

Die Rächer – Häufig gestellte Fragen

v1.0

Von Paul Ross and Dave DeLaney.
Übersetzt von Niels Stephan und Philip Schulz.

ALLGEMEINE MECHANIKEN

1. Reservistkarten sind Charakterkarten mit dem Schlüsselwort „Reservist“.

Du kannst eine Reservistkarte aus deiner Hand rekrutieren, genauso wie jeden anderen Charakter. Zusätzlich kannst du eine Reservistkarte aus deiner Ressourcenreihe rekrutieren.

Um eine Reservistkarte aus deiner Ressourcenreihe zu rekrutieren, zeigst du sie vor und fügst sie dann der Kette hinzu. Du hast dann die Möglichkeit, eine beliebige Karte aus deiner Hand verdeckt in deine Ressourcenreihe zu legen, an die Stelle der Reservistkarte. Dies geschieht als Teil des Spielens des Rekrutierungseffekts und passiert, bevor du Priorität erhältst. „Ins Spiel kommen“-Effekte werden ganz normal ausgelöst werden, nachdem eine andere Karte in die Ressourcenreihe gelegt und der Reservistcharakter rekrutiert wurde.

Eine Reservistkarte aus deiner Ressourcenreihe zu rekrutieren ist in allen anderen Punkten identisch mit einer traditionellen Rekrutierung. Falls die Reservistkarte zum Beispiel:

- **Verborgen** hat, kommt sie im versteckten Bereich in Spiel.
- **Verborgen—Optional** hat, kannst du sie in deinem versteckten Bereich ins Spiel kommen lassen.
- **Boost** hat, kannst du wählen, ob du die Boostkosten bezahlst oder nicht.
- **Loyalität** hat, kannst du sie nur rekrutieren, falls sie eine Zugehörigkeit mit einem Charakter gemeinsam hat, den du kontrollierst.
- zusätzliche Rekrutierungskosten hat, musst du die zusätzlichen Kosten bezahlen.
- alternative Rekrutierungskosten hat, kannst du wählen, ob du die alternativen Kosten bezahlst oder nicht.

2. Anführerkarten sind Charakterkarten mit dem Schlüsselwort „Anführer“.

Auf Anführerkarten sind eine oder mehrere Anführerkräfte nach dem Schlüsselwort „Anführer“ aufgeführt, ungefähr so, wie auf manchen Handlungswechseln eine oder mehrere andauernde Kräfte nach dem Schlüsselwort „andauernd“ aufgeführt sind. Während ein Charakter mit dem Schlüsselwort Anführer betäubt ist, ist er nicht länger ein Anführer-Charakter und seine Anführerkräfte sind inaktiv.

Anführerkräfte beziehen sich auf zum Anführer-Charakter benachbarte Charaktere. Zwei Charaktere sind benachbart, falls derselbe Spieler sie kontrolliert und sie in derselben Spalte oder nebeneinander in derselben Reihe sind. Ein versteckter Charakter ist niemals zu einem sichtbaren Charakter benachbart.

***Beispiel:** Auf Helmut Zemo ◊ Citizen V, Taktiker steht „Anführer: Zu Helmut Zemo benachbarte, bereite Charaktere erhalten +3 ANG.“ Solange Helmut aufgedeckt ist, erhält jeder zu ihm benachbarte, bereite Charakter +3 ANG. Seine Anführerkraft ist aktiv, unabhängig davon, ob Helmut bereit oder erschöpft ist. Helmut selbst erhält den +3 ANG-Bonus nicht, solange er bereit ist, weil seine Kraft nur zu ihm benachbarte, bereite Charaktere betrifft.*

3. Team-Up-Karten sind Karten mit der Version „Team-Up“.

Drei Karten (Beast, Pelziger blauer Wissenschaftler [Beast, Furry Blue Scientist]; Moonglow und Beetle \diamond Mach 1) erlauben dir, dein Deck nach einer Team-Up-Karte zu durchsuchen. Karten, die nicht die Version „Team-Up“ haben (wie zum Beispiel Marvel Team-Up) sind keine Team-Up-Karten.

***Beispiel:** Auf Beast, Pelziger blauer Wissenschaftler steht „durchsuche dein Deck nach einer Team-Up-Karte“. Das heißt, dass du dein Deck nach einer beliebigen Karte mit der Version Team-Up durchsuchen kannst. Du kannst nicht nach Marvel Team-Up suchen, weil es nicht die Version Team-Up hat.*

4. „Du kannst in diesem Zug keine Handlungswechsel spielen.“

Auf vier Handlungswechseln (Die mächtigsten Helden der Erde [Earth’s Mightiest Heroes], Gegen-Erde [Other-Earth], Eine zweite Chance [A Second Chance] und Unfairer Vorteil [Unfair Advantage]) steht „Falls du in diesem Zug keine anderen Handlungswechsel gespielt hast, . . . Du kannst in diesem Zug keine Handlungswechsel spielen.“

***Beispiel:** Auf Gegen-Erde steht „Falls du in diesem Zug keine anderen Handlungswechsel gespielt hast, verlieren Charaktere, die deine Gegner kontrollieren, Verstärkung, können in diesem Zug keine Verstärkung erhalten und erhalten -2 ABW, solange sie in diesem Zug verteidigen. Du kannst in diesem Zug keine Handlungswechsel spielen.“ Nachdem dieser Effekt verrechnet wurde, kannst du im selben Zug, in dem Gegen-Erde gespielt wurde, keine weiteren Handlungswechsel spielen. Beachte, dass du Gegen-Erde spielen kannst, falls du im selben Zug bereits einen anderen Handlungswechsel gespielt hast. Du kannst ebenfalls einen anderen Handlungswechsel als Reaktion auf diesen spielen. Falls du eine dieser Aktionen durchgeführt hast, wird Gegen-Erde bei der Verrechnung jedoch nichts tun, außer dich in diesem Zug vom Spielen weiterer Handlungswechsel abzuhalten.*

5. „Nicht-andauernde Handlungswechsel-Effekte“

Drei Karten (Vision; Paul Ebersol \diamond Fixer und Kang, Immortus) beziehen sich auf „nicht-andauernde Handlungswechsel-Effekte“. Ein nicht-andauernder Handlungswechsel-Effekt ist ein Effekt, der von einem Handlungswechsel erzeugt wird, der nicht andauernd ist.

