn Eradicator einen Verteidiger betäubt, ersetze eine beliebige Anzahl Orte deiner Wahl, die der Beherrscher dieses Verteidigers kontrolliert.

„Eine beliebige Anzahl“ kann null sein, sie kann aber nicht größer als die Anzahl Orte sein, die dein Gegner kontrolliert. Du kannst denselben Ort nicht zweimal wählen. Damit der Effekt negiert wird, müssen alle Ziele illegal sein. Falls eins der Ziele nicht länger ein Ort ist, wird der Effekt auf die verbleibenden legalen Ziele trotzdem angewendet werden.

Eradicator, Soul of Krypton

Eradicator, Seele von Krypton

Charakter, Team Superman, 7

15 ANG/15 ABW

Fliegen, Reichweite

Solange du einen anderen Team Superman-Charakter kontrollierst, entferne, immer wenn Eradicator einen Charakter betäubt, diesen Charakter aus dem Spiel.

Du musst bei der Verrechnung des Effekts keinen anderen Team Superman-Charakter kontrollieren, solange du zu dem Zeitpunkt einen kontrollierst, zu dem diese ausgelöste Kraft ausgelöst werden würde. Falls ein Effekt den Charakter, der von Eradicator betäubt wurde, sich erholen lassen würde, würde der ausgelöste Effekt, wenn er verrechnet wird, diesen Charakter trotzdem aus dem Spiel entfernen.

Forever People

Forever People

Handlungswechsel, 4

Als zusätzliche Kosten um Forever People zu spielen, erschöpfe einen New Gods-Charakter, den du kontrollierst.

Lege eine Charakterkarte deiner Wahl mit der Version Forever People aus deinem KO-Stapel betäubt in deine Unterstützungsreihe.

Dies gibt dir keine Gratiserholung. Du kannst als Teil der Nachbereitung in der Erholungsphase weiterhin nur einen Charakter sich erholen lassen.

Granny Loves You

Granny liebt euch

Handlungswechsel, 2

Andauernd: Falls du am Beginn der Erholungsphase einen Darkseids Elite-Charakter kontrollierst, verliert jeder Spieler 1 Ausdauer für jeden betäubten Charakter, den er kontrolliert.

Granny liebt euch wirkt auf jeden Spieler, einschließlich des Beherrschers.

Heat Vision

Hitzeblick

Handlungswechsel, 1

Erschöpfe einen Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst. Falls du dies tust, erhält dieser Verteidiger für diesen Angriff +3 ANG und immer wenn dieser Verteidiger in diesem Angriff einen Angreifer betäubt, verliert der Beherrscher dieses Angreifers 3 Ausdauer.

Der Effekt von Hitzeblick wird nur angewendet, falls Hitzeblick selbst den Verteidiger erschöpft. Falls etwas anderes diesen Verteidiger als Reaktion erschöpft, wird Hitzeblick verrechnet werden, aber nichts vom Rest seines Effekts wird durchgeführt.

Last Son of Krypton

Der letzte Sohn Kryptons

Handlungswechsel, 8

Spiele Der letzte Sohn Kryptons nur während der Erholungsphase.

Wähle einen Charakter namens Superman, den du kontrollierst. Jeder andere Spieler wählt einen Charakter, den er kontrolliert. Alle Charaktere außer den gewählten Charakteren gehen KO.

Du musst Superman nicht haben, um diesen Handlungswechsel zu spielen. Falls du bei der Verrechnung des Effekts keinen Charakter namens Superman kontrollierst, kannst du keinen zu rettenden Charakter auswählen, jeder andere Spieler tut dies aber trotzdem.

Massacre, Alien Bounty Hunter

Massacre, Außerirdischer Kopfgeldjäger

Charakter, Revenge Squad, 3

5 ANG/3 ABW

Fliegen

Als zusätzliche Kosten um Massacre zu rekrutieren, zeige eine Revenge Squad-Charakterkarte von deiner Hand vor.

Immer wenn Massacre betäubt wird, gehen alle betäubten Charaktere KO.

Der Effekt wird bei seiner Verrechnung alle betäubten Charaktere KO gehen lassen. Falls sich also ein Charakter erholt, bevor der Effekt verrechnet wird, wird er nicht KO gehen.

Maxie Zeus, God Complex
Maxie Zeus, Götterkomplex
Charakter, Arkham-Insassen, 4
6 ANG/6 ABW

Kosmisch: Immer wenn ein Arkham-Insassen-Charakter, den du kontrollierst, bei einem Spieler Durchschlagschaden verursacht, wirft dieser Spieler eine Karte von seiner Hand ab.

Falls du einen Spieler direkt mit einem Team angreifst, wird diese Kraft für jeden Team-Angreifer ausgelöst werden.

Mongal, Ruler of Almerac
Mongal, Herrscherin von Almerac
Charakter, Revenge Squad, 3
4 ANG/4 ABW

Immer wenn Mongal einen Charakter angreift, kannst du diesen Charakter in die Unterstützungsreihe seines Beherrschers bewegen.

Du kannst den Charakter an eine beliebige freie Position in der Unterstützungsreihe deines Gegners bewegen. Er muss zu keinem anderen Charakter benachbart sein.

