

### **A Child Named Valeria**

#### **Ein Kind namens Valeria**

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Falls du Mr. Fantastic und Invisible Woman kontrollierst, können deine Charaktere, die 3 oder weniger kosten, nicht betäubt werden.

Falls du Dr. Doom kontrollierst, betäube einen erschöpften Charakter, der 2 oder weniger kostet.

—Dieser Handlungswechsel überprüft, ob du Mr. Fantastic und Invisible Woman und/oder Dr. Doom kontrollierst, wenn er verrechnet wird.

—Falls du Mr. Fantastic und Invisible Woman kontrollierst, wenn dieser Handlungswechsel verrechnet wird, können Charaktere mit Kosten von 3 oder weniger, die du kontrollierst, für die Dauer dieses Zuges nicht betäubt werden, selbst wenn du später während des Zuges Mr. Fantastic oder Invisible Woman nicht mehr kontrollierst.

—Falls du Mr. Fantastic, Invisible Woman, Dr. Doom und den einzigen erschöpften Charakter mit Kosten von 2 oder weniger kontrollierst, musst du deinen eigenen Charakter für den „Dr. Doom“-Teil von Ein Kind namens Valeria wählen. Wenn Ein Kind namens Valeria verrechnet wird, wird sein Effekt versuchen deinen gewählten Charakter zu betäuben, dieser Charakter kann aber nicht betäubt werden, also passiert ihm nichts.

### **Acrobatic Dodge**

#### **Akrobatische Abwehr**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Ein verteidigender Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff -3 ANG und +3 ABW.

—Falls der ANG eines Charakters als Ergebnis von Akrobatische Abwehr unter 0 gesenkt werden würde, betrachte ihn für alle Zwecke, außer um zu diesem Wert etwas zu addieren oder davon etwas zu subtrahieren, als wäre er 0.

### **Alicia Masters**

#### **Alicia Masters**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 1

0 ANG 1 DEF

Alicia Masters kommt erschöpft ins Spiel.

Immer wenn Alicia Masters angegriffen wird, lege sie unter dein Deck.

Aktiviere >>> Karten mit dem Namen Thing oder Human Torch kosten in diesem Zug 1 weniger um sie zu rekrutieren.

—Alicia Masters' Kraft bewirkt, dass dich all Karten namens Thing und Human Torch 1 weniger kosten um sie zu rekrutieren. Falls du also sowohl Thing als auch Human Torch rekrutierst, sparst du insgesamt 2 Ressourcenpunkte.

—Alicias Kraft ist kumulativ. Falls du sie aktivierst, sie durch einen Effekt bereit machst und sie dann ein zweites Mal aktivierst, kannst du in diesem Zug Karten namens Thing und Human Torch für jeweils 2 Ressourcenpunkte weniger rekrutieren.

### **Annihilus**

#### **Annihilus**

Charakter, Negative Zone, Rekrutierungskosten 7

16 ANG 16 DEF

Zu Beginn der Kampfphase verlierst du 15 Ausdauer, falls Negative Zone nicht im Spiel ist.

Zu Beginn deines Angriffsschrittes darfst du einen Frontreihe-Charakter deiner Wahl betäuben.

—„Negative Zone“ in Annihilus' Textbox bezieht sich auf die Karte Negative Zone.

—Es spielt keine Rolle, wer Negative Zone kontrolliert. Falls sie im Spiel ist, verlierst du die 15 Ausdauer nicht.

### **Ant Man**

#### **Ant Man**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 1

2 ANG 1 DEF

Aktiviere >>> Ein Frontreihe-Charakter deiner Wahl ist nicht verstärkt und darf in diesem Zug nicht verstärkt werden.

—Ein Charakter, der nicht verstärkt werden kann, kann trotzdem als Ziel für Effekte gewählt werden, die versuchen ihn zu verstärken. Diese Effekte werden ihn jedoch nicht verstärken. Immer, wenn ein Modifikator sagt, dass etwas nicht geschehen kann, und ein anderer Modifikator versucht dies geschehen zu lassen, gewinnt „kann nicht“ gegen „kann“.

### **Antarctic Research Base**

#### **Antarktische Forschungsbasis**

Ort, Grenzwert 1

Immer wenn du eine Ausrüstungskarte rekrutierst ziehe eine Karte, falls du einen Fantastischen Vier-Charakter kontrollierst.

—Diese Kraft wird ausgelöst, wenn du ansagst, dass du die Ausrüstung rekrutierst, nicht wenn die Ausrüstung ins Spiel kommt.

**Beispiel:** Du möchtest Fortgeschrittene Hardware (Advanced Hardware) rekrutieren. Du fügst den Rekrutierungseffekt der Kette hinzu, wählst ein Ziel für Fortgeschrittene Hardware und bezahlst 1 Ressourcenpunkt. Die Kraft von Antarktische Forschungsbasis wird ausgelöst und wird der Kette hinzugefügt. Sie wird verrechnet und du wirst eine Karte ziehen, bevor Fortgeschrittene Hardware ins Spiel kommt.

