

## Häufig gestellte Fragen (FAQ) über Spidermans Netz

### Allgemein

Ausweichen ist ein neues Schlüsselwort in Spidermans Netz. Hier ist der Eintrag aus den offiziellen Umfassenden Regeln über Ausweichen.

707.6 Ausweichen ist ein Schlüsselwort, das eine bezahlte Kraft eines Charakters repräsentiert und hat den Text „Betäube diesen Charakter >>> Am Beginn der Erholungsphase dieses Zuges erholt sich dieser Charakter.“ Einen Charakter auf diese Weise zu betäuben, bewirkt, dass sein Beherrscher gleichzeitig Ausdauer in Höhe seiner Rekrutierungskosten verliert. (Siehe Regel 702.1a.)

Karten wie Dr. Octopus, Otto Octavius beziehen sich auf ungeschützte Charaktere. Die folgende Regel erklärt geschützte Charaktere. Ein Charakter, der nicht die Charakteristik „geschützt“ besitzt, wird als ungeschützt bezeichnet.

701.7 „Geschützt“ ist eine Charakteristik, die ein Unterstützungsreihen-Charakter haben kann. Ein Charakter ist geschützt, falls es einen nicht-betäubten Charakter in der Frontreihe gibt, der in der selben Spalte ist.

Karten wie Rocket Racer beziehen sich auf sich bewegende Objekte. Die folgende Regel erklärt, was es bedeutet, ein Objekt zu bewegen.

512.3 Einige Einmal-Modifizierungen weisen einen Spieler an, ein Objekt innerhalb der im-Spiel-Zone zu bewegen. Dieser Spieler nimmt das Objekt auf und platziert es dann an eine freie Position. Diese Einmal-Modifizierungen haben üblicherweise Beschränkungen dafür, welche Objekte bewegt werden können und in welche Reihen sie bewegt werden können.

Karten wie Lizard weisen dich an, Kosten zu bezahlen. Um Kosten zu bezahlen, musst du genug von dem haben, was du bezahlst, um diese Kosten zu bezahlen. Falls ein Effekt oder eine Kraft dir sagt, dass du 4 Ausdauer bezahlen musst, musst du mindestens 4 Ausdauer haben, um dafür bezahlen zu können.

Karten wie Sadistic Choice (Sadistische Entscheidung) benutzen den Ausdruck „es sei denn“. Das Folgende ist eine Definition des Ausdrucks „es sei denn“.

Einige Modifizierungen benutzen den Ausdruck „[Führe eine Aktion durch], es sei denn [führe eine zweite Aktion durch].“ Dies ist dasselbe wie „Du kannst [die zweite Aktion durchführen.] Falls du dies nicht tust, [führe die erste Aktion durch.]“

Einige Karten werden ausgelöst, wenn ein Spieler eine Karte rekrutiert. Etwas zu rekrutieren bedeutet, es anzusagen und die Kosten dafür zu bezahlen. Siehe Regeln 505.1a-f für die Schritte der Rekrutierung eines Charakters.

Einige Karten, wie Armored Spider Suit (Gepanzerter Spinnenanzug), reduzieren Kosten. Kosten können nur bis auf null reduziert werden und können niemals negativ sein. Effekte, die nach den Kosten einer Karte schauen, schauen nach den Kosten, die auf die Karte gedruckt sind.

Einige Karten, wie Scorpion, MacDonald Gargan, beziehen sich darauf, eine beliebige (An)Zahl zu wählen. „Eine beliebige (An)Zahl“ schließt auch null mit ein.

### **Kartenspezifische Fragen**

Ace Reporter

Star-Reporter

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Als zusätzliche Kosten um Star-Reporter zu spielen, erschöpfe einen Spider-Freunde-Charakter, den du kontrollierst. Schau dir die obersten vier Karten des Decks eines Gegners deiner Wahl an. Lege eine beliebige Anzahl dieser Karten in beliebiger Reihenfolge unter das Deck dieses Spielers und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf sein Deck

Falls weniger als vier Karten in diesem Deck sind, schau sie dir alle an und ordne sie nach deiner Wahl an.

Aerial Supremacy

Luftüberlegenheit

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Andauernd: Charaktere mit Fliegen, die du kontrollierst, erhalten +1 ABW, solange sie gegen Charaktere ohne Fliegen und Reichweite verteidigen. X-Men-Charaktere mit Fliegen, die du kontrollierst, erhalten +1 ABW, solange sie gegen Charaktere ohne Fliegen und Reichweite verteidigen.

Luftüberlegenheit bezieht sich auf einen Charakter ohne Fliegen und ohne Reichweite, nicht „einen Charakter ohne Fliegen und einen Charakter ohne Reichweite.“

X-Men-Charaktere mit Fliegen werden von beiden Kräften von Luftüberlegenheit profitieren.

Alistair Smythe, Ultimate Spider Slayer  
Alistair Smythe, Ultimativer Spider Slayer  
Charakter, Finsternes Syndikat, Rekrutierungskosten 3  
3 ANG/5 ABW

Wenn Alistair Smythe ins Spiel kommt, wähle einen Charakternamen und einen Gegner. Der gewählte Gegner kann im selben Zug, in dem er einen Charakter mit dem gewählten Namen rekrutiert hat, keine Handlungswechsel spielen oder Orte aufdecken.

Du wählst den Gegner und den Charakternamen erst aus, wenn der Effekt der ausgelösten Kraft verrechnet wird. Gegner können also ungehindert Dinge als Reaktion auf diesen ausgelösten Effekt spielen oder aufdecken.

Archangel, Angel of Death  
Archangel, Engel des Todes  
Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 5  
10 ANG/7 ABW

X-Men-Angreifer mit Fliegen, die du kontrollierst, können nicht betäubt werden, solange sie einen Verteidiger ohne Fliegen und Reichweite angreifen.

Archangel bezieht sich auf einen Charakter ohne Fliegen und ohne Reichweite.

Armored Spider Suit  
Gepanzerter Spinnenanzug  
Ausrüstung, Rekrutierungskosten 2  
Gepanzerter Spinnenanzug zu rekrutieren kostet 1 weniger für jeden Spider-Freunde-Charakter, den du in diesem Zug rekrutiert hast. Der ausgerüstete Charakter erhält +2 ANG und +2 ABW und hat Verstärkung.

Etwas zu rekrutieren bedeutet, es anzusagen und die Kosten dafür zu bezahlen. Siehe Regeln 505.1a-f für die Schritte der Rekrutierung eines Charakters.

Du kannst nicht weniger als 0 bezahlen, um Gepanzerter Spinnenanzug zu rekrutieren.

Die Rekrutierungskosten ändern sich nicht, nur wie viel du bezahlen musst, während du die Kosten bezahlst.

Aunt May, May Parker

Aunt May, May Parker

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 1

0 ANG/0 ABW

Du kannst eine Spider-Freunde-Charakterkarte von deiner Hand abwerfen, anstatt Aunt Mays Rekrutierungskosten zu bezahlen. Am Beginn der Erholungsphase erhältst du 1 Ausdauer für jeden nicht-betäubten Spider-Freunde-Charakter, den du kontrollierst.

Charaktere mit 0 ABW werden nicht automatisch betäubt.

Ein ANG von 0 wird einen ABW von 0 während eines Angriffs betäuben.

Bad Press

Schlechte Schlagzeilen

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Andauernd: Orte aufzudecken kostet deine Gegner 1 mehr. Handlungswechsel zu spielen kostet deine Gegner 1 mehr.

Dies ändert nicht die Grenzwertkosten eines Handlungswechsels, nur wie viel du bezahlst.

Bamf!

Bamf!

Handlungswechsel, Grenzwert 3

X-Men-Charaktere, die du kontrollierst, können nicht betäubt werden, solange sie in diesem Zug angreifen.

Charaktere, die von Bamf! profitieren, können von keinem Effekt betäubt werden, solange sie angreifen; dies ist nicht auf „betäubt als Ergebnis des Kampfes“ beschränkt.

Black Cat, Felicia Hardy

Black Cat, Felicia Hardy

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 4

7 ANG/6 ABW

Immer wenn Black Cat angreift oder angegriffen wird, legt ein Spieler deiner Wahl die oberste Karte seines Decks auf seinen KO-Stapel. Wenn diese Karte ungerade Kosten hat, wirft dieser Spieler eine Karte von seiner Hand ab.

Null ist eine gerade Zahl.

Falls das Deck deines Gegners keine Karten mehr enthält, muss er nicht abwerfen.

## Breaking Story

Brandaktuelle Geschichte

Handlungswechsel, Grenzwert 0

Zeige die oberste Karte deines Decks vor. Wenn ihre Kosten kleiner als die Anzahl Ressourcen sind, die du kontrollierst, nimm sie auf deine Hand.

