

Marvel Knights - Häufig gestellte Fragen
Zusammengestellt von Chad Daniel, David DeLaney und Paul Ross.
Übersetzt von Niels Stephan und Philip Schulz.

Versteckter Bereich

Die Erweiterung Marvel Knights führt den versteckten Bereich in das **Vs. System** ein. Hier sind die Einträge aus den Umfassenden Regeln, die den versteckten Bereich betreffen.

212.5a Die Im-Spiel-Zone stellt den Bereich des Spiels dar, in den Spieler Objekte legen. Jeder Spieler hat seinen eigenen sichtbaren Bereich und versteckten Bereich in der Im-Spiel-Zone. Objekte zwischen Bereichen dieser Zone zu bewegen führt nicht dazu, dass diese Objekte die Zone wechseln, das Spiel verlassen oder ins Spiel kommen.

212.5c Jeder Spieler kontrolliert zwei Bereiche in der Im-Spiel-Zone: den sichtbaren und den versteckten. Diese beiden Bereiche werden von einer leeren Spalte getrennt; der sichtbare Bereich befindet sich rechts von dieser leeren Spalte, der versteckte Bereich befindet sich links von dieser leeren Spalte. Objekte können sich nicht in dieser Spalte befinden. Ein Charakter im sichtbaren Bereich ist „sichtbar“. (Siehe Regel 701.18.) Ein Charakter im versteckten Bereich ist „versteckt“. (Siehe Regel 701.17.)

***Beachte:** Das bedeutet, dass jeder Spieler einen eindeutig erkennbaren Freiraum zwischen seinem versteckten und seinem sichtbaren Bereich lassen muss.*

212.5e Eine Karte wird als Teil davon, in die Im-Spiel-Zone gelegt zu werden, zum Objekt. Dies ist als das „Ins-Spiel-kommen“-Ereignis bekannt. Alle Charaktere, außer verborgenen Charakteren, kommen im sichtbaren Bereich ins Spiel. Verborgene Charaktere kommen in einem versteckten Bereich ins Spiel. Alle Ausrüstungen kommen an einen Charakter in einem sichtbaren Bereich angelegt ins Spiel.

707.9 „Verborgen“ ist ein Schlüsselwort auf Charakteren, das eine kontinuierliche Kraft repräsentiert, die in jeder Zone funktioniert. Das Schlüsselwort „Verborgen“ bedeutet „Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.“ (Siehe Regel 212.5e.)

701.17 „Versteckt“ ist eine Charakteristik, die ein Charakter haben kann. Ein Charakter hat die Charakteristik versteckt, falls er sich im versteckten Bereich befindet. (Siehe Regel 212.5b.) Ein beantragtes verteidigendes Objekt darf nicht versteckt sein. (Siehe Regel 601.3e.) Ein Charakter kann nicht gleichzeitig die beiden Charakteristiken versteckt und sichtbar haben, wird aber immer entweder die eine oder die andere haben.

***Beachte:** Das Wichtige daran ist, dass im Gegensatz zu sichtbaren Charakteren ein versteckter Charakter nicht angegriffen werden kann, es sei denn, eine Karte besagt etwas anderes.*

701.18 „Sichtbar“ ist eine Charakteristik, die ein Charakter haben kann. Ein Charakter hat die Charakteristik sichtbar, falls er sich im sichtbaren Bereich befindet. (Siehe Regel 212.5b.) Ein Charakter kann nicht gleichzeitig die beiden Charakteristiken versteckt und sichtbar haben, wird aber immer entweder die eine oder die andere haben.

405.3 Wenn ein Spieler das Neuordnen seiner Formation abgeschlossen hat, muss jeder seiner Charaktere eine einzigartige Position haben. Ein Charakter kann sich nicht auf einem anderen Charakter befinden. Kein Charakter darf in der Spalte sein, die den sichtbaren vom versteckten Bereich dieses Spielers trennt. (Siehe Regel 706.)

405.5 Weil das Spiel den Spieler anweist, seine Charaktere „zu bewegen“, darf der Spieler keinen Charakter in einen anderen Bereich platzieren; die Charaktere können sich weder in die Front- oder Unterstützungsreihe eines Gegners oder Teammitglieds bewegen noch können sie sich aus dem sichtbaren Bereich in den versteckten bewegen oder umgekehrt. (Siehe Regel 512.3.)

