

The cover art for the Marvel Champions card game expansion 'The Rise of Red Skull' features a central, large, menacing face of Red Skull. To the left, Hawkeye is shown in his purple and black suit, aiming his bow. To the right, Wasp is in her red and yellow suit, with her hands glowing with energy. In the upper right, Iron Man is depicted in his yellow and red armor, holding a gauntlet. In the lower center, several S.H.I.E.L.D. agents are visible, some holding firearms. The background is a fiery, industrial setting with a large green skull logo in the upper left. The overall color palette is dominated by reds, yellows, and purples, creating a dramatic and intense atmosphere.

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

**THE RISE OF
RED SKULL**

REGELHEFT

„Heil, Hydra! Unsterbliche Hydra! Niemand kann uns vernichten! Schlag einen Kopf ab und zwei andere wachsen nach! Wir dienen niemandem außer dem Meister – so wie die Welt schon bald uns dienen wird! Heil Hydra!“ – Der Hydra-Eid
 Willkommen bei der Erweiterung *The Rise of Red Skull*! Diese Kampagnenerweiterung enthält fünf neue Szenarien, die die Geschichte von Hydras Aufstieg zur Macht erzählen, sowie zwei neue Helden, die dafür kämpfen, dass die Unterdrückten ihre Freiheit wiedererlangen.

SCHURKENKARTEN

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt einen neuen Schurken ein: Crossbones, Absorbing Man, Taskmaster, Zola und Red Skull. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite beschrieben.



IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Hawkeye und Spider-Woman. Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 18.

INHALT

- 265 Karten (82 Spielerkarten, 15 Schurkenkarten und 168 Begegnungskarten)

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



NEUE SCHLÜSSELWÖRTER

Anstacheln X

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

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.

Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Spielaufbau

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

NEUER SPIELMODUS

Jedes der Szenarien in dieser Erweiterung könnt ihr einzeln als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer epischen Kampagne spielen. Die Regeln für den Kampagnenmodus findet ihr auf der nächsten Seite.

KAMPAGNENMODUS

Der Kampagnenmodus kombiniert alle fünf Szenarien der Erweiterung *The Rise of Red Skull* 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 – Crossbones bis Szenario #5 – Red Skull.

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.

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite 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.

Ein ausdrucksbares Exemplar des Kampagnenlogbuchs findet ihr auf unserer Website unter: www.asmodee.de/mvc

HINZUGEFÜGTE KARTEN

Als Teil der Sieg-Anweisungen eines Szenarios können den Spielerdecks während einer Kampagne Karten hinzugefügt werden. Sobald auf diese Weise eine Karte einem Spielerdeck hinzugefügt wird, schreibt ihr den Namen der Karte in das entsprechende Feld des Kampagnenlogbuchs.

Hinzugefügte Karten verbleiben für den Rest der Kampagne im Spielerdeck. Karten, die einem Deck im Rahmen einer Kampagne hinzugefügt werden, zählen nicht gegen seine Mindest- oder Maximalgröße.

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN

DIESE KARTE IST EINE BASISKARTE UND GLEICHZEITIG KAMPAGNENSPEZIFISCH.

Die Karten 155–162 sind Spielerkarten speziell für den Einsatz in der Kampagne *The Rise of Red Skull*. Ihr dürft diese Karten nicht in eure Decks aufnehmen, es sei denn, ihr spielt die Kampagne *The Rise of Red Skull* **und** ihr wurdet durch eine Kampagnenanweisung ausdrücklich dazu angewiesen.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *The Rise of Red Skull* erhöhen möchtet, könnt ihr mit dem Material dieser Erweiterung auch eine Experten-Kampagne spielen. Die Regeln für dieses alternative Spielformat findet ihr auf Seite 17.

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

AVENGERS,
BITTE KOMMEN!
HIER SPRICHT
NICK FURY VON
S.H.I.E.L.D.!

DIREKTOR FURY,
WAS IST
PASSIERT?

PROJEKT
P.E.G.A.S.U.S.
WIRD
ANGEGRIFFEN!

EINE ARMEE VON
HYDRA-SOLDATEN
BELAGERT DIE
EINRICHTUNG.

CROSSBONES
FÜHRT SIE AN. WIR
BRAUCHEN EUCH
DA! SOFORT!

DEINE MÄNNER SOLLEN
DIE STELLUNG HALTEN,
FURY. DIE AVENGERS
SIND AUF DEM WEG.