***Beispiel:** Auf Kang, Immortus steht „Entferne Kang und zwei andere Karten in deiner Hand aus dem Spiel >>> Negiere einen nicht-andauernden Handlungswechsel-Effekt deiner Wahl.“ Dein Gegner deckt Gemeinsamer Feind (Common Enemy) auf, um eine Karte zu ziehen und spielt als Reaktion darauf Verrat (Betrayal). Du kannst Kangs Kraft benutzen und als Ziel den Effekt von Verrat wählen, weil Verrat ein nicht-andauernder Handlungswechsel ist. Du kannst nicht den „Ziehe eine Karte“-Effekt wählen, weil Gemeinsamer Feind ein andauernder Handlungswechsel ist.*

6. Einzigartigkeit

Als Teil der Verrechnung des Rekrutierungseffekts eines einzigartigen Charakters legt die Einzigartigkeitsregel alle Objekte, die du kontrollierst, mit demselben Namen wie der einzigartige Charakter auf deinen KO-Stapel.

Einige Charaktere in der Erweiterung *Die Rächer* haben:

- denselben Namen wie andere Charaktere, aber verschiedene Identitäten; oder
- denselben Namen wie die Identität anderer Charaktere.

Falls du einen Charakter (Charakter B) rekrutierst, der den Namen mit einem Charakter, den du kontrollierst (Charakter A), gemeinsam hat, aber nicht die Identität, wird Charakter A als Teil des Verrechnens des Rekrutierungseffekts von Charakter B auf den KO-Stapel gelegt werden.

Falls du einen Charakter (Charakter B) rekrutierst, dessen Name derselbe wie die Identität eines Charakters ist, den du kontrollierst (Charakter A), wird Charakter A nicht als Teil des Verrechnens des Rekrutierungseffekts von Charakter B auf den KO-Stapel gelegt werden.

***Beispiel:** Du kontrollierst Hank Pym ◊ Yellowjacket. Falls du Hank Pym ◊ Goliath rekrutierst, wird Hank Pym ◊ Yellowjacket als Teil der Verrechnung von Goliaths Rekrutierungseffekts auf den KO-Stapel gelegt werden. Falls du Yellowjacket, Rita DeMara anstelle Goliath rekrutierst, wird Hank Pym ◊ Yellowjacket nicht auf den KO-Stapel gelegt werden, weil er keinen Namen mit Yellowjacket, Rita DeMara gemeinsam hat.*

***Beispiel:** Auf Charakteren namens Kang in dieser Erweiterung steht „Kang ist nicht einzigartig.“ Falls du einen solchen Charakter rekrutierst, werden Charaktere namens Kang, die du kontrollierst, nicht auf den KO-Stapel gelegt werden.*

7. „Wenn du . . . rekrutierst“

Auf vier Charakterkarten (Erik Josten ◊ Goliath; Titania; Ultron ◊ Ultron 5 und Vermin) steht „Wenn du [Name des Charakters] rekrutierst, [führe eine Aktion durch].“ Eine solche Kraft wird ausgelöst, wenn der Rekrutierungseffekt gespielt wird und während die Charakterkarte in der Kette ist. Als Ergebnis wird der ausgelöste Effekt hinter dem Rekrutierungseffekt der Kette hinzugefügt, daher wird der ausgelöste Effekt zuerst verrechnet werden. In anderen Worten wird die „wenn du . . . rekrutierst“-Kraft abgehandelt, bevor der Charakter ins Spiel kommt.

***Beispiel:** Auf Ultron ◊ Ultron 5 steht „Wenn du Ultron rekrutierst, erhältst du 5 Ressourcenpunkte.“ Auf Höchststrafe (Supreme Sanction) steht „Vorgezeigte Charakterkarten in deiner Ressourcenreihe haben Reservist.“ Falls du Höchststrafe kontrollierst und Ultron aus deiner Ressourcenreihe rekrutierst, bestimmst du zuerst, ob du eine Karte aus deiner Hand verdeckt an die Stelle von Ultron legst. Wenn der Rekrutierungseffekt gespielt ist, fügt Ultrons Kraft der Kette hinter dem Rekrutierungseffekt einen ausgelösten Effekt hinzu, dann erhältst du Priorität. Nachdem alle nacheinander gepasst haben, erhältst du 5 Ressourcenpunkte. Nachdem erneut alle gepasst haben, wird Ultron verrechnet und kommt ins Spiel.*

8. Squadron Supreme-Charaktere

Auf einigen Squadron Supreme-Charakterkarten steht „Falls [Name des Charakters] Durchschlag verursacht, solange [er] einen Charakter angreift, [führe] stattdessen [eine Aktion durch].“ Solche Charaktere fügen niemals Durchschlag zu, solange sie einen Charakter angreifen. Selbst falls die beschriebene Aktion nicht durchgeführt werden kann, wird der Durchschlag immer ersetzt.

***Beispiel:** Auf Arcanna steht „Falls Arcanna Durchschlag verursachen würde, solange sie einen Charakter angreift, betäubt stattdessen der Beherrscher dieses Charakters einen anderen nicht-betäubten Charakter, den er kontrolliert.“ Solange*

Arcanna einen Charakter angreift, wird ihr Durchschlag immer ersetzt – selbst falls dein Gegner keine anderen nicht-betäubten Charaktere kontrolliert. Falls dein Gegner mindestens einen anderen nicht-betäubten Charakter kontrolliert, muss er einen bestimmen. Arcannas Ersatzmodifizierung wird den bestimmten Charakter während des Angriffsabschlusses betäuben.

Falls zwei oder mehr Modifizierungen versuchen, dasselbe Ereignis zu ersetzen, bestimmt der betroffene Spieler oder der Beherrscher der betroffenen Karte/des betroffenen Effekts die Reihenfolge der Ersatzmodifizierungen.

Beispiel: *Auf Voraus-Aufklärung (Advance Recon) steht „Falls ein Charakter, den du kontrollierst, in diesem Angriff Durchschlagschaden verursachen würde, erhältst du stattdessen doppelt so viel Ausdauer.“ Du spielst Voraus-Aufklärung während eines Angriffs, in dem Arcanna Durchschlag verursachen würde, solange sie den Charakter eines Gegners angreift. Während des Angriffsabschlusses entscheidest du dich, statt des Durchschlags zwischen dem Erhalten von doppelt so viel Ausdauer oder deinen Gegner zu zwingen, einen anderen nicht-betäubten Charakter zu betäuben, den er kontrolliert. Die bestimmte Aktion ersetzt das Durchschlagsereignis, daher wird für die nichtbestimmte Modifizierung nichts übrig bleiben, was sie ersetzen kann.*

Falls auf einem Charakter steht „Falls [Name des Charakters] Durchschlag verursachen würde, solange [er] einen Charakter angreift, [führe] stattdessen [eine Aktion durch]“, dieser Charakter aber aus irgendeinem Grund keinen Durchschlag verursachen kann, wird die beschriebene Aktion nicht durchgeführt werden.