Beachte: *Regel 405.3 bezieht sich auf den Formationsschritt. Wenn ein Spieler während des Formationsschritts Charaktere bewegt, muss jeder versteckte Charakter im versteckten Bereich und jeder sichtbare Charakter im sichtbaren Bereich bleiben.*

512.3 Einige einmalige Modifizierungen weisen einen Spieler an, ein Objekt innerhalb der Im-Spiel-Zone zu bewegen. Dieser Spieler nimmt das Objekt auf und platziert das Objekt dann an eine freie Position. Ein Objekt an die Position zu platzieren, an der es vorher war, ist legal, es sein denn, etwas anderes wurde festgelegt. Diese einmaligen Modifizierungen haben üblicherweise Beschränkungen dafür, welche Objekte bewegt werden können und in welche Reihen sie bewegt werden können. Diese Modifizierungen erlauben nur die Bewegung des Objekts in Reihen im selben Bereich, sichtbar oder versteckt, aus dem das Objekt kommt; und nur in Reihen in einem Bereich, den der Spieler kontrolliert, der angewiesen wurde, das Objekt zu bewegen.

Beispiel: *Eine Karte weist einen Spieler an „Bewege einen Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst.“ Dieser Spieler kann diesen Charakter nur innerhalb seines aktuellen Bereichs bewegen. (Das heißt, der Spieler könnte einen sichtbaren Charakter innerhalb des sichtbaren Bereichs bzw. einen versteckten Charakter innerhalb des versteckten Bereichs bewegen.)*

Beispiel: *Eine Karte weist einen Spieler an „Bewege einen Charakter deiner Wahl, den du kontrolliert, in deinen versteckten Bereich.“ Unabhängig davon, in welchem Bereich der Charakter ist, bewegt dieser Spieler diesen Charakter in seinen versteckten Bereich.*

302.3 Ein Spieler rekrutiert eine Ausrüstung, indem er den anwendbaren Schritten für das Spielen von Effekten folgt. (Siehe Regel 505.) Der Spieler muss außerdem den folgenden weiteren Regeln folgen.

302.3a Damit ein Objekt ein legales Ziel für das Anlegen einer Ausrüstung ist (siehe Regel 512.4a.), muss es den Typ Charakter haben, muss sichtbar sein, wenn nichts anderes ausgesagt wurde, darf nicht die Charakteristik betäubt haben; darf nicht bereits mit seiner maximal erlaubten Anzahl Ausrüstungen ausgerüstet sein und muss von dem Spieler kontrolliert werden, der den Effekt kontrolliert, dessen Modifizierung die Ausrüstung anlegen wird.

Beachte: *Das heißt, dass du eine Ausrüstung nur an einen sichtbaren Charakter angelegt rekrutieren kannst, solange nicht eine Karte etwas anderes besagt.*

302.9 Falls ein ausgerüsteter Charakter sich aus einem versteckten Bereich in einen sichtbaren Bereich bewegt, oder umgekehrt, wird die Ausrüstung dieses Charakters als Teil des Bewegens dieses Charakters auf den KO-Stapel des Besitzers der Ausrüstung gelegt.

***Beachte:** Das bedeutet, falls du einen ausgerüsteten Charakter aus dem versteckten Bereich in den sichtbaren Bereich bewegst oder umgekehrt, wirst du die Ausrüstung verlieren.*

512.4 Einige einmalige Modifizierungen erlauben einem Spieler, Ausrüstung zu transferieren. Ausrüstung zu transferieren bewirkt, dass sie an ein anderes Objekt angelegt wird. Als Teil des Transferierens der Ausrüstung von einem Objekt an ein anderes muss ihr Beherrscher überprüfen, ob es legal ist, die Ausrüstung an das Objekt anzulegen, an das er die Ausrüstung transferiert. Ausrüstung zu transferieren entfernt die Ausrüstung von dem Charakter, an den sie angelegt war, und rüstet gleichzeitig einen anderen damit aus. Ausrüstung kann nicht von einem Charakter im sichtbaren Bereich an einen Charakter im versteckten Bereich transferiert werden, oder umgekehrt.

***Beachte:** Falls du versuchst, eine Ausrüstung von einem versteckten Charakter an einen sichtbaren Charakter zu transferieren oder umgekehrt, wird die Ausrüstung bleiben, wo sie ist.*

601.3 Die Bestimmung der Legalität eines beantragten Verteidigers ist im Folgenden beschrieben.

601.3e Das beantragte verteidigende Objekt darf nicht die Charakteristik versteckt haben.

***Beachte:** Das bedeutet, dass du einen versteckten Charakter nicht als Verteidiger erklären kannst, solange nicht eine Karte dies erlaubt.*

„Wird zum Verteidiger“

Einige Karten haben den Text „. . . immer wenn [dieser Charakter] zum Verteidiger wird . . .“ in ihren Textboxen. Ein Charakter kann nur einmal zum Verteidiger werden, selbst wenn er im Team angegriffen wird. Einige ältere Kartentexte wurden geändert, um mit diesem neuen Templat übereinzustimmen.

