

The cover art features a central, large, red, spiked character with a menacing expression, surrounded by flying debris. To the left, a female character in a blue and black suit aims a futuristic gun. To the right, a male character with a yellow and blue suit and a prosthetic arm holds a large, complex gun. In the upper right, a smaller figure of a character is visible against a fiery background.

MARVEL

CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL

**NEXT
EVOLUTION**

REGELHEFT

NEXT EVOLUTION

„Wir sind die X-Force. Wir finden den Ärger, bevor er uns findet.“ – Cable

Willkommen zur Erweiterung NeXt Evolution! Diese Kampagnenerweiterung enthält 2 neue Helden sowie 5 neue Szenarien, die von der X-Force erzählen, einem Team kampferprobter Mutanten, das für die Zukunft aller Mutanten kämpft.

SCHURKENKARTEN

In den ersten beiden Szenarien der Kampagne kämpft ihr gegen 7 Marauder-Schurken.

In den anderen drei Szenarien müsst ihr gegen Juggernaut, Mister Sinister und Stryfe antreten. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite im Regelheft beschrieben.



IDENTITÄTSKARTEN

Zwei neue Helden mit vorgefertigten Decks: Cable und Domino. Ihre Decklisten findet ihr auf Seite 22.



INHALT

- 260 Karten (111 Spielerkarten, 16 Schurkenkarten und 133 Begegnungskarten)

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



NEUER KARTENTYP – SPIELER-NEBENPLAN

Spieler-Nebenpläne sind Missionen, welche die Helden angehen können, um den Schurken später leichter besiegen zu können. Sie sind das Spielerkarten-Gegenstück zu den Nebenplänen im Begegnungsdeck.

Alle Regeln, die für Spielerkarten gelten, gelten auch für Spieler-Nebenpläne. Außerdem gelten für Spieler-Nebenpläne die folgenden zusätzlichen Regeln:

- ▶ Ein Spieler kann einen Spieler-Nebenplan nur in seinem Zug spielen.
- ▶ Sobald ein Spieler-Nebenplan ins Spiel kommt, wird er in der Spielzone des Schurken neben dem Hauptplan platziert.
- ▶ Jeder Spieler-Nebenplan kommt mit einer Menge an Bedrohung ins Spiel, die seinem Start-Bedrohungswert entspricht.
- ▶ Die Anzahl der Spieler-Nebenpläne, die gleichzeitig im Spiel sein können, ist durch das **SPIELER-NEBENPLAN-LIMIT** begrenzt.
 - ▶ Falls die Partie solo oder zu zweit begonnen wurde, ist das Spieler-Nebenplan-Limit genau 1. Falls ihr die Partie zu dritt oder zu viert begonnen habt, liegt das Limit bei 2.
 - ▶ Falls es jemals mehr Spieler-Nebenpläne im Spiel geben sollte, als das Limit erlaubt, wählt der Startspieler so lange Spieler-Nebenpläne und legt sie ab, bis das Limit erreicht ist.
- ▶ Ein Spieler-Nebenplan bleibt so lange im Spiel, bis entweder keine Bedrohung mehr auf ihm liegt (was dazu führt, dass er besiegt und entweder abgelegt oder durch das Schlüsselwort Sieg X dem Siegpunktstapel hinzugefügt wird) oder er abgelegt wird, weil es mehr Spieler-Nebenpläne im Spiel gibt, als das Limit erlaubt.
- ▶ Alle Regeln oder Karteneffekte, die sich auf „Pläne“ oder „Nebenpläne“ beziehen, beziehen sich auch auf Spieler-Nebenpläne.
 - ▶ Helden und Verbündete können wie üblich durch das Verwenden der Basiskraft Widerstand Bedrohung von einem Spieler-Nebenplan entfernen.
 - ▶ Fähigkeiten, die Bedrohung von „einem Plan“ oder „einem Nebenplan“ entfernen, können auch von einem Spieler-Nebenplan Bedrohung entfernen.