Beispiel: *Auf Monica Rambeau ◊ Captain Marvel steht „Bezahle 3 Ausdauer >>> Mache alle zu Monica Rambeau benachbarten Team-Angreifer bereit. Diese Team-Angreifer können in diesem Zug keinen Durchschlag verursachen.“ Arcanna wird von Monicas bezahltem Effekt bereit gemacht und greift dann später im selben Zug einen Charakter an. Arcanna kann in diesem Zug keinen Durchschlag zufügen, daher wird ihre Ersatzmodifizierung nichts zu ersetzen haben. Darum wird der Beherrscher des Verteidigers keinen anderen nicht-betäubten Charakter betäuben müssen, den er kontrolliert.*

9. Kangs „am Beginn der Erholungsphase . . . “

Auf zwei Charakterkarten (Kang, Kang Ransom und Kang, Der Eroberer [Kang, The Conqueror]) steht „Falls du am Beginn der Kampfphase [N] oder weniger Ressourcen kontrollierst, bewege Kang in deinen versteckten Bereich . . . Bewege Kang am Beginn der Erholungsphase in deinen sichtbaren Bereich.“ „N“ stellt dabei eine Zahl dar.

Dies ist eine einzelne ausgelöste Kraft. Falls du Kang am Beginn der Kampfphase in deinen versteckten Bereich bewegst, musst du ihn am Beginn der Erholungsphase selbst dann in deinen sichtbaren Bereich bewegen, wenn er betäubt ist. Der Grund dafür ist, dass eine kontinuierliche Modifizierung von einem Effekt unabhängig von ihrer Quelle existiert.

Beispiel: *Auf Kang, Kang Ransom steht „Falls du am Beginn der Kampfphase 3 oder weniger Ressourcen kontrollierst, bewege Kang in deinen versteckten Bereich, erschöpfe ihn und ersetze eine Ressource deiner Wahl. Bewege Kang am Beginn der Erholungsphase in deinen sichtbaren Bereich.“ Falls du am Beginn der Kampfphase 3 oder weniger Ressourcen kontrollierst, musst du Kang in deinen versteckten Bereich bewegen und ihn dann erschöpfen. Falls er bereits in deinem versteckten Bereich ist, musst du innerhalb deines versteckten Bereichs bewegen, entweder an dieselbe Position oder an eine beliebige freie Position. Falls der ausgelöste Effekt am*

Beginn der Kampfphase verrechnet wird, musst du Kang in jedem Fall am Beginn der Erholungsphase in deinen sichtbaren Bereich bewegen, selbst falls er betäubt ist (weil eine kontinuierliche Modifizierung von einem Effekt unabhängig von ihrer Quelle existiert).

Beispiel: *Kang, Herr der Zeit (Kang, Master of Time) hat ähnlichen, aber doch unterschiedlichen Text. Auf ihm steht „Wirf am Beginn der Kampfphase eine Karte ab. Ziehe am Beginn der Erholungsphase zwei Karten.“ Dies sind zwei separate ausgelöste Kräfte, keine davon ist optional. Falls Kang jedoch am Beginn der Erholungsphase betäubt ist, wirst du keine zwei Karten ziehen. Der Grund dafür ist, dass die Textbox eines betäubten Charakters inaktiv ist.*

10. „Falls du keine Karten in der Hand hast . . .“

Fünf Handlungswechsel haben diesen Text. Zwei von ihnen (AIDA und Recht durch Macht [Might Makes Right]) haben „Einzelne Karten“-Einträge im folgenden Abschnitt.

Die übrigen Handlungswechsel (Den Ruf beantworten [Answer the Call], Wunderheiltrank [Panacea Potion] und Versorgungslinie [Supply Line]) werden hier diskutiert. Diese Handlungswechsel können gespielt werden, egal, ob du Karten in der Hand hast oder nicht. Die Karten in der Hand werden nur einmal bei der Verrechnung gezählt. Falls du eine oder mehrere Karten in der Hand hast, werden diese Effekte verrechnet, tun aber nichts.

Beispiel: *Auf Versorgungslinie steht „Ein Angreifer oder Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +3 ABW, falls du keine Karten in der Hand hast.“ Das Zählen der Karten in deiner Hand und die Berechnung des ABW-Bonus finden nur einmal bei der Verrechnung statt. Falls du bei der Verrechnung eine oder mehrere Karten in der Hand hast, wird der Effekt verrechnet, tut aber nichts.*

Zwei Charakterkarten (Blue Eagle und Whizzer) haben ebenfalls diesen Text.

Beispiel: *Auf Blue Eagle steht „Immer wenn Blue Eagle einen Charakter betäubt, lasse diesen Charakter KO gehen, falls du keine Karten in der Hand hast.“ Seine Kraft wird ausgelöst, immer wenn er einen Charakter betäubt, selbst falls du Karten in der Hand hast. Falls du eine oder mehrere Karten in der Hand hast, wenn der ausgelöste Effekt verrechnet wird, wird er nichts tun.*

Beispiel: *Auf Whizzer steht „Bezahle 2 Ausdauer >>> Mache Whizzer bereit. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug und nur, falls du keine Karten in der Hand hast.“ Du kannst für seinen bezahlten Effekt nicht bezahlen, es sei denn, deine Hand ist leer. Der Effekt wird verrechnet werden, unabhängig davon, ob deine Hand leer bleibt oder nicht.*

EINZELNE KARTEN

AIDA
Handlungswechsel
Andauernd
2 Grenzwertkosten
MAV-069
Selten

Spiele AIDA nur während deines Rekrutierungsschritts.

Squadron Supreme-Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht das Ziel von Effekten sein, die deine Gegner kontrollieren.

Andauernd: Falls du am Beginn der Erholungsphase keine Karten in der Hand hast, verdecke AIDA.