SZENARIO #1 – CROSSBONES KAMPAGNENANWEISUNGEN

Mit einer kleinen Armee von Hydra-Truppen greift Crossbones die Einrichtung von Projekt P.E.G.A.S.U.S. in den Adirondack Mountains an. Die dort stationierten S.H.I.E.L.D.-Soldaten kämpfen verzweifelt darum, die Anlage zu schützen, aber sie werden von Hydras Blitzangriff überwältigt. Nur mit eurer Hilfe können sie Crossbones noch daran hindern, die experimentellen Waffen zu erbeuten, die in den P.E.G.A.S.U.S.-Laboratorien entwickelt werden.

Schurkendeck: Crossbones (I), Crossbones (II)

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

Hauptplandeck: Angriff auf Mount Athena, Der Infinity-Stein, Die Flucht

Begegnungsdeck: Die Sets Crossbones, Experimentelle Waffen, Hydra-Angriff, Waffenmeister und Hydras Legionen sowie das Standard-Set. (Das Set Hydras Legionen und das Standard-Set sind im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt die Sets *Hydra-Angriff* und *Waffenmeister* aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

DAS „EXPERIMENTELLE WAFFEN“-DECK

Die **Spielaufbau**-Anweisungen auf dem Hauptplan Angriff auf Mount Athena 1A weisen die Spieler an, das „Experimentelle Waffen“-Deck zu erstellen. Nehmt dazu alle vier Karten aus dem Begegnungsset *Experimentelle Waffen*, mischt sie zusammen und legt sie verdeckt neben das Hauptplandeck. Dies ist das „Experimentelle Waffen“-Deck. Nachdem eine Karte aus dem „Experimentelle Waffen“-Deck ins Spiel gekommen ist, gilt sie ab sofort als Teil des Begegnungsdecks. Sobald die Karte abgelegt wird, wird sie auf den Begegnungs-Ablagestapel gelegt.

SPIELAUFBAU:

- ▶ Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch, das sich auf der Rückseite dieses Regelhefts befindet. Spieler können ihre Identitäten während einer Kampagne nicht wechseln.

SIEG:

- ▶ Jeder Spieler wählt eines der **TECH**-Upgrades aus dem Set *Hydra-Kampagne* und fügt es seinem Deck hinzu.



- ▶ Notiert den Namen jedes **EXPERIMENTELL**-Anhangs, der ins Spiel gekommen ist, im Kampagnenlogbuch.

EXPERIMENTELL. WAFFE.

Hänge diese Karte an den

- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch sowie alle Karten, die euren Decks hinzugefügt wurden.

ALS SICH DER STAUB BEI PROJEKT
P.E.G.A.S.U.S. GELEGT HAT ...



GIB AUF,
CROSSBONES.
DAS SPIEL IST AUS!

WASP

IDIOTEN!
DER KRAM HIER IST
MIR EGAL ...



... ICH HABE
MADAME HYDRA NUR
ZEIT VERSCHAFFT,
DAMIT SIE AN DEN
STEIN KOMMT.



UND NUN
BIN ICH HIER,
DAMIT SIE
FLIEHEN KANN!



SZENARIO #2 – ABSORBING MAN KAMPAGNENANWEISUNGEN

Nachdem ihr eingetroffen wart, um den belagerten S.H.I.E.L.D.-Soldaten bei der Verteidigung von Projekt P.E.G.A.S.U.S. zu helfen, wendete sich das Blatt. Ihr konntet Crossbones festnehmen und seine Armee besiegen, jedoch ist es Madame Hydra gelungen, mit einem Infinity-Stein aus der Anlage zu entkommen. Als ihr gerade die Verfolgung aufnehmen wollt, stellt sich euch eine imposante Gestalt entgegen – es ist Absorbing Man! Der gefährliche Schurke wurde von Red Skull angeheuert, um euch aufzuhalten. Ihr müsst ihn schnell besiegen, wenn ihr den Infinity-Stein wiedererlangen wollt.

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

Hauptplandeck: An mir kommt keiner vorbei

Begegnungsdeck: Die Sets Absorbing Man und Hydra-Patrouille sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

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

REGELKLARSTELLUNG

F: Wenn ich zu Beginn des Szenarios Absorbing Man eine Umgebungskarte ins Spiel bringe, löse ich dann das Schlüsselwort *Nachrüsten* aus?

A: Nein. Das Schlüsselwort *Nachrüsten* wird nur ausgelöst, wenn die Karte, auf der es erscheint, aufgedeckt wird. Eine Karte ins Spiel bringen ist nicht dasselbe wie das Aufdecken einer Karte.

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach allen Karten mit dem Schlüsselwort *Spielaufbau* und bringt diese ins Spiel.
- Mischt jeden **EXPERIMENTELL**-Anhang, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck.
- **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 seinem Deck 1 zufällige Verpflichtung aus seinem Experten-Kampagnenset hinzufügen, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- Notiert die Anzahl der Verzögerungsmarker auf dem Hauptplan im Kampagnenlogbuch.
- Jeder Spieler darf eines der „Basis-Upgrades“ mit dem Merkmal **ZUSTAND** aus dem Set *Hydra-Kampagne* wählen, an seine Identität anhängen und seinem Deck im Kampagnenlogbuch hinzufügen.



- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch sowie alle Karten, die euren Decks hinzugefügt wurden.



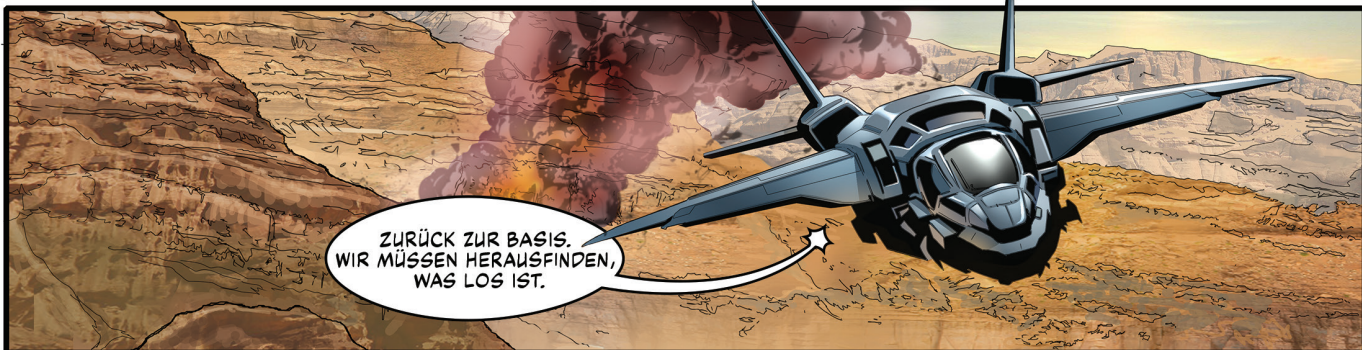
PUH, ICH BIN FROH,
DASS ES VORBEI IST.

WAFFELICH, DAS
WAR EIN GLOHREICHER
KAMPF!



HEY, WAS
WAR DENN
DAS?

KEINE
AHNUNG.



ZURÜCK ZUR BASIS.
WIR MÜSSEN HERAUSFINDEN,
WAS LOS IST.



SZENARIO #3 – TASKMASTER

Absorbing Man wurde von S.H.I.E.L.D. in Gewahrsam genommen, doch Madame Hydra ist weiterhin auf der Flucht. Ihr fliegt zum Avengers Tower zurück, um eure nächsten Schritte zu planen, als sich plötzlich in einem gelben Lichtblitz die ganze Realität verändert. Bei eurer Ankunft in New York City müsst ihr schockiert feststellen, dass das Banner von Hydra am Avengers Tower prangt. Doch bevor ihr die Ereignisse verarbeiten könnt, erschüttert eine Explosion euren Quinjet und ihr stürzt über der Stadt ab.

Am Boden stellt ihr fest, dass ganz New York unter der Herrschaft von Hydra steht. An jeder Ecke seht ihr Anti-Helden-Propaganda und Truppen von Hydra-Soldaten patrouillieren durch die Straßen. Angeführt werden sie vom berüchtigten Taskmaster, Hydras neuem Polizeichef. Er durchkämmt die Stadt nach Helden und nimmt alle gefangen, die er erwischen kann. Er war es auch, der die Boden-Luft-Rakete abgefeuert hat, die euch vom Himmel geholt hat. Und jetzt macht er Jagd auf euch!

Schurkendeck: Taskmaster (I), Taskmaster (II)

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

Hauptplandeck: Auf Heldenjagd

Begegnungsdeck: Die Sets Taskmaster, Hydra-Patrouille und Waffenmeister sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt das Waffenmeister-Set aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Hydra-Patrouille muss in Partien gegen Taskmaster verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach allen Karten mit dem Schlüsselwort Spielaufbau und bringt diese ins Spiel.
- ▶ Mischt jeden **EXPERIMENTELL**-Anhang, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck.
- ▶ **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 seinem Deck 1 zufällige Verpflichtung aus seinem Experten-Kampagnenset hinzufügen, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.

