

The cover art for the 'Sinister Motives' expansion of the Marvel Champions: The Card Game. It features a central, menacing Venom character with sharp teeth and a large, dark body. Surrounding him are several other characters in dynamic poses: Doctor Doom in the top left, Iron Man in the top right, Iron Fist in the middle right, and Spider-Man in the center. In the bottom left, a character with yellow lightning-like energy is shown. The background is a vibrant, colorful swirl of purple, blue, and yellow. The title 'MARVEL CHAMPIONS' is prominently displayed at the top in a red and white box, with 'DAS KARTENSPIEL' written below it. The expansion title 'Sinister MOTIVES' is written in a stylized, pink and white font at the bottom, with 'ERWEITERUNG' (Expansion) in a smaller font below it.

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

Sinister
MOTIVES

ERWEITERUNG

Sinister MOTIVES

„Benutzt euren Kopf, meine Freunde. Jeder von uns hätte sie im Alleingang fast besiegt. Gemeinsam können wir nicht versagen!“ – Kraven der Jäger

Willkommen zur Erweiterung Sinister Motives! Diese Kampagnenerweiterung enthält fünf neue Szenarien, die von finsternen Mächten erzählen, die versuchen, die Kontrolle über New York City zu erlangen ... und von den Helden, die alles riskieren, um sie aufzuhalten.

SCHURKENKARTEN

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt neue teuflische Schurken ein: Sandman, Venom, Mysterio, die Sinister Six und Venom Goblin. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite im Regelheft beschrieben.



IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Ghost-Spider und Spider-Man (Miles Morales). Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 20.



INHALT

- ▶ 265 Karten (95 Spielerkarten, 18 Schurkenkarten und 152 Begegnungskarten)

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung können an diesem Set-Symbol erkannt werden:



WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

* Neue Schlüsselwörter in dieser Erweiterung.

Anstacheln X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Bedingung (Ressourcen) *

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Bedingung kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen der Kosten dieser Karte jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird.

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann das Spiel nicht verlassen.

Durchdringend

Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend werden alle Zäh-Statuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

Gestählt

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Gestählt kann nicht betäubt oder verwirrt werden.

Hindernis X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Patrouille

Solange Schergen mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf sind, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

Schurkisch

Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Schergen abhandelst, drehe die Boost-Karte um und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, handle deren Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

Sieg X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

Spielaufbau

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Spielaufbau ist zu Beginn der Partie im Spiel.

Standhaft

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Der Charakter ist nicht betäubt, bis er 2 Betäubt-Statuskarten hat, und ist nicht verwirrt, bis er 2 Verwirrt-Statuskarten hat. Nachdem die Aktivierung des Charakters durch einen Statuskarteneffekt ersetzt worden ist, entferne alle Statuskarten jenes Typs von dem Charakter.

Teamwork

Das Schlüsselwort Teamwork gibt zwei Charaktere an. Um eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork in ein Deck aufnehmen zu können, muss die gewählte Identität mit einem der angegebenen Charaktere übereinstimmen. Darüber hinaus kann eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork nicht gespielt werden, bis beide der angegebenen Charaktere (Identität oder Verbündeter) im Spiel sind.

SIEGPUNKTESTAPEL

Der Siegpunktstapel ist ein Spielbereich außerhalb des Spiels, der von allen Spielern gemeinsam verwendet wird. Karten im Siegpunktstapel folgen den Standardregeln für Karten, die sich nicht im Spiel befinden.

VERSTÄRKUNGSSYMBOL

Das Verstärkungssymbol erhöht die Anzahl der Boost-Symbole auf Boost-Karten. Sobald eine Boost-Karte **während der Aktivierung eines Gegners** aufgedeckt wird, zähle für jedes Verstärkungssymbol im Spiel 1 zusätzliches Boost-Symbol zu dieser Karte hinzu.



NEUER SPIELMODUS

Jedes Szenario in dieser Erweiterung könnt ihr einzeln als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer epischen Kampagne spielen.

KAMPAGNENMODUS

Der Kampagnenmodus kombiniert alle fünf Szenarien der Erweiterung *Sinister Motives* zu einem epischen Erlebnis. Der Ausgang jeder Partie beeinflusst das nächste Szenario. Wenn ihr die Kampagne erfolgreich abschließen wollt, müsst ihr alle fünf Szenarien der Reihe nach gewinnen, von Szenario #1 (Sandman) bis Szenario #5 (Venom Goblin).

Zu Beginn einer Kampagne wählt ihr zunächst eure Helden. Ihr müsst die gewählte Identität für die gesamte Kampagne verwenden. Ihr dürft aber zwischen zwei Szenarien eure Aspekte ändern und eure Decks nach den Regeln zum Deckbau (im Referenzhandbuch von *Marvel Champions: Das Kartenspiel*) anpassen.

Um ein Szenario im Kampagnenmodus zu spielen, baut das Szenario gemäß den normalen Spielregeln auf. Befolgt dann die Anweisungen zum Spielaufbau auf der Seite des jeweiligen Szenarios in diesem Regelheft.

Ist die Partie beendet und ihr habt gewonnen, befolgt die Szenario-Anweisungen unter „Sieg“ in der angegebenen Reihenfolge. Habt ihr verloren, könnt ihr das Szenario zurücksetzen und es erneut versuchen.

VERBOTENE KARTEN

Beim Spielen der Kampagne *Sinister Motives* dürfen die Spieler die folgenden Karten nicht in ihr Spielerdeck aufnehmen, es sei denn, eine Kampagnenregel besagt etwas anderes:

- Venom (Eddie Brock) (🌀 190)
- Symbiotischer Anzug (🌀 191)

Beim Spielen der Kampagne von *Sinister Motives* dürfen Karten aus den folgenden modularen Begegnungssets nicht in einem Szenario verwendet werden, es sei denn, eine Kampagnenregel besagt etwas anderes:

- Osborn-Tech (🌀 147–152)
- Sinistrier Angriff (🌀 158–163)

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN

Während einer Kampagne können Begegnungsdecks und Spielerdecks kampagnenspezifische Karten hinzugefügt werden. Diese Karten können nur dann in ein Deck aufgenommen werden, wenn die Spieler die Kampagne *Sinister Motives* spielen.

