

# Green Lantern – Häufig gestellte Fragen

Zusammengestellt von Paul Ross, Dave DeLaney, Chad Daniel und Mitchell Waldbauer.  
Übersetzt von Niels Stephan und Philip Schulz.

## ALLGEMEINE MECHANIKEN

### 1. Willenskraft

Die Erweiterung *Green Lantern* führt Willenskraft eine, eine numerische Qualität, die alle Charakterkarten haben. Wenn eine Karte das neue Schlüsselwort Willenskraft hat, ist die Zahl nach dem Schlüsselwort die Willenskraft dieser Karte. Charakterkarten ohne das Schlüsselwort Willenskraft haben als Standard Willenskraft 0. Wie auch ANG und ABW kann Willenskraft vergrößert, verkleinert, usw. werden.

*Beispiel:* Auf Grayven steht „Willenskraft 3“. Auf Gelbe Verunreinigung steht „Ein Charakter deiner Wahl erhält für diesen Zug -2 Willenskraft.“ Wenn Grayven Ziel von Gelbe Verunreinigung wird, wird seine Willenskraft für diesen Zug auf 1 verringert werden.

Ein betäubter Charakter hat aber immer Willenskraft 0.

*Beispiel:* Später im selben Zug wird Grayven betäubt. Solange Grayven betäubt ist, hat er Willenskraft 0. Auf Korugar steht „Ein Emerald Enemies-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Zug +3 Willenskraft.“ Grayven hat die Emerald Enemies-Zugehörigkeit. Falls er Ziel von Korugar wird, während er betäubt ist, wird seine Willenskraft 0 bleiben, solange er betäubt bleibt. Falls er sich später in diesem Zug erholt, wird sich seine Willenskraft für diesen Zug auf 4 erhöhen ( $3 - 2 + 3$ ).

#### 1.1 [Charakter] erhält +X ANG, solange er angreift, wobei X seiner Willenskraft entspricht

Fünf Karten (Arisia; Boodikka; Ch'p; Guy Gardner, Starker Arm des Corps; Power Ring) haben diese oder eine ähnliche kontinuierliche Kraft. Die Modifizierung, die von einer solchen Kraft erzeugt wird, berechnet den ANG-Bonus kontinuierlich, solange [Charakter] angreift.

*Beispiel:* Boodikka hat 10 ANG und auf ihr steht „Willenskraft 3. Boodikka erhält +X ANG, solange sie angreift, wobei X ihrer Willenskraft entspricht.“ Boodikkas ANG erhöht sich auf 13, solange sie die Charakteristik Angreifer hat. Falls Gelbe Verunreinigung auf sie zielt („-2 Willenskraft für diesen Zug“), wird ihr ANG sich auf 11 verringern, solange sie angreift.

#### 1.2 Ein Angreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +X ANG, wobei X seiner Willenskraft entspricht

Zwei Karten (Oa, Aufwärtshaken) erzeugen diesen Effekt. Der ANG-Bonus wird nur einmal berechnet, bei der Verrechnung eines solchen Effekts.

*Beispiel:* Alan Scott hat 13 ANG und auf ihm steht „Willenskraft 9“. Auf Aufwärtshaken steht „Ein Angreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +X ANG, wobei X seiner Willenskraft entspricht.“ Während Allan angreift, wird er zum Ziel von

*Aufwärtshaken, was seinen ANG auf 22 erhöht. Falls er Ziel von Gelbe Verunreinigung wird („-2 Willenskraft für diesen Zug“), nachdem der Effekt von Aufwärtshaken verrechnet wurde, wird sich sein ANG nicht ändern.*

### **1.3 Erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere, die du kontrollierst, mit Gesamt-Willenskraft X oder größer**

Mehrere Karten haben diesen oder einen ähnlichen Text, wobei X eine Zahl ist. Du kannst eine beliebige Anzahl Charaktere erschöpfen, die du kontrollierst (einschließlich Charaktere mit Willenskraft 0 oder niedriger), solange die Summe ihrer Willenskraft X oder größer ist. Negative Willenskraft wird für den Zweck der Gesamtsummenbildung als 0 betrachtet.