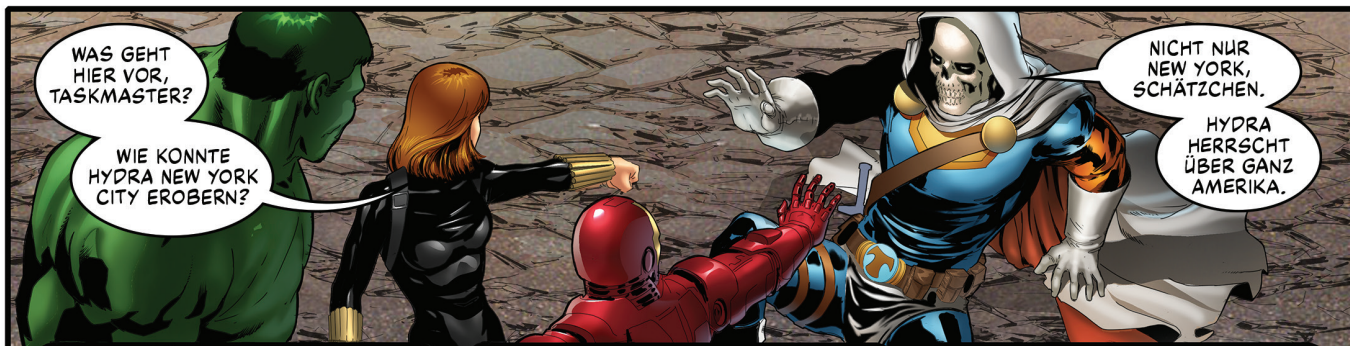
SIEG:

- ▶ Jeder Spieler, der einen oder mehrere Verbündete aus dem Taskmaster-Begegnungsset befreit hat, fügt diese Verbündeten seinem Deck hinzu und notiert ihre Namen im Kampagnenlogbuch.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch sowie alle Karten, die euren Decks hinzugefügt wurden.

REGELKLARSTELLUNG

F: Was passiert, wenn ich die Verratskarte Schatten der Vergangenheit aufdecke und mein Erzfeind-Scherge den gleichen Namen wie ein Gegner im Spiel hat?

A: Dein Erzfeind-Scherge kann in diesem Fall nicht ins Spiel kommen und bleibt als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Du deckst aber dennoch den Nebenplan deines Erzfeinds auf und mischst den Rest deines Erzfeind-Sets in das Begegnungsdeck. Dadurch erhält Schatten der Vergangenheit Nachrüstungen, wie auf der Karte angegeben.



WAS GEHT
HIER VOR,
TASKMASTER?

WIE KONNTE
HYDRA NEW YORK
CITY EROBERN?

NICHT NUR
NEW YORK,
SCHÄTZCHEN.

HYDRA
HERRICHT
ÜBER GANZ
AMERIKA.



MADAME HYDRA
HAT ZOLA DEN
REALITÄTSSTEIN
GEBRACHT.

DANN HAT DER
DOKTOR HYDRA MIT
DEM STEIN AN DIE
MACHT GEBRACHT.



WO IST ZOLA
JETZT?

ER HAT SEINE ZELTE
AUF ELLIS ISLAND
AUFGESCHLAGEN.



GERÜCHTEN ZUFOLGE
FÜHRT ER DORT SELTSAME
EXPERIMENTE DURCH, UM
DIE PERFEKTEN HYDRA-
SOLDATEN ZU ERSCHAFFEN.



ICH HABE
GENUG GEHÖRT.
SCHNAPPEN WIR
IHN UNS.

SZENARIO #4 – ZOLA

Nachdem ihr Taskmaster besiegt habt, erfahrt ihr, dass Hydra nicht nur New York City, sondern die gesamten USA erobert hat. Der verrückte Wissenschaftler Arnim Zola hat eine Maschine entwickelt, um die Kraft des Realitätssteins zu nutzen und die Machtbalance zu Hydras Gunsten zu verändern. Für sich selbst schuf er eine Forschungseinrichtung auf Ellis Island und verwandelte den historischen Hafen in ein alpträumhaftes Gefängnis für seine bedauernswerten Testobjekte. Die Helden, die Taskmaster gefangen nehmen konnte, sollte er für Experimente auf die Insel bringen. In diesem verkehrten Amerika seid ihr die einzige Hoffnung für die Gefangenen. Nur ihr könnt sie vor einem schrecklichen Schicksal bewahren!

Schurkendeck: Zola (I), Zola (II)

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

Hauptlandeck: Die Insel des Dr. Zola, Der verrückte Doktor

Begegnungsdeck: Die Sets Zola und Unter Beschuss sowie das Standard-Set. (Das Set Unter Beschuss und das Standard-Set sind im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

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

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Was bedeutet es, wenn eine Karte aus dem Kampagnenlogbuch entfernt wird?

A: Sobald ihr angewiesen werdet, eine Karte aus dem Kampagnenlogbuch zu entfernen, streicht ihr sie aus dem Kampagnenlogbuch. Die Karte ist nicht mehr Teil der Kampagne und kann für den Rest der Kampagne in kein Deck mehr aufgenommen werden.

F: Was soll ich tun, wenn mein Verbündeter am Ende des Zola-Szenarios aus der Kampagne entfernt wird?