Die Karten 🌀 182–189 sind die kampagnenspezifischen Spielerkarten der Kampagne *Sinister Motives*. Sie sind an der Beschriftung „Kampagne – S.H.I.E.L.D.-Tech“ zu erkennen.



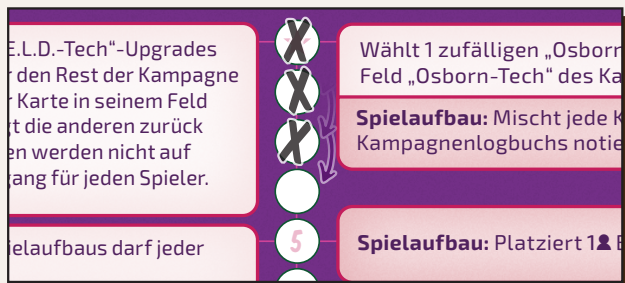
Die Karten 🌀 176–180 sind kampagnenspezifische Begegnungskarten in *Sinister Motives* und gehören zum modularen Begegnungsset „Kampagne – Alltagshilfe“. Die Spielaufbau-Anweisungen für jedes Szenario können die Spieler anweisen, Karten aus diesem Set im Szenario zu verwenden.



RUFLEISTE

Der Ruf der Helden (*als Gruppe*) ist ein neuer Wert, der in dieser Kampagne zum Einsatz kommt. Er wird in der Leiste auf Seite 22 festgehalten. Ein besserer Ruf kann ein Segen und ein Fluch sein. Die Bürger werden eure Bemühungen, sie zu beschützen, vielleicht mehr zu schätzen wissen und andere Helden werden sich eurer Sache anschließen. Doch dafür werden euch die Schurken als größere Bedrohung ansehen und ihre Bemühungen gegen euch verstärken.

Am Ende jedes Szenarios werdet ihr angewiesen, mit Hilfe des Felds „Besondere Leistungen“ unter der Rufleiste den Rufwert eurer Gruppe zu ermitteln indem ihr für jede erfüllte Leistung die entsprechende Anzahl Kreise auf der Leiste ankreuzt, beginnend mit dem obersten nicht angekreuzten Kreis.



Wenn ihr Kreise ankreuzt, werden alle damit verbundenen Ruffeffekte aktiviert. Immer wenn ihr einen Kreis ankreuzt, der mit einem weißen Kästchen verbunden ist, handelt sofort die Effekte dieses Kästchens ab. Immer wenn ein Kreis angekreuzt wird, der mit einem rosa Kästchen verbunden ist, werden die Spieldaufbau-Anweisungen in diesem Kästchen zu Beginn jedes weiteren Szenarios in der Kampagne ausgelöst (*die Anweisungen zum Spieldaufbau jedes Szenarios werden euch daran erinnern*).

Hinweis: Ihr könnt die Rufleiste überschreiten, indem ihr mehr Ruf ansammelt, als die Leiste zulässt. Dafür gibt es keine Belohnung oder Strafe. Zusätzlich angesammelter Ruf ist für den „finalen Rufwert“ am Ende der Kampagne wichtig. Kreuzt dafür die kleineren Kreise unterhalb des letzten großen Kreises an.

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf Seite 23 dieses Regelhefts dokumentiert ihr den Verlauf eurer Kampagne. Am Ende jedes Szenarios haltet ihr das Ergebnis fest, indem ihr die erforderlichen Informationen in das Kampagnenlogbuch eintragt.

Nach Abschluss der Kampagne bietet euch das Feld „Finaler Rufwert“ im Kampagnenlogbuch die Möglichkeit, euren Erfolg während der Kampagne zu ermitteln. Je höher euer finaler Rufwert, desto mehr besondere Leistungen habt ihr vollbracht, und desto besser habt ihr abgeschnitten!

AUSDRUCKBARE SEITEN

Ausdruckbare Seiten der Rufleiste und des Kampagnenlogbuchs findet ihr auf unserer Website unter:

www.asmodee.de/mvc

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *Sinister Motives* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen.

- Vor einigen Anweisungen zum Spielaufbau und Sieg steht **Nur Experten-Kampagne**. Diese Anweisungen gelten nur in einer Experten-Kampagne.

BLEIBENDER SCHADEN

Während einer Experten-Kampagne von *Sinister Motives* muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest.

- Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Spielers höher sind als seine Basis-Lebenspunkte, trägt stattdessen seine Basis-Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen der letzten vier Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die vollen Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen, indem sie sich selbst verdeckte Begegnungskarten vom Begegnungsdeck zuteilen (*gemäß dem zweiten Schritt in jedem Feld Nur Experten-Kampagne*).

AUSSCHIEDEN UND SIEG

Falls ein Spieler in einem Szenario einer Experten-Kampagne besiegt wird, das seine Mitspieler anschließend gewinnen, nimmt der besiegte Spieler an keinem der unter „Sieg“ aufgeführten Schritte für dieses Szenario teil.

Er kann sich jedoch seinen Mitspielern im nächsten Szenario wieder anschließen und seine Identität bis zu seinem aufgedruckten Lebenspunktwert heilen, indem er sich gemäß den Spielaufbau-Anweisungen des Szenarios verdeckte Begegnungskarten vom Begegnungsdeck zuteilt (*wie im vorherigen Abschnitt beschrieben*).

EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER DECKANPASSUNG

Sobald ein Spieler eine Experten-Kampagne beginnt, kann er für den Rest der Kampagne (gemäß den Regeln für die Deckanpassung) keine Aspekt- und/oder Basis-karten in sein Deck aufnehmen, aus seinem Deck entfernen oder verändern. Allerdings kann er seinem Deck gemäß den Kampagnenregeln kampagnenspezifische Karten hinzufügen.



„MORALES, ZWISCHEN DER 66TH UND 1ST GIBT ES EIN PROBLEME. WIR BRAUCHEN EUCH DORT, SOFORT.“

HEY, FURY! HAB GRAD AN DICH GEDACHT. WIE WAR DIE REISE? HAST DU DELFINE GESEHEN?!



„MILES... KÜMMERT EUCH DARUM.“

OKAY, OKAY. WIR SIND AUF DEM WEG.