***Beispiel:** Auf Katma Tui steht „Erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere, die du kontrollierst, mit Gesamt-Willenskraft 5 oder größer >>> Du erhältst 5 Ausdauer.“ Um ihre Kraft zu benutzen, könntest du zum Beispiel zwei Charaktere erschöpfen, wobei jeder Willenskraft 3 hat, und eine beliebige Anzahl anderer Charaktere, die du kontrollierst.*

## **2. Konstrukt-Karten**

Eine Konstrukt-Karte ist eine Karte mit der Version „Konstrukt“. Zwei Karten (Kyle Rayner, Letzte Green Lantern; Tomar Re) erlauben dir, dein Deck nach einer Konstrukt-Karte zu durchsuchen. Die Erweiterung *Green Lantern* führt Versionen für Nichtcharakter-Karten ein. Zusätzlich zu Konstrukt-Charakterkarten enthält sie Konstrukt-Ausrüstungskarten und Konstrukt-Handlungswechselkarten.

***Beispiel:** Auf Kyle Rayner, Letzte Green Lantern steht „Wenn Kyle Rayner ins Spiel kommt, kannst du dein Deck nach einer Konstrukt-Karte durchsuchen, sie vorzeigen und auf deine Hand nehmen.“*

### **2.1 Konstrukt-Handlungswechsel**

Drei Charaktere (Brik, Jade, John Stewart) haben Kräfte, die ausgelöst werden, immer wenn du einen Konstrukt-Handlungswechsel spielst.

***Beispiel:** Auf Jade steht „Immer wenn du einen Konstrukt-Handlungswechsel spielst, erhältst du 2 Ausdauer.“*

### **2.2 Konstrukt-Charaktere**

Jede der drei Konstrukt-Charakterkarten (Lichtbrigade, Mausefalle, Weltraumbären) hat den Text „Lasse [diese Karte] am Beginn der Erholungsphase KO gehen.“ in ihrer bezahlten Kraft.

***Beispiel:** Auf Lichtbrigade steht „Zeige Lichtbrigade vor, erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere, die du kontrollierst, mit Gesamt-Willenskraft 8 oder größer >>> Lege Lichtbrigade in deine Frontreihe. Lasse Lichtbrigade am Beginn der Erholungsphase KO gehen. Benutze diese Kraft nur während der Kampfphase und nur, falls Lichtbrigade auf deiner Hand ist.“ Falls ein solcher Charakter durch seine bezahlte Kraft ins Spiel gelegt wird, wird er am Beginn der Erholungsphase KO gehen, selbst*

wenn er betäubt ist (weil eine kontinuierliche Modifizierung von einem Effekt unabhängig von ihrer Quelle existiert).

## 2.3 Konstrukt-Ausrüstungen

Die drei Konstrukt-Ausrüstungskarten (Handschuh des Fängers, Hackklotz, Lichtrüstung) an einen Charakter mit Willenskraft 1 oder größer angelegt zu rekrutieren kostet jeweils 1 weniger.

***Beispiel:** Auf Handschuh des Fängers steht „Handschuh des Fängers an einen Charakter mit Willenskraft 1 oder größer angelegt zu rekrutieren kostet 1 weniger.“ Kosten werden bezahlt, wenn ein Effekt gespielt wird, daher wird die Willenskraft des Ziels nur während des Ansagens überprüft. Die Willenskraft des Ziels unter 1 zu reduzieren, nachdem der Rekrutierungseffekt gespielt wurde, wird die Kosten nicht ändern.*

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

Vierzehn Charakterkarten haben das neue Schlüsselwort optional, das dem Schlüsselwort verborgen folgt. Du wählst, ob solche Charaktere in deinem versteckten Bereich oder deinem sichtbaren Bereich ins Spiel kommen. Wenn sie einmal im Spiel sind, kannst du solche Charaktere nicht in einen anderen Bereich bewegen, es sei denn, eine Karte besagt etwas anderes.

***Beispiel:** Scarab hat 3 ANG/2 ABW und auf ihm steht „Verborgen—Optional. Scarab erhält -3 ANG und +3 ABW, solange er sichtbar ist.“ Du kannst ihn in deinem versteckten Bereich ins Spiel kommen lassen. Wenn du wählst, ihn in deinem sichtbaren Bereich ins Spiel kommen zu lassen, hat er 0 ANG/5 ABW, solange er sichtbar bleibt. Nachdem er in einem der beiden Bereiche ins Spiel gekommen ist, kannst du ihn nicht in einen anderen Bereich bewegen, es sei denn, eine Karte besagt etwas anderes.*

## 4. Einen Charakter bewegen

Solange eine Karte nichts anderes besagt, gilt Folgendes, wenn du einen Charakter bewegst:

- Du kannst ihn an die gleiche Position bewegen.
- Du kannst ihn an eine beliebige, freie Position innerhalb seines derzeitigen Bereichs bewegen.
- Du kannst ihn nicht in einen anderen Bereich bewegen.