Falls die Kosten gleich der oder größer als diese Anzahl sind, lege sie verdeckt oben auf dein Deck zurück.

Chameleon, Dmitri Smerdyakov

Chameleon, Dmitri Smerdyakov

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 1

1 ANG/1 ABW

Bezahle 1 Ausdauer ---> Wähle eine Team-Zugehörigkeit. Chameleon hat für diesen Zug die gewählte Team-Zugehörigkeit. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug und nur, falls du einen anderen Finsteres Syndikat-Charakter kontrollierst. (Chameleon hat diese zusätzlich zu seinen anderen Team-Zugehörigkeiten.)

Anders als Kraven the Hunter erhält Chameleon die Team-Zugehörigkeit bei der Verechnung dieses Effekts, darum werden früher gewählte Zugehörigkeiten nicht bis zum nächsten Zug übertragen. Falls Chameleon gestohlen wird, erinnert sich die Kraft immer noch daran, ob sie in diesem Zug schon benutzt wurde oder nicht.

Clone Saga

Clone Saga

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Spiele Clone Saga nur, falls du einen Spider-Freunde-Charakter kontrollierst.

Andauernd: Charaktere mit Team-Zugehörigkeit, die du kontrollierst, sowie Karten auf deiner Hand, in deinem Deck und auf deinem KO-Stapel haben die Spider-Freunde-Team-Zugehörigkeit. (Sie haben diese zusätzlich zu ihren anderen Team-Zugehörigkeiten.)

Jeder Charakter und jede Charakterkarte, die überhaupt eine Zugehörigkeit haben, erhalten die neue Zugehörigkeit.

Dieser aktualisierte Kartentext unterscheidet sich von dem, der auf der Karte gedruckt steht.

Com Link

Kommunikationsverbindung

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 0

Du kannst einen Team-Angriff mit dem ausgerüsteten Charakter beantragen, als ob er alle Team-

Zugehörigkeiten hätte. Der ausgerüstete Charakter hat „Aktiviere ---> Ein Verteidiger deiner Wahl hat für diesen Angriff Verstärkung.“

Der Charakter erhält keine zusätzlichen Zugehörigkeiten; dies bewirkt nicht, dass Team-Up-Karten oder Clone Saga den Charakter betreffen, falls sie dies nicht ohnehin normalerweise tun würden. Er kann an einem Team-Angriff teilnehmen, unabhängig davon, welche die gemeinsame Zugehörigkeit der anderen Team-Angreifer ist. Mehrere Charaktere, jeder mit seiner eigenen Kommunikationsverbindung ausgerüstet, können gemeinsam einen eigenen Team-Angriff durchführen, ohne dass dafür eine bestimmte Team-Zugehörigkeit spezifiziert werden muss.

#### Crowd Control

Kontrolle über den Aufruhr

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Als zusätzliche Kosten um Kontrolle über den Aufruhr zu spielen, wirf eine Karte von deiner Hand ab. Unterstützungsreihen-Charaktere, die du kontrollierst, haben für diesen Zug Verstärkung.

Kontrolle über den Aufruhr betrifft nur Unterstützungsreihen-Charaktere, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, an dem der Handlungswechsel verrechnet wird. Charaktere, die später während des Zuges dorthin bewegt werden, erhalten keine Verstärkung. Charaktere später während des Zuges in deine Frontreihe zu bewegen, lässt sie nicht Verstärkung verlieren.

#### Crushing Blow

Vernichtender Schlag

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Ein Angreifer deiner Wahl erhält für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW, solange er einen erschöpften Verteidiger angreift.

Der Verteidiger muss nicht erschöpft sein, wenn Vernichtender Schlag gespielt wird.

Dagger, Tandy Bowen

Dagger, Tandy Bowen

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 3

4 ANG/4 ABW

Aktiviere ---> Ein Spieler deiner Wahl verliert 1 Ausdauer für jede Karte auf seiner Hand. Benutze diese Kraft nur während deines Angriffsschritts.

Zähle die Karten, wenn die Kraft verrechnet wird.

Daily Bugle

Daily Bugle

Ort, Grenzwert 2

Wenn du Daily Bugle aufdeckst, wähle einen Charakternamen.

Immer wenn ein Charakter mit dem gewählten Namen, den ein Gegner kontrolliert, betäubt wird, kannst du eine aufgedeckte Ressource, die du kontrollierst, verdecken, falls er von einem oder mehreren Spider-Freunde-Charakteren, die du kontrollierst, betäubt wurde.

Daily Bugle kann sich selbst durch seinen eigenen Effekt verdecken. Falls der gewählte Charakter durch einen Spider-Freunde-Team-Angriff betäubt wird, wird der gewählte Charakter nur einmal betäubt und Daily Bugle wird nur einmal ausgelöst.

Dieser aktualisierte Kartentext unterscheidet sich von dem, der auf der Karte gedruckt steht.

Dangerous Experiment

Gefährliches Experiment

Handlungswechsel, Grenzwert 4

Als zusätzliche Kosten um Gefährliches Experiment zu spielen, erschöpfe einen Finsteres Syndikat-Charakter, den du kontrollierst. Wähle einen Handlungswechsel-Namen. Zeige Karten von deinem Deck vor, bis du einen Handlungswechsel mit dem gewählten Namen vorzeigst. Nimm diesen Handlungswechsel auf deine Hand und mische die vorgezeigten Karten in dein Deck. Du verlierst 1 Ausdauer für jede auf diese Weise vorgezeigte Karte.

Dies kann dich leicht unter 0 Ausdauer bringen; du verlierst die Ausdauer, du bezahlst sie nicht. Falls kein Handlungswechsel mit diesem Namen in deinem Deck ist, zeigst du dein gesamtes Deck vor, mischst es dann und verlierst dann Ausdauer in Höhe der Anzahl der Karten darin. Du musst keinen Handlungswechsel-Namen wählen, der sich in deinem Deck befindet, du musst aber einen aus dem **Vs. System**-Spiel wählen.

Daredevil, The Man Without Fear

Daredevil, Der Mann ohne Furcht

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 5

9 ANG/8 ABW

Solange Daredevil einen Charakter mit Kosten von 5 oder mehr angreift, kann er nicht betäubt werden.

Daredevil kann von keinem Effekt betäubt werden, solange er einen Charakter mit Kosten von 5 oder mehr angreift.

Decoy Program

### Köderprogramm

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 0

Einzigartig. Rüste nur einen Doom-Armeecharakter, den du kontrollierst, mit dieser Karte aus. Der ausgerüstete Charakter verliert alle Namen und erhält den Namen Dr. Doom.

Dies bedeutet, dass du jetzt Dr. Doom kontrollierst oder dass du jetzt einen Charakter namens Dr. Doom kontrollierst. Falls du einen nicht-betäubten Charakter kontrollierst, der mit Köderprogramm ausgerüstet ist, und du einen Charakter namens Dr. Doom rekrutierst, wird der ausgerüstete Charakter auf deinen KO-Stapel gelegt.

### Devil's Due

Anteil des Teufels

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Andauernd: Lasse einen Charakter, den du kontrollierst, KO gehen ---> Lege eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf einen Doom-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst.

Du kannst auf den Charakter zielen, den du KO gehen lassen willst, falls du dies möchtest, weil das Ziel bestimmt wird, bevor die Kosten bezahlt werden. Dann wird aber der Effekt bei der Verrechnung negiert werden und es wird nirgends eine Marke draufgelegt.

Dr. Hauptmann, Diabolic Inventor

Dr. Hauptmann, Teuflischer Erfinder

Charakter, Doom, Rekrutierungskosten 1

1 ANG/1 ABW

Du kannst eine Doom-Armeecharakterkarte von deiner Hand abwerfen, anstatt Dr. Hauptmanns Rekrutierungskosten zu bezahlen. Aktiviere ---> Ein Doom-Armeeangreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +X ANG, wobei X den Kosten dieses Angreifers entspricht.

Dies ändert seine Rekrutierungskosten nicht, es lässt dich nur auf eine andere Weise bezahlen.

Dr. Octopus, Doc Ock

Dr. Octopus, Doc Ock

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 7

15 ANG/15 ABW

Finsteres Syndikat-Verteidiger, die du kontrollierst, haben Verstärkung. Immer wenn Dr. Octopus einen Verteidiger betäubt, kannst du einen Unterstützungsreihen-Charakter deiner Wahl betäuben.

Wähle das Ziel beim Ansagen der ausgelösten Kraft; entscheide bei der Verrechnung, ob der Charakter betäubt wird.