UPPER EAST SIDE



SZENARIO #1 – SANDMAN

Fast so, als wäre er auf einen Kampf vorbereitet, entfesselt Sandman eine Flut von Sandstaub und wirft sie euch entgegen. Der Sand sprengt die umliegenden Gebäude und überschwemmt große Teile der Straßen. Die Menschen in der Gegend versuchen alles, um zu entkommen, drohen aber im Laufe des Kampfes unter den Sandmassen begraben zu werden. Ihr müsst die vielen Zivilisten schnellstmöglich in Sicherheit bringen!

Schurkendeck: Sandman (I), Sandman (II)

Entfernt für den Expertenmodus Sandman (I) und fügt Sandman (III) hinzu.

Hauptplandeck: Hilflose Passanten

Begegnungsdeck: Die Sets Sandman, Stadt im Chaos, Bodenständig sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Bodenständig aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

Das Set Stadt im Chaos muss in Partien gegen Sandman verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden. Das Standard-Set ist im Grundspiel von Marvel Champions enthalten.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Bringt die Umgebung Öffentliche Empörung (☼ 174) ins Spiel (verwendet im Standardmodus die Seite mit dem Text „**Nur im Standardmodus**“ und im Expertenmodus die Seite mit dem Text „**Nur im Expertenmodus**“).
- ▶ Mischt den Verrat Schmutzkampagne (☼ 175) in das Begegnungsdeck.
- ▶ Wählt zufällig 1 Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180) und mischt ihn in das Begegnungsdeck.

▶ **Nur Experten-Kampagne:** Platziert 2 zusätzliche Sandmarker auf der Umgebung Straßen der Stadt. Handelt ihre „Sandflut“-Fähigkeit ab.

SIEG:

Auf der Rufleiste:

- ▶ Ermittelt mit Hilfe des Felds „Besondere Leistungen“ den Rufwert eurer Gruppe und kreuzt dann diese Anzahl von Kreisen an (beginnend mit dem obersten leeren Kreis).

Im Kampagnenlogbuch:

- ▶ Falls sich ein Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180) im Siegpunktstapel befindet, notiert dessen Titel im Feld „Alltagshilfe“.

▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #2 – VENOM

Puh, das war knapp! Blind vor Wut stürmt Venom auf euch zu und schreit irgendetwas davon, dass ihr ihn nicht noch einmal fangen werdet. Jeder Versuch, seinen Angriff abzuwehren, ist letztlich vergeblich. Mit jedem Treffer wird er nur noch wütender und mit seiner Brutalität droht er euch zu überwältigen.

Doch von hier oben auf dem Oscorp Tower seht ihr in nicht allzu weiter Ferne einen alten Glockenturm. Falls ihr Venom in diese Richtung locken könnt – was angesichts seiner rasenden Wut nicht schwer sein sollte – könnt ihr die Schallwellen der Glocke vielleicht zu eurem Vorteil nutzen.

Schurkendeck: Venom (I), Venom (II)

Entfernt für den Expertenmodus Venom (I) und fügt Venom (III) hinzu.

Hauptplandeck: „Lasst uns in Ruhe!“

Begegnungsdeck: Die Sets Venom, Bodenständig, Symbiotische Stärke sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Bodenständig aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Symbiotische Stärke muss in Partien gegen Venom verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden. Das Standard-Set ist im Grundspiel von Marvel Champions enthalten.

BOOST-KARTEN AUF IDENTITÄTEN

Während dieses Szenarios können Boost-Karten auf Identitäten platziert werden. Sobald dies geschieht, nimmt der entsprechende Spieler die oberste Karte des Begegnungsdecks und platziert sie verdeckt auf seiner Identität (ohne sie anzusehen). Die Boost-Karte bleibt so lange auf seiner Identität, bis eine Kartenfähigkeit (insbesondere die „Erzwungene Unterbrechung“-Fähigkeit auf dem Hauptplan) ihn anweist, diese Karte während einer Aktivierung auf Venom zu verschieben.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Bringt die Umgebung Öffentliche Empörung (☼ 174) ins Spiel.
- ▶ Mischt den Verrat Schmutzkampagne (☼ 175) in das Begegnungsdeck.
- ▶ Wählt zufällig 1 Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180), dessen Name nicht im Feld „Alltagshilfe“ des Kampagnenlogbuchs notiert ist, und mischt ihn in das Begegnungsdeck.
- ▶ Befolgt von oben nach unten für alle ausgefüllten Kreise der Rufleiste die „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf der linken Seite. Wiederholt dies für die „**Spiel-aufbau**“-Anweisungen auf der rechten Seite.

- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte vom Begegnungsdeck zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Platziert 1 verdeckte Boost-Karte auf jeder Identität.

SIEG:

Auf der Rufleiste:

- ▶ Ermittelt mit Hilfe des Felds „Besondere Leistungen“ den Rufwert eurer Gruppe und kreuzt dann diese Anzahl von Kreisen an.

Im Kampagnenlogbuch:

- ▶ Falls sich ein Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180) im Siegpunktstapel befindet, notiert dessen Titel im Feld „Alltagshilfe“.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



WAS IST LOS, EDDIE? ARBEITEST DU JETZT AUCH FÜR OSBORN?

OSBORN?! NEIN! WIR HASSEN IHN FÜR DAS, WAS ER UNS ANGETAN HAT. WIR DACHTEN, ER HAT EUCH GESCHICKT.

DU HAST GEDACHT, WIR ARBEITEN FÜR OSBORN? DU BIST DÜMMER ALS SANDMAN.

VENOM, WAS HAT OSBORN DIR ANGETAN?



ER HAT UNS AUFGE LAUERT UND GEFANGEN. HAT GERÄTE VERWENDET, UM TEILE VON UNS IN SEINEN SYMBIOTISCHEN ANZUG ZU ÜBERTRAGEN.

OH MANN, OSBORN IST SCHON SCHLIMM GENUG. DA BRAUCHT ER NICHT NOCH VERRÜCKTEN SYMBIOTEN-KRAM

... NICHTS PERSÖNLICHES.

VENOM, HILF UNS OSBORN ZU FINDEN.