### 4.1 Einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert, in deine Front- oder Unterstützungsreihe bewegen

Zwei Karten (In den Händen von Qward, Jericho) erlauben dir, einen Charakter, den ein Gegner kontrolliert, in deine Front- oder Unterstützungsreihe zu bewegen. Du erhältst die Kontrolle über einen solchen Charakter und jede Ausrüstung, die an ihn angelegt ist. Wenn du aber einen sichtbaren Charakter in einen versteckten Bereich oder einen versteckten Charakter in einen sichtbaren Bereich bewegst, lege als Teil des Bewegens alle Ausrüstungen, die an ihn angelegt sind, auf die KO-Stapel ihrer Besitzer.

***Beispiel:** Auf In den Händen von Qward steht „Ein betäubter Charakter deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert, erholt sich. Bewege diesen Charakter in deinen versteckten Bereich. (Du kontrollierst diesen Charakter.)“ Du kannst einen sichtbaren oder einen versteckten Charakter als Ziel wählen und ihn an eine beliebige freie Position in deinem versteckten Bereich bewegen. Falls das Ziel bei der Verrechnung sichtbar und ausgerüstet ist, lege als Teil des Bewegens alle Ausrüstungen, die daran angelegt sind, auf die KO-Stapel ihrer Besitzer.*

#### **4.2 Einen versteckten Charakter, den du kontrollierst, in deinen versteckten Bereich bewegen**

Fünf Karten (Krona, Nero entfesselt, Orinda, Qwardian-Wachhund, St'nlli) erlauben einem Spieler, einen versteckten Charakter, den er kontrolliert, in seinen versteckten Bereich zu bewegen. Immer wenn du einen Charakter in denselben Bereich bewegst, kannst du ihn an dieselbe oder eine beliebige freie Position innerhalb dieses Bereichs bewegen.

***Beispiel:** Auf Qwardian-Wachhund steht „Immer wenn Qwardian-Wachhund betäubt wird, bewege ihn in deinen versteckten Bereich.“ Falls er versteckt ist, wenn sein ausgelöster Effekt verrechnet wird, kannst du ihn an dieselbe Position oder eine beliebige freie Position in deinem versteckten Bereich bewegen.*

### **EINZELNE KARTEN**

#### **Apokoliptian Hospitality**

##### **Apokoliptische Gastfreundschaft**

##### **Handlungswechsel, 2**

**Als zusätzliche Kosten um Apokoliptische Gastfreundschaft zu spielen, erschöpfe einen Charakter, den du kontrollierst.**

**Ein betäubter Charakter deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert, kann sich in diesem Zug nicht erholen und kann nicht KO gehen. Falls du einen Darkseids Elite-Charakter kontrollierst, verliert der Beherrscher dieses betäubten Charakters Ausdauer in Höhe der Kosten dieses Charakters.**

Ein betäubter Charakter, der sich nicht erholen und der nicht KO gehen kann, wird nach der Nachbereitung betäubt bleiben. Falls du bei der Verrechnung keinen Darkseids Elite-Charakter kontrollierst, wird der Beherrscher des Ziels keine Ausdauer verlieren.

#### **Armies of Qward**

##### **Armeen von Qward**

##### **Handlungswechsel, 2**

**Du kannst eine Armeekartherkarte aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurückbringen.**

**Andauernd: Armeekarther, die du kontrollierst, haben die Team-Zugehörigkeiten jedes anderen Armeekarthers, den du kontrollierst.**

Du brauchst keine Armeekartherkarte in deinem KO-Stapel zu haben, um diese Karte zu spielen. Falls du wählst, eine Karte auf deine Hand zurückzubringen, tritt diese Wahl bei der Verrechnung. Die andauernde Kraft betrifft nicht-zugehörige Armeekarther, die du kontrollierst, genauso wie zugehörige. Sie betrifft nur Charaktere im Spiel.

