

Übersicht über die Änderungen der Umfassenden Regeln

Zusammengestellt von Mitchell Waldbauer, editiert von Kate Sullivan.

Dies ist eine Zusammenfassung der jüngsten Änderungen der Regeln vom Mai 2005. Dies umfasst Aktualisierungen der Regeln für *Green Lantern*, Verbesserungen und Klarstellungen für existierende Regeln sowie Errata. Diese Übersicht enthält keine Korrekturen von typographischen Fehlern oder kleinere Änderungen von Wortlauten, die die Funktionalität der Regeln oder Karten nicht verändern.

Mit der Veröffentlichung von *Green Lantern* haben wir Templatprobleme behoben, die dazu führten, dass Karten schwer verständlich waren. Am Ende des Dokuments befindet sich eine Liste der Änderungen.

Die folgenden Regeln wurden hinzugefügt oder geändert, um das Hinzufügen der Qualität Willenskraft wiederzuspiegeln:

104.2 Werte zu kombinieren oder Gesamtsummen aus ihnen zu bilden verändert keinen der einzelnen, betroffenen Werte. Falls also der ANG eines Team-Angreifers kleiner als 0 ist, wird er für den Zweck des Kombinierens seines ANG mit den ANG von anderen Team-Angreifern als 0 behandelt. Falls die Willenskraft eines Charakters kleiner als 0 ist, wird sie für den Zweck des Kombinierens seiner Willenskraft mit der Willenskraft anderer Charaktere als 0 behandelt.

*210.1 Jede Charakterkarte im Vs. **System** hat einen ANG-, ABW- und Willenskraftwert.*

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort „Willenskraft“, dem eine Zahl folgt, hat einen aufgedruckten Willenskraftwert in Höhe dieser Zahl. Charaktere ohne dieses Schlüsselwort haben Willenskraft 0.

210.3a Sowie ein Charakter betäubt wird, wird seine Willenskraft 0. Betäubte Charaktere können weder Willenskraft erhalten noch verlieren.

210.3b Der Willenskraftwert eines direkten Verteidigers ist 0.

701.12e Sowie ein Charakter betäubt wird, wird seine Willenskraft 0. Betäubte Charaktere können weder Willenskraft erhalten noch verlieren.

Die folgende Regel wurde geändert, um die Team-Zugehörigkeit aus der Liste der Qualitäten zu entfernen:

513.2i Die Qualitäten von Objekten und Karten sind die folgenden: Name, Kosten, Typ und Kräfte. Charaktere und Charakterkarten können außerdem zusätzlich die folgenden Qualitäten haben: Version, ANG, ABW, geschützt, Verstärkung, Fliegen, Reichweite, ungeschützt und Willenskraftwert.

Die folgenden Regeln wurden hinzugefügt oder geändert, um das Hinzufügen des Schlüsselworts „Verborgen—Optional“ wiederzuspiegeln:

212.5e Eine Karte wird als Teil davon, in die Im-Spiel-Zone gelegt zu werden, zum Objekt. Dies ist als das „Ins-Spiel-kommen“-Ereignis bekannt. Alle Charaktere, außer verborgenen Charakteren, kommen in einem sichtbaren Bereich ins Spiel. Verborgene Charaktere kommen in einem versteckten Bereich ins Spiel. Alle Ausrüstungen kommen an einen Charakter in einem sichtbaren Bereich angelegt ins Spiel. Ein Spieler legt eine Karte durch eine Serie aus Schritten ins Spiel. Als Erstes trifft der Spieler alle Entscheidungen, die noch nicht getroffen wurden (wie zum Beispiel „Wird dies im sichtbaren oder im versteckten Bereich ins Spiel kommen?“ für Charaktere mit Verborgen—Optional oder „Woran wird dies angelegt werden?“ für Ausrüstungen, die direkt in Spiel kommen statt rekrutiert zu werden). Als Zweites wird die Karte physisch ins Spiel gelegt, wobei jegliche „mit Marken“- oder „erschöpft“-Modifizierungen abgearbeitet werden und sie zum Objekt wird. Als Drittes werden kontinuierliche Modifizierungen angewendet. Als Letztes findet eine Überprüfung statt, ob irgendwelche ausgelösten Kräfte ausgelöst wurden (einschließlich aller von dem Objekt selbst). All dies geschieht in dieser Reihenfolge, verbraucht aber keine „Spielzeit“, was bedeutet, dass niemand Priorität erhält, während die Schritte abgearbeitet werden. Einige Teile dieses Prozesses können später stattfindende Teile beeinflussen.