Nach der Verrechnung können deine Gegner keine Effekte spielen, die auf Squadron Supreme-Charaktere zielen, die du kontrollierst, und Squadron Supreme-Charaktere, die du kontrollierst, werden für von Gegnern kontrollierte Effekte, die sich noch in der Kette befinden, illegale Ziele sein. Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht nicht, eine Qualität zu verändern. Als ein Ergebnis davon wird sie alle Squadron Supreme-Charaktere betreffen, die du in diesem Zug kontrollierst, unabhängig davon, ob sie bei der Verrechnung des Effekts Squadron Supreme-Charaktere waren, die du kontrolliert hast. Die andauernde Kraft wird nicht ausgelöst werden, es sei denn, deine Hand ist am Beginn der Erholungsphase leer, und der ausgelöste Effekt wird negiert werden, falls deine Hand bei der Verrechnung nicht leer ist.

Baltag, Hand of the Conqueror
Baltag, Hand des Eroberers
Charakter
Kang Council
4 Kosten
7 ANG / 7 ABW
Reichweite
MAV-165
Gewöhnlich

Immer wenn Baltag einen Charakter namens Kang verstärkt, hat dieser Charakter Unverwundbarkeit, solange er in diesem Angriff verstärkt ist.

Solange Baltag einen Charakter namens Kang schützt, hat dieser Charakter Unverwundbarkeit.

Charakter A verstärkt Charakter B, immer wenn ihr Beherrscher den spielbasierten Verstärkungseffekt spielt, Charakter B als Ziel wählt und Charakter A als Kosten erschöpft.

Chaos Magic
Chaos-Magie
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten
MAV-032
Selten

Ändere das Ziel eines Effekts mit einem Ziel, der auf einen Avengers-Charakter zielt, den du kontrollierst, auf einen anderen Charakter, den du kontrollierst.

Für Chaos-Magie wird kein Ziel gewählt. Wähle bei der Verrechnung einen Effekt, für den ein einzelnes Ziel gewählt wurde und für den ein Avengers-Charakter, den du kontrollierst, als Ziel gewählt wurde. Falls es keinen solchen Effekt gibt, wird Chaos-Magie verrechnet werden, aber nichts tun. Falls es einen solchen Effekt gibt und du einen oder mehrere andere Charaktere kontrollierst, die legal als Ziele für diesen Effekt gewählt werden können, musst du einen solchen Charakter als neues Ziel für diesen Effekt wählen. Falls es keine solchen Charaktere gibt, wird Chaos-Magie verrechnet werden, aber nichts tun. Beachte, dass das ursprünglich gewählte Ziel ein Avengers-Charakter sein muss, das neue Ziel aber ein beliebiger Charakter, den du kontrollierst, sein kann, der legal als Ziel für den Effekt gewählt werden kann.

***Beispiel:** Du kontrollierst Mosaikwelt (Mosaic World) („Charaktere, die du kontrollierst, können im Team angreifen, als ob sie alle Team-Zugehörigkeiten hätten.“) und drei Charaktere. Du greifst mit Quicksilver, Mutanten-Rächer (Quicksilver, Mutant Avenger) (4 ANG / 5 ABW, Avengers) und Ogre (1 ANG / 2*

ABW, Thunderbolts) als Team den Quicksilver, Mutanten-Rächer deines Gegners an. Dein Gegner wählt deinen Quicksilver als Ziel für Quagmires Abwurfeffekt („Ein Angreifer oder Verteidiger deiner Wahl erhält für diesen Angriff -2 ABW, solange er erschöpft ist.“) und du spielst als Reaktion Chaos-Magie. Wenn sie verrechnet wird, kannst du den Quagmire-Effekt wählen, weil für ihn ein Ziel gewählt wurde und er auf einen Avengers-Charakter zielt, den du kontrollierst. Du kannst nicht deinen dritten Charakter als das neue Ziel wählen, weil er kein Angreifer oder Verteidiger ist, daher ist er kein legales Ziel für Quagmire. Du kannst nicht den Quicksilver deines Gegners als das neue Ziel wählen, weil Chaos-Magie dir nur erlaubt, einen Charakter zu wählen, den du kontrollierst. Du musst Ogre als das neue Ziel wählen, weil er die einzige legale Wahl ist.

Egghead, Elihas Starr
Charakter
Masters of Evil
3 Kosten
5 ANG / 3 ABW
Reichweite
MAV-126
Gewöhnlich

Anführer: Zu Egghead benachbarte Charaktere haben die Masters of Evil-Zugehörigkeit.

Bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Am Beginn der Kampfphase erhalten zu Egghead benachbarte Charaktere für diesen Zug +2 ABW. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Der ABW-Bonus wird zu Egghead benachbarten Charakteren gegeben, wenn der ausgelöste Effekt am Beginn der Kampfphase verrechnet wird (anstatt denen, die zu ihm benachbart waren, als der Ressourcenpunkt bezahlt oder der bezahlte Effekt während des Rekrutierungsschritts verrechnet wurde). Die von diesem ausgelösten Effekt erzeugte Modifizierung versucht, eine Qualität zu verändern (ABW). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich zu Egghead benachbarte Charaktere) und die Modifizierung wird in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie zu Egghead benachbart bleiben.

Eldritch Power
Unheimliche Kraft
Handlungswechsel
1 Grenzwertkosten
MAV-073
Gewöhnlich

Ein Squadron Supreme-Charakter, den du kontrollierst, erhält für diesen Zug +3 ANG. Immer wenn dieser Charakter in diesem Zug bei einem Spieler Durchschlag verursacht, erhält dieser Spieler 3 Ausdauer.

Dieser Ausdauerzugewinn findet zusätzlich zum Durchschlags-Ausdauerverlust statt. Der ausgelöste Effekt wird der Kette hinzugefügt, nachdem der Angriff abgeschlossen wurde.

Force Field Belt
Kraftfeldgürtel
Ausrüstung
0 Kosten
MAV-193
Gewöhnlich

Transferierbar (Am Beginn deines Formationsschritts kannst du diese Ausrüstung an einen Charakter transferieren, den du kontrollierst.)

Der ausgerüstete Charakter erhält +1 ABW.

Bezahle bis zu 2 Ressourcenpunkte >>> Lege eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf den ausgerüsteten Charakter für jeden Punkt, den du bezahlt hast. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Du legst Marken auf den ausgerüsteten Charakter, nicht auf die Ausrüstung. Falls die Ausrüstung transferiert wird oder das Spiel verlässt, werden alle Marken auf dem Charakter bleiben. Die bezahlte Kraft kann nur einmal pro Zug benutzt werden, selbst wenn die Ausrüstung später an einen anderen Charakter transferiert wird.