Emma Frost, Headmistress of Xavier's Academy

Emma Frost, Rektorin von Xaviers Akademie

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 6

12 ANG/10 ABW

Loyalität. Aktiviere ---> Ein Gegner deiner Wahl wirft eine Karte von seiner Hand ab. Ziehe eine Karte. Benutze diese Kraft nur während der Kampfphase. Aktiviere ---> Emma Frost erhält für diesen Angriff +3 ABW.

Du ziehst, unabhängig davon, ob seine Hand leer ist. Dein Gegner wirft ab, unabhängig davon, ob du eine Karte ziehen kannst.

ESU Science Lab

ESU-Forschungslabor

Ort, Grenzwert 2

Immer wenn ein Verteidiger, den du kontrollierst, aufgewert wird, hat er für diesen Angriff Verstärkung. Erschöpfe 2 Spider-Freunde-Charaktere, die du kontrollierst ---> Ziehe eine Karte.

Falls ein Spieler einen Bruderschafts-Charakter aufpowert, während du ein ESU-Forschungslabor und eine Lost City (Verlorene Stadt) kontrollierst, ersetzt Verlorene Stadt „aufpowern“ durch „+3/+3“, was kein Aufpowern ist. Das bedeutet, dass ESU-Forschungslabor nicht ausgelöst wird.

Dies wird durch mehrfaches Aufpowern desselben Verteidigers jedes Mal ausgelöst werden, weil „aufgewert werden“ das Ereignis des Hinzufügens der Modifizierung ist.

Fight to the Finish

Kampf bis zum Ende

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Wähle einen Angreifer, den ein Gegner kontrolliert, und einen Verteidiger, den du kontrollierst. Immer wenn in diesem Angriff der gewählte Angreifer den gewählten Verteidiger betäubt, geht dieser Verteidiger KO. Immer wenn in diesem Angriff der gewählte Verteidiger den gewählten Angreifer betäubt, geht dieser Angreifer KO.

Dies zielt auf keinen der beiden Charaktere. Falls einer den anderen betäubt, werden beide KO gehen, aber der Verteidiger geht vor dem Angreifer KO, wegen der in 506.3 festgelegten Reihenfolge und weil der Spieler mit Vorrang der Beherrscher des Angreifers sein muss.

Fisk Towers

Fisk-Türme

Ort, Grenzwert 2

Immer wenn du einen Finsteres Syndikat-Charakter mit Kosten von 4 oder mehr rekrutierst, kannst du eine Finsteres Syndikat-Charakterkarte mit Kosten von 1 oder weniger von deiner Hand in deine Frontreihe legen.

Die ausgelöste Kraft von Fisk-Türme wird ausgelöst, wenn du die Charakterkarte ansagst und die Kosten bezahlst, und wird verrechnet werden, bevor der Charakter ins Spiel kommt.

Dies rekrutiert den zweiten Charakter in keiner Weise; jegliche Boost-Fähigkeit, die er hat, kann nicht benutzt werden.

Flamethrower

Flammenwerfer

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 1

Der ausgerüstete Charakter erhält +5 ANG. Immer wenn der ausgerüstete Charakter betäubt wird, geht der ausgerüstete Charakter KO. Erschöpfe den ausgerüsteten Charakter ---> Ein Spieler deiner Wahl verliert 5 Ausdauer. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Die letzte Kraft ist eine bezahlte Kraft des Flammenwerfers, nicht des Charakters. Falls die Ausrüstung bewegt wird, transferiert wird oder den Beherrscher ändert, erinnert sich die Kraft immer noch daran, ob sie in diesem Zug schon benutzt wurde oder nicht.

Forced Allegiance

Erzwungene Loyalität

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Wähle eine Team-Zugehörigkeit unter den Charakteren, die du kontrollierst.

Andauernd: Falls du eine Team-Zugehörigkeit gewählt hast, verlieren Charaktere mit Team-Zugehörigkeit, die du kontrollierst, alle Team-Zugehörigkeiten und erhalten die gewählte Team-Zugehörigkeit.

Die Charaktere verlieren ihre anderen und erhalten die gewählte Zugehörigkeit erst, wenn der Handlungswechsel verrechnet wird, weil du die Zugehörigkeit erst dann wählst. Falls keiner deiner Charaktere eine Zugehörigkeit hat, kannst du keine wählen und Charaktere mit Team-Zugehörigkeit verlieren ihre Zugehörigkeiten auch nicht.

Erzwungene Loyalität betrifft die „als ob“-Modifizierung von Com Link (Kommunikationsverbindung) in keiner Weise.

Erzwungene Loyalität wirkt nicht auf Karten in deiner Hand, auf deinem KO-Stapel oder in deinem Deck. Falls eine Karte auf deiner Hand zum Beispiel eine Spider-Freunde-Karte ist und Loyalität hat, kannst du den Charakter nicht rekrutieren, falls du nicht Spider-Freunde gewählt hast.

Dieser aktualisierte Kartentext unterscheidet sich von dem, der auf der Karte gedruckt steht.

Fun and Games

Spaß und Spiel

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Als zusätzliche Kosten um Spaß und Spiel zu spielen, wirf eine Spider-Freunde-Charakterkarte von deiner Hand ab. Andauernd: Charaktere haben „Aktiviere ---> Negiere einen aktivierten Effekt deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert.“

Alle Charaktere erhalten die aktivierte Kraft, solange Spaß und Spiel aufgedeckt in deiner Ressourcenreihe ist. Die verliehene Kraft kann benutzt werden, um die Benutzung der verliehenen Kraft durch einen Gegner zu negieren, da sie selbst eine aktivierte Kraft ist.

Get Him My Petsss

Fassst ihn, meine Tierchen!

Handlungswechsel, Grenzwert 4

Spiele Fassst ihn, meine Tierchen! nur während der Kampfphase.

Als zusätzliche Kosten um Fassst ihn, meine Tierchen! zu spielen, erschöpfe fünf Finsteres Syndikat-Charaktere, die du kontrollierst. Ein Gegner deiner Wahl lässt einen nicht-betäubten Charakter, den er kontrolliert, KO gehen.

Dies zielt nicht auf den nicht-betäubten Charakter, nur auf den Gegner. Dieser Gegner wählt, welchen nicht-betäubten Charakter er KO gehen lassen wird.

Goblin Glider

Goblin Glider

Equipment, Recruit 2

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 2

Goblin Glider zu rekrutieren kostet 1 weniger für jeden Finsteres Syndikat-Charakter, den du in diesem Zug rekrutiert hast. Der ausgerüstete Charakter erhält +4 ANG und hat Fliegen und Reichweite.

Etwas zu rekrutieren bedeutet, es anzusagen und die Kosten dafür zu bezahlen. Siehe Regeln 505.1a-f für die Schritte der Rekrutierung eines Charakters.

Du kannst nicht weniger als 0 bezahlen, um Goblin Glider zu rekrutieren. Die Rekrutierungskosten ändern sich nicht, nur wie viel du bezahlen musst, während du die Kosten bezahlst.

Going My Way?

In meine Richtung?

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Spider-Freunde-Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug angreifen, als ob sie Fliegen und Reichweite hätten. Andauernd: Charaktere namens Spider-Man, die du kontrollierst, erhalten +1 ANG.

Dies verleiht ihnen nicht Fliegen oder Reichweite, es lässt sie sich nur so verhalten, als ob sie diese hätten und dementsprechend angreifen.

Green Goblin, Norman Osborn

Grüner Kobold, Norman Osborn

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 5

9 ANG/9 ABW

Aktiviere, wirf eine Finsteres Syndikat-Charakterkarte von deiner Hand ab ---> Ein ungeschützter Unterstützungsreihen-Charakter deiner Wahl geht KO. Sein Beherrscher verliert Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters. Benutze diese Kraft nur während deines Angriffsschritts.

Ein betäubter Charakter ist ein legales Ziel, solange er in der Unterstützungsreihe ist - ein betäubter Charakter ist niemals geschützt. Falls das Ziel ein betäubter Charakter ist, wird der Beherrscher trotzdem Ausdauer verlieren.

Falls ein Ziel geschützt wird, bevor der Effekt verrechnet wird, wird der gesamte Effekt negiert werden.

Hired Goons

Gemietete Dummköpfe

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Charaktere, die du kontrollierst, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, erhalten für diesen Zug +1 ANG. Finsteres Syndikat-Charaktere, die du kontrollierst, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, erhalten für diesen Zug zusätzlich +1 ANG.

Dies wird auf Charaktere wirken, die noch nicht im Spiel waren, als Gemietete Dummköpfe verrechnet wurde.

Die erste Kraft betrifft alle Charaktere, die während dieses Zuges ins Spiel gekommen sind, nicht nur deine; solange du sie kontrollierst.