„Verborgen—Optional“ ist eine Charakteristik und ein Schlüsselwort, das eine Charakterkarte haben kann. Ein Spieler, der eine Charakterkarte mit Verborgen—Optional kontrolliert, wählt, ob der Charakter im versteckten oder im sichtbaren Bereich ins Spiel kommt. Der Spieler muss eine Wahl treffen, da es keine Standardwahl gibt. Dies betrifft alle Möglichkeiten, die Karte aus einer anderen Zone ins Spiel zu bringen, nicht nur das Verrechnen eines Rekrutierungseffekts. Es gilt nicht während des Bewegens einer Karte, die bereits im Spiel ist.

Die Regeln beschreiben jetzt, wie man bestimmt, wie viele Modifizierungen ein Effekt erzeugt, und wie man eine neue Kraft von der vorherigen unterscheidet.

209.1 Die Kartentextbox ist das, worin der Kartentext gedruckt steht. Kartentext beinhaltet Käfte, Schlüsselwörter und einige Charakteristiken, wie einzigartig und andauernd. Ein Absatzumbruch im Text deutet auf eine neue Kraft und eine neue Modifizierung hin; einige Kräfte, die nur jeweils durch ein Schlüsselwort dargestellt sind, können aber gemeinsam in einer Gruppe dargestellt sein, um Platz zu sparen. (Siehe Regeln 500.4 und 511.1a.)

500.4 Absatzumbrüche im Text eines Objekts oder einer Karte kennzeichnen eine neue Kraft, einige Kräfte, die jeweils durch ein Schlüsselwort repräsentiert werden, können jedoch gemeinsam gruppiert sein, um Platz zu sparen.

503.2 Jede kontinuierliche Kraft erzeugt eine separate Modifizierung.

511.1a Absatzumbrüche im Text eines Effekts kennzeichnen eine neue Modifizierung, die das Verrechnen des Effekts erzeugen wird.

Beispiel: Auf *Macht der Gedanken* steht „Bringe einen Charakter, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück. Für diesen Zug erhält ein *X-Statix*-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, +3 ANG und hat *Fliegen* und *Reichweite*.“ Der Effekt dieses Handlungswechsels erzeugt zwei Modifizierungen, sowie er verrechnet wird. Die erste ist von der zweiten durch einen Absatz getrennt, der auf eine neue Modifizierung hinweist.

Falls das Spiel nach Information über ein Ereignis sucht, das bewirkte, dass eine Charakterkarte die Zone wechselte, und die Zugehörigkeit(en) dieser Charakterkarte wissen muss, wird das Spiel die Charakterkarte mit den Zugehörigkeit(en) sehen, die sie in der Zone hatte, aus der sie kam.

212.1c Falls das Spiel nach Information über ein Ereignis sucht, das bewirkte, dass eine Charakterkarte die Zone wechselte, und die Zugehörigkeit(en) dieser Charakterkarte wissen muss, wird das Spiel die Charakterkarte mit den Zugehörigkeit(en) sehen, die sie in der Zone hatte, aus der sie kam.

Beispiel: Auf *Goblin Glider* steht „Goblin Glider zu rekrutieren kostet 1 weniger für jeden *Finsteres Syndikat*-Charakter, den du in diesem Zug rekrutiert hast.“ Auf *Marvel Team-Up* steht „Charaktere, die du kontrollierst, sowie Karten auf deiner Hand, in deinem Deck und auf deinem KO-Stapel, die eine der gewählten Zugehörigkeiten haben, haben beide Zugehörigkeiten.“ Ein Spieler hat ein *Marvel Team-Up* im Spiel und hat *Crime Lords* und *Finsteres Syndikat* gewählt. Dieser Spieler rekrutiert einen *Crime Lords*-Charakter. Weil *Marvel Team-Up* in der Handzone gilt, hat die *Crime Lords*-Karte sowohl die *Crime Lords*- als auch die *Finsteres Syndikat*-Zugehörigkeit, als sie gespielt wurde. *Goblin Glider* zu rekrutieren kostet diesen Spieler 1 weniger.