Foxfire, Olivia Underwood
Charakter
Squadron Supreme
2 Kosten
3 ANG / 2 ABW
MAV-050
Ungewöhnlich

Aktiviere, wirf eine Karte ab >>> Ein Spieler deiner Wahl ersetzt einen Nicht-Team-Up-Ort oder einen andauernden Nicht-Team-Up-Handlungswechsel, den er kontrolliert.

Eine Nicht-Team-Up-Karte ist eine Karte ohne eine Version oder mit einer anderen Version als „Team-Up“. Der als Ziel gewählte Spieler bestimmt bei der Verrechnung, welche Ressource ersetzt wird.

Game of the Galaxy
Spiel der Galaxis
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten
MAV-181
Selten

Als zusätzliche Kosten um Spiel der Galaxis zu spielen, erschöpfe einen Charakter namens Kang, den du kontrollierst.

Jeder Spieler zeigt die obersten vier Karten seines Decks vor. Falls ein Spieler mehr Karten, die einen Namen gemeinsam haben, als jeder andere Spieler vorgezeigt hat, kann dieser Spieler eine seiner vorgezeigten Karten in seine Hand nehmen. Jeder Spieler legt seine übrigen vorgezeigten Karten unter sein Deck.

Falls ein Spieler weniger als vier Karten in seinem Deck hat, zeigt dieser Spieler alle verbliebenen Karten vor. Jeder Spieler berechnet einen Punktwert von 0, 2, 3 oder 4 gleich der Anzahl der Karten, die er vorgezeigt hat und die einen Namen mit einer anderen Karte gemeinsam haben, die er vorgezeigt hat. Ein Spieler mit zwei Paaren aus Karten, die zwei verschiedene Namen gemeinsam haben, erreicht denselben Wert (4 Punkte) wie ein Spieler mit vier Karten, die denselben Namen gemeinsam haben. Nur falls ein Spieler mehr Punkte als jeder andere Spieler erreicht, nimmt dieser Spieler eine seiner vorgezeigten Karten in seine Hand.

Hard Sound Construct
Festes Geräuschkonstrukt
Konstrukt
Handlungswechsel
4 Grenzwertkosten
MAV-156
Selten

Spiele Festes Geräuschkonstrukt nur während der Bauphase.

Lege eine Masters of Evil-Charakterkarte deiner Wahl mit Kosten 2 oder kleiner aus deinem KO-Stapel in deine Frontreihe, falls du keinen Charakter mit demselben Namen wie diese Karte kontrollierst. Lasse diesen Charakter am Beginn der Erholungsphase dieses Zuges KO gehen.

Am Beginn der Erholungsphase dieses Zuges musst du diesen Charakter KO gehen lassen, selbst falls er betäubt ist. Der Grund dafür ist, dass eine kontinuierliche Modifizierung von einem Effekt unabhängig von ihrer Quelle existiert.

Hibernaculum
Tiefschlafkammer
Handlungswechsel
3 Grenzwertkosten
MAV-074
Gewöhnlich

Als zusätzliche Kosten um Tiefschlafkammer zu spielen, wirf eine Squadron Supreme-Charakterkarte ab.

Lege die obersten drei Karten deines Decks auf deinen KO-Stapel. Du kannst eine Charakterkarte aus deinem KO-Stapel in deine Hand zurückbringen.

Du kannst Tiefschlafkammer spielen, unabhängig davon, wie viele Karten noch in deinem Deck sind. Falls bei der Verrechnung weniger als drei Karten in deinem Deck sind, lege alle verbliebenen Karten auf deinen KO-Stapel. Die Charakterkarte, die du zurückbringst, muss keine von denen sein, die Tiefschlafkammer auf deinen KO-Stapel gelegt hat.

Hired Hit
Auftragsmord
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten
MAV-218
Selten

Betäube einen Crime Lords-Verteidiger, den du kontrollierst. *Falls du dies tust*, entferne alle Verteidiger aus diesem Angriff *und* ein nicht-verteidigender Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, wird für diesen Angriff zum Verteidiger.

Der kursive Text oben aktualisiert den aufgedruckten Kartentext. Falls du bei der Verrechnung keinen Crime Lords-Verteidiger kontrollierst, wird der Effekt nichts tun.

Karla Sofen ◊ Meteorite, Twin Moonstones
Karla Sofen ◊ Meteorite, Zwillingmondsteine
Charakter
Thunderbolts
8 Kosten
23 ANG / 23 ABW
Fliegen, Reichweite
MAV-101
Selten

Loyalität

Solange du 1 oder mehr Ausdauer hast, können deine Gegner das Spiel nicht verlieren und du kannst das Spiel nicht gewinnen.

Beachte, dass *du* nicht gewinnen kannst und *deine Gegner* nicht verlieren können, nicht umgekehrt. Solange du 1 oder mehr Ausdauer hast und eine aufgedeckte Karla kontrollierst, kannst du auf keine Art und Weise das Spiel gewinnen (einschließlich zum Beispiel Manipulierte Wahlen [Rigged Elections]). Ein Gegner mit 0 oder weniger Ausdauer wird während der Nachbereitung nicht das Spiel verlieren, es sei denn, du hast auch 0 oder weniger Ausdauer und dieser Gegner hat weniger Ausdauer als du.

Legendary Battles
Legendäre Schlachten
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten

MAV-034
Gewöhnlich

Solange sie in diesem Zug im Team angreifen, erhalten Avengers-Charaktere, die du kontrollierst, +1 ANG und können nicht betäubt werden.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht, eine Qualität zu verändern (ANG). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich Avengers-Charaktere, die du kontrollierst, egal ob sie im Team angreifen oder nicht). Die Modifizierung wird in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie Avengers-Charaktere, die du kontrollierst, bleiben.

Marcus Daniels ◊ Blackout, Darkbringer
Marcus Daniels ◊ Blackout, Bringer der Dunkelheit
Charakter
Masters of Evil
3 Kosten
4 ANG / 5 ABW
MAV-135
Gewöhnlich

Reservist, Verborgen—Optional (Du kannst diesen Charakter im versteckten Bereich ins Spiel kommen lassen.)

Bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Masters of Evil-Charaktere mit Kosten 4 oder kleiner, die du kontrollierst, haben für diesen Zug Verstärkung. Benutze diese Kraft nur, falls Marcus Daniels sichtbar ist.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht, eine Qualität zu verändern (Verstärkung). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich Masters of Evil-Charaktere mit Kosten 4 oder kleiner, die du kontrollierst). Die Modifizierung wird in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie Masters of Evil-Charaktere, die du kontrollierst, bleiben.