Hobgoblin, Roderick Kingsley

Hobgoblin, Roderick Kingsley

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 6  
13 ANG/10 ABW

Loyalität. Wenn Hobgoblin aus dem Spiel auf einen KO-Stapel gelegt wird, kannst du jeden Spieler eine Ressource, die er kontrolliert, KO gehen lassen.

Entweder lassen alle Spieler eine Ressource KO gehen oder keiner; du kannst das nicht für jeden Spieler individuell wählen.

Human Torch, Friendly Rival

Human Torch, Freundlicher Rivale

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 5

8 ANG/9 ABW

Immer wenn Human Torch angreift oder angegriffen wird, kannst du 3 Ausdauer bezahlen. Falls du dies tust, erhält Human Torch für diesen Angriff +X ANG, wobei X der Anzahl anderer nicht-betäubter Spider-Freunde-Charaktere entspricht, die du kontrollierst.

Human Torchs ausgelöste Kraft wird einmal pro Team-Angreifer ausgelöst werden, falls er im Team angegriffen wird, und die Boni werden in diesem Fall addiert. Du kannst für jeden Angreifer, der ihn angreift, nur 3 Ausdauer bezahlen und jede Benutzung der ausgelösten Kraft wird einzeln verrechnet werden, du bezahlst also zu verschiedenen Zeiten und er erhält ANG in gesonderten Paketen.

Hydro-Man, Morris Bench

Hydro-Man, Morris Bench

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 5

7 ANG/7 ABW

Immer wenn Hydro-Man betäubt wird, erholt er sich am Beginn der Erholungsphase.

Falls er auf irgendeine Weise mehr als einmal in einem Zug betäubt wird, wird er sich genau so viele Male in der Erholungsphase dieses Zuges erholen, plus, falls du dies wählst, während der von den Regeln gewährten „Gratiserholung“ während der Nachbereitung.

Dies ist eine ausgelöste Kraft, die am Beginn der Erholungsphase ausgelöst wird. Dies ersetzt nicht deine „Gratiserholung“ für den Zug.

Iceman, Cool Customer

Iceman, Cooler Kunde

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 6

12 ANG/12 ABW

Am Beginn der Erholungsphase wirft jeder Gegner, der drei oder mehr Karten auf seiner Hand hat, Karten ab, bis er zwei Karten auf seiner Hand hat.

Die Gegner werfen alle gleichzeitig ab; keiner von ihnen bekommt zu sehen, was ein anderer abwerfen wird, es sei denn, aus irgendeinem Grund spielt jemand mit aufgedeckter Hand.

Insignificant Threat

Unwesentliche Bedrohung

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Als zusätzliche Kosten um Unwesentliche Bedrohung zu spielen, erschöpfe einen Bruderschafts-Verteidiger, den du kontrollierst. Betäube einen Angreifer deiner Wahl, falls seine Kosten kleiner als die Kosten des Bruderschafts-Charakters sind, den du erschöpft hast.

Wähle das Ziel, bevor du die Kosten bezahlst. Kann auf jeden beliebigen Angreifer zielen.

Unwesentliche Bedrohung vergleicht die Kosten bei der Verrechnung.

J. Jonah Jameson, Sensationalist

J. Jonah Jameson, Sensationsgieriger

Charakter, Rekrutierungskosten 1

1 ANG/1 ABW

Wenn du das Spiel gewinnst, wählst du beim nächsten Mal, wenn du gegen den- oder dieselben Gegner spielst, wer mit der Initiative beginnt.

Für die Zwecke des Turnierspiels wird die kontinuierliche Kraft nicht auf andere Matches übertragen. J. Jonah Jameson muss im Spiel sein, wenn du gewinnst, damit seine kontinuierliche Kraft funktioniert.

Jackal, Dr. Miles Warren

Jackal, Dr. Miles Warren

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 4

6 ANG/6 ABW

Aktiviere ---> Lege eine Finsteres Syndikat-Charakterkarte mit Kosten von 3 oder weniger von deiner Hand erschöpft in deine Unterstützungsreihe. Benutze diese Kraft nur während der Erholungsphase.

Dies rekrutiert den zweiten Charakter in keiner Weise; darum können Boost-Fähigkeiten während dieses Prozesses nicht benutzt werden. Du kannst diese Kraft benutzen, unabhängig davon, ob du eine solche Karte auf deiner Hand hast, wenn du aber bei der Verrechnung eine hast, muss sie ins Spiel kommen.

John Proudstar <> Thunderbird, Apache Warrior

John Proudstar <> Thunderbird, Apachenkrieger  
Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 4  
9 ANG/8 ABW

Immer wenn John Proudstar betäubt wird und falls er am Beginn der Erholungsphase betäubt ist, geht er KO.

Die ausgelöste Kraft von John Proudstar erzeugt eine verzögerte bedingte ausgelöste Modifizierung. Falls John Proudstar am Beginn der Erholungsphase nicht mehr betäubt ist, wird die verzögerte ausgelöste Modifizierung nicht ausgelöst werden. Falls er sich erholt, bevor der ausgelöste Effekt verrechnet wird, wird der Effekt bei der Verrechnung durch die Spielregeln negiert werden.

Julia Carpenter <> Spider-Woman, Web Weaver  
Julia Carpenter <> Spider-Woman, Netzweberin  
Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 4  
7 ANG/7 ABW

Ausweichen. Aktiviere, wirf zwei Spider-Freunde-Charakterkarten von deiner Hand ab ---> Ein Charakter deiner Wahl kann in diesem Zug nicht angreifen, es sei denn, er greift im Team an. Benutze diese Kraft nur während der Bauphase.

Kann auf Charaktere zielen, die in diesem Zug sowieso nicht angreifen können, falls du dies möchtest.

Kaine, Imperfect Clone  
Kaine, Unvollkommener Klon  
Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 6  
12 ANG/12 ABW

Solange du einen anderen Spider-Freunde-Charakter kontrollierst, hat Kaine die Spider-Freunde-Team-Zugehörigkeit. Immer wenn Kaine einen Finsteres Syndikat-Verteidiger betäubt, geht dieser Charakter KO.

Kaine behält alle seiner derzeitigen Team-Zugehörigkeiten, falls er die Spider-Freunde-Team-Zugehörigkeit erhält.

Kingpin, Crime Boss  
Kingpin, Verbrecherboss  
Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 6  
7 ANG/7 ABW

Kingpin erhält +1 ANG und +1 ABW für jeden anderen Finsteres Syndikat-Charakter, den du kontrollierst. Erschöpfe einen Ort, den du kontrollierst ---> Ein Finsteres Syndikat-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW.

Keins von diesen ist ein Aufpowern; die zweite Kraft tut dasselbe was ein Aufpowern tun würde, ist aber keins.

Kraven the Hunter, Sergei Kravinoff  
Kraven the Hunter, Sergei Kravinoff  
Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 4  
6 ANG/6 ABW

Am Beginn der Kampfphase kannst du einen Charakter benennen.

Kraven the Hunter erhält +4 ANG, solange er in diesem Zug einen Charakter dieses Namens angreift.

Du kannst einen Charakter aus dem **Vs. System** wählen, unabhängig davon, ob er im Spiel ist oder nicht.

„Dieses Namens“ ist der zuletzt gewählte Name. Kraven the Hunter behält seine letzte Wahl, falls du keinen neuen Namen wählst, du kannst ihn also nicht „entwählen“ und seine Wahl leer lassen, nachdem du einen gewählt hast.

Lion's Den  
Löwenlager  
Ort, Grenzwert 2  
Bezahle 1 Ressourcenpunkt ---> Ein Finsteres Syndikat-Charakter deiner Wahl erhält für diesen Zug +4 ANG. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Du darfst diese Kraft nur während deines Rekrutierungsschritts benutzen, weil dies die einzige Zeit ist, zu der du Ressourcenpunkte hast, mit denen du bezahlen kannst.

Lyja, The Lazerfist  
Lyja, The Lazerfist  
Charakter, Skrull, Rekrutierungskosten 3  
4 ANG/3 ABW  
Solange du einen anderen Fantastische Vier-Charakter kontrollierst, hat Lyja die Fantastische Vier-Team-Zugehörigkeit. Lass Lyja KO gehen---> Ein betäubter Fantastische Vier-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, erholt sich.

Lyja wird die ihr verliehene Zugehörigkeit verlieren, falls du die Kontrolle über alle deine anderen FF-Charaktere verlierst. Das Erhalten der FF-Zugehörigkeit lässt sie keine anderen Zugehörigkeiten verlieren, die sie unter Umständen hat.