***Beispiel:** Auf Carrion steht „Immer wenn Carrion zum Verteidiger wird, verliert jeder deiner Gegner 2 Ausdauer und du erhältst 2 Ausdauer.“ Drei Charaktere greifen Carrion im Team an. Carrion „wird“ nur einmal „zum Verteidiger“, daher wird seine Kraft nur einmal ausgelöst.*

Verteidiger auswechseln

Einige Karten entfernen den derzeitigen Verteidiger aus einem Angriff und machen einen neuen Charakter zum Verteidiger. Wenn dies geschieht, überprüft das Spiel die Legalität des Angriffs nicht erneut.

***Beispiel:** Auf Jaime Ortiz <> Damage, Kybernetischer Handlanger steht „Betäube einen Crime Lords-Verteidiger, den du kontrollierst >>> Entferne alle Verteidiger aus diesem Angriff. Jaime Ortiz wird für diesen Angriff zum Verteidiger.“ Jaime Ortiz’ Kraft erlaubt ihm, selbst dann zum Verteidiger zu werden, wenn der oder die Angreifer ihn normalerweise nicht angreifen dürften. Nehmen wir zum Beispiel an, Jaime Ortiz wäre versteckt (und dürfte darum nicht angegriffen werden.). Er kann seine Kraft trotzdem benutzen, um zum Verteidiger zu werden.*

„Kann in diesem Zug nicht angreifen“

Einige Karten haben den Text „. . . Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht angreifen.“ Falls gerade ein Angriff stattfindet, wird der obige Text die derzeitigen Angreifer nicht aus dem Angriff entfernen. Der Angriff wird normal abgeschlossen werden.

„Kann versteckte Charaktere angreifen“

Einige Karten haben den Text „. . . kann versteckte Charaktere angreifen.“ Wenn ein Spieler keine sichtbaren Charaktere kontrolliert oder alle sichtbaren Charaktere dieses Spielers betäubt sind, kannst du normalerweise einen deiner Charaktere diesen Spieler direkt angreifen lassen. Falls du jedoch einen Charakter kontrollierst, der „versteckte Charaktere angreifen kann“, kann dieser Charakter nur einen Spieler direkt angreifen, falls dieser Spieler keine Charaktere kontrolliert (versteckte und sichtbare) oder falls alle Charaktere dieses Spielers betäubt sind (versteckte und sichtbare).

***Beispiel:** Spieler A kontrolliert Luke Cage, auf dem steht „Bezahle 3 Ausdauer >>> Luke Cage kann in diesem Zug versteckte Charaktere angreifen.“ Spieler B kontrolliert nur einen Charakter und dieser Charakter ist versteckt. Falls Spieler A die Kraft von Luke Cage nicht benutzt hat, kann Luke Cage Spieler B direkt angreifen. Falls Spieler A die Kraft von Luke Cage benutzt hat, kann Luke Cage den versteckten Charakter von Spieler B angreifen, kann aber Spieler B nicht direkt angreifen.*

Kartenspezifische Fragen

Blackout, Master of Darkness

Blackout, Meister der Dunkelheit

Charakter, Underworld

Rekrutierungskosten 4

8 ANG/6 ABW

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)

Wirf eine Karte ab >>> Bewege Blackout in deinen versteckten Bereich oder deinen sichtbaren Bereich.

Es spielt keine Rolle, in welchem Bereich Blackout ist, wenn seine Kraft verrechnet wird—du kannst ihn an eine beliebige freie Position in einem beliebigen Bereich bewegen (einschließlich an die Position, wo er vorher war).

Boss of Bosses

Boss der Bosse

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 2

Als zusätzliche Kosten um Boss der Bosse zu spielen, erschöpfe einen Crime Lords-Charakter, den du kontrollierst.

Durchsuche dein Deck nach einer Karte namens Kingpin, zeige sie vor und nimm sie auf deine Hand. Mische dein Deck.

Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug versteckte Charaktere angreifen.

Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug versteckte Charaktere angreifen, selbst wenn du keine Karte namens Kingpin in deinem Deck findest.

Bring the Pain

Bring Schmerzen

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 1

Ein Marvel Knights-Charakter deiner Wahl erhält für diesen Angriff +X ANG, wobei X den Kosten dieses Charakters entspricht. Du verlierst X Ausdauer.

Du verlierst Ausdauer und bezahlst sie nicht, darum kannst du diesen Handlungswechsel selbst dann benutzen, wenn du 0 oder weniger Ausdauer hast. Falls Bring Schmerzen negiert wird, wirst du keine Ausdauer verlieren.