Melissa Gold ◊ Songbird, Heroine Unbound
Melissa Gold ◊ Songbird, Entfesselte Heldin
Charakter
Thunderbolts
6 Kosten
13 ANG / 12 ABW
Fliegen, Reichweite
MAV-102
Gewöhnlich

Immer wenn Melissa Gold angreift, kannst du sie bereit machen. Falls du dies tust, kann sie in diesem Zug nicht angreifen und du kannst ihre aktivierten Kräfte in diesem Zug nicht benutzen.

Falls du bestimmst, Melissa bereit zu machen, wenn sie angreift, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt werden und der Angriff wird ganz normal abgeschlossen werden. Du kannst sie in diesem Zug jedoch nicht noch einmal als Angreifer erklären. Melissa hat keine aufgedruckten aktivierten Kräfte, aber sie könnte solche erhalten (von zum Beispiel Fortgeschrittene Hardware [Advanced Hardware]). Melissa zu erschöpfen, um einen benachbarten Charakter zu verstärken, ist das Spielen eines spielbasierten Effekts, kein Benutzen einer aktivierten Kraft, daher kann dies trotzdem durchgeführt werden.

Might Makes Right
Recht durch Macht
Handlungswechsel
1 Grenzwertkosten
MAV-196
Gewöhnlich

Als zusätzliche Kosten um Recht durch Macht zu spielen, wirf eine Karte ab.

Ein Angreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +3 ANG. Falls du keine Karten in der Hand hast, erhält dieser Angreifer für diesen Angriff zusätzlich +2 ANG.

Die Anzahl der Karten in deiner Hand wird bei der Verrechnung überprüft, nachdem die zusätzlichen Kosten bezahlt wurden und nachdem Recht durch Macht deine Hand verlassen hat und in der Kette ist (falls du es aus deiner Hand gespielt hast).

Monica Rambeau ◇ Captain Marvel, Lady of Light
Monica Rambeau ◇ Captain Marvel, Dame des Lichts
Charakter
Avengers
5 Kosten
9 ANG / 9 ABW
Fliegen, Reichweite
MAV-018
Selten

Anführer: Bezahle 3 Ausdauer >>> Mache alle zu Monica Rambeau benachbarten Team-Angreifer bereit. Diese Team-Angreifer können in diesem Zug keinen Durchschlag verursachen. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Bei der Verrechnung des bezahlten Effekts werden alle zu Monica benachbarten Team-Angreifer bereit gemacht. Nach der Verrechnung können diese Charaktere in diesem Zug keinen Durchschlag verursachen, unabhängig davon, ob sie im Team angreifen oder nicht.

New Identity
Neue Identität
Handlungswechsel
Andauernd
2 Grenzwertkosten
MAV-117
Selten

Wähle einen Thunderbolts-Charakter, den du kontrollierst.

Andauernd: Lege am Beginn der Erholungsphase eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf den gewählten Charakter.

Für Neue Identität wird kein Ziel gewählt. Bestimme bei der Verrechnung einen Thunderbolts-Charakter, den du kontrollierst. Die ausgelöste Kraft ist nicht optional. Du musst eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf den bestimmten Charakter legen, solange Neue Identität aufgedeckt im Spiel verbleibt, selbst wenn dieser Charakter betäubt, nicht länger unter deiner Kontrolle oder nicht länger ein Thunderbolts-Charakter ist. Falls der bestimmte Charakter das Spiel verlässt, wird der ausgelöste Effekt verrechnet werden, aber nichts tun.

Nighthawk, Kyle Richmond
Charakter
Squadron Supreme
5 Kosten
9 ANG / 9 ABW
MAV-059
Gewöhnlich

Reservist

Anführer: Zu Nighthawk benachbarte Charaktere können versteckte Charaktere angreifen.

Zu Nighthawk benachbarte, ausgerüstete Charaktere erhalten +1 ANG / +1 ABW.

Zu Nighthawk benachbarte Charaktere können einen Gegner nicht direkt angreifen, solange dieser Gegner nicht-betäubte, versteckte Charaktere kontrolliert. Andere Charaktere (einschließlich Nighthawk) können Gegner ganz normal direkt angreifen.

Other-Earth
Gegen-Erde
Handlungswechsel
3 Grenzwertkosten
MAV-075
Selten

Spiele Gegen-Erde nur, falls du einen Squadron Supreme-Charakter kontrollierst.

Falls du in diesem Zug keine anderen Handlungswechsel gespielt hast, verlieren Charaktere, die deine Gegner kontrollieren, Verstärkung, können in diesem Zug keine Verstärkung erhalten und erhalten -2 ABW, solange sie in diesem Zug verteidigen.

Du kannst in diesem Zug keine Handlungswechsel spielen.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht, eine Qualität zu verändern (ABW und Verstärkung). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich Charaktere, die deine Gegner kontrollieren) und die Modifizierung wird in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie Charaktere bleiben, die deine Gegner kontrollieren. Beachte, dass die betroffenen Charaktere nur für diesen Zug Verstärkung verlieren und nicht erhalten können.

Peace in Our Time
Frieden in unserer Zeit
Handlungswechsel
Andauernd
2 Grenzwertkosten
MAV-077
Ungewöhnlich

Spiele Frieden in unserer Zeit nur während der Bauphase und nur, falls du einen Squadron Supreme-Charakter kontrollierst.

Andauernd: Am Beginn der Erholungsphase wirft jeder Spieler eine Karte ab, der einen oder mehrere Charaktere kontrolliert, die in diesem Zug Durchschlag verursacht haben.

Die Kontrolle über Charaktere, die in diesem Zug Durchschlag verursacht haben, wird nur bei der Verrechnung des ausgelösten Effekts überprüft. Falls du nicht länger einen solchen Charakter kontrollierst, wirfst du keine Karte ab. Falls du mehr als einen solchen Charakter kontrollierst, wirfst du nur eine Karte ab.

Polaris, Lorna Dane
Charakter
X-Men
4 Kosten
7 ANG / 7 ABW
Fliegen, Reichweite
MAV-204
Ungewöhnlich

Am Beginn deines Angriffsschritts verlieren Charaktere, die deine Gegner kontrollieren, für diesen Zug Fliegen und Reichweite.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht, Qualitäten zu verändern (Fliegen und Reichweite). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich Charaktere, die deine Gegner kontrollieren) und die Modifizierung wird

in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie Charaktere bleiben, die deine Gegner kontrollieren.