A: Falls dein Verbündeter aus der Kampagne entfernt worden ist, wird er für den Rest der Kampagne aus deinem Deck entfernt. Falls dein Deck dadurch unter die Mindestgröße fällt, musst du deinem Deck eine andere Karte hinzufügen.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach allen Karten mit dem Schlüsselwort **Spielaufbau** und bringt diese ins Spiel.
- ▶ Mischt jeden **EXPERIMENTELL**-Anhang, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck.
- ▶ **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 seinem Deck 1 zufällige Verpflichtung aus seinem Experten-Kampagnenset hinzufügen, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.

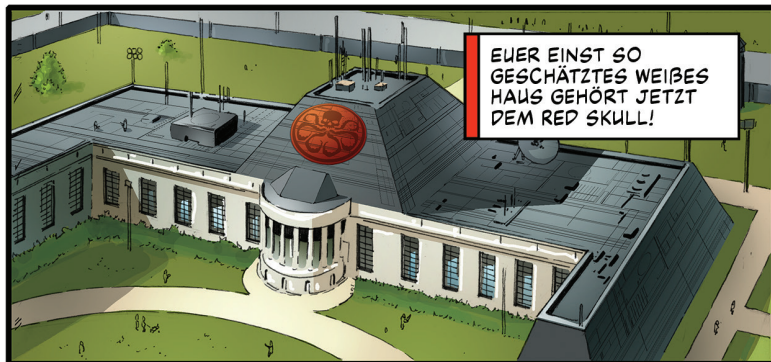
SIEG:

- ▶ Jeder Spieler im Kampf mit einem Gegner notiert im Kampagnenlogbuch, dass er mit einem Gegner im Kampf ist.
- ▶ Falls der Nebenplan Hydra-Gefängnis noch im Spiel ist, notiert den Namen jedes darunter liegenden Verbündeten im Kampagnenlogbuch. Diese Verbündeten können für den Rest der Kampagne keinem Deck hinzugefügt werden.
- ▶ Falls der Nebenplan Hydra-Gefängnis nicht im Spiel ist, darf jeder Spieler in Heldengestalt sein „Basis-Upgrade“ mit dem Merkmal **ZUSTAND** zum „Power-Upgrade“ auf der Rückseite aufwerten.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch sowie alle Karten, die euren Decks hinzugefügt wurden.



WO IST
DER STEIN,
ZOLA?

MEIN HERR,
DER RED SKULL
HAT IHN IN SEINER
FESTUNG ...



EUER EINST SO
GESCHÄTZTES WEIßES
HAUS GEHÖRT JETZT
DEM RED SKULL!



WIE WEIT SIND SIE MIT
MEINEM ULTIMATIVEN PLAN
FORTGESCHRITTEN?

WIR KÖNNEN DEN
STEIN SCHON BALD
EINSETZEN, UM DIE
WELT ZU EROBERN,
HERR SKULL.



OBERSTER
ANFÜHRER, WIR WERDEN
ANGEGRIFFEN!



AVENGERS,
SAMMELN!

ARBEITEN SIE
WEITER! ICH WERDE MICH
UM DIE AVENGERS
KÜMMERN!

SZENARIO #5 – RED SKULL

Ihr konntet Zolas Insel unter eure Kontrolle bringen und den verrückten Doktor entwaffnen, doch der Realitätsstein ist nirgends zu finden. Ihr erfahrt von Zola, dass sich der Stein im Besitz des wahren Drahtziehers hinter Hydras Aufstieg befindet: des brillanten und ruchlosen Red Skull. Der Schurke hat in Washington, D.C. Quartier bezogen und das Weiße Haus in seine private Festung verwandelt.

Aber Red Skulls Eroberungsfeldzug endet nicht mit den USA. Er plant, die Macht des Realitätssteins zu nutzen, um alle Nationen der Herrschaft Hydras zu unterwerfen. Seine Wissenschaftler arbeiten rund um die Uhr an den notwendigen Modifikationen von Zolas Maschine. Nach der Fertigstellung wird Red Skull den Realitätsstein einsetzen können, um die ganze Welt zu erobern. Dann wird niemand vor den Grausamkeiten sicher sein, die ihr in Zolas Laboratorien gesehen habt. Ihr dürft das nicht zulassen. Ihr müsst Red Skull besiegen und den Realitätsstein selbst verwenden, um die Welt wieder in Ordnung zu bringen!

Schurkendeck: Red Skull (I), Red Skull (II)

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

Hauptplandeck: Der Aufstieg von Red Skull, Hydras neue Welt

Begegnungsdeck: Die Sets Red Skull, Hydra-Angriff und Hydra-Patrouille sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt die Sets Hydra-Angriff und Hydra-Patrouille aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.