AUCH WENN WIR UNS NICHT MÖGEN, SIND WIR UNS SICHER EINIG, DASS OSBORN VIEL SCHLIMMER IST.

... NA SCHÖN.



ABER WIR KÖNNEN NICHT VERSPRECHEN, DASS WIR EUCH NICHT ZERMALMEN, WENN WIR MIT OSBORN FERTIG SIND.

GROßARTIG! WIR AUCH NICHT!



SZENARIO #3 – MYSTERIO

Als ihr tiefer in den Oscorp-Komplex vordringt, versperrt euch ein Labyrinth aus Spiegeln und alpträumhaften Trugbildern den Weg. Es verwirrt eure Wahrnehmung und zwingt euch in einen Kampf gegen immer neue Halluzinationen. Die Illusionen verzerren euren Sinn für die Realität und verwischen die Grenze zwischen eurem rationalen, bewussten Selbst und einem unterschweligen Strom eurer niedersten Ängste.

Schurkendeck: Mysterio (I), Mysterio (II)
Entfernt für den Expertenmodus Mysterio (I) und fügt Mysterio (III) hinzu.

Hauptplandeck: Spiegellabyrinth, Am Rande der Realität

Begegnungsdeck: Die Sets Mysterio, Persönlicher Albtraum, Flüsternde Paranoia sowie das Standard-Set.

Ihr könnt das modulare Set Flüsternde Paranoia aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Persönlicher Albtraum muss in Partien gegen Mysterio verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

BEGEGNUNGSKARTEN IN SPIELERDECKS

Während dieses Szenarios können den Decks, den Händen und den Ablagestapeln der Spieler Karten aus dem Begegnungsdeck hinzugefügt werden. Wie Spielerkarten werden die Begegnungskarten einem Deck verdeckt hinzugefügt (*selbst wenn die Kartenrückseiten unterschiedlich sind*) und Begegnungskarten, die zu einem Ablagestapel hinzugefügt werden, werden mit der offenen Seite nach oben hinzugefügt.

Nachdem das Szenario beendet ist, werden alle Begegnungskarten aus den Decks, den Ablagestapeln sowie von den Händen der Spieler entfernt.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Bringt die Venom-Verbündetenkarte (☼ 190) unter der Kontrolle des Startspielers ins Spiel.

- Bringt die Umgebung Öffentliche Empörung (☼ 174) ins Spiel.
- Mischt den Verrat Schmutzkampagne (☼ 175) und den Anhang Verräter kriegen Prügel (☼ 181) in das Begegnungsdeck.
- Wählt zufällig 1 Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180), dessen Name nicht im Feld „Alltagshilfe“ des Kampagnenlogbuchs notiert ist, und mischt ihn in das Begegnungsdeck.
- Befolgt von oben nach unten für alle ausgefüllten Kreise der Rufleiste die „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf der linken Seite. Wiederholt dies für die „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf der rechten Seite.

- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf sich selbst 2 verdeckte Begegnungskarten vom Begegnungsdeck zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- **Nur Experten-Kampagne:** In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler die obersten 2 Karten des Begegnungsdecks in sein Deck mischen.

SIEG:

Auf der Rufleiste:

- Ermittelt mit Hilfe des Felds „Besondere Leistungen“ den Rufwert eurer Gruppe und kreuzt dann diese Anzahl von Kreisen an.

Im Kampagnenlogbuch:

- Falls sich ein Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180) im Siegpunktstapel befindet, notiert dessen Titel im Feld „Alltagshilfe“.
- Zählt die Gesamtzahl aller **ILLUSION**-Karten in allen Spielerdecks. Notiert diese Zahl im Feld „Auf-rüttelnder Albtraum“.

- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #4 – DIE SINISTER SIX

Mysterio verschwindet in einer Rauchwolke und ihr erkennt, dass ihr in ein unterirdisches Silo geführt wurdet. Die Stille im Raum weicht schnell einem chaotischen Handgemenge, als die Mitglieder der Sinister Six aus der Dunkelheit auftauchen.

Schurkendeck: Doctor Octopus (I), Electro (I), Hobgoblin (I), Kraven der Jäger (I), Scorpion (I), Vulture (I)

Hauptplandeck: Sinistres Zusammenspiel, Sinistre Tracht Prügel

Begegnungsdeck: Die Sets Die Sinister Six, Guerillataktik sowie das Standard-Begegnungsset.

DER AKTIVMARKER

Während dieses Szenarios können mehrere Schurken im Spiel sein. Allerdings hat immer nur ein Schurke den Aktivmarker (*Universalmarker*), der zu Beginn des Szenarios auf einem Schurken platziert und durch Kartenfähigkeiten zwischen den Schurken verschoben wird.

Der Aktivmarker bestimmt, welcher Schurke als aktiv gilt. Dies ist der einzige Schurke, der während Schritt 2 der Schurkenphase aktiviert wird. Begegnungskarteneffekte, die sich ohne genauere Bestimmung auf „den Schurken“ beziehen, beziehen sich nur auf den aktiven Schurken. Karteneffekte, die auf „den Schurken“ verweisen, der eine bestimmte Bedingung am besten erfüllt (z. B. „den Schurken mit dem höchsten Aktivierungsreihenfolge-Wert“ oder „den Schurken mit den meisten verbleibenden Lebenspunkten“), beziehen sich auf den entsprechenden Schurken, unabhängig davon, welcher Schurke aktiv ist.

Nachdem der Schurke mit dem Aktivmarker besiegt worden ist, wird der Aktivmarker auf den nächsten Schurken in der Aktivierungsreihenfolge verschoben. Falls keine weiteren Schurken im Spiel sind, legt den Aktivmarker beiseite.

AKTIVIERUNGSRHEIENFOLGE

Jeder Schurke in diesem Szenario hat den Text „**Aktivierungsreihenfolge X**“. Dieser Text bestimmt die Reihenfolge, in der die Schurken aktiviert werden.