Power Princess, The Last Utopian
Power Princess, Die letzte Utopistin
Charakter
Squadron Supreme
7 Kosten
16 ANG / 15 ABW
Fliegen
MAV-060
Selten

Anführer: Immer wenn ein zu Power Princess benachbarter Charakter Durchschlag verursacht, verliert jeder Spieler 2 Ausdauer für jede Karte in seiner Hand.

Dieser Ausdauerverlust findet zusätzlich zum Durchschlag-Ausdauerverlust statt. Der ausgelöste Effekt wird der Kette hinzugefügt, nachdem der Angriff abgeschlossen wurde.

Power Princess, Zarda
Charakter
Squadron Supreme
4 Kosten
7 ANG / 7 ABW
Fliegen
MAV-061
Gewöhnlich

Falls Power Princess Durchschlag verursachen würde, solange sie einen Charakter angreift, erhält stattdessen ein von dir gewählter Charakter für diesen Zug +3 ANG / +3 ABW.

Du kannst Power Princess selbst bestimmen, um in diesem Zug den +3 ANG / +3 ABW-Bonus erhalten. ANG / ABW-Vergleiche finden aber statt, bevor der Durchschlag ersetzt wird. Falls Power Princess Durchschlag verursachen würde, während sie einen Verteidiger mit 8 ANG / 6 ABW angreift, wird sie deshalb während des Angriffsabschlusses betäubt werden, selbst falls sie den ANG / ABW-Bonus erhält. Falls du bestimmst, dass ein Verteidiger den Bonus erhält, wird er aus demselben Grund während des Angriffsabschlusses ebenfalls betäubt werden.

Project Liberator
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten
MAV-118
Selten

Spiele Project Liberator nur während deines Rekrutierungsschritts.

Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht das Ziel von Handlungswechsel- oder bezahlten Effekten sein.

Falls Project Liberator am Beginn deines Rekrutierungsschritts in deinem KO-Stapel ist, kannst du eine Thunderbolts-Charakterkarte abwerfen. Falls du dies tust, kannst du Project Liberator in deine Hand zurückbringen.

Nach der Verrechnung können Spieler keine Handlungswechsel- oder bezahlten Effekte spielen, die auf Charaktere zielen, die du kontrollierst, und Charaktere, die du kontrollierst, werden für Handlungswechsel- oder bezahlte Effekte, die sich noch in der Kette befinden, illegale Ziele sein.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht nicht, eine Qualität zu verändern. Als ein Ergebnis davon wird die Modifizierung alle Charaktere betreffen, die du in diesem Zug

kontrollierst, unabhängig davon, ob sie bei der Verrechnung des Effekts Charaktere waren, die du kontrolliert hast.

Project Utopia
Projekt Utopia
Handlungswechsel
Andauernd
3 Grenzwertkosten
MAV-078
Selten

Wähle einen Squadron Supreme-Charakter, den du kontrollierst.

Andauernd: Immer wenn der gewählte Charakter einen Verteidiger betäubt, verliert der Beherrscher dieses Verteidigers 4 Ausdauer.

Immer wenn der gewählte Charakter Durchschlag verursacht, lasse ihn KO gehen.

Dieser Ausdauerverlust findet zusätzlich zum Betäubungs-Ausdauerverlust statt. Falls der Verteidiger während des Angriffsabschlusses betäubt wird, wird der ausgelöste Effekt der Kette hinzugefügt, nachdem der Angriff abgeschlossen wurde.

Quicksilver, Mutant Avenger
Quicksilver, Mutanten-Rächer
Charakter
Avengers
3 Kosten
4 ANG / 5 ABW
MAV-020
Gewöhnlich

Reservist (Du kannst diese Karte aus deiner Ressourcenreihe rekrutieren. Falls du dies tust, kannst du eine Karte von deiner Hand verdeckt in deine Ressourcenreihe legen.)

Immer wenn ein Verteidiger von einem oder mehreren Team-Angreifern, die du kontrollierst, betäubt wird, mache Quicksilver bereit.

Quicksilvers Kraft wird ausgelöst werden, unabhängig davon, ob er selbst im Team angreift oder nicht. Sie wird nur einmal pro betäubtem Verteidiger ausgelöst, nicht einmal pro Team-Angreifer.

Repel Attack
Abwehrangriff
Handlungswechsel
1 Grenzwertkosten
MAV-039
Gewöhnlich

Ein Anführer-Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +1 ABW für jeden nicht-betäubten Charakter, der zu ihm benachbart ist. Falls dieser Verteidiger die Avengers-Zugehörigkeit hat, hat er für diesen Angriff Verstärkung.

Die Überprüfung der Zugehörigkeit, das Zählen der nicht-betäubten, benachbarten Charaktere und die Berechnung des ABW-Bonus finden nur einmal bei der Verrechnung statt. Falls nach der Verrechnung Charaktere sich bewegen, erholen oder betäubt werden, wird sich der ABW-Bonus nicht ändern.

Spider-Man, Peter Parker
Charakter
Spider-Friends
4 Kosten
7 ANG / 7 ABW

MAV-209
Selten

Ausweichen

Bezahle 1 Ausdauer >>> Betäubte Spider-Freunde-Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht das Ziel von Effekten sein, die deine Gegner kontrollieren.

Charaktere mit Ausweichen, die du kontrollierst, erhalten +1 ABW, solange sie angreifen, und +1 ANG, solange sie verteidigen.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht nicht, eine Qualität zu verändern. Als ein Ergebnis davon wird sie alle Spider-Freunde-Charaktere betreffen, die du in diesem Zug kontrollierst, unabhängig davon, ob sie bei der Verrechnung des Effekts Spider-Freunde-Charaktere waren, die du kontrolliert hast.

Supreme Sanction
Höchststrafe
Team-Up
Handlungswechsel
Andauernd
2 Grenzwertkosten
MAV-189
Gewöhnlich

Spiele Höchststrafe nur, falls du einen Avengers-Charakter und einen Squadron Supreme-Charakter kontrollierst.

Andauernd: Charaktere, die du kontrollierst, sowie Karten in deiner Hand, deinem Deck und deinem KO-Stapel, die entweder die Avengers- oder die Squadron Supreme-Zugehörigkeit haben, haben beide Zugehörigkeiten.

Vorgezeigte Charakterkarten in deiner Ressourcenreihe haben Reservist.