AUFBAU EINES SPIELER-NEBENPLANS

- 1. Name:** Der Name dieser Karte.
- 2. Kartentyp:** Gibt an, wie sich diese Karte im Spiel verhält oder verwendet werden darf.
- 3. Fähigkeit:** Die besonderen Möglichkeiten dieser Karte, mit dem Spiel zu interagieren.
- 4. Kosten:** Die Ressourcenkosten, um diese Karte zu spielen.
- 5. Ressourcen:** Die Ressourcen, die diese Karte erzeugt, sobald sie von der Hand abgelegt wird.
- 6. Start-Bedrohung:** Die Menge an Bedrohung, die auf diesem Plan platziert wird, sobald er ins Spiel kommt.
- 7. Deckbau-Angaben:** Gibt an, ob die Karte exklusiv zu einem Helden oder einem Aspekt gehört oder ob sie eine Basiskarte ist.
- 8. Sammler-Information:** Gibt das Produkt an, aus dem diese Karte stammt, sowie die Kartennummer innerhalb des Produkts.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

* Neue Schlüsselwörter in dieser Erweiterung.

Allianz

Sobald ein Spieler seine Absicht erklärt, eine Karte mit dem Schlüsselwort Allianz zu spielen, darf jeder Spieler helfen, die Kosten für diese Karte zu bezahlen.

Anstacheln X

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

Ansturm*

Sobald ein Charakter die Basiskraft Widerstand gegen einen Plan mit dem Schlüsselwort Ansturm verwendet, verwendet der Charakter seinen ANG- statt seinen WID-Wert. Falls der Charakter ein Verbündeter ist, nimmt er nach dem Widerstandleisten den Folgeschaden, der unter seinem ANG-Wert aufgeführt ist.

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 nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden.

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.

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. Solange sie sich im Siegpunktstapel befindet, gibt X an, wie viele Siegpunkte diese Karte wert ist.

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 und Verbündeter*) im Spiel sind.

Zusammenarbeit (MERKMAL)

Nachdem ein Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit ins Spiel gekommen ist und einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, wird überprüft, ob mindestens ein weiterer Scherge mit demselben angegebenen Merkmal im Spiel ist. Falls dies der Fall ist, wird jeder Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit und dem angegebenen Merkmal gegen den Spieler aktiviert, mit dem er im Kampf ist.

Beispiel: Penny ist mit Hairbag im Kampf. Scott deckt Slab auf, der Zusammenarbeit (**NASTY BOY**) hat, und wird mit ihm in einen Kampf verwickelt. Da Hairbag ebenfalls Zusammenarbeit (**NASTY BOY**) hat, werden beide Schergen gegen den Spieler aktiviert, mit dem sie im Kampf sind.

HOPE SUMMERS

Hope Summers war die erste Mutantin, die nach dem M-Day geboren wurde, dem Tag, an dem die meisten Mutanten auf der Erde ihre genetischen Kräfte verloren hatten. Einige sehen in ihr die Retterin der Mutanten, andere die Vorbotin der Apokalypse. Cable rettete Hope in die Zukunft und zog sie wie seine eigene Tochter auf.

Hope wird in dieser Erweiterung auf zwei unterschiedliche Arten verkörpert. Erstens durch die Basis-Verbündetenkarte Hope Summers (☒ 204), die ihr nach den Regeln zum Deckbau in jedes beliebige Spielerdeck aufnehmen könnt. Ihr dürft diese Karte jedoch nicht in der Kampagne NeXt Evolution verwenden.

Zweitens wird sie durch das Begegnungsset Hope Summers verkörpert, ein modulares Begegnungsset mit zwei Karten: der Verbündeten Hope Summers (☒ 130) und dem Nebenplan Die entführte Hope (☒ 131).



BASIS-VERBÜNDETENKARTE HOPE SUMMERS

- Ihr könnt das modulare Begegnungsset Hope Summers in jedem Szenario verwenden. Es wird jedoch nicht auf die Anzahl der modularen Begegnungssets angerechnet, die ihr zum Spielen des Szenarios benötigt.
- Hope Summers (☒ 130) ist **keine** Basiskarte. Ihr könnt sie nicht in eure Spielerdecks aufnehmen.

Hinweis: Das modulare Begegnungsset Hope Summers macht ein Szenario, dem es hinzugefügt wird, ein wenig einfacher.

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.