**Banished to the Anti-Matter Universe**  
**Ins Antimaterie-Universum verbannt**

**Handlungswechsel, 1**

**Spiele Ins Antimaterie-Universum verbannt nur, falls du einen Antimaterie-Charakter kontrollierst.**

**Wähle einen unausgerüsteten, ungeschützten Charakter, den ein Gegner kontrolliert. Falls dieser Charakter sichtbar ist, bewegt dieser Gegner diesen Charakter in seinen versteckten Bereich.**

**Andauernd: Der gewählte Charakter kann sich nicht in den sichtbaren Bereich bewegen.**

Du kannst bei der Verrechnung einen sichtbaren oder einen versteckten Charakter wählen. Bedenke, dass Daredevil, Beschützer der Teufel aus der Erweiterung *Marvel Knights* Errata erhalten hat und keine zustandsausgelöste Kraft mehr hat. Falls Daredevil der gewählte Charakter ist und deine Ausdauer unter 10 sinkt, wird Daredevil versteckt an seiner Position bleiben.

**Bat's Belfry**

**Bats Glockenturm**

**Ort, 2**

**Entferne zwei Karten auf deiner Hand aus dem Spiel >>> Immer wenn ein Arkham-Insassen-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, in diesem Zug einen Charakter angreift, erschöpfe diesen Charakter. Bringe am Beginn der nächsten Erholungsphase die Karten, die du aus dem Spiel entfernt hast, auf deine Hand zurück.**

Die Modifizierung wird nur durch zukünftige Angriffe des Ziels in diesem Zug ausgelöst werden. Falls das Ziel bereits einen Verteidiger angreift, wird dieser Verteidiger nicht erschöpft werden. Die zwei Karten, die du entfernst, werden nicht zurückgebracht, falls der Effekt negiert wird. Sie werden am Beginn der nächsten Erholungsphase zurückgebracht, unabhängig davon, ob das Ziel in diesem Zug einen Charakter angreift. Die Kraft kann mehr als einmal pro Zug benutzt werden, aber die Modifizierung von jeder Benutzung wird nur die zwei Karten zurückbringen, die für die Kosten dieser Benutzung bezahlt wurden.

**Battle of Wills**

**Schlacht der Willen**

**Handlungswechsel, 1**

**Ein Angreifer deiner Wahl kann in diesem Angriff nicht betäubt werden, solange seine Willenskraft größer ist als die Willenskraft eines Verteidigers.**

Der Angreifer deiner Wahl kann in diesem Angriff nicht betäubt werden, solange ein Charakter die Charakteristik Verteidiger hat und die Willenskraft des gewählten Ziels größer ist als die Willenskraft dieses Verteidigers (ein betäubter Charakter hat nicht die Charakteristik Verteidiger und in einem direkten Angriff gibt es keinen Verteidiger). Die Modifizierung vergleicht die Willenskraft der beiden Charaktere kontinuierlich. Ein Charakter ohne das Schlüsselwort Willenskraft hat als Standard Willenskraft null.

**Book of Oa**

**Buch von Oa**

**Ort, 1**

**Am Beginn deines Rekrutierungsschritts kannst du dir die obersten X Karten deines Decks ansehen, wobei X der Anzahl Charaktere mit Willenskraft 2 oder größer entspricht, die du kontrollierst. Falls du dies tust, nimm eine dieser Karten auf deine Hand, lege den Rest unter dein Deck und wirf eine Karte ab.**

X wird berechnet, wenn der ausgelöste Effekt verrechnet wird. Weil er am Beginn deines Rekrutierungsschritts ausgelöst wird und du nur bei leerer Kette rekrutieren kannst, kannst du den Wert von X nicht vergrößern, indem du als Reaktion auf den ausgelösten Effekt einen Charakter rekrutierst. Du kannst Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein Deck legen. Du kannst eine beliebige Karte abwerfen, einschließlich der, die du gerade genommen hast.

**Element Man, Qwardian Conglomerate**

**Element Man, Qwardian-Konglomerat**

**Charakter, Antimaterie, 5**

**8 ANG/10 ABW**

**Fliegen, Reichweite**

**Verborgen—Optional**

**Willenskraft 3**

**Bewege eine beliebige Anzahl versteckter Antimaterie-Charaktere, die du kontrollierst, in deinen sichtbaren Bereich >>> Ersetze dieselbe Anzahl Ressourcen, die du kontrollierst. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.**

Du bewegst Charaktere als Kosten, darum musst du mindestens einen versteckten Antimaterie-Charakter kontrollieren, um mit dieser Kraft Ressourcen ersetzen zu können. Falls du X Charaktere bewegst, musst du bei der Verrechnung X Ressourcen ersetzen, nicht X oder weniger. Falls X größer ist als die Anzahl der Ressourcen, die du kontrollierst, ersetze jede Ressource, die du kontrollierst. Du kannst nur die Ressourcen ersetzen, die du bei der Verrechnung kontrollierst (du kannst nicht die Ressourcen ersetzen, die du eben als Ersatz erhalten hast).