Brother Voodoo, Jericho Drumm

Brother Voodoo, Jericho Drumm

Charakter, Marvel Knights

Rekrutierungskosten 3

4 ANG/4 ABW

Aktiviere, wirf eine Karte ab >>> Lege eine beliebige Anzahl Karten von deiner Hand unter dein Deck. Ziehe dann so viele Karten.

Aktiviere, wirf eine Karte ab >>> Wirf eine beliebige Anzahl Karten ab. Ziehe dann so viele Karten. Benutze diese Kraft nur, falls du einen Underworld-Charakter kontrollierst.

„Eine beliebige Anzahl“ kann null sein. Die Karte, die du für die Kosten seiner zweiten Kraft abwirfst, zählt nicht mit, wenn bestimmt wird, wie viele Karten du ziehst.

Daredevil, Matt Murdock

Daredevil, Matt Murdock

Charakter, Marvel Knights

Rekrutierungskosten 5

9 ANG/10 ABW

Loyalität.

Bezahle 3 Ausdauer >>> Für diesen Zug erhält Daredevil +2 ANG und kann angreifen, als ob er Fliegen hätte. Bewege Daredevil in deinen versteckten Bereich. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Falls Daredevil bereits im versteckten Bereich ist, wenn seine Kraft verrechnet wird, kannst du ihn innerhalb dieses Bereichs bewegen.

Death-Stalker, Phillip Sterling

Death-Stalker, Phillip Sterling

Charakter, Crime Lords

Rekrutierungskosten 3

4 ANG/5 ABW

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)

Aktiviere >>> Bewege Death-Stalker in deinen versteckten Bereich oder deinen sichtbaren Bereich.

Es spielt keine Rolle, in welchem Bereich Death-Stalker ist, wenn seine Kraft verrechnet wird - du kannst ihn an eine beliebige freie Position in einem beliebigen Bereich bewegen (einschließlich an die Position, wo er vorher war).

Dr. Strange, Stephen Strange

Dr. Strange, Stephen Strange

Charakter, Marvel Knights

Rekrutierungskosten 7

15 ANG/15 ABW

Fliegen, Reichweite

Loyalität. Am Beginn der Kampfphase kannst du eine beliebige Anzahl Charaktere, die du kontrollierst, in deinen versteckten Bereich bewegen.

Boost 1: Wähle am Beginn der Kampfphase dieses Zuges eine beliebige Anzahl Charaktere, die deine Gegner kontrollieren. Der Beherrscher jedes dieser Charaktere bewegt ihn in seinen versteckten Bereich.

Seine erste Kraft erlaubt dir, eine beliebige Anzahl Charaktere (versteckt oder sichtbar) an Positionen in deinem versteckten Bereich zu bewegen. Das heißt, falls du am Beginn der Kampfphase einen versteckten Charakter hast, kannst du ihn innerhalb deines versteckten Bereichs an eine andere Position bewegen.

Für seine zweite Kraft kann „eine beliebige Anzahl“ null sein.

Dracula, Lord of the Damned

Dracula, Herr der Verdammten

Charakter, Underworld

Rekrutierungskosten 6

11 ANG/10 ABW

Fliegen

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)

Immer wenn Dracula einen Charakter betäubt, lege zwei +1 ANG / +1 ABW-Marken auf Dracula.

Boost 1: Wenn Dracula ins Spiel kommt, erhält er für diesen Zug +2 ANG und hat Unverwundbarkeit.

Falls Dracula einen Charakter betäubt und gleichzeitig von diesem Charakter betäubt wird, wird Dracula trotzdem die beiden Marken bekommen.

Dracula, Vlad Dracula
Dracula, Vlad Dracula
Charakter, Underworld
Rekrutierungskosten 5
8 ANG/8 ABW

Fliegen

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)
Immer wenn Dracula einen Charakter betäubt, bewege diesen Charakter in deine Frontreihe und er erholt sich, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt 5 Ausdauer.

Falls du einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert, in deine Front- oder Unterstützungsreihe bewegst, erhältst du die Kontrolle über diesen Charakter.

Geraci Family Estate
Geraci Family Estate
Ort

Grenzwertkosten 1

Ersetze am Beginn der Erholungsphase Geraci Family Estate, es sei denn, du wirfst eine Karte ab.

Aktiviere >>> Ein Crime Lords-Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst, hat für diesen Angriff Verstärkung.

Du kannst wählen, keine Karte abzuwerfen. In diesem Fall wird Geraci Family Estate ersetzt werden.