Falls ein Spieler sein Deck durchsucht, wird dieser Spieler anschließend sein Deck mischen.

212.2d Falls eine Modifizierung einen Spieler beauftragt, sein Deck zu durchsuchen, wird dieser Spieler sein Deck mischen, nachdem er das Suchen und möglicherweise das Erhalten von Karten daraus beendet hat.

Der Standardzustand für Karten in der Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ist aufgedeckt zu sein.

212.7b Die Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ist öffentliche Information. Karten in dieser Zone sind aufgedeckt, solange die Modifizierung, die diese Karten in diese Zone gelegt hat, nichts anderes besagt.

Abschnitt 214.2 wurde erweitert, um zwei weitere Aktionen zu beinhalten, die das nacheinander passen nicht unterbrechen.

214.2f Illegale Aktionen, die „zurückgedreht“ werden, wie das inkorrekte Aufdecken eines Ortes oder das inkorrekte Spielen einer Kraft, werden behandelt, als ob sie nicht durchgeführt worden wären und unterbrechen das „nacheinander passen“ nicht.

214.2g Eine verdeckte Ressource vorzeigen unterbricht „nacheinander passen“ nicht. Eine Aktion durchzuführen, solange die Ressource vorgezeigt ist, wie das Benutzen einer Kraft der Ressource, tut dies aber.

Die Regeln beschreiben jetzt, wie man bestimmt, was Teil der Bedingungen für ein Ziel eines Effekts ist.

504.3 Einige Effekte haben ein oder mehrere Ziele; andere nicht. Jeder gezielte Effekt wird in seinem Text Anforderungen an das Ziel enthalten, die beliebig komplex sein können, wie z.B. „Charakter deiner Wahl“, „Ort deiner Wahl, den du kontrollierst“, „verdeckte Ressource deiner Wahl, die in diesem Zug aufgedeckt wurde“, „Teen-Titanen-Charakter deiner Wahl mit Kosten kleiner als 4 und ohne Schlüsselwortkraft, der mit einer Ausrüstung mit ‚der‘ in ihrem Namen ausgerüstet ist“ und so weiter. Diese Anforderungen werden ein Substantiv oder ein substantivischer Ausdruck nach den Worten „deiner Wahl“ sein und können Dinge beinhalten, die keine Charakteristiken, Qualitäten, Typen oder Schlüsselwörter sind. Es gibt keine „Liste aller möglichen Anforderungen an ein Ziel“, auf die Effekte beschränkt sind. Für einen Rekrutierungseffekt, der eine Ausrüstung rekrutiert, ist ein legales Ziel eins, an das die Ausrüstung angelegt werden könnte. (Siehe Abschnitt 302.)

Falls ein Effekt modal ist, wählt der Spieler, der beauftragt wurde, den Modus auszuwählen – normalerweise der Spieler, der den Effekt angesagt hat – nun die Ziele für den Modus bzw. die Modi, die gewählt wurden.

505.1c Falls der Effekt Ziele hat, wählt der Spieler diese Ziele zu dieser Zeit. Falls der Effekt modal ist, wählt der Spieler nur Ziel für den Modus oder die Modi, die ausgewählt wurden. Die gewählten Ziele müssen legal sein. Falls der Effekt eine variable Anzahl von Zielen hat, muss der Spieler erst bestimmen, wie viele Ziele es geben wird, und dann diese Ziele selbst wählen. Ein Spieler muss genug legal Ziele für den Effekt haben und kann dasselbe Objekt nicht für zwei Ziele eines Effekts wählen. Der Spieler muss dann entscheiden, wie jedes Ziel betroffen wird, falls es eine solche Wahl zwischen den Zielen zu treffen gibt.

Gesamtkosten können nicht kleiner als null sein.