**Avalon Space Station**  
**Avalon Weltraumstation**  
Ort, Grenzwert 2

Aktiviere, wirf eine Karte von deiner Hand ab >>> Bringe eine Charakterkarte deiner Wahl aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurück.

Aktiviere, wirf eine Bruderschaft-Charakterkarte von deiner Hand ab >>> Bringe zwei Charakterkarten deiner Wahl aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurück.

—Weil du gleichzeitig alle Ziele ansagst und alle Kosten bezahlst, kannst du nicht auf die Karte zielen, die du abgeworfen hast.

—Falls du die zweite Kraft von Avalon Weltraumstation benutzen möchtest, müssen sich auf deinem KO-Stapel zwei Charaktere befinden, auf die du zielen kannst.

**Backfire**  
**Rückstoß**

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Ein Charakter deiner Wahl erhält in diesem Zug -1 ABW. Alle Ausrüstungen auf diesem Charakter gehen KO.

—Du darfst mit Rückstoß auf einen Charakter zielen, selbst falls dieser Charakter nicht ausgerüstet ist.

**Betrayal**  
**Verrat**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Ein Gegner deiner Wahl, der zwei oder mehr Charaktere mit verschiedener Team-Zugehörigkeiten kontrolliert betäubt einen nicht-betäubten Charakter, den er kontrolliert.

—Für Verrat spielt es keine Rolle, falls alle Charaktere dieses Spielers mehr als eine Team-Zugehörigkeit gemeinsam haben. Sie müssen nur mindestens eine Team-Zugehörigkeit gemeinsam haben.

## **Bishop**

### **Bishop**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 2

Immer wenn Bishop einen Charakter mit Reichweite angreift oder von einem Charakter mit Reichweite angegriffen wird, erhält Bishop für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW.

—Falls Bishop team-angegriffen wird, erhält er +3 ANG und +3 ABW für jeden angreifenden Charakter mit Reichweite.

## **Bitter Rivals**

### **Bittere Rivalen**

Handlungswechsel, Grenzwert 4

Benenne einen Charakter.

Andauernd: Immer wenn dein Dr. Doom den genannten Charakter angreift oder von diesem angegriffen wird, erhält dein Dr. Doom für diesen Angriff +3 ANG.

—Falls du Bittere Rivalen von deiner Hand spielst, wählst du trotzdem einen Charakternamen.

—Du musst nicht den Namen eines Charakters wählen, der sich im Spiel befindet.

—Falls ein Dr. Doom, den du kontrollierst, team-angegriffen wird, erhält er +3 ANG für jeden Charakter mit dem gewählten Namen.

## **Blaastar**

### **Blastaar**

Charakter, Rekrutierungskosten 6

Zu Beginn der Kampfphase wirf deine Hand ab, falls Negative Zone nicht im Spiel ist.

Zu Beginn deines Angriffsschritts darfst du einen Unterstützungsreihe-Charakter deiner Wahl betäuben.

—„Negative Zone“ in Blastaars Textbox bezieht sich auf die Karte Negative Zone.

— Es spielt keine Rolle, wer Negative Zone kontrolliert. Falls sie im Spiel ist, wirfst du deine Hand nicht ab.

## **Blind Sided**

### **Gebundet**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Ein Charakter deiner Wahl ist nicht verstärkt und kann in diesem Zug nicht verstärkt werden.

—Ein Charakter, der nicht verstärkt werden kann, kann trotzdem als Ziel für Effekte gewählt werden, die versuchen ihn zu verstärken. Diese Effekte werden ihn jedoch nicht verstärken. Immer, wenn ein Modifikator sagt, dass etwas nicht geschehen kann, und ein anderer Modifikator versucht dies geschehen zu lassen, gewinnt „kann nicht“ gegen „kann“.

### **Blob**

#### **Blob**

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 4

Solange Blob in deiner Frontreihe ist, können Bruderschaft-Charaktere, die du kontrollierst, nicht angegriffen werden.

—Charaktere, die normalerweise die Unterstützungsreihe angreifen könnten, wie Charaktere mit Fliegen, können keine Bruderschafts-Unterstützungsreihen-Charaktere angreifen, während sich Blob in deiner Frontreihe befindet.

### **Cerebro**

#### **Cerebro**

Ort, Grenzwert 2

Aktiviere >>> Decke die beiden obersten Karten deines Decks auf. Nimm alle aufgedeckten X-Men-Charakterkarten auf deine Hand. Lege die anderen aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge unter deine Deck. Für jede Karte die du auf diese Weise auf die Hand nimmst, wirf eine Karte von deiner Hand ab.

—Du darfst den (die) X-Men-Charakter(e) abwerfen, die du als Teil des Karteneffektes auf deine Hand genommen hast.