Gin Genie, Beckah Parker
Gin Genie, Beckah Parker
Charakter, X-Statix
Rekrutierungskosten 2
2 ANG/2 ABW

Reichweite

Immer wenn Gin Genie einen Charakter betäubt, kannst du für jeden X-Statix-Charakter, den du kontrollierst, eine Ressource ersetzen, die du kontrollierst.

Wenn Gin Genies Kraft verrechnet wird, wählst du entweder keine Ressourcen zu ersetzen oder genau eine Ressource für jeden X-Statix-Charakter zu ersetzen, den du kontrollierst. Falls du drei X-Statix-Charaktere kontrollierst, wenn ihre Kraft verrechnet wird, ersetzt du entweder keine Ressourcen oder genau drei Ressourcen.

Good Night, Sweet Prince
Gute Nacht, süßer Prinz
Handlungswechsel
Grenzwertkosten 2

Spiele Gute Nacht, süßer Prinz nur, falls du einen Crime Lords-Charakter kontrollierst. Der Beherrscher eines versteckten Charakters deiner Wahl bewegt diesen Charakter in seinen sichtbaren Bereich. Dieser Charakter kann in diesem Zug keine Verstärkung erhalten.

Dies entfernt Verstärkung nicht, falls der Charakter bereits Verstärkung hat.

Gravesite

Grabstätte

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 1

Andauernd: Am Beginn der Ziehphase zieht jeder Spieler eine Karte und wirft dann eine Karte ab. Jeder Spieler, der auf diese Weise eine Underworld-Charakterkarte abwirft, erhält 1 Ausdauer.

Das Ziehen/Abwerfen von Grabstätte geht nach dem normalen Ziehen der zwei Karten in die Kette. Darum wird jeder Spieler seine Karte von Grabstätte ziehen, dann abwerfen (falls nötig), bevor er die normalen zwei Karten zieht.

Honor Among Thieves

Ganovenehre

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 2

Spiele Ganovenehre nur, falls du einen Crime Lords-Charakter und einen Finsteres Syndikat-Charakter kontrollierst.

Andauernd: Charaktere mit entweder Crime Lords- oder Finsteres Syndikat-Zugehörigkeit, die du kontrollierst, haben beide Zugehörigkeiten.

Charaktere mit Kosten von 3 oder weniger, die du kontrollierst, erhalten +1 ANG.

Obwohl diese Karte verlangt, dass du einen Crime Lords- und einen Finsteres Syndikat-Charakter kontrollierst, um sie zu spielen, wird jeder Charakter mit Kosten 3 oder weniger, den du kontrollierst, unabhängig von seiner Zugehörigkeit den +1 ANG-Bonus erhalten.

Lilith, Daughter of Dracula

Lilith, Tochter von Dracula

Charakter

Rekrutierungskosten 1

0 ANG/1 ABW

Fliegen

Lasse Lilith KO gehen, zeige eine Underworld-Charakterkarte von deiner Hand vor >>> Bewege einen Charakter deiner Wahl mit Kosten von 1 oder weniger in deine Frontreihe. Benutze diese Kraft nur während der Kampfphase.

Falls du einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert, in deine Front- oder Unterstützungsreihe bewegst, erhältst du die Kontrolle über diesen Charakter.

Marie Laveau, Voodoo Priestess

Marie Laveau, Voodoopriesterin

Charakter, Underworld

Rekrutierungskosten 3

3 ANG/5 ABW

Reichweite

Bezahle 2 Ausdauer >>> Bewege jeden deiner Charaktere.

Diese Kraft lässt dich jeden deiner versteckten Charaktere innerhalb deines versteckten Bereichs und jeden deiner sichtbaren Charaktere innerhalb deines sichtbaren Bereichs bewegen.

Mr. Code, Masked Malcontent

Mr. Code, Maskierter Unruhestifter

Charakter

Rekrutierungskosten 3

4 ANG/4 ABW

Verborgen.

Bewege Mr. Code von deinem versteckten Bereich in deinen sichtbaren Bereich >>> Ein Gegner deiner Wahl bewegt einen versteckten Charakter, den er kontrolliert, in seinen sichtbaren Bereich

Um Mr. Codes Kraft zu benutzen, musst du ihn aus deinem versteckten Bereich in deinen sichtbaren Bereich bewegen. Falls er bereits in deinem sichtbaren Bereich ist, kannst du diese Kraft nicht benutzen.

Owl, Leland Owlsley

Owl, Leland Owlsley

Charakter, Crime Lords

Rekrutierungskosten 3

5 ANG/3 ABW

Fliegen

Crime Lords-Charaktere, die du kontrollierst, haben Fliegen.