ANGRIFFE GEGEN VERBÜNDETE

Einige Effekte bewirken, dass ein Schurke oder Scherge einen Verbündeten direkt angreift. Wenn dies geschieht, wird jeder nicht verteidigte Schaden dieses Angriffs auf dem angegriffenen Verbündeten platziert.

- Alle Boost-Fähigkeiten, die sich auf „du/dich“ beziehen, beziehen sich auf den Spieler, der den angegriffenen Verbündeten kontrolliert.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sobald der angreifende Gegner „dich angreift“, werden **nicht** ausgelöst.
- Ihr könnt gegen diese Angriffe wie gewohnt verteidigen, indem ihr einen Helden oder einen Verbündeten als Verteidiger bestimmt.
- Falls der Angriff Overkill hat und einen Verbündeten besiegt (unabhängig davon, ob dieser Verbündete der angegriffene Verbündete oder ein verteidigender Verbündeter war), wird der überschüssige Schaden dieses Angriffs der Identität des Spielers zugefügt, der den besiegten Verbündeten kontrolliert hat.

KOSTEN PRO SPIELER (2)

Diese Erweiterung führt Spielerkarten mit Kosten pro Spieler ein, die durch das in den Kosten der Karte enthaltene 2-Symbol angezeigt werden. Die Kosten für diese Karten sind der angegebene Wert multipliziert mit der Anzahl der Spieler, die das Szenario begonnen haben.

Beispiel: Cameron spielt die Ereigniskarte Teamermittlung (☒ 53) mit Kosten von 22. Das Szenario begann mit 3 Spielern, also betragen die Kosten, um diese Ereigniskarte zu spielen, 6 Ressourcen.

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.



KAMPAGNENMODUS

Jedes Szenario in dieser Erweiterung könnt ihr einzeln als eigenständiges Abenteuer oder als Teil einer epischen Kampagne spielen. Der Kampagnenmodus kombiniert alle fünf Szenarien der Erweiterung *NeXt Evolution* 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 (Morlock-Belagerung) bis Szenario #5 (Stryfe).

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 KARTE

Beim Spielen der Kampagne *NeXt Evolution* könnt ihr die Basis-Verbündetenkarte Hope Summers (☒ 204) nicht in eure Spielerdecks aufnehmen.

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN



BASIS / KAMPAGNE (10/17)

© MARVEL © 2023 FF4 ☒ 196

**DIESE KARTE IST
EINE BASISKARTE
UND GLEICHZEITIG
KAMPAGNENSPEZIFISCH
FÜR NeXt Evolution.**

Die Karten ☒ 190–203 sind Karten speziell für den Einsatz in der Kampagne *NeXt Evolution*. Ihr könnt diese Karten nicht in ein Deck aufnehmen, es sei denn, ihr spielt die Kampagne *NeXt Evolution* und werdet von einer anderen Kampagnenkarte dazu angewiesen.

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf Seite 24 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.

AUSDRUCKBARE EXEMPLARE

Ein ausdrucksbares Exemplar des Kampagnenlogbuchs findet ihr auf unserer Website unter:

www.asmodee.de/mvc

SPIELER-NEBENPLÄNE DER KAMPAGNE

Während der Kampagne *NeXt Evolution* wählt ihr zu Beginn jedes Szenarios einen kampagnenspezifischen Spieler-Nebenplan und bringt ihn ins Spiel. Diese Spieler-Nebenpläne haben jeweils eine Kampagne-Umgebung auf ihrer Rückseite, die euch einen Bonus bietet, wenn ihr den Spieler-Nebenplan auf der Vorderseite besiegen konntet. Einen einmal erlangten Bonus nehmt ihr auch in die folgenden Szenarien mit.



SOBALD DIE SPIELER DEN SPIELER-NEBENPLAN TEAM VERSAMMELN DER KAMPAGNE BIEGEND, ERHALTEN SIE FÜR DAS AKTUELLE SZENARIO UND ALLE FOLGENDEN SZENARIEN DIE UMGEBUNGSKARTE TEAM VERSAMMELT.