505.1d Der Spieler bestimmt die Gesamtkosten für den Effekt, indem er zuerst alle alternativen Kosten ersetzt, falls solche benutzt werden, dann alle zusätzlichen Kosten hinzufügt und dann alle Kostensenkungen abzieht. Kostenerhöhungen oder -senkungen sind kumulativ. Gesamtkosten können nicht kleiner als null sein. Der Spieler zahlt dann in beliebiger Reihenfolge alle Kosten.

Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Aktion durchzuführen, trifft der Spieler jede Wahl für diese Aktion, die noch nicht getroffen wurde.

508.2b Als Teil des Verrechnens eines Effekts muss ein Spieler den gesamten Text des Effekts in der angegebenen Reihenfolge ausführen. Einige Effekte können spätere Sätze haben, die vorherige modifizieren. Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Aktion auszuführen, trifft dieser Spieler alle Entscheidungen für diesen Effekt, die noch nicht getroffen wurden.

Beispiel: Auf Puppet Master steht „Ein Spieler deiner Wahl erschöpft einen Charakter, den er kontrolliert.“ Die Wahl, welcher Charakter erschöpft wird, wird vom gewählten Spieler bei der Verrechnung getroffen. Der gewählte Spieler trifft die Wahl, weil dieser Spieler von dem Effekt angewiesen wird, etwas zu tun.

Falls ein Teil eines Effekts nicht ausgeführt werden kann, tun die Spieler nur so viel davon, wie getan werden kann.

508.2c Spieler verrechnen Effekte, indem sie den Text des Effekts ausführen, und müssen versuchen, so viel des Effekts wie möglich zu verrechnen. Falls einige der Ziele nicht legal sind, wenn die Verrechnung eines Effekts beginnt, wird der Effekt diese Ziele nicht betreffen bzw. diese Ziele keine Aktionen durchführen lassen. Falls etwas von dem Effekt unmöglich ausführbar ist, wird nur so viel ausgeführt, wie möglich ist.

Die Quelle einer Modifizierung von einer kontinuierlichen Kraft ist das Objekt, das die Modifizierung erzeugt.

511.3 Die Quelle einer Modifizierung ist das Objekt (oder die Karte), das den Effekt erzeugt hat, der die Modifizierung erzeugt. Die Quelle einer Modifizierung von einer kontinuierlichen Kraft ist das Objekt, das die Modifizierung erzeugt. Die Quelle einer Modifizierung, die von einer anderen Modifizierung erzeugt wird, ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Modifizierung.

Einige Modifizierungen weisen Spieler an, Dinge zu tun, und fragen dann, ob der Spieler sie getan hat. Der Spieler muss so viel von der Aktion ausführen, wie er kann. Falls die Aktion vollständig ausgeführt wurde, befolge die „falls du dies tust“-Anweisung.

511.6 Einige Modifizierungen weisen Spieler an, eine Aktion oder eine Serie von Aktionen auszuführen, gefolgt von weiterem Text, der mit „Falls du dies tust“ beginnt. Letzteres überprüft, ob die Aktion oder die Aktionen wirklich ausgeführt wurden. Falls nicht, wird unabhängig davon, ob dies aus freier Entscheidung oder wegen der Unfähigkeit, dies zu tun, dieser weitere Text nicht befolgt. Falls eine oder mehrere der Aktionen durch etwas anderes ersetzt wurden, wird überprüft, ob dieses andere ausgeführt wurde.

Beispiel: Auf Smaragd-Stadt (Emerald City) steht „Wirf am Beginn der Erholungsphase drei Karten ab. Falls du dies tust, erholt sich jeder betäubte Green Lantern-Charakter, den du kontrollierst. Lasse andernfalls jeden

betäubten Charakter KO gehen, den du kontrollierst. “ Dieses Abwerfen ist nicht optional; der Spieler muss drei Karten abwerfen, falls er sie hat, und muss alle Karten abwerfen, die er hat, falls er nicht so viele hat. Falls dieser Spieler nicht drei Karten in seiner Hand hat, sieht die „Falls du dies tust“-Klausel, dass er nicht drei Karten abgeworfen hat, und dieser Spieler wird keine Charaktere sich erholen lassen können; dieser Spieler muss den „Anderfalls“-Text befolgen und jeden seiner betäubten Charaktere KO gehen lassen.