Sobald du angewiesen wirst, „den Aktivmarker auf den nächsten Schurken in der Aktivierungsreihenfolge zu verschieben“, verschiebe den Aktivmarker von dem Schurken, der ihn gerade hat, auf den Schurken mit dem nächsthöheren Aktivierungsreihenfolge-Wert. Wenn es keinen höheren gibt, verschiebe den Aktivmarker auf den Schurken mit dem niedrigsten Aktivierungsreihenfolge-Wert.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Bringt die Venom-Verbündetenkarte (☼ 190) unter der Kontrolle des Startspielers ins Spiel.
- Bringt die Umgebung Öffentliche Empörung (☼ 174) ins Spiel.
- Mischt den Verrat Schmutzkampagne (☼ 175) und den Anhang Verräter kriegen Prügel (☼ 181) in das Begegnungsdeck.
- Wählt zufällig 1 Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180), dessen Name nicht im Feld „Alltagshilfe“ des Kampagnenlogbuchs notiert ist, und mischt ihn in das Begegnungsdeck.
- Platziert so viel Bedrohung auf dem Nebenplan Das Licht am Ende des Tunnels wie im Feld „Aufrüttelnder Albtraum“ des Kampagnenlogbuchs notiert ist.
- Befolgt von oben nach unten für alle ausgefüllten Kreise der Ruffleiste die „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf der linken Seite. Wiederholt dies für die „**Spielaufbau**“-Anweisungen auf der rechten Seite.

- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf sich selbst 2 verdeckte Begegnungskarten vom Begegnungsdeck zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

Auf der Ruffleiste:

- Ermittelt mit Hilfe des Felds „Besondere Leistungen“ den Rufwert eurer Gruppe und kreuzt dann diese Anzahl von Kreisen an.

Im Kampagnenlogbuch:

- Falls sich ein Nebenplan „Kampagne – Alltagshilfe“ (☼ 176–180) im Siegpunktstapel befindet, notiert dessen Titel im Feld „Alltagshilfe“.
- Notiert im Feld „Die Letzten, die noch stehen“ den Namen jedes Schurken im Spiel.

- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



ENDLICH HABT IHR EUCH ENTSCHEIDEN EUCH ZU MIR ZU GESELLEN. ICH DACHTE, IHR WÄRT SCHNELLER.

SCHNAUZE, NORMAN! ICH BIN SO WAS VON FERTIG MIT DIR.

KEINE MANIEREN, JUNGE DAME? IHR MÜSST ERSCHÖPFT SEIN, NACHDEM IHR SO DURCH DIE MANGEL GEDREHT WURDET.



UNGLÜCKLICHERWEISE IST DAS ABER ERST DER ANFANG FÜR EUCH.



AAHHHH!!!



NEBENBEI SOLLTE ICH EUCH DAFÜR DANKEN, MEIN EXPERIMENT ZURÜCKGEBRACHT ZU HABEN.

DIE SEZIIERTEN EINZELTEILE SIND NICHTS, WENN NICHT ALLE ZUSAMMEN SIND.



OSBORN KONNET IHR ZWAR AUFHALTEN ...
ABER UNS KÖNNET IHR NICHT STOPPEN. WIR SIND **VENOM GOBLIN!**

SZENARIO #5 – VENOM GOBLIN

Während ihr euch durch das Oscorp-Gebäude gekämpft habt, hat Norman Osborn ein Gerät fertigstellen können, das den Venom-Symbioten schließlich seinem Willen unterwirft und sich mit ihm verbindet. Dieses Triumvirat des Schreckens erhebt sich nun in den Himmel über New York City, versprüht symbiotischen Glibber über ahnungslose Bürger und versucht so, die Armee zu erschaffen, die ihm zuvor verwehrt wurde.

Schurkendeck: Venom Goblin (I), Venom Goblin (II)

Entfernt für den Expertenmodus Venom Goblin (I) und fügt Venom Goblin (III) hinzu.

Hauptplandeck: Der Himmel über New York (A), Lower Manhattan (B), Midtown Manhattan (C), Upper Manhattan (D)

Begegnungsdeck: Die Sets Venom Goblin, Symbiotische Stärke, Goblin-Ausrüstung sowie das Standard-Begegnungsset.

Ihr könnt das modulare Set Goblin-Ausrüstung aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Symbiotische Stärke muss in Partien gegen Venom Goblin verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

DER GLEITERMARKER

Zu Beginn dieses Szenarios sind 3 Hauptpläne im Spiel. Allerdings hat jeweils nur ein Hauptplan den Gleitermarker (Universalmarker), der zu Beginn des Szenarios auf Midtown Manhattan platziert wird und durch Kartenfähigkeiten zwischen den Hauptplänen verschoben wird.

Sobald Bedrohung durch die Aktivierung eines Gegners, eine Kartenfähigkeit oder ein Beschleunigungssymbol (🚀) auf „dem Hauptplan“ platziert werden würde, wird sie auf dem Plan mit dem Gleitermarker platziert. Falls darüber hinaus ein Beschleunigungsmarker auf „dem Hauptplan“ platziert werden würde, platziert ihn auf dem Plan mit dem Gleitermarker.

Begegnungskarten, die ohne genauere Bestimmung auf „den Hauptplan“ verweisen, beziehen sich nur auf den Plan mit dem Gleitermarker. Begegnungskarten, die auf „den Hauptplan“ verweisen, der eine bestimmte Bedingung am besten erfüllt (z. B. „den Hauptplan mit der wenigsten Bedrohung“), beziehen sich auf den entsprechenden Plan, unabhängig davon, auf welchem Hauptplan sich der Gleitermarker befindet.

Während Schritt 1 der Schurkenphase wird auf jedem Hauptplan Bedrohung entsprechend seinem eigenen Beschleunigungswert platziert, ohne Berücksichtigung der anderen Hauptpläne. Ebenso platziert jeder Beschleunigungsmarker nur auf dem Hauptplan zusätzliche Bedrohung, auf dem er sich befindet.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Bringt die Umgebung Öffentliche Empörung (🌪️ 174) ins Spiel.
- ▶ Mischt den Verrat Schmutzkampagne (🌪️ 175) in das Begegnungsdeck.
- ▶ Durchsucht das modulare Set „Sinistrer Angriff“ (🌪️ 158–163) nach jedem Schergen mit demselben Namen wie im Feld „Die Letzten, die noch stehen“ des Kampagnenlogbuchs. Mischt jeden dieser Schergen in das Begegnungsdeck.
- ▶ Befolgt von oben nach unten für alle ausgefüllten Kreise der Rufleiste die „Spiel Aufbau“-Anweisungen auf der linken Seite. Wiederholt dies für die „Spiel Aufbau“-Anweisungen auf der rechten Seite.

- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler darf sich selbst 3 verdeckte Begegnungskarten vom Begegnungsdeck zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Platziert zusätzlich 1👤 Bedrohung auf jedem Hauptplan.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Falls ihr diese Partie verliert, übernimmt Venom Goblin die Kontrolle über New York City und ihr verliert die gesamte Kampagne.

SIEG:

- ▶ Ihr gewinnt die Kampagne!

Optional:

- ▶ Ermittelt mit Hilfe des Felds „Besondere Leistungen“ den Rufwert eurer Gruppe und kreuzt dann diese Anzahl von Kreisen an.
- ▶ Zählt die angekreuzten Kreise der Rufleiste und notiert diese im Feld „Finaler Rufwert“ des Kampagnenlogbuchs. Je höher dieser Wert, desto besser habt ihr abgeschnitten!



NIMM EDDIE
NICHT ZU HART
RAN, ER HAT UNS
GEHOLFEN.

STIMMT ... ABER DAS
MACHT DEN REST VON
DEM, WAS ER GETAN HAT,
NICHT UNGESCHEHEN.



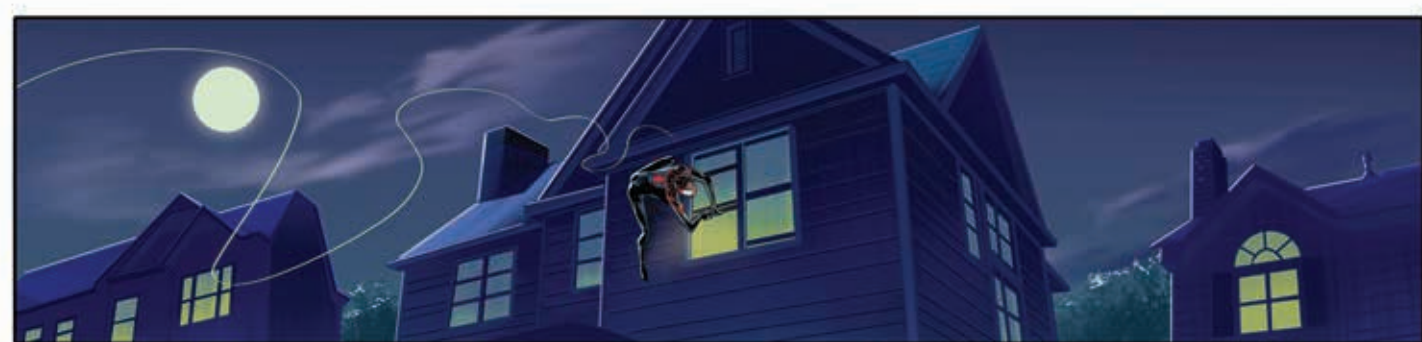
UND BROCK
WIRD DAS SICHER
WIEDERHABEN
WOLLEN.

WO ER HINGEHT,
WIRD ER DAS NICHT
BRAUCHEN.

ÜBERLASS MIR
DAS, KID, ICH WEIß,
WAS ICH TUE.



AUßERDEM IST
ES BEREITS SPÄT, MÜSST
IHR BEIDEN NICHT SCHON
LÄNGST IM BETT SEIN?



STARTERDECKS

Diese Kurzbeschreibungen der vorgefertigten Starterdecks sind für Spieler gedacht, die sofort losspielen wollen, ohne erst ihr eigenes Deck bauen zu müssen.

GHOST-SPIDER / SCHUTZ

Ghost-Spiders übermenschliche Agilität und ihre Spinnensinne erlauben es ihr, auf fast jede Situation augenblicklich zu reagieren. Mit ihrer Fähigkeit „*Blitzschnelle Reflexe*“ kann sie sich nach dem Einsatz eines Ereignisses mit einer „*Unterbrechung*“- oder „*Reaktion*“-Fähigkeit direkt wieder spielbereit machen. Dadurch kann Ghost-Spider erstaunliche akrobatische Leistungen vollbringen, z. B. kann sie dem Angriff eines Gegners ausweichen, demselben Gegner (oder einem anderen) einen Geisterkick verpassen und sich spielbereit machen, um es noch einmal zu tun. Je früher du ihren Vater, George Stacy, ins Spiel bringst, desto schneller kannst du mit seiner Hilfe erstaunliche Züge vorbereiten. Oder du verwendest ein Ticket ins Multiverse und setzt ihren Zug komplett zurück.

Nutze mit dem Schutzaspekt eine Lockvogeltaktik beim Schurken, um Bedrohung vom Hauptplan zu entfernen und einen Angriff gegen dich zu erzwingen. Dann kannst du mit einem Hohen Salto der Gefahr entgehen oder dir im Kampf von deinen **WEB-WARRIOR**-Verbündeten helfen lassen.

Ghost-Spider-Karten: Geisterkick x3, Väterlicher Rat, Phantom-Salto x3, Pirouette mit Punch x2, Netze spinnen x2, George Stacy, Ticket ins Multiverse, Netz-Armband x2

Schutzkarten: Silk, Spider-Man (Miles Morales), Spider-UK, Lockvogeltaktik x3, Hoher Salto x3, Sich revanchieren x3, Was mich nicht umbringt ... x3

Basiskarten: Spider-Man (Hobie Brown), Quer durch das Spider-Verse, Junge Liebe, Energie, Genialität, Stärke, Netz des Lebens und Schicksals, Plan B x3

Verpflichtung: Besorgter Vater

Erzfeind-Set: Lizard, Regenerationsforschung, Experimentelle Injektion, Kaltblütig x2

SPIDER-MAN / GERECHTIGKEIT

Spider-Man hat zwei mächtige Fähigkeiten – *Giftstoß* und *Spinnentarnung* – die beide durch den Einsatz bestimmter Karten aus seinem eigenen Kartenset ausgelöst werden können. Stürze dich Mit vollem Schwung ins Geschehen, um den Tag zu retten, und dich dabei mit *Spinnentarnung* unsichtbar machen, oder einem Gegner einen Netz-Schuss verpassen, um dann einem anderen mit *Giftstoß* gleich noch unter Strom zu setzen! Wechsle zu Spider-Mans Alter Ego, Miles Morales, um wichtige Karten zurück in dein Deck zu mischen, und bitte Miles' besten Freund, Ganke Lee, oder seinen Vater, Jefferson Davis, um Hilfe.