**Emerald City, Construct**

**Smaragd-Stadt, Konstrukt**

**Handlungswechsel, 3**

**Spiele Smaragd-Stadt nur, falls du vier oder weniger Ressourcen kontrollierst.**

**Andauernd: 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.**

Drei Karten abwerfen ist nicht optional. Falls du weniger als drei Karten auf der Hand hast, wenn der ausgelöste Effekt verrechnet wird, wirf deine Hand ab und lasse jeden betäubten Charakter KO gehen, den du kontrollierst.

**Fifth Dimension**

**Fünfte Dimension**

**Ort, 4**

**Aktiviere >>> Entferne einen nicht-betäubten Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, aus dem Spiel. Falls diese Charakterkarte die Revenge Squad-Team-Zugehörigkeit hat, lege sie am Beginn der nächsten Ziehphase in deine Frontreihe. (Eine Karte in der Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone hat nur ihre aufgedruckte Zugehörigkeit.)**

Falls die aufgedruckte Zugehörigkeit des gewählten Ziels nicht Revenge Squad ist, bleibt es aus dem Spiel entfernt. Andernfalls geht der ausgelöste Effekt nach dem „Ziehe zwei Karten“-Effekt in die Kette, daher kehrt das Ziel ins Spiel zurück, bevor du ziehst. Das gewählte Ziel kommt bereit ins Spiel, solange nicht eine Karte etwas anderes besagt.

### **Hush, Mystery Man**

**Hush, Geheimnismann**

**Charakter, Arkham-Insassen, 4**

**7 ANG/6 ABW**

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

**Bezahle 1 Ausdauer >>> Falls ein Verteidiger deiner Wahl bereit ist, erschöpfe ihn.**

**Andernfalls kann dieser Verteidiger in diesem Zug nicht bereit gemacht werden. Benutze diese Kraft nur, solange Hush angreift und nur einmal pro Zug.**

Du kannst auf einen bereiten oder einen erschöpften Verteidiger zielen. Falls das gewählte Ziel bei der Verrechnung bereit ist, erschöpfe es. Falls das Ziel bei der Verrechnung bereits erschöpft war, kann es in diesem Zug auf keine Weise bereit gemacht werden.

### **In Evil Star's Evil Clutches**

**In Evil Stars böser Umklammerung**

**Handlungswechsel, 2**

**Andauernd: Bringe eine verdeckte Ressource, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück >>> Ein Charakter deiner Wahl verliert für diesen Zug Fliegen. Du kannst eine Karte von deiner Hand verdeckt in deine Ressourcenreihe legen. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.**

Du kannst einen beliebigen Charakter wählen, den ein Gegner kontrolliert, ob er Fliegen hat oder nicht. Du bringst eine verdeckte Ressource als Kosten zurück, bevor deine Gegner Priorität erhalten um zu reagieren, dann „schließt sich die Lücke“ in deiner Ressourcenreihe. Du kannst bei der Verrechnung eine beliebige Karte von deiner Hand in deine Ressourcenreihe legen. Falls du dies tust, lege sie rechts neben deine Ressource, die am weitesten rechts liegt.

### **Korugar**

**Korugar**

**Ort, 2**

**Als zusätzliche Kosten um Korugar aufzudecken, lasse eine Ressource KO gehen, die du kontrollierst.**

**Aktiviere >>> Ein Emerald Enemies-Charakter deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Zug +3 Willenskraft.**

Du lässt eine Ressource als Kosten KO gehen, bevor deine Gegner Priorität erhalten um zu reagieren. Falls du versuchst, Korugar KO gehen zu lassen, um seine eigenen zusätzlichen Kosten zu bezahlen, kannst du die Aktionen nicht vollenden, die nötig sind, um ihn aufzudecken. Genauer gesagt kannst du ihn nicht aufdecken, weil er nicht länger im Spiel ist. Als Ergebnis wird das Spiel zu dem Punkt zurückgedreht, unmittelbar bevor du versucht hast, Korugar KO gehen zu lassen, wie in Regel 510.2 beschrieben.