Du kannst verdeckte Karten in deiner Ressourcenreihe jederzeit vorzeigen, wenn du Priorität hast. Dies benutzt nicht die Kette und die Ressource wird danach in den nicht-vorgezeigten Zustand zurückkehren, falls nichts anderes passiert. Als ein Ergebnis davon erlaubt Höchststrafe (Supreme Sanction) dir, Charakterkarten aus deiner Ressourcenreihe zu rekrutieren, falls du genug Ressourcenpunkte hast.

System Failure
Systemfehler
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten
MAV-200
Selten

Entferne einen Angreifer deiner Wahl aus diesem Angriff, falls sein ANG größer ist als das Doppelte seines aufgedruckten ANG.

Im Gegensatz zu Überladen (Overload), kannst du jeden beliebigen Angreifer als Ziel bestimmen, unabhängig von seinem ANG. Falls bei der Verrechnung der ANG des Ziels nicht größer als das Doppelte seines aufgedruckten ANGs ist, wird der Effekt verrechnet, tut aber nichts.

The Wrecker, Wrecking Crew
Charakter
Masters of Evil
6 Kosten
13 ANG / 12 ABW
MAV-145
Gewöhnlich

Reservist

Andere Wrecking Crew-Charaktere, die du kontrollierst, erhalten +1 ANG / +1 ABW.

Bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Wrecking Crew-Charaktere, die du kontrollierst, erhalten für diesen Zug +2 ANG und können versteckte Charaktere angreifen. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht, eine Qualität zu verändern (ANG). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich Charaktere mit der Version Wrecking Crew, die du kontrollierst) und die Modifizierung wird in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie Charaktere mit der Version Wrecking Crew, die du kontrollierst, bleiben.

The Wrecking Crew

Die Wrecking Crew

Handlungswechsel

2 Grenzwertkosten

MAV-161

Gewöhnlich

Ein Masters of Evil-Angreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +2 ANG. Zu ihm benachbarte Nicht-Armeecharaktere, die du kontrollierst und die Kosten oder Version mit diesem Angreifer gemeinsam haben, erhalten +2 ANG, solange sie in diesem Zug angreifen.

Die von diesem Effekt erzeugte Modifizierung versucht, eine Qualität zu verändern (ANG). Als ein Ergebnis davon werden die betroffenen Charaktere bei der Verrechnung „markiert“ (nämlich Nicht-Armeecharaktere, die du kontrollierst, die Kosten oder Version mit dem gewählten Ziel gemeinsam haben und zu ihm benachbart sind, unabhängig davon, ob sie angreifen) und die Modifizierung wird in diesem Zug nur auf diese markierten Charaktere angewendet, unabhängig davon, ob sie unter deiner Kontrolle oder zum Ziel benachbart bleiben.

Thor, Odinson

Charakter

Avengers

4 Kosten

8 ANG / 7 ABW

Fliegen, Reichweite

MAV-025

Selten

Als zusätzliche Kosten um Thor zu rekrutieren, zeige eine Avengers-Charakterkarte in deiner Hand oder Ressourcenreihe vor.

Immer wenn Thor bei einem Spieler Durchschlag verursacht, lege die oberste Karte deines Decks auf deinen KO-Stapel. Dieser Spieler verliert Ausdauer in Höhe der Kosten dieser Karte.

Dieser Ausdauerverlust findet zusätzlich zum Durchschlag-Ausdauerverlust statt. Der ausgelöste Effekt wird der Kette hinzugefügt, nachdem der Angriff abgeschlossen wurde.

Two Worlds, Team-Up

Zwei Welten, Team-Up

Handlungswechsel

Andauernd

2 Grenzwertkosten

MAV-041

Gewöhnlich

Wähle zwei Team-Zugehörigkeiten von den Charakteren, die du kontrollierst. Falls du Avengers und eine andere Zugehörigkeit gewählt hast und du eine andere aufgedeckte Ressource namens Zwei Welten kontrollierst, ziehe eine Karte.

Andauernd: Charaktere, die du kontrollierst, sowie Karten in deiner Hand, deinem Deck und deinem KO-Stapel, die eine der gewählten Zugehörigkeiten haben, haben beide Zugehörigkeiten.

Falls du eine andere aufgedeckte Ressource namens Zwei Welten kontrollierst, ziehst du eine Karte, selbst wenn du Zwei Welten aus deiner Hand gespielt hast. Du ziehst nur eine Karte, selbst wenn du mehr als eine andere aufgedeckte Ressource namens Zwei Welten kontrollierst.

Walk Through Walls
Durch Wände gehen
Handlungswechsel
4 Grenzwertkosten
MAV-042
Selten

Spiele Durch Wände gehen nur während deines Rekrutierungsschritts.

Wirf eine Karte ab. Bewege einen Avengers-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, in deinen versteckten Bereich. Dieser Charakter kann in diesem Zug nicht das Ziel von Effekten sein, die deine Gegner kontrollieren. Bewege diesen Charakter am Beginn der Erholungsphase dieses Zuges in deinen sichtbaren Bereich.

Nach der Verrechnung können deine Gegner keine Effekte spielen, die auf den Charakter zielen, den du gewählt hast, und dieser Charakter wird für von Gegnern kontrollierte Effekte, die sich noch in der Kette befinden, ein illegales Ziel sein. Falls du einen versteckten Charakter gewählt hast, kannst du ihn an dieselbe Position oder an eine beliebige freie Position in deinem versteckten Bereich bewegen. Am Beginn der Erholungsphase dieses Zuges musst du das gewählte Ziel in deinen sichtbaren Bereich bewegen, selbst wenn der Charakter betäubt ist, weil eine kontinuierliche Modifizierung von einem Effekt unabhängig von ihrer Quelle existiert.

Windstorm
Windsturm
Handlungswechsel
2 Grenzwertkosten
MAV-203
Gewöhnlich

Ein Charakter deiner Wahl mit Kosten 2 oder größer, den du kontrollierst, hat für diesen Zug Fliegen. Dieser Charakter erhält +2 ANG, solange er in diesem Zug angreift, und zusätzlich +2 ANG, solange er in diesem Zug angreift, falls du einen anderen Charakter mit denselben Kosten wie dieser Charakter kontrollierst.

Die Überprüfung auf eine andere Charakterkarte mit denselben Kosten wie das gewählte Ziel und die anschließende Berechnung des ANG-Bonus finden nur einmal bei der Verrechnung statt.