Habt ihr den gewählten Spieler-Nebenplan zum Zeitpunkt, wenn ihr das Szenario gewinnt, noch nicht besiegt, müsst ihr den Nebenplan aus der Kampagne entfernen und könnt ihn nicht erneut wählen. Spielt ihr ein Szenario nach einer Niederlage erneut, müsst ihr für dieses Szenario denselben Spieler-Nebenplan wählen und ihn besiegen, um die Belohnung zu erhalten, selbst wenn ihr ihn während der verlorenen Partie besiegt habt.

Zu jedem dieser Spieler-Nebenpläne gehört eine bestimmte Begegnungskarte (☒ 198–203), die ebenfalls dem Begegnungsdeck **für den Rest der Kampagne** hinzugefügt wird, auch wenn ihr den Spieler-Nebenplan nicht besiegt.

Bei der Auswahl eines Spieler-Nebenplans dürft ihr euch beide Seiten aller Karten des Kampagnensets anschauen. Eine Liste aller Nebenpläne und ihrer zugehörigen Umgebungen und Begegnungskarten findet ihr im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *NeXt Evolution* 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 *NeXt Evolution* 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. Die Kosten dafür hängen vom jeweiligen Szenario ab.

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 den entsprechenden Schritt der Spielaufbau-Anweisungen des Szenarios durchführt.

GRAYMALKIN. ERDORBIT.

HEY CABLE, DU HAST DIESEN FETTEN 200-ZOLL-BILDSCHIRM, ABER NUR EINEN KANAL?!?

WENN DIR LANGWEILIG IST, WADE, KANNST DU AUCH MAL VOR DIE TÜR GEHEN.

EINGEHENDER NOTRUF.

AUF DEN SCHIRM, PROFESSOR.

HOPE!
WAS GIBT'S?

JEMAND GREIFT DIE MORLOCK-TUNNEL AN! ICH VERSUCHE SIE ABZUWEHREN, ABER ICH BRAUCHE VERSTÄRKUNG!

SIND AUF DEM WEG!

NA, *DAS* NENNE ICH MAL UNTERHALTUNG!

GEH IN DECKUNG, BIS WIR DA SIND. VERSUCH NICHT, DIE HELDIN ZU SPIELEN.

ICH WEIß, WIE'S LÄUFT, DAD. ICH HATTE EINEN GUTEN LEHRER.

PROFESSOR, DAS TEAM SOLL UNS BEI DEN MORLOCK-TUNNELN TREFFEN. BODYSLIDE FÜR DREI.

WHOOSH!

SZENARIO #1 – MORLOCK-BELAGERUNG

Die Morlocks – eine Gruppe ausgegrenzter Mutanten, die unter New York City in vergessenen Tunneln im Exil leben – werden von einer Mutanten-Söldnergruppe belagert, die als Marauders bekannt ist. Hope Summers, Mitglied der X-Men und Adoptivtochter von Cable, wollte nach den jüngsten Angriffen der Sentinels nach den Morlocks sehen, als die Marauders auftauchten. Ihr müsst Hope helfen, die Marauders abzuwehren und die Morlocks zu retten!

Schurkendeck: Arclight (A), Blockbuster (A), Chimera (A), Greycrow (A), Harpoon (A), Riptide (A), Vertigo (A)

Dreht für den Expertenmodus jeden Schurken von der A- auf seine B-Seite um.

Hauptplandeck: Klopf, klopf; Mutanten-Massaker

Begegnungsdeck: Die Sets Morlock-Belagerung, Militärqualität, Mutantenschlächter sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

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

MEHRERE SCHURKEN

In diesem Szenario gibt es sieben verschiedene Schurken. Es ist immer nur ein Schurke im Spiel, aber die Reihenfolge ist zufällig. Ihr wisst also nie, wer als Nächstes erscheint.

Um das Szenario zu gewinnen, müsst ihr drei dieser Schurken besiegen.

Klopf, klopf (☒ 77A) weist euch an, während des Spielbaus die Umgebungskarte Besiegt (☒ 81) ins Spiel zu bringen. Besiegt hat zwei Seiten, eine für den Standardmodus und eine für den Expertenmodus. Besiegt sagt euch, was zu tun ist, nachdem ein Schurke besiegt worden ist.