**Krona, Creator of the Anti-Matter Universe**  
**Krona, Schöpfer des Antimaterie-Universums**  
**Charakter, Emerald Enemies, 7**  
**12 ANG/18 ABW**

**Fliegen, Reichweite**  
**Willenskraft 5**

**Am Beginn der Kampfphase kannst du den Beherrscher eines ungeschützten Charakters deiner Wahl diesen in seinen versteckten Bereich bewegen lassen.**

Du kannst einen beliebigen ungeschützten Charakter in einem beliebigen Bereich, der von einem beliebigen Spieler kontrolliert wird, als Ziel wählen. Falls das gewählte Ziel bei der Verrechnung sichtbar ist, kannst du seinen Beherrscher es in seinen versteckten Bereich bewegen lassen. Falls das Ziel bei der Verrechnung versteckt ist und du wählst, es bewegen zu lassen, kann sein Beherrscher es einfach an dieselbe Position bewegen oder an eine beliebige freie Position in seinem versteckten Bereich.

**Malvolio, Lord of the Green Flame**  
**Malvolio, Herr der grünen Flamme**  
**Charakter, Emerald Enemies, 4**  
**4 ANG/10 ABW**

**Fliegen, Reichweite**  
**Willenskraft 3**

**Schaue dir am Beginn der Ziehphase die obersten X Karten deines Decks an, wobei X der größten Willenskraft der Charaktere entspricht, die du kontrollierst. Lege diese Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf dein Deck.**

Der ausgelöste Effekt ist nicht optional. Er geht nach dem normalen „Ziehe zwei Karten“-Effekt in die Kette, daher schau dir X Karten an und legst sie zurück, bevor du ziehst. X wird berechnet, wenn der ausgelöste Effekt verrechnet wird. Effekte können gespielt werden, um die Willenskraft deiner Charaktere zu ändern, bevor er verrechnet wird.

**Manhunter Guardsman, Army**  
**Manhunter-Gardist, Armee**  
**Charakter, Manhunter, 3**  
**3 ANG/6 ABW**

**Bezahle 2 Ressourcenpunkte >>> Du kannst eine Manhunter-Armeecharakterkarte mit Kosten 3 oder kleiner von deiner Hand in deine Frontreihe legen.**

**Manhunter Soldier, Army**  
**Manhunter-Soldat, Armee**  
**Charakter, Manhunter, 3**  
**5 ANG/3 ABW**

**Fliegen, Reichweite**

**Bezahle 2 Ressourcenpunkte >>> Du kannst eine Manhunter-Armeecharakterkarte mit Kosten 3 oder kleiner von deiner Hand in deine Frontreihe legen.**

Beide Karten haben dieselbe Kraft. Die Kraft funktioniert nur im Spiel, nicht auf deiner Hand. Du kannst Ressourcenpunkte nur während deines Rekrutierungsschritts bezahlen. Der Effekt ist jedoch kein Rekrutierungseffekt, daher kann er gespielt werden, ob die Kette leer ist oder nicht.

**Manhunter Sniper, Army**  
**Manhunter-Scharfschütze, Armee**  
**Charakter, Manhunter, 1**  
**0 ANG/1 ABW**

**Reichweite**

**Aktiviere, bezahle 1 Ausdauer >>> Falls ein Gegner deiner Wahl mehr Ausdauer hat als du, verliert dieser Gegner 3 Ausdauer.**

Du vergleichst die Ausdauerwerte bei der Verrechnung, nachdem die Kosten bezahlt worden sind.

**Mosaic World**

**Mosaikwelt**

**Ort, 2**

**Charaktere, die du kontrollierst, können im Team angreifen, als ob sie alle Team-Zugehörigkeiten hätten.**

**Charaktere, die du kontrollierst, können verstärken und verstärkt werden, als ob sie alle Team-Zugehörigkeiten hätten.**

Charaktere, die du kontrollierst, erhalten keine zusätzlichen Zugehörigkeiten. Die, die legal angreifen können, können legal im Team angreifen, unabhängig von ihrer Zugehörigkeit. Zusätzlich kannst du jeden Verteidiger verstärken, den du kontrollierst, indem du einen beliebigen benachbarten Unterstützungsreihen-Charakter erschöpfst. Falls du einen solchen Verstärkungseffekt spielst, Mosaikwelt aber in Reaktion KO geht, wird die Verstärkungsmodifizierung nichts bewirken, falls die beiden Charaktere bei der Verrechnung keine Zugehörigkeit gemeinsam haben.