Madame Web, Cassandra Webb

Madame Web, Cassandra Webb

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 3

3 ANG/1 ABW

Immer wenn ein Spider-Freunde-Charakter, den du kontrollierst, eine aktivierte Fähigkeit benutzt, erhältst du 2 Ausdauer. Aktiviere ---> Schau dir die obersten beiden Karten des Decks eines Spielers deiner Wahl an. Du kannst diese Karten auf den KO-Stapel dieses Spielers legen oder sie in beliebiger Reihenfolge oben auf sein Deck zurück legen.

Du kannst entweder beide Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurücklegen oder beide Karten auf den KO-Stapel legen. Du kannst nicht eine Karte oben auf das Deck zurück- und eine auf den KO-Stapel legen.

Mark II, Number II, Leader Unit

Mark II, Number II, Anführer-Einheit

Charakter, Sentinel, Rekrutierungskosten 3

4 ANG/4 ABW

Sentinel-Charaktere, die du kontrollierst, können nicht durch nicht-andauernde Handlungswechsel-Effekte, die deine Gegner kontrollieren, betäubt werden oder KO gehen.

Dies verhindert nicht, dass sie im Kampf oder durch Effekte von Charakteren, Ausrüstungen, Orten, andauernden Handlungswechseln oder die Regeln betäubt werden oder KO gehen.

Marvel's First Family

Marvels erste Familie

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Falls du Thing kontrollierst, erhalten Charaktere, die du kontrollierst, für diesen Zug +1 ANG. Falls du Invisible Woman kontrollierst, erhalten Charaktere, die du kontrollierst, für diesen Zug +1 ABW. Falls du Mr. Fantastic kontrollierst, bringe eine Ausrüstungskarte deiner Wahl aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurück. Falls du Human Torch kontrollierst, haben Charaktere, die du kontrollierst, für diesen Zug Fliegen und Reichweite.

Dieser Handlungswechsel fügt der Kette einen Effekt hinzu. Die vier Teile dieses Effekts sind unabhängig voneinander und werden jedes „falls“ nur bei der Verrechnung überprüfen. Dieser Handlungswechsel hat ein Ziel, das beim Ansagen gewählt wird, unabhängig davon, ob du Mr. Fantastic kontrollierst oder nicht.

Du musst eine Ausrüstungskarte auf deinem KO-Stapel haben, um diesen Handlungswechsel ansagen zu können.

Mary Jane Watson, MJ

Mary Jane Watson, MJ

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 1

1 ANG/1 ABW

Geschützte Spider-Freunde-Verteidiger, die du kontrollierst, haben Verstärkung. Immer wenn ein oder mehrere Spider-Freunde-Team-Angreifer, die du kontrollierst, einen Verteidiger betäuben, ziehe eine Karte.

Die ausgelöste Kraft von Mary Jane Watson wird nur ausgelöst, wenn ein Charakter von einem oder mehreren Team-Angreifern auf einmal betäubt wird. Sie kann nur einmal pro Angriff ausgelöst werden, unabhängig von der Anzahl der Team-Angreifer.

Mattie Franklin <> Spider-Woman, Gift of Power

Mattie Franklin <> Spider-Woman, Geschenk der Macht

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 6

11 ANG/11 ABW

Immer wenn Mattie Franklin angreift oder angegriffen wird, zeige eine beliebige Anzahl verdeckter Ressourcen vor, die du kontrollierst. Mattie Franklin erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW für jede Spider-Freunde-Charakterkarte, die du auf diese Weise vorgezeigt hast. Dann gehen alle Spider-Freunde-Charakterkarten KO, die du vorgezeigt hast. Lege für jede Karte, die auf diese Weise KO gegangen ist, die oberste Karte deines Decks in deine Ressourcenreihe.

Falls sie im Team angegriffen wird, wird diese Kraft einmal pro Team-Angreifer ausgelöst werden, und diese werden einzeln verrechnet werden. Die Boni addieren sich, du wirst aber nicht in der Lage sein, dieselbe Spider-Freunde-Charakterkarte für mehr als eine der ausgelösten Kräfte zu benutzen.

Midtown High School

Midtown High School

Ort, Grenzwert 1

Immer wenn du eine Spider-Freunde-Nicht-Armeecharakterkarte rekrutierst, kannst du 1 Ressourcenpunkt bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

Dies wird bei der Ansage der Rekrutierung ausgelöst und wird verrechnet, bevor der Charakter ins Spiel kommt. Du kannst 1 oder nichts bezahlen; die Karte besagt nicht „du kannst so viele Ressourcenpunkte bezahlen, wie du möchtest“.

Mimic, Calvin Rankin

Mimic, Calvin Rankin

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 6

12 ANG/12 ABW

Solange ein anderer Charakter Fliegen hat, hat Mimic Fliegen.

Solange ein anderer Charakter Reichweite hat, hat Mimic Reichweite.

Am Beginn der Kampfphase erhält Mimic für diesen Zug die aktivierten Kräfte eines Charakters deiner Wahl. (Falls eine der Kräfte den Namen jenes Charakters benutzt, benutze stattdessen den Namen dieses Charakters.)

Mimic kann aktivierte Kräfte erhalten, die Charaktere durch Ausrüstungen wie Kommunikationsverbindung (Com Link), Schallwellengewehr (Sonic Gun), Fortgeschrittene Hardware (Advanced Hardware), Ausrüstungsgürtel (Utility Belt) oder Rad der Seuchen (Wheel of Plagues) erhalten haben.

Misappropriation

Veruntreuung

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Wähle eins: Eine Ausrüstung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, geht KO; oder transferiere eine Ausrüstung deiner Wahl auf einen unausgerüsteten Bruderschafts-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst.

Der zweite Modus hat zwei Ziele, falls aber eins davon illegal wird, wird es keinen Effekt geben, weil entweder die illegale Ausrüstung nicht transferiert werden kann oder die Ausrüstung nicht an den illegalen Charakter angelegt werden kann.

Mojoverse

Mojoverse

Ort, Grenzwert 1

Angreifer ohne Team-Zugehörigkeit erhalten +1 ANG und +1 ABW. Aktiviere ---> Ein Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, verliert für diesen Zug alle Team-Zugehörigkeiten.

Die zweite Fähigkeit kann eine chronologisch frühere Team-Up-Karte „überschreiben“. Sie hält Charaktere, die mit Kommunikationsverbindung (Com Link) ausgerüstet sind, nicht davon ab, an Team-Angriffen teilzunehmen, und Kommunikationsverbindung hält einen Charakter ohne Zugehörigkeit, an dem sie liegt, nicht davon ab, den Bonus zu erhalten.

Mole Man, Leader of the Moloids

Mole Man, Führer der Moloids

Charakter, Rekrutierungskosten 2

2 ANG/2 ABW

Mole Man erhält +1 ANG und +1 ABW für jeden andauernden Handlungswechsel, den du kontrollierst.

Dies ist eine kontinuierliche Kraft, seine Werte gehen also mit der Anzahl deiner

Handlungswechsel hoch und runter. Verdeckte Handlungswechsel sind „einfach nur Ressourcen“, sie zählen also auch dann nicht, wenn jeder weiß, was sie sind.

Morbius, Dr. Michael Morbius

Morbius, Dr. Michael Morbius

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 5

8 ANG/8 ABW

Immer wenn Morbius einen Charakter betäubt, erhältst du Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters.

Der Spieler, der Ausdauer erhält, ist der Spieler, der Morbius kontrollierte, als er den Charakter betäubte. Falls Morbius auf irgendeine Weise auf einmal mehrere Charaktere betäubt, wird dies für jeden dieser Charaktere ausgelöst und du wirst für jeden einzeln Ausdauer erhalten.

Murderworld

Murderworld

Ort, Grenzwert 1

Decke Murderworld nur während der Bauphase auf.

Als zusätzliche Kosten um Murderworld aufzudecken, wirf eine Karte von deiner Hand ab.

Charaktere haben „Aktiviere, wirf eine Karte von deiner Hand ab --> Ein betäubter Charakter deiner Wahl mit Team-Zugehörigkeit geht KO.“

Alle Charaktere erhalten die Kraft, nicht nur deine Charaktere. Falls Mimic diese Kraft erhält, während er sie bereits hat, kann er sie „nicht zweimal auf einmal“ benutzen – er muss entweder die eine oder die andere benutzen.

My Hero

Mein Held

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Wähle einen Charakter, den du kontrollierst. Andauernd: Solange der gewählte Charakter bereit und in der Frontreihe ist, sind Spider-Freunde-Unterstützungsreihen-Charaktere, die du kontrollierst, geschützt.

Du wählst den Charakter erst, wenn der Handlungswechsel-Effekt von der Kette verrechnet wird, also werden bis dahin deine Unterstützungsreihen-Charaktere nicht geschützt sein.

Nice Try!

Netter Versuch!

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Negiere einen Handlungswechsel- oder einen bezahlten Effekt deiner Wahl, der auf einen Spider-

Freunde-Charakter zielt, den du kontrollierst.