NEBENPLANDECK

Die Anweisungen zum **Spielaufbau** auf dem Hauptplan Der Aufstieg von Red Skull 1A weisen die Spieler an, das Nebenplandeck zu erstellen. Durchsucht dazu das Begegnungsdeck nach allen Nebenplänen, mischt diese zusammen und legt sie neben das Hauptplandeck. Dies ist das Nebenplandeck.

Das Nebenplandeck hat seinen eigenen Ablagestapel. Sobald ein Nebenplan besiegt oder auf andere Weise abgelegt wird, legt ihn auf den Nebenplan-Ablagestapel. Falls das Nebenplandeck jemals leer sein sollte, mischt den Nebenplan-Ablagestapel in das Nebenplandeck. Dies hat keine negative Auswirkung für euch.

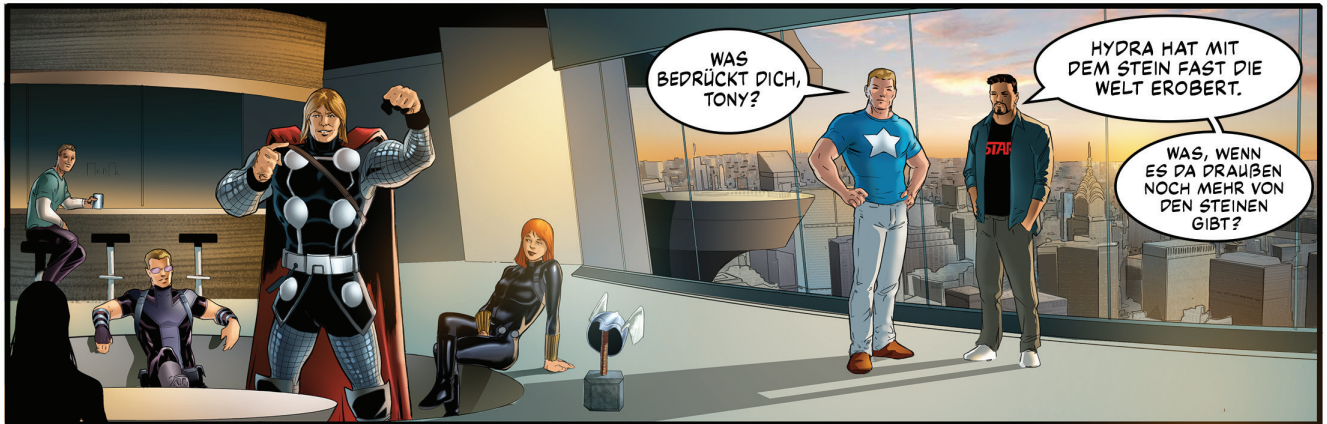
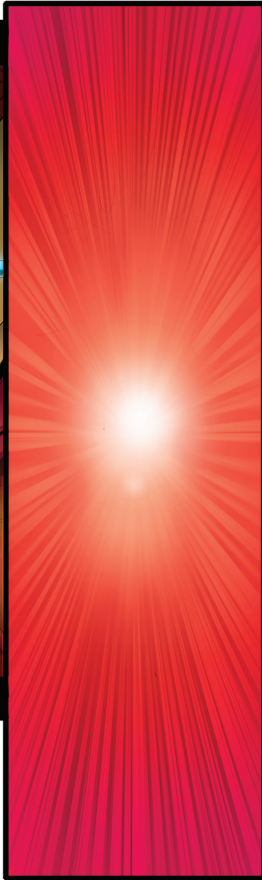
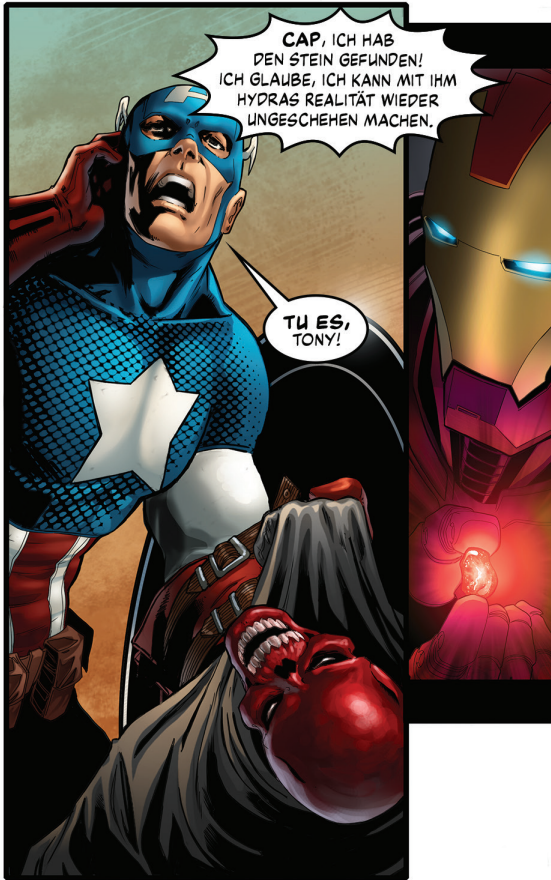
KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach allen Karten mit dem Schlüsselwort **Spielaufbau** und bringt diese ins Spiel.
 - Mischt jeden **EXPERIMENTELL**-Anhang, der im Kampagnenlogbuch notiert ist, in das Begegnungsdeck.
 - Platziert X Bedrohung auf dem Hauptplan. X ist die Anzahl der Verzögerungsmarker, die im Kampagnenlogbuch notiert ist. (Platziert stattdessen X  Bedrohung, falls ihr eine Experten-Kampagne spielt.)
- **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 seinem Deck 1 zufällige Verpflichtung aus seinem Experten-Kampagnenset hinzufügen, um seine Identität bis zu ihrem vollen Lebenspunktwert zu heilen.
 - **Nur Experten-Kampagne:** Jeder Spieler, bei dem notiert ist, dass er im Kampf mit einem Gegner ist, teilt sich eine Begegnungskarte zu.
 - **Nur Experten-Kampagne:** Falls ihr diese Partie verliert, übernimmt Red Skull die Weltherrschaft und ihr verliert die gesamte Kampagne.