Boost 1: Wenn Owl ins Spiel kommt, bewege einen Charakter deiner Wahl mit Kosten von 1 oder weniger, den ein Gegner kontrolliert, in deine Frontreihe.

Falls du einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert, in deine Front- oder Unterstützungsreihe bewegst, erhältst du die Kontrolle über diesen Charakter.

Professor X, Mental Master

Professor X, Geistiger Meister

Charakter, X-Men

Rekrutierungskosten 8

18 ANG/18 ABW

Reichweite

Bezahle 1 Ausdauer >>> Ein Gegner deiner Wahl wirft eine Karte ab. Benutze diese Kraft nur während der Kampfphase.

Boost 1: Wenn Professor X ins Spiel kommt, bewege einen Charakter deiner Wahl mit Kosten von 8 oder weniger, den ein Gegner kontrolliert, in deine Frontreihe.

Falls du einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert, in deine Front- oder Unterstützungsreihe bewegst, erhältst du die Kontrolle über diesen Charakter.

Reaper, Vampire Armageddon

Reaper, Vampir-Armageddon

Charakter, Underworld

Rekrutierungskosten 4

12 ANG/1 ABW

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)

Lasse am Beginn der Bauphase einen Charakter, den du kontrollierst, KO gehen.

Falls du keine anderen Charaktere kontrollierst, wird Reapers ausgelöste Kraft dich zwingen, ihn KO gehen zu lassen.

Shang Chi, Master of Kung Fu

Shang Chi, Kung-Fu-Meister

Charakter, Marvel Knights

Rekrutierungskosten 2

2 ANG/1 ABW

Shang Chi erhält +2 ANG und +2 ABW, solange er einen Charakter ohne Fliegen und ohne Reichweite angreift oder gegen einen Charakter ohne Fliegen und ohne Reichweite verteidigt.

Solange Shang Chi verteidigt, erhält er entweder den Bonus einmal oder gar nicht. Falls er gegen mehrere Angreifer verteidigt, die alle weder Fliegen noch Reichweite haben, erhält Shang Chi nur +2 ANG und +2 ABW.

Suicide, Chris Daniels

Suicide, Chris Daniels

Charakter, Underworld

Rekrutierungskosten 3

4 ANG/5 ABW

Wenn Suicide aus dem Spiel auf einen KO-Stapel gelegt wird, kannst du zwei Underworld-Charakterkarten abwerfen. Falls du dies tust, lege Suicide in deine Frontreihe und Suicide kann in dieser Phase nicht angreifen.

Falls Suicide während des Nachbereitungsteils der Erholungsphase auf einen KO-Stapel gelegt wird, wird seine Kraft am Beginn der Ziehphase des nächsten Zuges der Kette hinzugefügt. Das heißt, falls du „Suicide zurückbringen“ willst, musst du die zwei Underworld-Charakterkarten abwerfen, bevor du deine Karten für diesen Zug ziehst.

The Rose, Shadowy Lieutenant

The Rose, Schattenhafter Leutnant

Charakter, Crime Lords

Rekrutierungskosten 2

2 ANG/2 ABW

Reichweite

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)
Aktiviere, bewege The Rose von deinem versteckten Bereich in deinen sichtbaren Bereich
>>> Lasse eine Ressource, die du kontrollierst, KO gehen. Falls du dies tust, durchsuche dein Deck nach einer Karte namens Gemachte Männer, zeige sie vor, lege sie verdeckt in deine Ressourcenreihe und mische dein Deck.

Um The Roses Kraft zu benutzen, musst du ihn aus deinem versteckten Bereich in deinen sichtbaren Bereich bewegen. Falls er bereits in deinem sichtbaren Bereich ist, kannst du diese Kraft nicht benutzen.

Untouchable

Unantastbar

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 2

Spiele Unantastbar nur, falls du einen Crime Lords-Charakter kontrollierst.

Andauernd: Am Beginn der Kampfphase wählt jeder Spieler einen Charakter. Die gewählten Charaktere können in diesem Zug nicht Ziel von Handlungswechsel-, bezahlten oder ausgelösten Effekten sein.

Ein Spieler kann jeden beliebigen Charakter wählen, unabhängig davon, welcher Spieler diesen Charakter kontrolliert.

Valeria Richards, Daughter of Doom

Valeria Richards, Tochter von Doom

Charakter, Fantastische Vier

Rekrutierungskosten 1

0 ANG/1 ABW

Bezahle 1 Ausdauer >>> Bewege Valeria Richards in deinen versteckten Bereich. Benutze diese Kraft nur, falls du Dr. Doom kontrollierst.