Rufe mit dem Gerechtigkeitsaspekt Monica Chang und ihr Überwachungsteam zu Hilfe, fordere eine Heimat-Intervention an, um zusätzliche Unterstützung von S.H.I.E.L.D. zu bekommen, oder Sorge dafür, dass du dem Schurken dank S.H.I.E.L.D.s riesiger Globalen Logistik einen Schritt voraus bist.

Spider-Man-Karten: Spinnenakrobatik x2, Doppel-leben x2, Mit vollem Schwung x2, Netz-Schuss x3, Ganke Lee, Jefferson Davis, Innere Stärke, Abwehrmechanismus, Netzsprüher x2

Gerechtigkeitskarten: Monica Chang, Spider-Woman, Heimat-Intervention x3, Globale Logistik x3, Agent im Außendienst x3, Überwachungsteam x2

Basiskarten: Agent 13, Dum Dum Dugan, Ghost-Spider, Spider-Man (Peter Parker), Junge Liebe, Energie, Genialität, Stärke, Verbindungsoffizier x3, Sky-Destroyer

Verpflichtung: Persönliche Geheimnisse

Erzfeind-Set: Prowler, Die Beute verfolgen, Rasiermesser-Krallen, In Würfel schneiden x2

REGELKLARSTELLUNG

Identitätsspezifische Karten, Verpflichtungskarten und Karten aus dem Erzfeind-Begegnungsset dürfen nur dann mit einer Identität verwendet werden, wenn sie das gleiche Set-Symbol wie die Identität haben.

REGELKLARSTELLUNGEN

SPIDER-MAN (MILES MORALES)

F: Kann ich Karten aus dem Set von Spider-Man (Miles Morales) verwenden, wenn ich Spider-Man (Peter Parker) spiele, und umgekehrt?

A: Nein. Karten, die sich auf eine Identität beziehen – identitätsspezifische Karten, Verpflichtungskarten und Karten aus Erzfeind-Begegnungssets – dürfen nur zusammen mit der Identität verwendet werden, die das gleiche Set-Symbol hat.

SZENARIO #2 – VENOM

F: Falls durch einen Angriff mehr als 3♣ Glockenmarker auf dem Glockenturm platziert werden, gilt dieser Angriff als Angriff, der überschüssigen Schaden zugefügt hat?

A: Nein. Die Fähigkeit des Glockenturms erlaubt es dem Spieler, Glockenmarker auf ihm zu platzieren, statt Venom Schaden zuzufügen, wodurch der Schaden effektiv in Glockenmarker umgewandelt wird. Da dem Glockenturm tatsächlich kein Schaden zugefügt wird, werden Effekte, die sich auf überschüssigen Schaden beziehen, nicht angewendet.

SZENARIO #3 – MYSTERIO

F: Sobald eine Begegnungskarte zu meinem Deck hinzugefügt wird, muss ich diese Karte mit einer neuen Hülle versehen, damit sie zu meinen Spielerkarten passt?

A: Nein. Die Begegnungskarten werden den Spielerdecks hinzugefügt, wie sie sind. Außerdem ist es nicht erforderlich, dass die Spieler die Rückseite der Begegnungskarten in ihren Decks als verborgene Information behandeln, das heißt, die Spieler können (und sollen) errahnen, wann sie eine Begegnungskarte von ihren Decks ziehen werden, und sich entsprechend vorbereiten.

F: Falls ich mehrere Karten ziehe, wann werden mir die Begegnungskarten, die ich ziehe, zugeteilt?

A: Falls durch einen Spielschritt oder eine Kartenfähigkeit mehrere Karten gezogen werden, erfolgt das Ziehen dieser Karten gleichzeitig. Teile dir anschließend jede dabei gezogene Begegnungskarte (*in beliebiger Reihenfolge*) als verdeckte Begegnungskarte zu.

SZENARIO #4 – DIE SINISTER SIX

F: Falls die Aktivierung des Schurken mit dem Aktivmarker verhindert wird (z. B. durch eine Betäubt- oder Verwirrt-Statuskarte), wird dann der Aktivmarker verschoben?

A: Nein. Falls die Aktivierung des Schurken, der den Aktivmarker hat, verhindert wird, wird die Fähigkeit des Schurken, die den Marker bewegt (die ausgelöst wird, nachdem der Schurke aktiviert worden ist), nicht abgehandelt, sodass der Aktivmarker auch nicht verschoben wird.

F: Falls es nur einen Schurken im Spiel gibt, wird der Aktivmarker verschoben?

A: Nein. Falls nur ein Schurke im Spiel ist, kann der Aktivmarker nicht auf einen anderen Schurken verschoben werden. Er verbleibt also auf dem einen Schurken im Spiel.

F: Wie können die verbleibenden Lebenspunkte jedes Schurken am besten festgehalten werden?

A: Da die Schurken im Szenario „Die Sinister Six“ dazu neigen, häufig ins Spiel zu kommen und es wieder zu verlassen, empfehlen wir, entweder Schadensmarker oder Würfel zu verwenden, um die verbleibenden Lebenspunkte der einzelnen Schurken festzuhalten. Welche Methode ihr wählt, bleibt euch überlassen.

SZENARIO #5 – VENOM GOBLIN

F: Dürfen die Spieler nur Bedrohung vom Plan mit dem Gleitermarker entfernen?

A: Nein. Spielerkarten, die sich auf „den Hauptplan“ beziehen, können Bedrohung von jedem Hauptplan entfernen.

F: Mehrere Hauptpläne haben die gleiche Menge an Bedrohung. Welcher Plan gilt als derjenige mit der „wenigsten“ bzw. „meisten“ Bedrohung?