SIEG:

- Hydra ist besiegt und ihr gewinnt die Kampagne! Lest auf der nächsten Seite, wie die Geschichte ausgeht.



EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr eine noch größere Herausforderung wollt, könnt ihr die Experten-Kampagne *The Rise of Red Skull* spielen. Alles, was ihr dazu braucht, ist in dieser Erweiterung bereits enthalten.

EXPERTEN-KAMPAGNENSET

Es gibt vier Begegnungssets mit der Bezeichnung „Experten-Kampagnenset“. Jedes Set enthält die gleichen vier Verpflichtungskarten mit Spielerkartentrückseiten. Diese Karten können während einer Kampagne einem Spielerdeck hinzugefügt werden.

Zu Beginn einer Kampagne wird jedem Spieler im Kampagnenlogbuch eine Nummer von 1 bis 4 zugewiesen. Jedes Experten-Kampagnenset ist ebenfalls mit 1 bis 4 nummeriert. Sobald ein Spieler angewiesen wird, seinem Deck eine Karte aus seinem Experten-Kampagnenset hinzuzufügen, muss er die Karte aus dem Set nehmen, das seiner Spielernummer entspricht.



BLEIBENDER SCHADEN

Während einer Experten-Kampagne von *The Rise of Red Skull* 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 ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen mancher Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die vollen Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen, indem sie ihrem Deck eine Verpflichtung aus ihrem Experten-Kampagnenset hinzufügen.

Falls ein Spieler in einem Szenario 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, indem er während des Spielaufbaus seinem Deck eine Verpflichtung hinzufügt und so die vollen Lebenspunkte seiner Identität wiederherstellt.

VERPFLICHTUNGEN IN SPIELERDECKS

Die Verpflichtungen in den Experten-Kampagnensets haben die Rückseiten von Spielerkarten, weil sie den Spielerdecks hinzugefügt werden. Sie zählen aber weiterhin als Begegnungskarten.

Sobald ein Spieler eine Verpflichtung von seinem Deck zieht, muss er die Karte sofort in seiner Spielzone ins Spiel bringen. Er zieht keine Karte nach, um diese Verpflichtung zu ersetzen.

Diese Verpflichtungen repräsentieren die Konsequenzen der Entscheidungen eines Spielers. Deshalb kann nur der Spieler, in dessen Spielzone sich die Verpflichtung befindet, seine Alter-Ego-Aktion verwenden, um etwas gegen die Karte zu tun.

STARTERDECKS

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

HAWKEYE / FÜHRUNG

Hat Hawkeye einen Gegner erst mal ins Visier genommen, verfehlt er ihn nie. Verwende Clint Bartons Alter-Ego-Fähigkeit, um Hawkeyes Bogen in deinem ersten Zug ins Spiel zu bringen, und nutze dann den Bogen, um in jeder Runde Pfeile abzufeuern. Verschieße einen Elektropfeil, um einen Gegner zu betäuben, oder feuere einen Explosionspfeil ab, um den Schurken und alle Schergen, die dich angreifen, gleichzeitig zu treffen!