Netter Versuch! kann nicht auf Effekte von ausgelösten Kräften zielen. Netter Versuch! kann auf einen Handlungswechsel-Effekt in der Kette zielen, unabhängig davon, ob er aus der Hand gespielt wurde oder nicht. Er wird nichts dazu tun, ungezielte Effekte oder Modifizierungen vom andauernden Teil eines Handlungswechsels zu stoppen.

No Fear

Keine Furcht

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Wähle eins: Ein Angreifer deiner Wahl erhält für diesen Angriff +3 ANG, solange er einen Charakter mit höheren Kosten angreift; oder ein Verteidiger deiner Wahl erhält für diesen Angriff +3 ANG, solange er gegen einen Charakter mit höheren Kosten verteidigt.

Der Verteidiger erhält den Bonus nur einmal, unabhängig von der Anzahl der Angreifer mit höheren Kosten, die ihn im Team angreifen.

Nova, Richard Rider

Nova, Richard Rider

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 6

11/12

Immer wenn Nova angreift, kannst du eine Spider-Freunde-Charakterkarte von deiner Hand abwerfen. Falls du dies tust, erhält Nova für diesen Angriff +X ANG, wobei X den Kosten der Karte entspricht, die du abgeworfen hast.

Novas Kraft wird nur einmal pro Angriff ausgelöst werden. Du kannst nicht mehr als eine Karte abwerfen.

Osborn Industries

Osborn Industries

Ort, Grenzwert 1

Aktiviere, wirf eine Finsteres Syndikat-Charakterkarte von deiner Hand ab ---> Ziehe eine Karte.  
Aktiviere, wirf zwei Karten von deiner Hand ab ---> Ziehe eine Karte.

Du kannst zwei Finsteres Syndikat-Karten von deiner Hand abwerfen, um den zweiten Effekt von Osborn Industries zu spielen.

Pier 4

Pier 4

Ort, Grenzwert 1

Jeder Fantastische Vier-Charakter, den du kontrollierst, kann mit bis zu zwei Ausrüstungen ausgerüstet sein.

Dies setzt sich über die normale Beschränkung über das Anlegen von Ausrüstung an einen bereits ausgerüsteten Charakter hinweg; betroffene Charaktere sind jetzt illegale Ziele für das Rekrutieren von Ausrüstung, falls sie bereits zwei Ausrüstungen haben, etc.

Pleasant Distraction

Angenehme Ablenkung

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Spiele Angenehme Ablenkung nur während deines Angriffsschritts. Ein Charakter deiner Wahl kann in diesem Zug nicht angreifen.

Dies entfernt keinen Charakter aus dem Kampf, der bereits ein Angreifer ist, und macht auch keinen früheren Angriff unwirksam; es hält das Ziel nur davon ab, später im Zug als Angreifer beantragt zu werden.

Post, Kevin Tremain

Post, Kevin Tremain

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 5

10/10

Wenn Post ins Spiel kommt, betäube einen Bruderschafts-Charakter, den du kontrollierst.

Post erhält +2 ABW, solange er verteidigt.

Falls du keinen anderen Bruderschafts-Charakter kontrollierst, muss Post sich normalerweise selbst betäuben.

Power Nexus

Kraftverknüpfung

Handlungswechsel, Grenzwert 4

Als zusätzliche Kosten um Kraftverknüpfung zu spielen, erschöpfe eine beliebige Anzahl X-Men-Charaktere, die du kontrollierst. Betäube einen Charakter deiner Wahl, falls seine Kosten kleiner als die Anzahl X-Men-Charaktere sind, die du auf diese Weise betäubt hast.

Kraftverknüpfung kann auf jeden beliebigen Charakter zielen. „Eine beliebige Anzahl“ kann auch null sein.

Prowler, Hobie Brown

Prowler, Hobie Brown

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 1

1/1

Immer wenn Prowler Durchschlagschaden verursacht, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte von deiner Hand ab.

Wenn dein Deck leer ist, musst du trotzdem abwerfen, wenn du kannst.

Purple Man, Zebediah Killgrave

Purple Man, Zebediah Killgrave

Charakter, Doom, Rekrutierungskosten 3

4/4

Aktiviere ---> Lasse eine Ressource, die du kontrollierst, KO gehen. Bewege eine verdeckte Ressource deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, in deine Ressourcenreihe. Dieser Gegner legt die oberste Karte seines Decks in seine Ressourcenreihe.

Purple Man überprüft die Ziele sowohl bei der Ansage als auch bei der Verrechnung. Die Ressource muss verdeckt bleiben, andernfalls wird der ganze Effekt von den Spielregeln negiert werden.

Rejuvenation

Verjüngung

Handlungswechsel, Grenzwert 4

Als zusätzliche Kosten um Verjüngung zu spielen, erschöpfe einen Finsteres Syndikat-Charakter, den du kontrollierst. Du erhältst 1 Ausdauer für jede Charakterkarte auf dem KO-Stapel eines Gegners deiner Wahl.

Zähle die Karten auf dem KO-Stapel bei der Verrechnung des Handlungswechsel-Effekts.

Dies ist in keiner Weise ein andauernder Handlungswechsel; die Anzahl Ausdauer, die du erhältst, wird sich nicht „später vergrößern oder verkleinern“.

Rhino, Alex O'Hirn

Rhino, Alex O'Hirn

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 3

7/4

Am Beginn deines Rekrutierungsschritts bezahle 4 Ausdauer oder lasse Rhino KO gehen.

Behandle dies als ob darauf stünde „Lasse Rhino KO gehen, es sei denn, du bezahlst 4 Ausdauer“. Falls du keine 4 Ausdauer hast, musst du Rhino KO gehen lassen, falls er sich bei der Verrechnung noch im Spiel befindet.

Rise from the Grave

Auferstehung aus dem Grab

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Als zusätzliche Kosten um Auferstehung aus dem Grab zu spielen, bezahle 5 Ausdauer. Ein betäubter Charakter deiner Wahl erholt sich. Bewege ihn in deine Unterstützungsreihe. Du verlierst Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters.

Der Charakter muss sich anfangs nicht in deiner Frontreihe befinden und er kann an seine momentane Position bewegt werden, falls er sich vorher in deiner Unterstützungsreihe befunden hat.

Dieser aktualisierte Kartentext unterscheidet sich von dem, der auf der Karte gedruckt steht.

Rocket Racer, Robert Farrell

Rocket Racer, Robert Farrell

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 1

1/1

Ausweichen. Solange ein Spider-Freunde-Charakter Rocket Racer schützt, hat dieser Charakter Verstärkung. Bezahle 1 Ausdauer ---> Bewege Rocket Racer.

Du kannst Rocket Racer an eine beliebige freie Stelle in deiner Front- oder Unterstützungsreihe bewegen, auch dahin, wo er vorher war.

Falls ein Charakter Rocket Racer geschützt hat und Rocket Racer an eine andere Stelle bewegt wird, ist der Charakter, der ihn schützte, nicht länger verstärkt.

Sadistic Choice

Sadistische Entscheidung

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Spiele Sadistische Entscheidung nur, falls du einen Finsteres Syndikat-Charakter kontrollierst. Ein betäubter Charakter deiner Wahl geht KO, es sei denn, sein Beherrscher wirft zwei Karten von seiner Hand ab.

Ein Spieler muss zwei Karten abwerfen, wenn er vermeiden will, einen Charakter KO gehen zu lassen. Siehe Definition von „es sei denn“ in den Umfassenden Regeln.

Sandman, William Baker

Sandman, William Baker

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 6  
8/8

Wenn Sandman ins Spiel kommt, lege sechs +1 ANG / +1 ABW-Marken auf ihn. Immer wenn Sandman betäubt wird, entferne alle Marken von ihm.

Wenn Sandman betäubt wird, musst du alle Marken aller Typen von ihm entfernen.

Scarlet Spider, Ben Reilly

Scarlet Spider, Ben Reilly

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 6

10/12

Andere Spider-Freunde-Charaktere, die du kontrollierst, erhalten +2 ANG, solange sie angreifen.

Zeige Scarlet Spider von deiner Hand vor ---> Charakterkarten namens Spider-Man sind in diesem Zug nicht einzigartig. Benutze diese Kraft nur, solange Scarlet Spider auf deiner Hand ist.

Du kannst die zweite Kraft mehrmals in einem Zug benutzen, weil sie nicht bewirkt, dass Scarlet Spider deine Hand verlässt, die Modifizierung durch diesen Effekt bewirkt bei mehrfacher Aktivierung aber nicht mehr, als wenn sie nur einmal angewendet wird.