A: Immer wenn eine Begegnungskarte auf eine bestimmte Karte abzielt und mehrere in Frage kommende Ziele vorhanden sind, wählt der Startspieler unter den möglichen Zielen aus.

F: Wie interagieren das Schlüsselwort Patrouille und das Krisensymbol mit drei Hauptplänen?

A: Das Schlüsselwort Patrouille verhindert, dass der Spieler im Kampf mit dem Schergen Widerstand gegen den „Hauptplan“ leisten kann, während das Krisensymbol jeden Spieler daran hindert, Bedrohung vom „Hauptplan“ zu entfernen. In beiden Fällen beziehen sich entsprechend den Regeln für den Gleitermarker alle Effekte von Begegnungskarten, die sich auf den „Hauptplan“ beziehen, nur auf den Plan mit dem Gleitermarker.

Teilt einem Spieler 3 zufällige Upgrades „Kampagne – S.H.I.E.L.D.-Tech“ zu. Dieser Spieler darf sich 1 aussuchen, das er für den Rest der Kampagne seinem Deck hinzufügt. Notiert den Namen der Karte in seinem Feld „S.H.I.E.L.D.-Tech“ im Kampagnenlogbuch und legt die anderen zurück in die Sammlung. Auf diese Weise gewählte Karten werden nicht auf die Deckgröße angerechnet. Wiederholt diesen Vorgang für jeden Spieler.

Während des Schrittes „Mulligan nutzen“ des Spielaufbaus darf jeder Spieler 1 zusätzlichen Mulligan nehmen.

Jeder Spieler wählt eine Aspektkarte eines beliebigen Aspekts aus seiner Sammlung und fügt seinem Deck für den Rest der Kampagne die maximale Anzahl an Exemplaren dieser Karte (*nach Name*) hinzu. Notiert den Namen der Karte(n) in seinem Feld „Aspektvorteil“ im Kampagnenlogbuch. Auf diese Weise gewählte Karten werden nicht auf die Deckgröße angerechnet.

Spielaufbau: Jeder Spieler dreht sein Upgrade „Kampagne - S.H.I.E.L.D.-Tech“ auf die **VERBESSERT**-Seite um.

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seinem Deck und notiert den Titel dieser Karte in seinem Feld „Vorausplanen“ im Kampagnenlogbuch.

Spielaufbau: Jeder Spieler durchsucht sein Deck und seinen Ablagestapel nach 1 Exemplar der Karte, die in seinem Feld „Vorausplanen“ im Kampagnenlogbuch notiert ist, und nimmt diese Karte dann auf die Hand. (*Mische.*)

Spielaufbau: Jeder Spieler darf seine Sammlung nach 1 Exemplar des Vorteils Helicarrier (*Grundspiel 92*) durchsuchen und unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen.

Spielaufbau: Jeder Spieler darf seine Sammlung nach 1 Exemplar des Upgrades Symbiotischer Anzug (*Sinister Motives 191*) durchsuchen und unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen.

★

Wählt 1 zufälligen „Osborn-Tech“-Anhang. Notiert seinen Namen im Feld „Osborn-Tech“ des Kampagnenlogbuchs.

Spielaufbau: Mischt jede Karte, die im Feld „Osborn-Tech“ des Kampagnenlogbuchs notiert ist, in das Begegnungsdeck.

5

Spielaufbau: Platziert 1 **B** Bedrohung auf dem Hauptplan.

10

Spielaufbau: In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem Schergen durchsuchen und ihn im Kampf mit sich ins Spiel bringen. (*Mische.*) Teile jedem Spieler, der auf diese Weise keinen Schergen ins Spiel gebracht hat, 1 verdeckte Begegnungskarte zu.

15

Wählt 1 zufälligen „Osborn-Tech“-Anhang. Notiert seinen Namen im Feld „Osborn-Tech“ des Kampagnenlogbuchs.

Spielaufbau: Der Startspieler muss das Begegnungsdeck und den Ablagestapel nach einem szenariospezifischen Nebenplan durchsuchen und ihn aufdecken. Platziert 1 **B** Bedrohung auf dem Nebenplan. (*Mische.*)

20

Wählt 1 zufälligen „Osborn-Tech“-Anhang. Notiert seinen Namen im Feld „Osborn-Tech“ des Kampagnenlogbuchs.

25

Spielaufbau: Teilt jedem Spieler 1 verdeckte Begegnungskarte zu.



Besondere Leistungen

(+X) Siegpunkte im Siegpunktstapel

(+1) Keine Nebenpläne im Spiel

(+1) Weniger als 1 **B** Marker im Spiel

(+1) Keine Schergen im Spiel

(+1) Keine Bedrohung auf dem Hauptplan

(+1) Keine besiegt Identitäten

Identität Spieler #1:

VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE:
(Expertenmodus)

Identität Spieler #2:

VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE:
(Expertenmodus)

Identität Spieler #3:

VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE:
(Expertenmodus)

Identität Spieler #4:

VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE:
(Expertenmodus)

Alltagshilfe

Sieg-Anweisungen für Szenarien #1-4

Aufrüttelnder Albtraum

Sieg-Anweisung für Szenario #3 – Mysterio

Die Letzten, die noch stehen

Sieg-Anweisung für Szenario #4 – Die Sinister Six

Finaler Rufwert

Sieg-Anweisung für Szenario #5 – Venom Goblin

S.H.I.E.L.D.-Tech

Belohnung – Rufleiste

S1

S2

S3

S4

Aspektvorteil

Belohnung – Rufleiste

S1

S2

S3

S4

Vorausplanen

Belohnung – Rufleiste

S1

S2

S3

S4

Osborn-Tech

Strafe – Rufleiste

CREDITS

Expansion Design & Development: Michael Boggs

Additional Development: Caleb Grace und MJ Newman

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Expansion Graphic Design: Mercedes Opheim

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Michal Ivan

Comic Book Illustration: Joey Vazquez

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!

TESTSPIELER

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Saward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland und Kevin Wickland

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhr und Max Breidenbach

Import und Vertrieb durch:
Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 ESSEN

Hergestellt von:
Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
ROSEVILLE, Minnesota, 55113
USA

© MARVEL. Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



**PROOF OF
PURCHASE**

MC27de
Sinister Motives