Mongul, Tyrant of Warworld
Mongul, Tyrann von Warworld
Charakter, Revenge Squad, 5
9 ANG/8 ABW

Kosmisch: Immer wenn Mongul einen Charakter betäubt, verliert der Beherrscher dieses Charakters Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters, solange du einen anderen Revenge Squad-Charakter kontrollierst.

Boost 2: Wenn Mongul ins Spiel kommt, kannst du einen Charakter deiner Wahl mit Kosten von 4 oder weniger betäuben.

Du musst bei der Verrechnung des Effekts keinen anderen Revenge Squad-Charakter kontrollieren, solange du zu der Zeit einen kontrollierst, zu der diese ausgelöste Kraft ausgelöst werden würde. Dies ist keine bedingte ausgelöste Kraft, sie wird also bei der Verrechnung nichts überprüfen.

Monguls Boostkraft kann seine andere Kraft auslösen, vorausgesetzt er hat eine kosmische Marke und du kontrollierst einen anderen Revenge Squad-Charakter.

Dieser Ausdauerverlust geschieht zusätzlich zu und zwar nach dem normalen Betäubungs-Ausdauerverlust.

Mr. Mxyzptlk, Fifth Dimension Imp
Mr. Mxyzptlk, Kobold der 5. Dimension
Charakter, Revenge Squad, 2
1 ANG/1 ABW

Fliegen, Reichweite

Mr. Mxyzptlk zu rekrutieren kostet 1 weniger für jeden Revenge Squad-Charakter, den du kontrollierst.

Mr. Mxyzptlk kann nicht betäubt werden.

Immer wenn Mr. Mxyzptlk angegriffen wird, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück.

Der Charakter, der Mr. Mxyzptlk angreift, wird normalerweise bereit gemacht werden.
Mr. Mxyzptlk kann zu keiner Zeit von einem Effekt aus irgendeiner Quelle oder durch die Spielregeln betäubt werden.

Mr. Mxyzptlks Kosten können niemals auf unter 0 reduziert werden.

Du kannst mit Mr. Mxyzptlk keine Kosten bezahlen, die von dir verlangen einen Charakter zu betäuben.

Narrow Escape

Knappe Flucht

Handlungswechsel, 1

Erschöpfe einen Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst. Falls du dies tust, erhält dieser Verteidiger für diesen Angriff +2 ABW.

Der Effekt von Knappe Flucht wird nur angewendet, falls Knappe Flucht selbst den Verteidiger erschöpft. Falls etwas anderes diesen Verteidiger als Reaktion erschöpft, wird Knappe Flucht verrechnet werden, wird aber nicht +2 ABW geben.

Parasite, Rudy Jones

Parasite, Rudy Jones

Charakter, Revenge Squad, 4

6 ANG/6 ABW

Parasite kommt ohne kosmische Marke ins Spiel.

Immer wenn Parasite einen Charakter betäubt, lege eine kosmische Marke auf Parasite.

Kosmisch: Parasite erhält +4 ANG und +4 ABW.

Falls Parasite bereits eine kosmische Marke hat, wird die Kraft trotzdem ausgelöst werden, aber die Regeln für kosmisch verhindern, dass er jemals eine zweite Marke erhält, also wird der Effekt bei der Verrechnung nichts tun.

Perry White, Chief

Perry White, Chef

Charakter, Team Superman, 1

1 ANG/1 ABW

Falls Perry White am Beginn der Kampfphase geschützt ist, schaue dir eine verdeckte Ressource deiner Wahl an, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst diese Ressource ersetzen.

Falls Perry White bei der Verrechnung des ausgelösten Effekts entweder nicht mehr geschützt ist und/oder die gewählte Ressource aufgedeckt ist, wird der Effekt durch die Spielregeln negiert werden.

Revenge Pact

Rachebündnis

Handlungswechsel, 3

Andauernd: Bezahle 3 Ausdauer, wirf eine Karte von deiner Hand ab >>> Zeige die obersten fünf Karten deines Decks vor. Wähle eine Revenge Squad-Charakterkarte von diesen und nimm sie auf deine Hand. Lege die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Falls du mehrere Rachebündnisse in deiner Ressourcenreihe hast, kannst du die Kraft von jedem einmal pro Zug nutzen.

Satanus, Evil Incarnate

Satanus, Verkörperung des Bösen

Charakter, Revenge Squad, 6

6 ANG/6 ABW

Reichweite

Immer wenn Satanus einen Verteidiger betäubt, erholt sich dieser Verteidiger. Bewege ihn in deine Unterstützungsreihe. Dieser Charakter erhält die Revenge Squad-Team-Zugehörigkeit. *(Du kontrollierst diesen Charakter.)*

Der Charakter, den Satanus betäubt, wird seine anderen Zugehörigkeiten weiterhin behalten.

Charaktere erholen sich immer erschöpft, der Charakter wird also weiterhin erschöpft sein, nachdem er in deine Unterstützungsreihe bewegt wurde.