Aktiviere >>> Ziehe eine Karte. Benutze diese Kraft nur, falls Valeria Richards die Doom-Zugehörigkeit hat und nur, falls du Dr. Doom kontrollierst.

Falls Valeria Richards bereits im versteckten Bereich ist, wenn ihre Kraft verrechnet wird, kannst du sie innerhalb dieses Bereichs bewegen.

Witching Hour

Geisterstunde

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 7

Als zusätzliche Kosten um Geisterstunde zu spielen, bezahle 2 Ressourcenpunkte.

Wähle eine beliebige Anzahl Underworld-Charakterkarten mit jeweils Kosten von 2 oder weniger auf deinem KO-Stapel. Während deines Rekrutierungsschritts dieses Zuges kannst du jede der gewählten Karten rekrutieren, als ob sie auf deiner Hand wäre. Für jede dieser Karten kannst du 2 Ausdauer bezahlen, anstatt ihre Rekrutierungskosten zu bezahlen.

Wenn eine Karte, die du mit Geisterstunde gewählt hast, deine KO-Stapel-Zone verlässt (zum Beispiel wenn du sie rekrutierst), wird sich Geisterstunde nicht länger „erinnern“, dass sie eine ihrer gewählten Karten ist. Falls also eine Karte, die du mit Geisterstunde gewählt hast, deinen

KO-Stapel verlässt und später auf deinen KO-Stapel zurückkehrt, wirst du sie nicht erneut rekrutieren können (es sei denn, du spielst eine neue Geisterstunde).

Karten, die Errata erhalten haben

Advance Recon Voraus-Aufklärung Handlungswechsel Grenzwertkosten 1

Alter Text:

Spiele Voraus-Aufklärung nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges.
Falls ein Charakter, den du kontrollierst, in diesem Angriff Durchschlagschaden verursachen würde, erhältst du stattdessen doppelt so viel Ausdauer.

Neuer Text:

Spiele Voraus-Aufklärung nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges, in dem du einen Angreifer kontrollierst.
Falls ein Charakter, den du kontrollierst, in diesem Angriff Durchschlagschaden verursachen würde, erhältst du stattdessen doppelt so viel Ausdauer.

Diese Änderung passt das Kartentemplat besser an die Spielregeln an.

Black Magic Schwarze Magie Handlungswechsel Grenzwertkosten 3

Alter Text:

Spiele Schwarze Magie nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges.
Lege eine Underworld-Charakterkarte aus deinem KO-Stapel unter dein Deck. Falls du dies tust, erhält ein Angreifer deiner Wahl für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW.

Neuer Text:

Spiele Schwarze Magie nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges, in dem du einen Angreifer kontrollierst.
Lege eine Underworld-Charakterkarte aus deinem KO-Stapel unter dein Deck. Falls du dies tust, erhält ein Angreifer deiner Wahl für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW.

Diese Änderung passt das Kartentemplat besser an die Spielregeln an.

Blackheart, Son of Mephisto Blackheart, Sohn von Mephisto Charakter, Underworld Rekrutierungskosten 6 14 ANG/10 ABW

Alter Text:

Wirf eine Underworld-Charakterkarte ab >>> Blackheart kann nicht betäubt werden, solange er einen Charakter mit Kosten von 4 oder weniger angreift oder gegen einen Charakter mit Kosten von 4 oder weniger verteidigt.

Neuer Text:

Wirf eine Underworld-Charakterkarte ab >>> Blackheart kann nicht betäubt werden, solange er in diesem Zug einen Charakter mit Kosten von 4 oder weniger angreift oder in diesem Zug gegen einen Charakter mit Kosten von 4 oder weniger verteidigt.

Daredevil, Guardian Devil

Daredevil, Beschützender Teufel

Charakter, Marvel Knights

Rekrutierungskosten 7

15 ANG/15 ABW

Alter Text:

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)

Wenn Du 10 oder weniger Ausdauer hast, bewege Daredevil in deinen sichtbaren Bereich, falls er in deinem versteckten Bereich ist.

Neuer Text:

Verborgen. (Dieser Charakter kommt im versteckten Bereich ins Spiel.)

Wenn Daredevil ins Spiel kommt oder sich erholt, bewege ihn in deinen sichtbaren Bereich, falls du 10 oder weniger Ausdauer hast und er versteckt ist.

Immer wenn du Ausdauer verlierst, bewege Daredevil in deinen sichtbaren Bereich, falls du 10 oder weniger Ausdauer hast und er versteckt ist.

Diese Änderung wurde vorgenommen, weil zustandsausgelöste Kräfte obsolet wurden. Der neue Text macht aus Daredevils zustandsausgelöster Kraft ein Paar ereignisausgelöste Kräfte.