**Myrwhydden, Mightiest of Mages**

**Myrwhydden, Mächtigster der Magier**

**Charakter, Emerald Enemies, 4**

**6 ANG/8 ABW**

**Reichweite**

**Willenskraft 2**

**Lasse eine Ressource KO gehen, die du kontrollierst >>> Ein Angreifer deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +1 ANG und +1 ABW für jede aufgedeckte Ressource, die du kontrollierst. Benutze diese Kraft nur einmal pro Zug.**

Nur einmal, bei der Verrechnung, werden die Ressourcen gezählt und der ANG/ABW-Bonus berechnet; nachdem die Kosten bezahlt worden sind.

**Nero, Qwardian Puppet**

**Nero, Qwardian-Marionette**

**Charakter, Antimaterie, 7**

**16 ANG/14 ABW**

**Fliegen, Reichweite**

**Willenskraft 5**

**Lasse einen nicht-betäubten Antimaterie-Charakter KO gehen, den du kontrollierst >>> Ein Spieler deiner Wahl verliert Ausdauer in Höhe der Willenskraft dieses Charakters.**

Der Spieler deiner Wahl verliert Ausdauer in Höhe der letzten bekannten Willenskraft des Antimaterie-Charakters. Du kannst Nero KO gehen lassen, um die Kosten seiner eigenen Kraft zu bezahlen.

### **Nero Unleashed**

**Nero entfesselt**

**Handlungswechsel, 1**

**Ein Verteidiger deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält für diesen Angriff +2 ANG. Falls dieser Verteidiger die Antimaterie-Zugehörigkeit hat, kannst du ihn in deinen versteckten Bereich bewegen.**

Falls du auf einen versteckten Antimaterie-Verteidiger zielst, kannst du ihn innerhalb deines versteckten Bereichs bewegen. Einen sichtbaren Verteidiger, den du kontrollierst, in deinen versteckten Bereich zu bewegen, macht den Angriff nicht illegal.

### **Power Surge**

**Kraftschub**

**Handlungswechsel, 3**

**Wirf bis zu drei Karten ab. Ein Charakter deiner Wahl erhält für diesen Zug +1 Willenskraft und zusätzlich +1 Willenskraft für jede Karte, die du abgeworfen hast.**

Falls du keine Karte abwirfst, erhält das gewählte Ziel für diesen Zug +1 Willenskraft. Falls du X Karten abwirfst, erhält das Ziel für diesen Zug +X+1 Willenskraft.

### **Recharging the Ring**

**Den Ring aufladen**

**Handlungswechsel, 3**

**Erschöpfe eine beliebige Anzahl Charaktere mit jeweils Willenskraft 1 oder größer, die du kontrollierst. Ersetze bis zu X Ressourcen, die du kontrollierst, und du erhältst X Ausdauer, wobei X der Anzahl Charaktere entspricht, die du auf diese Weise erschöpft hast.**

Du wählst bei der Verrechnung, welche Charaktere erschöpft werden. Alle gewählten Charaktere müssen Willenskraft 1 oder größer haben. Du erhältst X Ausdauer, selbst wenn du weniger als X Ressourcen ersetzt. Du kannst nur die Ressourcen ersetzen, die du bei der Verrechnung kontrollierst (du kannst nicht die Ressourcen ersetzen, die du eben als Ersatz erhalten hast).

### **Remoni-Notra, Star Sapphire**

**Remoni-Notra, Star Sapphire**

**Willenskraft 4**

**Immer wenn ein Angreifer, den du kontrollierst, einen Verteidiger betäubt und die Willenskraft dieses Angreifers größer ist als die Kosten dieses Verteidigers, lasse diesen Verteidiger KO gehen.**

Remoni-Notra, Star Sapphire hat Errata erhalten. Der ursprüngliche Kartentext hat die Willenskraft des angreifenden Charakters überprüft, wenn die Fähigkeit ausgelöst und wenn sie verrechnet wurde. Falls der Angreifer während des Angriffs betäubt würde, wäre seine Willenskraft 0 und der Verteidiger würde nicht länger KO gehen. Der neue Text überprüft die Willenskraft bei der Verrechnung nicht mehr.