### **Charge!**

#### **Sturmangriff!**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Spiele diese Karte nur während deines Angriffsschritts.

Bewege alle Charaktere, die du kontrollierst, in deine Frontreihe.

Charaktere, die du kontrollierst, erhalten solange sie angreifen in diesem Zug +1 ANG.

—Deine Charaktere zu bewegen macht sie nicht bereit.

—Du kannst deine Charaktere anordnen, wie du möchtest, solange sie sich alle in deiner Frontreihe befinden.

### **Common Enemy**

#### **Gemeinsamer Feind**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Spiele diese Karte nur, falls du einen Doom-Charakter und einen Fantastischen Vier-Charakter kontrollierst.

Ziehe eine Karte.

Andauernd: Karten, die du kontrollierst, und Karten auf deiner Hand, in deinem Deck und in deinem KO-Stapel, die entweder die Doom- oder die Fantastischen Vier-Team-Zugehörigkeit haben, gelten als ob sie beide Team-Zugehörigkeiten haben.

—Falls du nur einen Charakter kontrollierst, dieser aber beide Team-Zugehörigkeiten hat, kannst du Gemeinsamer Feind spielen.

—Falls du Gemeinsamer Feind von deiner Hand spielst, ziehst du eine Karte.

*(Diese beiden Erläuterungen gelten auch für Vereinigte Helden, Mutantennation & Unwahrscheinliche Verbündete.)*

### **Cosmic Radiation**

#### **Kosmische Strahlung**

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Mache eine beliebige Anzahl von Fantastischen Vier-Charakteren, die du kontrollierst, bereit. Diese Charaktere können in diesem Zug nicht angreifen.

—Du wählst, welche Charaktere bereit gemacht werden, wenn Kosmische Strahlung verrechnet wird.

—Du kannst wählen einen Charakter bereit zu machen, der schon bereit ist. Falls du dies tust, kann dieser Charakter in diesem Zug nicht angreifen.

### **Crystal**

#### **Crystal**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 4

Aktiviere >>> Ein Gegner deiner Wahl bewegt einen Unterstützungsreihe-Charakter den er kontrolliert in seine Frontreihe. Benutze diese Kraft nur während der Kampfphase.

—Der gewählte Gegner entscheidet, auf welche Position in der Frontreihe der Unterstützungsreihen-Charakter bewegt wird.

### **Cyclops, Slim**

#### **Cyclops, Dünn**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 2

Deine X-Men-Charaktere erhalten +2 ANG und +2 ABW solange sie an einem Team-Angriff teilnehmen.

—Cyclops muss nicht Teil des Team-Angriffs sein, damit seine Kraft wirkt.

—Cyclops kann von seiner eigenen Kraft profitieren.

—Es ist möglich einen Gegner direkt team-anzugreifen, falls er keine Charaktere im Spiel hat oder alle seine Charaktere betäubt sind.

### **Cyclops, Scott Summers**

#### **Cyclops, Scott Summers**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 5

Solange Cyclops aus der Unterstützungsreihe angreift, kann er nicht betäubt werden.

—Während Cyclops aus der Unterstützungsreihe angreift, kann er auf keine Weise betäubt werden, auch nicht durch Effekte.

### **Destiny**

#### **Destiny**

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 1

Aktiviere >>> Immer wenn ein Charakter deiner Wahl in diesem Zug betäubt wird, verliert dessen Beherrscher 4 Ausdauer. Benutze diese Kraft nur während deiner Bauphase.

—Du kannst diese Kraft jederzeit während der Bauphase benutzen, auch nachdem dein Gegner in seinem Formationsschritt seine Charaktere neu angeordnet hat.

### **Doom's Throne Room**

#### **Dooms Thronraum**

Ort, Grenzwert 2

Aktiviere >>> Decke die oberste Karte deines Decks auf, falls du einen Doom-Charakter kontrollierst, decke statt dessen die obersten zwei Karten auf. Nimm alle aufgedeckten Handlungswechselkarten auf deine Hand. Lege alle übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck. Wirf für jede auf diese Weise auf die Hand genommene Karte eine Karte von der Hand ab.

—Du darfst den/die Handlungswechsel abwerfen, den/die du als Teil des Karteneffektes auf deine Hand genommen hast.

### **Doomstadt**

#### **Doomstadt**

Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.

Dein Dr. Doom erhält +3 ABW.

—„Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.“ bedeutet, dass du Handlungswechsel spielen oder Kräfte benutzen kannst, die voraussetzen, dass du Dr. Doom kontrollierst. Ausgelöste Kräfte, die überprüfen, ob du Dr. Doom kontrollierst, werden ausgelöst und kontinuierliche Kräfte, die überprüfen, ob du Dr. Doom kontrollierst, werden „eingeschaltet“.

—„Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.“ bedeutet nicht, dass du einen Charakter kontrollierst. Es bedeutet auch nicht, dass du einen Doom-Charakter kontrollierst.