Im Gegensatz zu anderen Szenarien werden alle Marker, Statuskarten und Anhänge eines besiegteten Schurken abgelegt, anstatt auf den nächsten Schurken überzugehen.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Ihr könnt eure Identitäten während der Kampagne nicht wechseln.
- ▶ Wählt als Gruppe 1 Spieler-Nebenplan aus dem Kampagnenlogbuch und führt die folgenden Schritte durch:
 - ▶ Bringt den gewählten Spieler-Nebenplan ins Spiel.
 - ▶ Tragt im Kampagnenlogbuch im Feld „Szenario-nummer“ neben dem Spieler-Nebenplan die Nummer des Szenarios (#1) ein.
 - ▶ Mischt die Begegnungskarte, die im Kampagnenlogbuch in derselben Zeile wie der gewählte Spieler-Nebenplan aufgeführt ist, in das Begegnungsdeck.

SIEG:

- ▶ Notiert den Namen jedes Schurken unter der Karte Besiegt im Kampagnenlogbuch unter „Besiegte Marauders“.
 - ▶ Notiert die Anzahl der Morlock-Verbündeten, die noch im Spiel sind, im Kampagnenlogbuch unter „Gerettete Morlocks“.
 - ▶ Falls eine Kampagnen-Umgebungskarte im Spiel ist, markiert sie im Kampagnenlogbuch als „Verdient“.
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



DIE FEIHLINGE HABEN
WOHL GENUG.

NEIN, DAS IST
EIN STRATEGISCHER
RÜCKZUG.

X-FORCE, VERFOLGT
DIE MARAUDERS.



ICH HABE SIE
ENTDECKT.



MINUTEN SPÄTER.



HAST DU DAS
MÄDCHEN?

JA. DIE
EINDÄMMUNGSTECHNOLOGIE
DES SENATORS HAT
BESTENS FUNKTIONIERT.

GÜT, GIB
SIE MIR.

NICHT SO SCHNELL.
HILF UNS ERST, DIE X-FORCE
AUSZUSCHALTEN. DANN
GEHÖRT SIE DIR.



SIE SIND AUF
DER BAUSTELLE ...
UND SIE HABEN
HOPE.

AN ALLE: VORSICHTIG
VORRÜCKEN. KNÖPFEN
WIR UNS DIESE
DRECKSKERLE VOR!

SZENARIO #2 – AUF DER FLUCHT

Ihr habt den Angriff der Marauders zurückgeschlagen und vielen Morlocks das Leben gerettet. Doch bei ihrem Rückzug haben die Marauders Hope Summers gefangen genommen! Ihr habt den Verdacht, dass sie der wahre Grund für den Angriff war.

Ihr verfolgt die Marauders bis zu einer verlassenen Baustelle an der Oberfläche und vereitelt ihren Versuch, Hope an die Nasty Boys zu übergeben, die Handlanger des Mutanten-Masterminds Mister Sinister. Der Marauder, der Hope gefangen hält, versucht mit ihr zu fliehen, während die Nasty Boys und die anderen Marauders mit vereinten Kräften seinen Rückzug decken.

Schurkendeck: Arclight (A), Blockbuster (A), Chimera (A), Greycrow (A), Harpoon (A), Riptide (A), Vertigo (A)

Dreht für den Expertenmodus jeden Schurken von der A- auf seine B-Seite um.

Hauptplandeck: Gedeckter Rückzug, Mit Hope entkommen

Begegnungsdeck: Die Sets Auf der Flucht, Militärqualität, Mutantenschlächter, Nasty Boys sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Militärqualität und Nasty Boys aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

Das Set Mutantenschlächter muss im Szenario Auf der Flucht verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

AUSWAHL EINES SCHURKEN

In diesem Szenario kommen die sieben Schurken aus dem vorherigen Szenario erneut vor. Im Gegensatz zu Morlock-Belagerung verwendet ihr bei Auf der Flucht jedoch nur einen dieser Schurken, der zufällig bestimmt wird. Durch Gedeckter Rückzug (☒ 103A) wird der Anhang Hopes Entführer (☒ 105A) mit der **ZUVERSICHTLICH**-Seite nach oben an diesen Schurken angehängt. Der Text auf Hopes Entführer weist euch an, den Schurken mit dem Anhang zweimal zu besiegen, **um das Szenario zu gewinnen.**