Scorpion, MacDonald Gargan

Scorpion, MacDonald Gargan

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 5

9/8

Bezahle 2 Ausdauer ---> Erschöpfte Charaktere, die deine Gegner kontrollieren, verlieren für diesen Zug Verstärkung. Boost 2: Wenn Scorpion ins Spiel kommt, erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere deiner Wahl mit kombinierten Kosten von 5 oder weniger.

Scorpion hält den Charakter nicht davon ab, später durch eine andere Modifizierung Verstärkung zu erhalten.

Shocker, Herman Schultz

Shocker, Herman Schultz

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 4

7/6

Aktiviere ---> Ein Gegner deiner Wahl erschöpft einen Frontreihen-Charakter, den er kontrolliert, und einen Unterstützungsreihen-Charakter, den er kontrolliert. Benutze diese Kraft nur während deines Angriffsschritts.

Dies zielt auf keinen der Charaktere, du kannst also deinen Gegner einen davon erschöpfen lassen, wenn er keinen der anderen Art kontrolliert. Dein Gegner wählt, welche Charaktere erschöpft werden.

Shriek, Frances Barrison  
Shriek, Frances Barrison  
Charakter, Finsternes Syndikat, Rekrutierungskosten 2  
2/1  
Andere Charaktere erhalten +1 ANG.

Shriek gibt den + 1 ANG-Bonus allen anderen Charaktere, die du und alle deine Gegner kontrollieren.

Siege Perilous  
Siege Perilous  
Ort, Grenzwert 1  
Immer wenn ein X-Men-Charakter, den du kontrollierst, sich erholt, lege eine Wiedergeburtsmarke auf Siege Perilous. Entferne drei Wiedergeburtsmarken von Siege Perilous ---> Ein Charakter deiner Wahl erholt sich. Benutze diese Kraft nur während der Kampfphase.

Die Verrechnung der zweiten Kraft wird die erste Kraft auslösen.

Silvermane, Silvio Manfredi  
Silvermane, Silvio Manfredi  
Charakter, Finsternes Syndikat, Rekrutierungskosten 2  
0/2  
Silvermane erhält +1 ANG für jede Ressource, die du kontrollierst. Boost 5: Wenn Silvermane ins Spiel kommt, erhält er für diesen Zug +1 ANG für jede Ressource, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.

Die erste Kraft ist koninuiertlich, also geht Silvermanes ANG zusammen mit deinen Ressourcen hoch und runter. Zähle die Ressourcen des Gegners bei der Verrechnung der zweiten Kraft.

Sinister Six  
Sinister Six  
Handlungswechsel, Grenzwert 2  
Spiele Sinister Six nur, falls du einen Finsternes Syndikat-Charakter kontrollierst.  
Andauernd: Charaktere mit Team-Zugehörigkeit, die du kontrollierst, sowie Karten auf deiner Hand, in deinem Deck und auf deinem KO-Stapel haben die Finsternes Syndikat-Team-Zugehörigkeit. (Sie haben diese zusätzlich zu ihren anderen Team-Zugehörigkeiten.)

Jeder Charakter und jede Charakterkarte, die überhaupt eine Zugehörigkeit haben, erhalten die neue Zugehörigkeit.

Dieser aktualisierte Kartentext unterscheidet sich von dem, der auf der Karte gedruckt steht.

Smoke Screen

Rauchschleier

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 1

Lasse Rauchschleier KO gehen ---> Ein Angreifer deiner Wahl kann in diesem Angriff nicht betäubt werden.

Rauchschleier kann auf einen beliebigen Angreifer deiner Wahl benutzt werden, einschließlich der deines Gegners, und ist nicht auf den Charakter beschränkt, der mit Rauchschleier ausgerüstet ist.

Sonic Gun

Schallwellengewehr

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 0

Immer wenn der ausgerüstete Charakter einen Verteidiger angreift, erschöpfe diesen Verteidiger. Der ausgerüstete Charakter hat „Aktiviere ---> Entferne alle +1 ANG / +1 ABW-Marken von einem Charakter deiner Wahl.“

Mimic kann diese Fähigkeit stehlen, weil der Charakter sie durch die Ausrüstung erhält.

Falls der Verteidiger bereits erschöpft ist, passiert ihm nichts weiter.

Speed Demon, James Sanders

Speed Demon, James Sanders

Charakter, Finsternes Syndikat, Rekrutierungskosten 1

1/1

Ausweichen. Speed Demon kann nicht ausgerüstet sein. Bezahle 1 Ausdauer --> Mache Speed Demon bereit. Er kann in diesem Zug nicht angreifen. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

Speed Demon ist ein illegales Ziel für das Rekrutieren von Ausrüstung und Ausrüstungen können nicht an ihn bewegt, transferiert oder sonst wie ihn ausrüstend aus einer anderen Zone ins Spiel gebracht werden.

Falls Speed Demon bereits angreift, entfernt das Benutzen der zweiten Kraft ihn nicht aus diesem Angriff, es hält ihn nur davon ab, in diesem Zug bei später erklärten Angriffen beteiligt zu sein.

Spider Slayers

## Spider Slayers

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Wähle einen Charakternamen. Finsteres Syndikat-Charaktere, die du kontrollierst, erhalten +2 ANG, solange sie in diesem Zug einen Charakter dieses Namens angreifen.

Andauernd: Am Beginn deines Ressourcenschritts kannst du 4 Ausdauer bezahlen. Falls du dies tust, verdecke Spider Slayer.

Der Name wird gewählt, bevor die Modifizierung angewendet wird. Anders als bei Kraven the Hunter werden früher gewählte Zugehörigkeiten nicht bis zum nächsten Zug übertragen. Du kannst diesen Handlungswechsel vor deinem Ressourcenschritt benutzen, ihn während dieses Schritts verdecken und dann anschließend noch einmal benutzen, um den „doppelten Bonus“ zu erhalten oder in diesem Zug Boni für zwei verschiedene Namen zu vergeben. Die zweite Kraft ist eine ausgelöste und wird einmal ausgelöst, sowie dein Ressourcenschritt beginnt, du kannst ihn also nur einmal verdecken.

Spider-Man, Alien Symbiote

Spider-Man, Alien Symbiote

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 5

9/9

Ausweichen. Falls Spider-Man aufgepowert werden würde, kannst du stattdessen eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf ihn legen.

Immer wenn Spider-Man von einem Charakter betäubt wird, den ein Gegner kontrolliert, entferne alle Marken von Spider-Man.

Falls du Marken auf ihn legst, ersetzt dies das Aufgepowert-werden, also wird ESU-Forschungslabor in diesem Fall nicht ausgelöst werden.

Spider-Man, Cosmic Spider-Man

Spider-Man, Kosmischer Spider-Man

Charakter, Spider-Freunde, Rekrutierungskosten 8

17/17

Spider-Freunde-Angreifer, die du kontrollierst, können nicht betäubt werden. Am Beginn der Kampfphase erhält Spider-Man für diesen Zug +1 ANG und +1 ABW für jeden nicht-betäubten Charakter, den ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.

Zähle die nicht-betäubten Charaktere bei der Verrechnung des Effekts der ausgelösten Kraft. Spider-Man erhält den Bonus, bevor jemand einen Angriff erklären kann.

Dieser aktualisierte Kartentext unterscheidet sich von dem, der auf der Karte gedruckt steht.

Spider-Tracer

## Spider-Tracer

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Sie spielen Spider-Tracer nur, falls du einen Spider-Freunde-Charakter kontrollierst und nur während der Bauphase. Wähle einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert.

Andauernd: Der gewählte Charakter kann nicht das Ziel von Handlungswechsel- oder bezahlten Effekten sein, die sein Beherrscher kontrolliert.

Du wählst den Charakter erst, wenn der Effekt des Handlungswechsels von der Kette verrechnet wird, vorher können die Charaktere also noch als Ziel gewählt werden.

## Sucker Punch

Saugschlag

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Charaktere, die du kontrollierst, können nicht betäubt werden, solange sie in diesem Zug erschöpfte Verteidiger angreifen.

Charaktere, die von Saugschlag betroffen sind, können von keinem Effekt betäubt werden, solange sie einen erschöpften Verteidiger angreifen; dies ist nicht auf „betäubt als Ergebnis des Kampfes“ beschränkt.

## Supernova

Supernova

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Als zusätzliche Kosten um Supernova zu spielen, wirf zwei Karten von deiner Hand ab, es sei denn, du wirfst eine Fantastische Vier-Charakterkarte von deiner Hand ab. Ein Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +6 ANG und -6 ABW und verursacht in diesem Angriff keinen Durchschlagschaden.

Du kannst zwei Fantastische Vier-Charakterkarten abwerfen, oder eine Fantastische Vier-Charakterkarte und eine andere Karte, falls du möchtest.