### **Dr. Doom, Diabolic Genius**

#### **Dr. Doom, Teufliches Genie**

Wenn Dr. Doom ins Spiel kommt, darfst du offene Handlungswechsel, die du kontrollierst, verdecken.

Solange du einen anderen nicht-betäubten Doom-Charakter kontrollierst, dürfen deine Gegner keine Handlungswechsel von ihrer Hand spielen.

—Einen Handlungswechsel zu verdecken „resettet“ ihn. Dies erlaubt dir, ihn noch einmal zu spielen.

### **Dr. Doom, Lord of Latveria**

#### **Dr. Doom, Lord of Latveria**

Charakter, Doom, Rekrutierungskosten 8

Wenn Dr. Doom ins Spiel kommt, kannst du für jeden Doom-Charakter, den du kontrollierst, eine offene Ressource verdecken.

Immer wenn Dr. Doom angreift, darfst du eine Handlungswechselkarte aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurückbringen.

—Dr. Doom zählt bei der Bestimmung, wie viele Ressourcen du verdecken darfst, selbst auch mit.

—Du darfst jede beliebige aufgedeckte Ressource verdecken, einschließlich solcher, die du nicht kontrollierst.

—Du wählst, welche Ressource(n) verdeckt werden, wenn seine Kraft verrechnet wird.

— Du wählst, welchen Handlungswechsel du von deinem KO-Stapel zurück auf deine Hand nimmst, wenn seine Kraft verrechnet wird.

### **Fall Back!**

#### **Zurückfallen!**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Spieler diese Karte nur während des Angriffsschritts eines Gegners.

Bewege alle Charaktere, die du kontrollierst, in deine Unterstützungsreihe.

Deine Charaktere erhalten in diesem Zug solange sie verteidigen +1 ABW.

—Deine Charaktere zu bewegen macht sie nicht bereit.

—Du kannst deine Charaktere anordnen, wie du möchtest, solange sie sich alle in deiner Unterstützungsreihe befinden.

### **Flying Kick**

#### **Fliegender Tritt**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Ein Charakter deiner Wahl hat in diesem Zug Fliegen.

Solange dieser Charakter in diesem Zug angreift, erhält dieser +3 ANG.

—Du kannst Fliegender Tritt jederzeit während des Zuges spielen, der Charakter erhält aber nur +3 ANG, während er angreift.

—Der +3 ANG-Modifikator hält für den gesamten Zug an, falls also ein Charakter mit diesem Modifikator mehr als einmal angreift, wird er für jeden Angriff +3 ANG haben.

### **Focused Blast**

#### **Fokussierter Schuß**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Als zusätzliche Kosten um diese Karte zu spielen, erschöpfe einen Charakter, den du kontrollierst, mit Reichweite.

Ein Spieler deiner Wahl verliert Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters.

—Falls der Charakter nicht mehr im Spiel ist, wenn Fokussierter Schuß verrechnet wird, verliert der gewählte Spieler trotzdem Ausdauer in Höhe der Kosten des Charakters, bevor dieser das Spiel verlassen hat.

—Falls die Kosten des Charakters sich ändern, bevor Fokussierter Schuß verrechnet wird, verliert der gewählte Spieler Ausdauer in Höhe der neuen Kosten.

### **Foiled**

#### **Reingelegt**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Spieler diese Karte nur aus deiner Ressourcenreihe und nur während der Kampfphase.

Ein andauernder Handlungswechsel und diese Karte gehen KO.

—Falls das Ziel nicht mehr im Spiel ist, wenn der Effekt von Reingelegt verrechnet wird, geht Reingelegt nicht KO.

— Falls das Ziel verdeckt ist, wenn der Effekt von Reingelegt verrechnet wird, zählt es nicht länger als andauernder Handlungswechsel. Der Effekt wird negiert, und weder das Ziel noch Reingelegt gehen KO.

— Falls Reingelegt verdeckt wird oder das Spiel verlässt, bevor sein Effekt verrechnet wird, wird sich Reingelegt nicht länger in deiner Ressourcenreihe befinden, und weder das Ziel noch Reingelegt gehen KO.

## **Forge**

### **Forge**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 1

Aktiviere, wirf einen X-Men-Charakter von deiner Hand ab >>> Durchsuche dein Deck nach einer Ausrüstungskarte. Zeige die Karte vor und nimm sie auf die Hand. Mische dein Deck. Bringe Forge zurück auf die Hand ihres Besitzers.

— Du nimmst Forge auf deine Hand zurück, wenn ihre Kraft verrechnet wird. Falls du Forge durch einen Effekt bereit machst, bevor ihre Kraft verrechnet wird, kannst du ihre Kraft noch einmal benutzen, bevor sie auf die Hand ihres Besitzers zurück gebracht wird.

## **Franklin Richards**

### **Franklin Richards**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 1

Franklin Richards kommt erschöpft ins Spiel.