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- ▶ **Bevor ihr den „Spielaufbau“-Text auf Gedeckter Rückzug (☒ 103A) abhandelt**, entfernt jede Schurkenkarte aus dem Spiel, die im Kampagnenlogbuch unter „Besiegte Marauders“ notiert ist. (Schergenkarten mit gleichem Namen bleiben im Begegnungsdeck.)
- ▶ Wählt für jeden Morlock, den ihr im vorherigen Szenario gerettet habt, einen Spieler, der sein Deck nach 1 Karte durchsuchen und sie auf die Hand nehmen darf. Anschließend mischt er sein Deck.
- ▶ Falls eine Kampagnen-Umgebungskarte im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ markiert wurde, bringt diese Umgebung ins Spiel und gebt jedem Gegner eine Zäh-Statuskarte.
- ▶ Wählt als Gruppe 1 Spieler-Nebenplan aus dem Kampagnenlogbuch, der noch nicht gewählt wurde, und führt die folgenden Schritte durch:
 - ▶ Bringt den gewählten Spieler-Nebenplan ins Spiel.
 - ▶ Tragt im Kampagnenlogbuch im Feld „Szenarinummer“ neben dem Spieler-Nebenplan die Nummer des Szenarios (#2) ein.
 - ▶ Mischt jede Begegnungskarte, die zu einem im Kampagnenlogbuch gewählten Spieler-Nebenplan gehört, 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 1 Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- ▶ Markiert jede Kampagnen-Umgebungskarte, die im Spiel ist, im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ (falls sie es nicht schon ist).
- ▶ **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



WER HAT EUCH GESCHICKT UND WAS HABT IHR MIT HOPE VOR?

ICH SAGE NICHTS.

LAURA, ICH WERDE SCHON ANTWORTEN BEKOMMEN.



EINE ART GEDANKENBLOCK HÄLT MICH AUS SEINEM KOPF FERN. WENN ICH ZU VIEL DRUCK AUSÜBE, KÖNNTE IHN DAS TÖTEN.



LASS MICH DIR HELFEN. JETZT GIB SCHON EURE GEHEIMNISSE PREIS, HARPOON!

ICH SEHE ... EIN WAISENHAUS, DAS STAATLICHE KINDERHEIM ...

AAARRRRGH!

HOPE, DAS REICHT JETZT!



WIR REDEN SPÄTER ÜBER DAS, WAS DU GETAN HAST. JETZT GEHST DU NACH HAUSE.

DEN TEUFEL WERDE ICH TUN!

HOPE KÖNNTE EINE GROßE HILFE BEI DIESER SACHE SEIN.



NA SCHÖN. PROFESSOR, FINDE DAS KINDERHEIM UND BRING UNS PER BODYSLIDE DIREKT DORTHIN.

WIE DU WÜNSCHT, NATHAN.

STAATLICHES KINDERHEIM.
OMAHA, NEBRASKA.



TEAM 2 IST AM
HINTEREINGANG IN POSITION.
TEAM 1, SCHAU MAL,
WER ZU HAUSE IST.



DIESER ORT IST
MIR ZU CREEPY.

SCHH!

DOM, ÖFFNE
DIE TÜR.



SCHAU MAL,
WER DA RUMSCHNÜFFELT,
TOM.



UND DU DACHTEST,
WACHDIENST WÄRE LANGWEILIG,
GROßER. DANN LASS UNS HEUTE
NACHT MAL UNSERN LOHN
VERDIENEN!

SZENARIO #3 – JUGGERNAUT

Nachdem ihr Hope aus den Händen der Marauders befreit habt, drängt sie darauf, ihren Entführer zu verhören. Ihr erfahrt den Ort, an den sie gebracht werden sollte: das staatliche Heim für Waisenkinder in Omaha, Nebraska. Ihr wollt Hope davon überzeugen, in die X-Mansion zurückzukehren, während ihr das Heim vor Ort untersucht. Doch sie macht klar, dass sie notfalls auch ohne euch nach Omaha geht. So bleibt euch keine andere Wahl, als sie mitzunehmen, um ihre Sicherheit zu gewährleisten.