Die Regeln beschreiben jetzt, wie man gleichzeitig mehr als eine Ressource ersetzt.

512.5a Einige dieser Modifizierungen weisen einen Spieler an, gleichzeitig mehr als eine Ressource zu ersetzen. Alle der Ressourcen werden gewählt und gehen dann KO. Dann legt dieser Spieler für jede Ressource, die er KO gehen lassen hat, die oberste Karte seines Decks verdeckt in seine Ressourcenreihe an die Stelle, an der die Ressource lag, die er KO gehen lassen hat. Dieser Spieler kann sich jede Karte ansehen, wenn sie in seiner Ressourcenreihe ist. (Siehe Regel 212.5g.)

Die Regeln weisen jetzt darauf hin, dass das Ändern des Ziels eines Effekts verlangt, dass es auf ein legales Ziel geändert wird oder falls dies nicht möglich ist, das alte Ziel beibehalten wird.

512.7 Einige einmalige Modifizierungen weisen einen Spieler an, das Ziel eines Effekts zu ändern, der sich derzeit in der Kette befindet. Der Spieler muss ein neues legales Ziel wählen, wenn dies möglich ist. Falls es keine anderen legalen Ziele auszuwählen gibt, ändert sich das Ziel nicht, unabhängig davon, ob das derzeitige Ziel legal ist oder nicht. Falls es mindestens ein anderes legales Ziel gibt, muss der Spieler das Ziel ändern.

Modifizierungen, die Spieler anweisen, eine Wahl zu treffen, wie Marvel Team-Up, vergessen diese Wahlen, falls das Objekt das Spiel verlässt.

513.1a Einige Modifizierungen weisen einen Spieler an, eine Wahl zu treffen. Diese Modifizierungen sind kontinuierlich und ihnen ist keine Dauer zugeordnet, da es möglich ist, dass man sich die Wahl für einen beliebigen späteren Zeitpunkt merken muss. Handlungswechsel oder Orte, die Spieler anweisen, eine Wahl zu treffen, werden diese Wahl „vergessen“, falls sie verdeckt werden. (Siehe Regel 701.11c.) Die Wahlen eines Objekts werden auch „vergessen“, falls das Objekt das Spiel verlässt. (Siehe Regel 212.1b.)

Einige Regeln über Abhängigkeiten wurden klarer gestaltet. Modifizierungen hängen niemals von Ersatzmodifizierungen ab. Einmalige Modifizierungen und Modifizierungen vom Verrechnen von Effekten, die Qualitäten beeinflussen, sind immer unabhängige Modifizierungen.

514.2 Eine kontinuierliche Modifizierung wird als abhängig von einer zweiten Modifizierung bezeichnet, falls die Anwesenheit der zweiten ändert, auf welche

Objekte die erste angewendet werden würde oder wie sie auf diese Objekte angewendet werden würde. Es spielt keine Rolle, welche Objekte derzeit im Spiel sind, sondern erfordert nur die Möglichkeit, dass die Abhängigkeit bestehen kann, damit die erste als von der zweiten abhängig betrachtet wird. Modifizierungen hängen niemals von Ersatzmodifizierungen ab.

514.3 Modifizierungen, die nicht von anderen Modifizierungen abhängen, werden unabhängige Modifizierungen genannt. Einmalige Modifizierungen und Modifizierungen vom Verrechnen von Effekten, die Qualitäten beeinflussen, sind immer unabhängige Modifizierungen.

Die Chronologie einer Karte in einer anderen Zone als der Im-Spiel-Zone ist jetzt festgelegt.

515.6 Die Chronologie einer Karte in einer anderen Zone als der Im-Spiel-Zone ist die Zeit, zu der die Karte in diese Zone gekommen ist. Falls die Karte während des ganzen Spiels in dieser Zone war, ist ihre Chronologie der Spielbeginn.

Die Regeln für das Verrechnen von Schleifen wurden überarbeitet.

704.1 Manchmal können Spieler einen Spielzustand erreichen, in dem eine bestimmte Reihe Aktionen unendlich oft wiederholt werden könnte. Dieser Abschnitt beschäftigt sich damit, aus solchen „Schleifen“ wieder herauszukommen.