Immer wenn Franklin Richards angegriffen wird, lege ihn unter dein Deck.

Aktiviere >>> Karten mit dem Namen Mr. Fantastic oder Invisible Woman kosten dich in diesem Zug 1 weniger um sie zu rekrutieren.

— Franklin Richards' Kraft bewirkt, dass dich alle Karten namens Mr. Fantastic und Invisible Woman 1 weniger kosten um sie zu rekrutieren. Falls du also sowohl Mr. Fantastic und Invisible Woman rekrutierst, sparst du insgesamt 2 Ressourcenpunkte.

— Franklins Kraft ist kumulativ. Falls du ihn aktivierst, ihn durch einen Effekt bereit machst und ihn dann ein zweites Mal aktivierst, kannst du in diesem Zug Karten namens Mr. Fantastic und Invisible Woman für jeweils 2 Ressourcenpunkte weniger rekrutieren.

## **Global Domination**

### **Globale Herrschaft**

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Negiere den Effekt eines Ortes deiner Wahl.

Andauernd: Solange du einen Bruderschaft-Charakter kontrollierst werden Orte die deine Gegner kontrollieren während der Erholungsphase nicht bereit gemacht.

—Du kannst mit Globale Herrschaft nur auf einen Effekt zielen. Einen Effekt findet man nur in der Kette.

**Beispiel:** Du kannst Globale Herrschaft nicht benutzen um den kontinuierlichen Modifikator von Gefahrenraum (Danger Room) zu negieren.

### **Heroes United**

#### **Vereinigte Helden**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

—Vergleiche Gemeinsamer Feind.

### **Iceman, Bobby Drake**

#### **Iceman, Bobby Drake**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 3

Bezahle 3 Ausdauer >>> Ein angreifender Charakter deiner Wahl, der 3 oder weniger kostet, wird während der Erholungsphase nicht bereit gemacht. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

—Der Effekt der Kraft von Iceman hört nicht auf zu „wirken“, falls der gewählte Charakter während des Zuges betäubt wird.

### **Invisible Woman, Invisible Girl**

#### **Invisible Woman, Das unsichtbare Mädchen**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 1

Wenn Invisible Woman ins Spiel kommt, lege eine Unsichtbar-Marke auf sie.

Immer wenn Invisible Woman angegriffen wird, darfst du eine Unsichtbar-Marke von ihr entfernen. Falls du das tust, negiere diesen Angriffseffekt. (Der Angreifer wird nicht bereit gemacht.)

—Wenn ein Charakter aus dem Angriff entfernt wird, mache diesen Charakter nicht bereit.

—Wenn ein Angriff abgeschlossen wird und es keine Angreifer mehr gibt, findet kein ANG/ABW-Vergleich statt.

### **Invisible Woman, Sue Richards**

#### **Invisible Woman, Sue Richards**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 8

Aktiviere, Zahle 6 Ausdauer >>> Verteidigende Fantastische Vier-Charaktere, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht betäubt werden.

—Selbst wenn die Charaktere nicht betäubt werden können, wird Durchschlagschaden ganz normal angewendet.

### **Jean Grey, Marvel Girl**

#### **Jean Grey, Marvel Girl**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 4

Aktiviere >>> Eine Ressource die du kontrollierst geht KO. Lege die oberste Karte deines Decks verdeckt in deine Ressourcereihe.

—Du wählst, welche Ressource KO geht, wenn die Kraft von Jean Grey verrechnet wird.

### **Jean Grey, Phoenix Force**

#### **Jean Grey, Phoenix Force**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 8

Rekrutiere Jean Grey nur, falls du eine Karte namens Jean Grey in deinem KO-Stapel hast.

Aktiviere, Jean Grey geht KO >>> Bringe alle Charaktere im Spiel zurück auf die Hand ihrer Besitzer.

—Jean Grey wird auch die Charaktere, die du kontrollierst, auf die Hand ihrer Besitzer zurück bringen.

### **Juggernaut**

#### **Juggernaut**

Charakter, Rekrutierungskosten 7

Solange Juggernaut einen Unterstützungsreihe-Charakter angreift, ist der verteidigender Charakter nicht verstärkt und kann auch nicht verstärkt werden.

Immer wenn Juggernaut angreift, wird er in diesem Zug während der Erholungsphase nicht bereit gemacht.

—Ein Charakter, der nicht verstärkt werden kann, kann trotzdem als Ziel für Effekte gewählt werden, die versuchen ihn zu verstärken. Diese Effekte werden ihn jedoch nicht verstärken. Immer, wenn ein Modifikator sagt, dass etwas nicht geschehen kann, und ein anderer Modifikator versucht dies geschehen zu lassen, gewinnt „kann nicht“ gegen „kann“.

### **Ka-Boom!**

#### **Kabumm!**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Spiele die Karte nur von deiner Ressourcenreihe und nur während der Kampfphase.