**Sensei, Martial Arts Master**  
**Sensei, Kampfsport-Meister**  
**Charakter, Liga der Assassinen, 6**  
**13 ANG/11 ABW**

**Falls du am Beginn der Kampfphase einen anderen Liga der Assassinen-Charakter kontrollierst, kannst du die oberste Karte deines Decks verdeckt in deine Ressourcenreihe legen. Falls du dies tust, lasse am Beginn der Erholungsphase dieses Zuges eine Ressource KO gehen, die du kontrollierst.**

Falls der ausgelöste Effekt verrechnet wird, lege die oberste Karte deines Decks direkt rechts neben deine am weitesten rechts liegende Ressource. Falls du auf diese Weise eine Ressource erhältst, lasse am Beginn der Erholungsphase eine Ressource KO gehen, die du kontrollierst, dann „schließe die Lücke“ in deiner Ressourcenreihe. Dies musst du tun, selbst wenn Sensei betäubt ist, weil eine kontinuierliche Modifizierung unabhängig von ihrer Quelle existiert.

**Starlings, Army**  
**Starlings, Armee**  
**Charakter, Emerald Enemies, 1**  
**1 ANG/1 ABW**

**Fliegen**

**Starlings kommt erschöpft ins Spiel.**

**Immer wenn Starlings betäubt wird, lasse ihn KO gehen.**

**Aktiviere, bezahle 1 Ressourcenpunkt >>> Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, durchsuche dein Deck nach bis zu zwei Charakterkarten namens Starlings und lege sie in deine Frontreihe. *Mische dein Deck.***

Der kursive Text oben aktualisiert den auf die Karte aufgedruckten Text. Du kannst nur während deines Rekrutierungsschritts Ressourcenpunkte bezahlen. Starlings kommt erschöpft ins Spiel, unabhängig davon, wie er ins Spiel kommt.

**St'nlli, Super-Qwardian**  
**St'nlli, Super-Qwardian**  
**Charakter, Antimaterie, 6**  
**12 ANG/11 ABW**

**Fliegen, Reichweite**

**Willenskraft 1**

**Wenn St'nlli ins Spiel kommt, bewege jeden Antimaterie-Charakter, den du kontrollierst, in deinen versteckten Bereich und bewege dann eine beliebige Anzahl Antimaterie-Charaktere, die du kontrollierst, in deinen sichtbaren Bereich.**

Der ausgelöste Effekt ist nicht optional. Wenn St'nlli ins Spiel kommt, bewege alle sichtbaren Antimaterie-Charaktere, die du kontrollierst (einschließlich St'nlli) in deinen versteckten Bereich und alle versteckten Antimaterie-Charaktere, die du kontrollierst, innerhalb deines versteckten Bereichs. Bewege dann eine beliebige Anzahl Antimaterie-Charaktere, die du kontrollierst, an freie Positionen in deinem sichtbaren Bereich. „Eine beliebige Anzahl“ kann null sein.

**The Ring Has Chosen**  
**Der Ring hat gewählt**

### **Handlungswechsel, 2**

**Durchsuche dein Deck nach einer zugehörigen Charakterkarte mit Kosten kleiner oder gleich der Gesamt-Willenskraft der Charaktere, die du kontrolliert hast, als du Der Ring hat gewählt gespielt hast. Zeige diese Karte vor, nimm sie auf deine Hand und mische dein Deck. Wirf eine Karte ab.**

Du berechnest die Gesamt-Willenskraft der Charaktere, die du kontrollierst, sowie du diesen Effekt spielst. Falls die Willenskraft deiner Charaktere sich vor der Verrechnung ändert, wird dies nicht die Kosten der Karte ändern, nach der du suchen kannst. Du musst eine Karte abwerfen, unabhängig davon, ob du eine Karte erhalten hast oder nicht.

### **Underground Complex**

#### **Untergrundkomplex**

#### **Ort, 2**

**Entferne zwei Manhunter-Armeecharakterkarten auf deinem KO-Stapel aus dem Spiel >>> Bringe eine Manhunter-Armeecharakterkarte aus deinem KO-Stapel auf deine Hand zurück.**

Du entfernst zwei Manhunter-Armeecharakterkarten als Kosten, bevor deine Gegner Priorität erhalten um zu reagieren. Du wählst die eine, die du zurückbringst, bei der Verrechnung, dies kann also keine der beiden sein, die du entfernt hast.