Head Shot

Kopftreffer

Handlungswechsel

Grenzwertkosten 1

Alter Text:

Spiele Kopftreffer nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges.

Ein Marvel Knights-Angreifer deiner Wahl erhält für diesen Angriff +X ANG, wobei X den Kosten dieses Charakters entspricht.

Neuer Text:

Spiele Kopftreffer nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges, in dem du einen Angreifer kontrollierst.

Ein Marvel Knights-Angreifer deiner Wahl erhält für diesen Angriff +X ANG, wobei X den Kosten dieses Charakters entspricht.

Diese Änderung passt das Kartentemplat besser an die Spielregeln an.

Mephisto, Father of Lies
Mephisto, Vater der Lügen
Charakter, Underworld
Rekrutierungskosten 8
15 ANG/20 ABW
Fliegen, Reichweite

Alter Text:

Rekrutiere Mephisto nur, falls du drei oder mehr Underworld-Charakterkarten auf deinem KO-Stapel hast.

Du kannst das Spiel nicht verlieren.

Lasse am Beginn deines Angriffsschritts drei Charaktere, die du kontrollierst, KO gehen.

Neuer Text:

Rekrutiere Mephisto nur, falls du drei oder mehr Underworld-Charakterkarten auf deinem KO-Stapel hast.

Du kannst das Spiel nicht verlieren und deine Gegner können das Spiel nicht gewinnen.

Lasse am Beginn deines Angriffsschritts drei Charaktere, die du kontrollierst, KO gehen.

Dieser Text verhindert, dass ein Gegner das Spiel durch eine alternative Gewinnbedingung gewinnt, wie zum Beispiel Manipulierte Wahlen (Rigged Elections) oder Xaviers Traum (Xavier's Dream).

Never Give Up!
Gib niemals auf!
Handlungswechsel
Grenzwertkosten 4

Alter Text:

Spiele Gib niemals auf! nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges.

Lasse einen Charakter mit einer anderen Team-Zugehörigkeit als X-Statix, den du kontrollierst, KO gehen. Falls du dies tust, mache einen X-Statix-Angreifer deiner Wahl bereit, den du kontrollierst. (Der Charakter, den du KO gehen lässt, kann die X-Statix-Zugehörigkeit zusätzlich zu seinen anderen Team-Zugehörigkeiten haben.)

Neuer Text:

Spiele Gib niemals auf! nur während deines ersten Angriffs dieses Zuges, in dem du einen Angreifer kontrollierst.

Lasse einen Charakter mit einer anderen Team-Zugehörigkeit als X-Statix, den du kontrollierst, KO gehen. Falls du dies tust, mache einen X-Statix-Angreifer deiner Wahl bereit, den du kontrollierst. (Der Charakter, den du KO gehen lässt, kann die X-Statix-Zugehörigkeit zusätzlich zu seinen anderen Team-Zugehörigkeiten haben.)

Diese Änderung passt das Kartentemplat besser an die Spielregeln an.

Scarlet Spider <> Spider-Man, Successor
Scarlet Spider <> Spider-Man, Nachfolger

Charakter, Spider-Freunde
Rekrutierungskosten 2
2 ANG/2ABW

Alter Text:

Immer wenn ein Charakter namens Scarlet Spider unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn in deinen versteckten Bereich bewegen.

Neuer Text:

Immer wenn ein Charakter namens Spider-Man unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn in deinen versteckten Bereich bewegen.

Diese Änderung korrigiert einen Druckfehler, der fälschlicherweise den Namen „Scarlet Spider“ in der Textbox hatte.

Stilt-Man, Wilbur Day
Stilt-Man, Wilbur Day
Charakter, Crime Lords
Rekrutierungskosten 2
3 ANG/2 ABW

Alter Text:

Immer wenn ein Charakter, den ein Gegner kontrolliert, eine oder mehrere Marken erhält oder mit einer oder mehreren Marken ins Spiel kommt, lege eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf Stilt-Man.

Boost 1: Wenn Stilt-Man ins Spiel kommt, lege eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf ihn.

Neuer Text:

Immer wenn ein Charakter, den ein Gegner kontrolliert, eine oder mehrere Marken erhält oder mit einer oder mehreren Marken ins Spiel kommt, lege, falls dieser Charakter nicht den Namen Stilt.Man hat, eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf Stilt-Man.

Boost 1: Wenn Stilt-Man ins Spiel kommt, lege eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf ihn.

Diese Änderung verhindert, dass das Spiel wegen einer unendlichen Schleife mit einem Unentschieden endet, die dadurch entsteht, dass beide Spieler einen Stilt-Man kontrollieren.