## Termination Sequence

Zerstörungssequenz

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Sie spielen Zerstörungssequenz nur während deines Angriffsschritts. Lasse einen nicht-betäubten Sentinel-Armeecharakter, den du kontrollierst, KO gehen. Falls du dies tust, geht ein Charakter deiner Wahl KO, falls seine Kosten kleiner als die Kosten des Sentinel-Armeecharakters sind, den du auf diese Weise KO gehen lassen hast.

Zerstörungssequenz kann auf einen beliebigen Charakter zielen. Du suchst den nicht-betäubten Sentinel-Armeecharakter, der KO gehen soll, erst bei der Verrechnung aus; falls du keinen hast,

wenn dieser Handlungswechsel verrechnet wird, hat der Handlungswechsel keinen weiteren Effekt. Der Charakter deiner Wahl wird beim Ansagen ausgewählt, nicht nachdem du den Sentinel KO gehen lassen hast.

Terrax, Tyros

Terrax, Tyros

Charakter, Doom, Rekrutierungskosten 8

19/19

Am Beginn der Kampfphase lässt jeder Spieler alle Orte, die er kontrolliert, KO gehen. Dann legt jeder Spieler für jeden Ort, den er auf diese Weise KO gehen lassen hat, die oberste Karte seines Decks in seine Ressourcenreihe. Alle Charaktere im Spiel mit Kosten kleiner oder gleich der Anzahl Orte, die auf diese Weise KO gegangen sind, gehen KO.

Dies zählt die Gesamtanzahl der Orte; es vergleicht nicht die Anzahl der Orte, die jeder Spieler KO gehen ließ, mit den Kosten des Charakters dieses Spielers. Terrax' Kraft ist nicht optional.

The Rose, Richard Fisk

The Rose, Richard Fisk

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 2

2/3

Orte aufzudecken kostet deine Gegner 3 mehr.

Dies sind zusätzliche Kosten, die bezahlt werden, nachdem der Ort vorgezeigt wurde, aber bevor er aufgedeckt wird und sein Text eingeschaltet wird.

Thinking Outside the Box

Ganz neue Betrachtungsweisen

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Andauernd: Du ziehst Karten vom unteren Ende deines Decks.

Dies beeinflusst nicht die Positionen irgendwelcher anderer Karten; du wirst also für Schicksalswechsel oder Star-Reporter trotzdem die obersten vier Karten vorzeigen, nicht die untersten vier. Dies beeinflusst nur, von wo du ziehst.

Time Platform

Zeit-Plattform

Ausrüstung, Rekrutierungskosten 2

Einzigartig. Transferierbar. Lasse Zeit-Plattform KO gehen ---> Negiere einen nicht-andauernden Handlungswechsel-Effekt deiner Wahl.

Zeit-Plattform kann nur einen Effekt von einem Handlungswechsel negieren, der nicht das Andauernd-Symbol hat.

Tinkerer, Phineas Mason

Tinkerer, Phineas Mason

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 1

1/1

Falls du am Beginn der Erholungsphase mehr nicht-betäubte Charaktere als jeder deiner Gegner kontrollierst, lege eine +1 ANG / +1 ABW-Marke auf einen Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst.

Tinkerers Kraft ist eine bedingte ausgelöste Kraft. Diese wird solange nicht ausgelöst, bis du am Beginn der Erholungsphase mehr nicht-betäubte Charaktere kontrollierst als jeder deiner Gegner.

Falls du bei der Verrechnung nicht länger mehr nicht-betäubte Charaktere kontrollierst als jeder deiner Gegner, tut der Effekt nichts und legt keine Marke auf den Charakter deiner Wahl.

Tombstone, Lonnie Lincoln

Tombstone, Lonnie Lincoln

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 1

3/4

Tombstone geht am Beginn deines Rekrutierungsschritts KO, es sei denn, du wirfst eine Finsteres Syndikat-Charakterkarte von deiner Hand ab.

Falls du keine Finsteres Syndikat-Charakterkarte zum Abwerfen hast, musst du Tombstone KO gehen lassen, falls er sich während der Verrechnung noch immer im Spiel befindet.

Tri-Sentinel, Super Sentinel

Tri-Sentinel, Super Sentinel

Charakter, Sentinel, Rekrutierungskosten 7

13/13

Immer wenn ein Sentinel-Armeecharakter, den du kontrollierst, betäubt wird, verliert ein Gegner deiner Wahl Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters. Boost 1: Wenn Tri-Sentinel ins Spiel kommt, bringe alle Sentinel-Armeecharakterkarten aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurück.

Tri-Sentinel ist kein Sentinel-Armeecharakter und keine Sentinel-Armeecharakterkarte.

Wenn ein Sentinel-Armeecharakter, den du kontrollierst, betäubt wird, wirst du von der Betäubung selbst trotzdem Betäubungs-Ausdauerverlust nehmen und zwar, bevor dein Gegner irgendwelche Ausdauer verliert.

Twist of Fate

Schicksalswechsel

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Als zusätzliche Kosten um Schicksalswechsel zu spielen, wirf eine Spider-Freunde-Charakterkarte von deiner Hand ab. Zeige die obersten vier Karten deines Decks vor. Wähle eine Charakterkarte unter diesen und nimm sie auf deine Hand. Lege die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck.

Falls unter diesen keine Charakterkarten sind, lege alle vier in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck. Falls du drei oder weniger Karten in deinem Deck hast, zeige diese alle vor und fahre von dieser Stelle aus fort.

Unexpected Mutation

Unerwartete Mutation

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Lege die oberste Karte deines Decks auf deinen KO-Stapel. Ein Spider-Freunde-Angreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +X ANG und -X ABW, wobei X den Kosten der Karte entspricht, die auf diese Weise auf deinen KO-Stapel gelegt wurde.

Falls dein Deck leer ist, bist du nicht in der Lage, die oberste Karte deines Decks auf deinen KO-Stapel zu legen und ANG und ABW des Angreifers bleiben unverändert.

Unmasked

Demaskierung

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Charaktere können in diesem Zug nicht aufgewertet werden. Andauernd: Am Beginn deines Ressourcenschritts kannst du 2 Ausdauer bezahlen. Falls du dies tust, verdecke Demaskierung.

ESU-Forschungslabor und Karten dieses Typs können nicht ausgelöst werden, solange diese Modifizierung aktiv ist. Spieler können in Reaktion auf Demaskierung Karten abwerfen, um ihre Charaktere aufzupowern, falls sie während eines Angriffs gespielt wird.

Die ausgelöste Kraft wird nur einmal ausgelöst, sobald dein Ressourcenschritt beginnt, wird einmal verrechnet und lässt dich entweder 2 Ausdauer bezahlen und Demaskierung verdecken, oder nichts bezahlen. Sie besagt nicht „Bezahle so oft du möchtest 2 Ausdauer“.

Venom, Alien Symbiote

Venom, Alien Symbiote

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 4

7/7

Ausweichen. Wenn Venom ins Spiel kommt, kannst du einen Finsteres Syndikat-Charakter, den du kontrollierst, KO gehen lassen. Falls du dies tust, lege  $X + 1$  ANG /  $+1$  ABW-Marken auf Venom, wobei  $X$  den Kosten des Charakters entspricht, den du KO gehen lassen hast.

Du kannst Venom selbst KO gehen lassen, aber falls du dies tust, werden die Marken nirgends drauf gelegt.

Volcanic Base

Vulkanische Basis

Ort, Grenzwert 1

Falls du am Beginn der Erholungsphase keine Karten auf deiner Hand hast, ziehe eine Karte. Falls du einen Bruderschafts-Charakter kontrollierst, ziehe eine zusätzliche Karte und wirf dann eine Karte von deiner Hand ab.

Dies ist eine bedingte ausgelöste Kraft; sie wird solange nicht ausgelöst, bis deine Hand leer ist, sowie die Erholungsphase beginnt, und sie wird keinen Effekt haben, bis deine Hand bei der Verrechnung leer ist. Du kannst eine beliebige von den Karten abwerfen, die du gezogen hast, falls der zweite Teil zutrifft.

Vulture, Adrian Toomes

Vulture, Adrian Toomes

Charakter, Finsteres Syndikat, Rekrutierungskosten 1

2/1

Als zusätzliche Kosten um Vulture zu rekrutieren, zeige eine andere Finsteres Syndikat-Charakterkarte von deiner Hand vor. Immer wenn Vulture Durchschlagschaden verursacht, erhältst du so viel Ausdauer.

Falls Vulture an einem Team-Angriff teilnimmt, wird die Anzahl Ausdauer, die du erhältst, gleich dem ANG sein, den Vulture zum Team-Angriff beigetragen hat. Siehe Regel 602.8c.