704.1a Falls ein Spielzustand auftritt, so dass eine Schleife mit wiederholten Aktionen existiert, von denen eine oder mehrere optional sind, muss als Erstes die Schleife demonstriert werden. Dann muss der Spieler, der die erste Aktion in dieser Schleife ausgeführt hat, eine Anzahl wählen, wie oft er diese Schleife ausführen möchte. Beginnend mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn kann dann jeder Spieler, der eine Aktion in dieser Schleife ausgeführt hat, eine kleinere Anzahl wählen. Die kleinste gewählte Zahl ist die Zahl, wie oft diese Schleife wiederholt wird. Der Spieler, der die kleinste Zahl gewählt hat, erhält nach dem Beenden der Schleifen Priorität. Die nächste Aktion, die ausgeführt wird, kann nicht die Aktion sein, die die Schleife fortsetzen würde.

704.1b Ein Spieler kann die Schleife nach einer beliebigen Anzahl Durchläufen oder mitten in einem Durchlauf mit einer Aktion unterbrechen, die verhindern würde, dass die Schleife in der demonstrierten Form fortgesetzt werden kann. Falls dies passiert, unterbricht das diese Schleife an diesem Punkt, ohne dass sie die gesamte gewählte Anzahl Durchläufe wiederholt wird und das Spiel wird an dieser Stelle fortgesetzt.

Das Schlüsselwort Boost gibt einer Karte [Text] nur bis zum Ende des Zuges. Danach gibt es den Text nicht mehr.

707.2 „Boost“ ist ein Schlüsselwort, das eine kontinuierliche Kraft repräsentiert, die in allen Zonen funktioniert, aus denen die Karte gespielt werden kann, auf der es steht. Der Ausdruck „Boost [Kosten]: [Text]“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten um

diese Karte zu spielen, kannst du [Kosten] bezahlen. Falls du bezahlst, erhält diese Karte für diesen Zug [Text].“ Falls du nicht bezahlt hast, erhält die Karte [Text] nicht. Alle Boostkosten werden in Ressourcenpunkten ausgedrückt, solange nichts anderes angegeben ist.

Das Schlüsselwort Loyalität gilt für Karten, die aus einer beliebigen Zone rekrutiert werden.

707.3 „Loyalität“ ist ein Schlüsselwort, das eine kontinuierliche Kraft repräsentiert, die in allen Zonen funktioniert, aus denen eine Karte rekrutiert werden kann. Das Schlüsselwort „Loyalität“ bedeutet „Rekrutiere diese Karte nur, falls du einen Charakter kontrollierst, der mit dieser Karte mindestens eine Team-Zugehörigkeit gemeinsam hat.“

Die folgenden Definitionen wurden dem Glossar hinzugefügt:

Armee

„Armee“ ist sowohl eine Version als auch ein Schlüsselwort mit einer speziellen Bedeutung. Charaktere mit der Version Armee werden nicht durch die „vier pro Deck“-Regel beschränkt. (Siehe Regel 101.2b.)

Charaktere mit der Version „Armee“ haben nicht die Charakteristik einzigartig. Regeln für das Verrechnen von Rekrutierungseffekten, die die Einzigartigkeit überprüfen (siehe Regeln 508.3b und 705.1), gelten nicht für das Verrechnen von Armee-Rekrutierungseffekten.

Konstrukt

Einige Karten haben die Version „Konstrukt“ und werden als Konstrukte bezeichnet. Konstrukte haben keine speziellen zugehörigen Regeln.

Willenskraft

Jeder Charakter im Vs. System hat einen Willenskraftwert. Charaktere mit dem Schlüsselwort „Willenskraft“, dem eine Zahl folgt, haben einen aufgedruckten Willenskraftwert in Höhe dieser Zahl. Charaktere ohne das Schlüsselwort haben Willenskraft 0. Sowie ein Charakter betäubt wird, wird seine Willenskraft 0. Betäubte Charaktere können keine Willenskraft erhalten oder verlieren. Der Willenskraftwert eines direkten Verteidigers ist 0.