Ein Ort deiner Wahl und diese Karte gehen KO.

—Fallst das Ziel nicht mehr im Spiel ist, wenn der Effekt von Kabumm! verrechnet wird, geht Kabumm! nicht KO.

—Falls das Ziel verdeckt ist, wenn der Effekt von Kabumm! verrechnet wird, zählt es nicht länger als Ort. Weder das Ziel noch Kabumm! gehen KO.

—Falls Kabumm! verdeckt wird oder das Spiel verlässt, bevor sein Effekt verrechnet wird, wird sich Kabumm! nicht länger in deiner Ressourcenreihe befinden, und weder das Ziel noch Kabumm gehen KO.

### **Kristoff von Doom**

#### **Kristoff Von Doom**

Charakter, Doom, Rekrutierungskosten 2

Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.

Doom-Armeecharaktere, die du kontrollierst, erhalten +1 ANG und +1 ABW.

—„Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.“ bedeutet, dass du Handlungswechsel spielen oder Kräfte benutzen kannst, die voraussetzen, dass du Dr. Doom kontrollierst. Ausgelöste Kräfte, die überprüfen, ob du Dr. Doom kontrollierst, werden ausgelöst und kontinuierliche Kräfte, die überprüfen, ob du Dr. Doom kontrollierst, werden „eingeschaltet“.

—„Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.“ bedeutet nicht, dass du einen Charakter kontrollierst. Es bedeutet auch nicht, dass du einen Doom-Charakter kontrollierst.

—Kristoff zählt nicht als Dr. Doom. Du kannst Kristoff nicht erschöpfen um für Handlungswechsel oder bezahlte Kräfte zu bezahlen, die verlangen, dass du Dr. Doom erschöpfst.

### **Longshot**

#### **Longshot**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 1

Aktiviere >>> Nenne zwei verschiedene Karten. Decke die obersten vier Karten deines Decks auf. Falls beide genannten Karten aufgedeckt wurden, nimm alle der genannten Karten auf deine Hand. Lege alle übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck.

—Du musst zwei verschiedene Karten aus dem *Vs. System* benennen.

—Falls eine oder beide der von dir benannten Karten ein Charakter ist, wählst du dafür keine Version.

**Beispiel:** Du könntest Wolverine und Cyclops benennen.

—Charaktere, die verschiedene Versionen haben, haben trotzdem denselben Namen.

**Beispiel:** Du kannst nicht Wolverine, Logan und Wolverine, Berserker Rage benennen.

### **Lost City**

#### **Verlorene Stadt**

Ort, Grenzwert 1

Falls ein Bruderschaft-Charakter den du kontrollierst, aufpowered wird, erhält dieser Charakter statt dessen +3 ANG und +3 ABW für diesen Angriff.

—Die Kraft von Lost City erzeugt einen Ersatzeffekt. Der +3 ANG und +3 ABW-Bonus wird dem Charakter anstelle aller anderen Aufpower-Boni gegeben.

### **Luke Cage**

#### **Luke Cage**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 2

Wirf eine Fantastische Vier-Charakterkarte aus deiner Hand ab >>> Luke Cage erhält in diesem Zug +2 ANG und +2 ABW. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.

—Du kannst Luke Cage weiterhin aufpowern, indem du eine Karte namens Luke Cage von deiner Hand abwirfst.

—Du kannst eine Karte namens Luke Cage von deiner Hand abwerfen um für seine Kraft zu bezahlen. Dies zählt nicht als Aufpowern von Luke Cage.

### **Mastermind**

#### **Mastermind**

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 1

Aktiviere >>> Ein Charakter deiner Wahl, der 3 oder weniger kostet und Mastermind angreift, wird in der Erholungsphase in diesem Zug nicht bereit gemacht.

—Der Effekt der Kraft von Mastermind hört nicht auf zu „wirken“, falls der gewählte Charakter während des Zuges betäubt wird.

### **Micro Sentinels**

#### **Mikro-Sentinels**

Handlungswechsel, Grenzwert 3

Lege eine Mikro-Marke auf bis zu X Charaktere deiner Wahl, die keine Mikro-Marke haben, wobei X gleich der Anzahl der Sentinel-Charaktere ist, die du kontrollierst.

Andauernd: Zu Beginn der Ziehphase geht jeder Charakter mit einer Anzahl Mikro-Marken in Höhe dessen Kosten oder höher KO. Dann lege eine Mikro-Marke auf jeden Charakter mit einer Mikro-Marke.

—Die Anzahl der Zielcharaktere wird festgeschrieben, wenn du den Effekt von Mikro-Sentinels zum ersten Mal der Kette hinzufügst. Falls sich die Anzahl der Sentinels, die du kontrollierst, ändert, bevor Mikro-Sentinels verrechnet wird, ändert das die Ziele nicht.