Ihr reist mit Hope an eurer Seite nach Omaha, wo ihr feststellen müsst, dass das staatliche Heim für Waisenkinder ein heruntergekommenes und scheinbar verlassenes Gebäude ist. Ihr wollt es gerade betreten, als die Türen nach außen explodieren und ihr durch die Luft geschleudert werdet. Nachdem sich der Staub gelegt hat, seht ihr einen riesigen Mann mit rotem Helm im Eingang stehen: Juggernaut!

Schurkendeck: Juggernaut (I), Juggernaut (II)

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

Hauptplandeck: Der unaufhaltsame Juggernaut

Begegnungsdeck: Die Sets Juggernaut, Hope Summers, Black Tom Cassidy sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt das Set Black Tom Cassidy aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet, aber es muss im Szenario Juggernaut verwendet werden, wenn ihr im Kampagnenmodus spielt.

Das Set Hope Summers muss im Szenario Juggernaut verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

MOMENTUMMARKER

Verschiedene Effekte in diesem Szenario platzieren Momentummarker auf Juggernaut, die seinen ANG-Wert erhöhen. Ihr könnt diese Marker mithilfe der Heldenaktion auf Juggernauts Helm entfernen.

Sobald ein Abschnitt von Juggernaut besiegt wird, verschiebt alle Momentummarker auf ihm auf den nächsten Schurkenabschnitt.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Nehmt alle Kampagnen-Umgebungskarten, die im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ markiert sind, und bringt sie in beliebiger Reihenfolge ins Spiel.
- Platziert für jede Kampagnen-Umgebungskarte im Spiel 1 Momentummarker auf Juggernaut.
- Mischt Black Tom Cassidy und 1 „Kriechende Weide“-Schergen zusammen und teilt jedem von euch eine dieser Karten als verdeckte Begegnungskarte zu. Mischt die verbleibende Karte in das Begegnungsdeck.
- Wählt als Gruppe 1 Spieler-Nebenplan aus dem Kampagnenlogbuch, der noch nicht gewählt wurde, und führt die folgenden Schritte durch:
 - Bringt den gewählten Spieler-Nebenplan ins Spiel.
 - Tragt im Kampagnenlogbuch im Feld „Szenario-nummer“ neben dem Spieler-Nebenplan die Nummer des Szenarios (#3) ein.
 - Mischt jede Begegnungskarte, die zu einem im Kampagnenlogbuch gewählten Spieler-Nebenplan gehört, 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 sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- Notiert die Menge an Schaden auf Hope Summers im Kampagnenlogbuch.
- Markiert jede Kampagnen-Umgebungskarte, die im Spiel ist, im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ (falls sie es nicht schon ist).
- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #4 – MISTER SINISTER

Nachdem ihr euch an Juggernaut vorbeigekämpft habt, durchsucht ihr das verlassene Waisenhaus und entdeckt im Keller einen versteckten Aufzug. Ihr fahrt damit tief unter die Erde, bis er schließlich anhält. Die Türen öffnen sich und geben den Blick frei auf ein riesiges Höhlensystem, das voll ist mit Hightech-Geräten, funkelnden medizinischen Instrumenten und – besonders verstörend – Dutzenden von Tanks mit bewusstlosen Menschen, die in einer glühenden Flüssigkeit zu schweben scheinen. Inmitten dieses weitläufigen Labors steht Mister Sinister und grinst euch an.

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

Hauptplandeck: Sinistre Absichten, Sinistre Experimente (x3), Sinistre Ziele

Begegnungsdeck: Die Sets Mister Sinister, Flugfähigkeit, Superstärke, Telepathie, Hope Summers, Nasty Boys sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

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

Die Sets Flugfähigkeit, Superstärke, Telepathie und Hope Summers müssen im Szenario Mister Sinister verwendet werden, können aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden. Das Schlüsselwort Spielaufbau auf den Anhängen Flugfähigkeit (☒ 151), Superstärke (☒ 155) und Telepathie (☒ 159) wird in diesem Szenario ignoriert, da ihr diese Karten während des Spielaufbaus beiseitelegt. Dieses Schlüsselwort kommt zur Anwendung, wenn ihr die Sets in anderen Szenarien verwendet.