Mit der Veröffentlichung von *Green Lantern* haben wir Templatprobleme behoben, die Karten schwer verständlich machten. Für jedes Templat ist hier eine Karte aufgeführt um zu zeigen, wie sich die Karten verändert haben.

Der Text von Mimic wurde geändert, um die Verwirrung bei der Bestimmung, ob er Fliegen und Reichweite hat, zu verringern, wenn mehrere Kopien von ihm im Spiel sind.

Mimic, Calvin Rankin

Alter Text:

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.)

Neuer Text:

Solange ein anderer Charakter Fliegen hat, der nicht Mimic heißt, hat Mimic Fliegen.

Solange ein anderer Charakter Reichweite hat, der nicht Mimic heißt, 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.)

Der Text von Ra's al Ghul wurde geändert, um Verwirrung zu vermeiden. Der Ausdruck „haben keine Team-Zugehörigkeiten“ hätte auch als „können keine Team-Zugehörigkeiten erhalten“ verstanden werden können.

Ra's al Ghul, Der Kopf des Dämonen ***Ra's al Ghul, The Demon's Head***

Alter Text:

Loyalität.

Deine Orte sind nicht einzigartig.

Charaktere ohne die Liga der Assassinen-Team-Zugehörigkeit haben keine Team-Zugehörigkeit und können keine bezahlten Kräfte benutzen.

Neuer Text:

Loyalität.

Deine Orte sind nicht einzigartig.

Charaktere ohne die Liga der Assassinen-Team-Zugehörigkeit verlieren alle Team-Zugehörigkeiten und können keine bezahlten Kräfte benutzen.

Der Text von Suche und Zerstöre wurde geändert, um klarzustellen, dass der Name des Charakters, nach dem es in der Hand sucht, derselbe ist, wie der Charakter, der für das Betäuben als Ziel gewählt wurde.

Suche und Zerstöre ***Search and Destroy***

Alter Text:

Als zusätzliche Kosten um diese Karte zu spielen, betäube einen bereiten Armee-Sentinel-Charakter, den du kontrollierst.

Betäube einen Charakter deiner Wahl, der 3 oder weniger kostet. Der Beherrscher dieses Charakters deckt seine Hand auf und wirft alle Charakterkarten mit dem selben Namen ab.

Neuer Text:

Als zusätzliche Kosten um diese Karte zu spielen, betäube einen bereiten Sentinel-Armeecharakter, den du kontrollierst.

Betäube einen Charakter deiner Wahl, der 3 oder weniger kostet. Der Beherrscher dieses Charakters deckt seine Hand auf und wirft alle Charakterkarten ab, die einen Namen mit diesem Charakter gemeinsam haben.

Der Text von Super-Skrull wurde geändert um klarzustellen, dass, wenn er im Team angegriffen wird, du bis zu eine Karte für jeden Angreifer abwerfen kannst.

Super-Skrull, Entwickelter Super-Soldat
Super Skrull, Engineered Super-Soldier

Alter Text:

Wenn Super-Skrull angreift oder angegriffen wird, darfst du eine Karte aus deiner Hand abwerfen. Falls du das tust, erhält Super-Skrull für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW, mache alle Frontreihe-Armee-Skrull-Charaktere, die du kontrollierst, bereit und jeder deiner Gegner verliert 3 Ausdauer.

Neuer Text:

Immer wenn Super-Skrull angreift, kannst du eine Karte von deiner Hand abwerfen. Falls du dies tust, erhält Super-Skrull für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW, mache alle Skrull-Frontreihen-Armeecharaktere bereit, die du kontrollierst, und jeder deiner Gegner verliert 3 Ausdauer.

Immer wenn Super-Skrull zum Verteidiger wird, kannst du bis zu X Karten abwerfen, wobei X der Anzahl der Angreifer entspricht. Für jede Karte, die du abgeworfen hast, erhält Super-Skrull für diesen Angriff +3 ANG und +3 ABW und jeder deiner Gegner verliert 3 Ausdauer. Falls du abgeworfen hast, mache alle Skrull-Frontreihen-Armeecharaktere bereit, die du kontrollierst.