### **Moira MacTaggert**

#### **Moira MacTaggert**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 1

Aktiviere >>> Erhole einen betäubten X-Men-Charakter deiner Wahl. Lege Moira MacTaggert unter dein Deck. Benutze diese Kraft nur während der Erholungsphase

—Moira MacTaggert wird unter dein Deck gelegt, wenn ihr Effekt verrechnet wird. Falls du Moira MacTaggert bereit machst, bevor ihr Effekt verrechnet wird, kannst du sie noch einmal aktivieren, bevor sie unter dein Deck gelegt wird.

### **Mr. Fantastic, Stretch**

#### **Mr. Fantastic, Stretchen**

Charakter, Fantastische Vier, Rekrutierungskosten 5

Ausrüstungskarten kosten dich 1 weniger um sie zu rekrutieren.

Zahle 2 Ausdauer >>> Transferiere eine Ausrüstung deiner Wahl auf einen unausgerüsteten Fantastischen Vier-Charakter den du kontrollierst.

—Wenn du Ausrüstung transferierst, nimm sie von dem Charakter herunter, auf dem sie gerade liegt, und rüste einen neuen Charakter damit aus. Der neue Charakter muss legal in der Lage sein mit Ausrüstung ausgerüstet zu sein.

**Beispiel:** Du kannst Kraft-Kompressor (Power Compressor) nicht auf einen anderen Charakter als Dr. Doom transferieren.

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

### **Mutant Nation**

#### **Mutantennation**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

—Vergleiche Gemeinsamer Feind.

### **Mystique, Raven Darkholme**

#### **Mystique, Raven Darkholme**

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 3

Falls Mystique Durchschlagschaden an einem Gegner verursachen würde, verliert dieser Gegner statt dessen 5 Ausdauer.

—Die Kraft von Mystique ersetzt die Menge von Durchschlagschaden, den sie verursachen würde, mit 5, unabhängig davon, ob sie weniger, mehr oder genau 5 verursacht hätte.

### **Night Vision**

#### **Nachtsicht**

Handlungswechsel, Grenzwert 1

Andauernd: Jeder deiner Gegner spielt mit der obersten Karte seines Decks offen. Du darfst dir jederzeit die oberste Karte deines Decks ansehen.

—Wenn ein Spieler Karten zieht, zieht er diese einzeln nacheinander. Falls ein Spieler mit der obersten Karte seines Decks aufgedeckt spielt und er mehr als eine Karte zieht, zieht er eine und deckt die nächste Karte auf, zieht diese und deckt die nächste auf, usw.

### **Nightcrawler**

#### **Nightcrawler**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 2

Nightcrawler kann Angreifen als hätte er Fliegen und Reichweite.

Solange Nightcrawler angreift kann er nicht betäubt werden.

—Ein Charakter, der angreifen kann, als ob er Fliegen und Reichweite hätte, hat nicht wirklich Fliegen und Reichweite. Karten, die nach Fliegen und Reichweite „suchen“, werden ihn nicht „finden“.

### **Nimrod**

#### **Nimrod**

Charakter, Sentinel, Rekrutierungskosten 5

Wenn Nimrod ins Spiel kommt, lege eine Reparatur-Marke auf ihn, falls du einen anderen Sentinel-Charakter kontrollierst.

Falls Nimrod betäubt werden würde, entferne statt dessen eine Reparatur-Marke von ihm.

Falls du das tust, erschöpfe ihn und er ist nicht betäubt.

—Falls Nimrod eine Reparatur-Marke hat und betäubt werden würde, musst du eine Marke entfernen.

—Falls Nimrod keine Reparatur-Marke hat und betäubt werden würde, kannst du keine Marke entfernen, und Nimrod wird betäubt.

### **Not So Fast**

#### **Nicht so schnell**

Handlungswechsel, Grenzwert 2

Als zusätzliche Kosten um diese Karte zu spielen, wirf eine Karte aus deiner Hand ab. Negiere den Effekt eines Nicht-Andauernden Handlungswechsels deiner Wahl mit Grenzwertkosten von 1 oder weniger

— Nicht so schnell kann auf keinen Effekt zielen, der von einem andauernden Handlungswechsel erzeugt wurde.

### **Professor X, World's Most Powerful Telepath**

#### **Professor X, Der machtvollste Telepat der Welt**

Charakter, X-Men, Rekrutierungskosten 7

Rekrutiere Professor X nur falls du einen X-Men-Charakter kontrollierst.

Aktiviere >>> Erschöpfe einen Charakter deiner Wahl, der 5 oder weniger kostet. Der Beherrscher dieses Charakters verliert Ausdauer in Höhe des ANG dieses Charakters.

—Du kannst mit der Kraft von Professor X auf einen bereits erschöpften Charakter zielen. Der Beherrscher dieses Charakters wird trotzdem Ausdauer in Höhe der ANG des Charakters verlieren.

### **Robot Seeker**

#### **Suchroboter**

Charakter, Sentinel, Rekrutierungskosten 3

Wenn der Suchroboter ins Spiel kommt, nenne einen Charakter.