Superman, Blue

Superman, Blau

Charakter, Team Superman, 5

9 ANG/8 ABW

Fliegen, Reichweite

Kosmisch: Aktiviere, entferne eine kosmische Marke von Superman >>> Betäube einen Charakter deiner Wahl, falls seine Kosten kleiner oder gleich der Anzahl kosmischer Team Superman-Charaktere sind, die du kontrollierst.

Der Effekt wird alle kosmischen Team Superman-Charaktere zählen, die du kontrollierst, selbst falls sie keine Marke haben.

Superman, Clark Kent
Superman, Clark Kent
Charakter, Team Superman, 4
7 ANG/7 ABW

Fliegen, Reichweite

Kosmisch: Aktiviere >>> Entferne einen Team Superman-Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst, aus diesem Angriff. Superman wird für diesen Angriff zum Verteidiger.

Der Team Superman-Verteidiger deiner Wahl wird die Charakteristik Verteidiger verlieren und Superman, Clark Kent wird die Charakteristik Verteidiger erhalten. Das Spiel überprüft die Legalität des Angriffs nicht noch einmal. Beispiel: Ein Charakter ohne Fliegen erklärt einen Angriff gegen einen ungeschützten Charakter. Nachdem sie die Charakteristiken Angreifer und Verteidiger erhalten haben, wird die aktivierte Kraft von Superman, Clark Kent benutzt. Selbst falls Superman, Clark Kent geschützt ist, wird der Angriff mit Superman, Clark Kent als Verteidiger fortgeführt werden.

Superman Robots, Army
Superman-Roboter, Armee
Charakter, Team Superman, 3
4 ANG/4 ABW

Fliegen, Reichweite

Ressourcen, die du kontrollierst, können nicht das Ziel von Handlungswechseln sein, die deine Gegner kontrollieren.

Boost 1: Wenn Superman-Roboter ins Spiel kommt, erhalten Charaktere namens Superman-Roboter für diesen Zug +1 ANG und +1 ABW für jeden Charakter namens Superman-Roboter, den du kontrollierst.

Orte und Handlungswechsel in der Ressourcenreihe haben weiterhin die Charakteristik Ressource, falls sie aufgedeckt sind. Das bedeutet, dass dein Gegner deine aufgedeckten Orte und Handlungswechsel für seine Handlungswechsel nicht als Ziele ansagen kann.

The Joker, Emperor Joker
The Joker, Imperator Joker
Charakter, Arkham-Insassen, 8
17 ANG/17 ABW

Loyalität. Wenn ein Gegner keine Karten mehr in seinem Deck hat, verliert er das Spiel.

Bezahle 1 Ausdauer >>> Falls ein Gegner in diesem Zug Ausdauer verlieren würde, entfernt dieser Gegner stattdessen so viele der obersten Karten seines Decks aus dem Spiel.

Falls die bezahlte Kraft von The Joker, Imperator Joker in diesem Zug verrechnet wurde und er und ein anderer Charakter sich gleichzeitig gegenseitig betäuben, ersetzt der Effekt der Kraft den Betäubungs-Ausdauerverlust für diesen Gegner. Falls dies

jedoch das Deck dieses Gegners leert, ist seine ausgelöste Kraft bereits „ausgeschaltet“ und wird nicht ausgelöst werden, weil The Joker bereits betäubt ist.

The Prophecy Fulfilled

Die erfüllte Prophezeiung

Handlungswechsel, 4

Spiele Die erfüllte Prophezeiung nur während der Bauphase.

Andauernd: Falls du am Beginn der Erholungsphase einen nicht-betäubten New Gods-Charakter kontrollierst, verliert jeder deiner Gegner das Spiel, der 0 oder weniger Ausdauer hat.

Die erfüllte Prophezeiung wird am Beginn der Erholungsphase ausgelöst, was vor der Überprüfung, ob ein Spieler aus dem Spiel geknockt wurde, während der Nachbereitung ist.

Falls die Bedingungen von Die erfüllte Prophezeiung erfüllt sind und beide Spieler 0 oder weniger Ausdauer haben, wird dein Gegner das Spiel verlieren, selbst wenn deine Ausdauer niedriger als seine ist.

The Source

Die Quelle

Ort, 3

Ersetze Die Quelle >>> Ersetze einen Handlungswechsel deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert. Durchsuche das Deck dieses Gegners, seine Hand und seinen KO-Stapel nach allen Karten mit demselben Namen wie dieser Handlungswechsel und entferne sie aus dem Spiel. Dieser Gegner mischt sein Deck. Benutze diese Kraft nur, falls du einen New Gods-Charakter kontrollierst.

Falls das Ziel nicht länger ein Handlungswechsel ist (es könnte zum Beispiel durch einen anderen Effekt ersetzt oder verdeckt worden sein), wird der Effekt durch die Spielregeln negiert. Falls du den Handlungswechsel ersetzt, darfst du nicht nachsehen, was verdeckt platziert wird. Der von dir ersetzte Handlungswechsel wird auf dem KO-Stapel sein, wenn du suchst. Falls du den Handlungswechsel Forever People ersetzt, kannst du *keine* Charaktere mit der Version Forever People entfernen.