Hawkeyes tödliche Präzision ist unübertroffen, dafür hat er wenig Lebenspunkte und eine niedrige Verteidigung. Nutze die Führungskarten in seinem Deck, um mächtige Avenger-Verbündete wie Black Knight und Goliath zu rekrutieren. Setze deine Verbündeten ein, um dich gegen feindliche Angriffe zu verteidigen, während Hawkeye den Schurken besiegt!

Hawkeye-Karten: Elektropfeil (x2), Explosionspfeil (x2), Hawkeyes Bogen, Hawkeyes Köcher, Meisterschütze (x2), Mockingbird, Schallpfeil (x2), Seilpfeil (x2), Vibranumpfeil (x2)

Führungskarten: An vorderster Front (x2), Bereit für Action (x3), Black Knight, Goliath, Hawkeye, Kraft der Führung (x2), Sky-Cycle (x3), Teamtraining (x3), U.S. Agent

Basiskarten: Avengers Tower, Die mächtigsten Helden der Welt (x3), Energie, Genialität, Stärke, War Machine

Erzfeind-Set: Crossfire, Crossfires Gewehr, Im Fadenkreuz, Sniper-Schuss (x2)

Verpflichtung: Kriminelle Vergangenheit

SPIDER-WOMAN / AGGRESSION & GERECHTIGKEIT

Als S.H.I.E.L.D.-Agentin und Avenger erweitert Jessica Drew mit ihrer Doppelagent-Fähigkeit die Deckbau-Möglichkeiten, denn sie kann Karten von zwei verschiedenen Aspekten in ihr Deck aufnehmen. Als Spider-Woman verwendet sie ihre Übermenschliche Agilität, um ihre Werte jedes Mal zu erhöhen, wenn sie eine Karte spielt, die zu einem anderen Aspekt gehört. Verstärke ihre WID- und ANG-Werte so weit wie möglich, bevor du sie erschöpfst, um Widerstand zu leisten oder anzugreifen. Danach kannst du Gleitflug spielen, um Spider-Woman spielbereit zu machen und direkt nachzulegen!

Das Deck von Spider-Woman enthält Karten der beiden Aspekte Aggression und Gerechtigkeit. Mit Räumt das Gebiet! kannst du nicht nur Pläne besiegen, sondern auch noch Informationen in Form von gezogenen Karten erhalten. Und mit Durchdringender Hieb kannst du selbst die härtesten Gegner besiegen.

Spider-Woman-Karten: Captain Marvel, Gewandtheit (x2), Giftimmunität (x2), Giftstoß (x2), Gleitflug (x3), Jessica Drews Apartment, Pheromone (x2), Unauffällig (x2)

Aggressionskarten: Den Vorteil ausnutzen (x3), Durchdringender Hieb (x3), Einsatzteam (x2), Kampftraining (x2), Spider-Girl

Gerechtigkeitskarten: Erfahrener Ermittler (x3), Heldenhafte Eingebung (x2), Räumt das Gebiet! (x3), Spider-Man, Verhörzimmer (x2)

Basiskarten: Energie, Genialität, Stärke

Erzfeind-Set: Viper, Heil Hydra!, Hydra-Kämpfer (x2), Vipers Ehrgeiz

Verpflichtung: Ungewisse Loyalität

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace mit Michael Boggs

Additional Design and Development: Aaron Haltom und Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Proofreading: David Hansen

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Chris Beck, Mercedes Opheim und Evan Simonet

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Michal Ivan

Comic Book Illustration: Miguel Sepulveda und Laura Villari

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

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

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

Scott Awesome, Joffrey Beltran, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Jacob Hampton, Michaël Hatik, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Ian Martin, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Christopher Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor und Ethan Wikstrom

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer, Simon Blome und Susanne Kraft

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhrr

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© MARVEL 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

MC10de
The Rise of Red
Skull

SPIELERINFORMATIONEN

Identität Spieler #1:

Verbleibende Lebens-
punkte:
Verpflichtungen:

Tech-Upgrade:

Basis-Upgrade:

Befreite Verbündete:

Identität Spieler #2:

Verbleibende Lebens-
punkte:
Verpflichtungen:

Tech-Upgrade:

Basis-Upgrade:

Befreite Verbündete:

Identität Spieler #3:

Verbleibende Lebens-
punkte:
Verpflichtungen:

Tech-Upgrade:

Basis-Upgrade:

Befreite Verbündete:

Identität Spieler #4:

Verbleibende Lebens-
punkte:
Verpflichtungen:

Tech-Upgrade:

Basis-Upgrade:

Befreite Verbündete:

SZENARIO 1

Experimentelle Waffen, die dem
Begegnungsdeck hinzugefügt
wurden:

SZENARIO 2

Anzahl der Verzögerungsmarker
auf dem Hauptplan:

SZENARIO 4

Spieler im Kampf mit Schergen:

Aus der Kampagne entfernte
Verbündete:

NOTIZEN