Immer wenn der Suchroboter einen Charakter mit diesem Namen angreift, erhält er für diesen Angriff +3 ANG.

—Du musst nicht den Namen eines Charakters wählen, der im Spiel ist.

### **Rogue, Power Absorption**

#### **Rogue, Power Absorption**

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 4

Zu Beginn der Kampfphase wähle einen Charakter. Du darfst die aktivierten Kräfte dieses Charakters nutzen als ob Rogue sie hätte.

—Falls eine der Kräfte des gewählten Charakters den Namen des Charakters benutzt, benutze Rogues Namen stattdessen.

### **Savage Land**

## **Wildes Land**

Ort, Grenzwert 1

Aktiviere >>> Ein angreifender Bruderschaft-Charakter deiner Wahl erhält für diesen Angriff +1 ANG und -1 ABW für jede Ressource die du kontrollierst.

—Falls Wildes Land den ABW eines Charakters unter 0 senkt, betrachte seinen ABW für alle Zwecke, außer um zu diesem Wert etwas zu addieren oder davon etwas zu subtrahieren, als wäre er 0.

—Ein Charakter wird nicht betäubt, wenn sein ABW 0 ist.

## **Senator Kelly**

### **Senator Kelly**

Aktiviere >>> Ein Spieler deiner Wahl verliert Ausdauer in Höhe der Anzahl Sentinel-Armeecharaktere, die du kontrollierst.

—Betäubte Sentinel-Charaktere, die du kontrollierst, werden mitgezählt, wenn dieser Ausdauerverlust berechnet.

## **Spiral**

### **Spiral**

Charakter, Rekrutierungskosten 4

Spiral kann angreifen, als hätte sie Fliegen und Reichweite.

Wenn Spiral aus dem Spiel in deinen KO-Stapel gelegt wird, dann darfst du eine andere Karte namens Spiral aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurückbringen.

—Ein Charakter, der angreifen kann, als ob er Fliegen und Reichweite hätte, hat nicht wirklich Fliegen und Reichweite. Karten, die nach Fliegen und Reichweite „suchen“, wie Feuerschutz (Cover Fire), werden ihn nicht „finden“.

## **Toad**

### **Toad**

Charakter, Bruderschaft, Rekrutierungskosten 2

Falls Toad betäubt werden würde, darfst du ihn statt dessen auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

—Falls du Toad auf deine Hand zurück nimmst, erleidest du keinen Betäubungsschaden. Falls du Toad auf deine Hand zurück nimmst, während er verteidigt, wird Durchschlagschaden ganz normal angewendet.

**Unlikely Allies**  
**Unwahrscheinliche Verbündete**  
Handlungswechsel, Grenzwert 2

—Vergleiche Gemeinsamer Feind

**Victor Von Doom II**  
**Victor Von Doom II**

Charakter, Doom, Rekrutierungskosten 5

Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.

Zu Beginn der Kampfphase wählt ein Gegner deiner Wahl eins: Victor Von Doom II erhält diesen Zug +2 ANG; oder Victor Von Doom II erhält diesen Zug +2 ABW; oder dieser Gegner verliert 5 Ausdauer.

—„Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.“ bedeutet, dass du Handlungswechsel spielen oder Kräfte benutzen kannst, die voraussetzen, dass du Dr. Doom kontrollierst. Ausgelöste Kräfte, die überprüfen, ob du Dr. Doom kontrollierst, werden ausgelöst und kontinuierliche Kräfte, die überprüfen, ob du Dr. Doom kontrollierst, werden „eingeschaltet“.

—„Es gilt, als ob du Dr. Doom kontrollierst.“ bedeutet nicht, dass du einen Charakter kontrollierst. Es bedeutet auch nicht, dass du einen Doom-Charakter kontrollierst.

**Xavier's Dream**

**Xaviers Traum**

Handlungswechsel, Grenzwert 5

Andauernd: Zu Beginn der Erholungsphase, falls keine betäubten Charaktere im Spiel sind, darfst du eine X-Men-Charakterkarte von deiner Hand abwerfen. Falls du das tust, lege eine Traum-Marke auf Xaviers Traum.

Wenn drei Traum-Marken auf Xaviers Traum liegen, gewinnst du das Spiel.

—Die Kraft von Xaviers Traum wird nur ausgelöst, falls sich keine betäubten Charaktere im Spiel befinden.

**Xavier's School for Gifted Youngsters**

**Xaviers Schule für Talentierte Jugendliche**

Ort, Grenzwert 1

Aktiviere >>> Mache einen X-Men-Charakter deiner Wahl, der 3 oder weniger kostet, bereit. Dieser Charakter kann diese Runde nicht angreifen.

—Du kannst wählen, einen Charakter bereit zu machen, der bereits bereit ist. Falls du dies tust, kann dieser Charakter in diesem Zug nicht angreifen.