SINISTRE EXPERIMENTE

Mister Sinister versucht mit seinen Experimenten, die Fähigkeiten seiner Mutanten-Versuchsobjekte auf sein eigenes Genom zu übertragen. Er hat 3 verschiedene „Sinistre Experimente“-Hauptplankarten (☒ 140A–142A), jede mit einem zugehörigen modularen Begegnungsset, das während des Spielaufbaus beiseitegelegt wird. Die Reihenfolge dieser Abschnitte wird während des Spielaufbaus zufällig bestimmt und ein Abschnitt wird zufällig aus dem Spiel entfernt.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Nehmt alle Kampagne-Umgebungskarten, die im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ markiert sind, und bringt sie in beliebiger Reihenfolge ins Spiel.
- Bringt den Nebenplan Wegteleportiert ins Spiel. Platziert für jede Kampagne-Umgebungskarte im Spiel zusätzlich 1⚡ Bedrohung auf Wegteleportiert.
- Platziert entweder so viel Schaden auf Hope Summers, wie ihr für sie nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt, oder platziert die gleiche Menge an Bedrohung auf Wegteleportiert.
- Wählt als Gruppe 1 Spieler-Nebenplan aus dem Kampagnenlogbuch, der noch nicht gewählt wurde, und führt die folgenden Schritte durch:
 - Bringt den gewählten Spieler-Nebenplan ins Spiel.
 - Tragt im Kampagnenlogbuch im Feld „Szenarinummer“ neben dem Spieler-Nebenplan die Nummer des Szenarios (#4) ein.
 - Mischt jede Begegnungskarte, die zu einem im Kampagnenlogbuch gewählten Spieler-Nebenplan gehört, 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 1 Beschleunigungsmarker auf dem Hauptplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- Notiert die Menge an Schaden auf Hope Summers im Kampagnenlogbuch.
- Markiert jede Kampagne-Umgebungskarte, die im Spiel ist, im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ (falls sie es nicht schon ist).
- **Nur Experten-Kampagne:** Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SINISTER
ENTKOMMT UNS!

HOPE! WARTE!



WIR
MÜSSEN IHR
HINTERHER!

NEIN, ICH
BIN FÜR SIE
VERANTWORTLICH.
ICH GEHE
ALLEIN.

SIEHT SO AUS,
ALS HÄTTE SICH
HOPE VIEL VON DIR
ABGESCHAUT, NATE.
WENN DU GEHST,
GEHEN WIR
ALLE.



IHR HABT
RECHT. WIR GEHEN
ZUSAMMEN.
X-FORCE,
VORRÜCKEN!



WENN DAS
NICHT CABLE
IST, MEINE
MINDER-
WERTIGE
KOPIE.

DU BIST
DER KLON,
STRYFE!

LÜGNER! DU HAST
MIR MEINEN RECHTMÄßIGEN
PLATZ IN DER SUMMERS-
FAMILIE GESTOHLEN.
DAFÜR NEHME ICH DIR NUN
DEINE FAMILIE!

SZENARIO #5 – STRYFE

Gerade als ihr Mister Sinister in Gewahrsam nehmen wollt, öffnet sich ein Zeitportal und das böse Genie kann entkommen. Hope stürmt los und verfolgt Sinister durch das Portal, um seinen teuflischen Plänen endlich ein Ende zu setzen. Niemand weiß, welche Gefahren Hope auf der anderen Seite erwarten, und ihr habt keine andere Wahl, als ihr zu folgen.

Als ihr durch das Portal tretet, erblickt ihr Sinister, der bewusstlos zu Füßen des Mutanten Stryfe liegt, einem Klon von Cable. Hope versucht, Stryfes telepathische Kräfte zu kopieren, um sich aus seinem Griff zu befreien. Doch seine Macht ist zu groß und droht sie zu überwältigen ... mit explosiven Folgen!

Schurkendeck: Stryfe (I), Stryfe (II)

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

Hauptplandek: Unkontrollierbare Macht, Eurem Schicksal überlassen

Begegnungsdeck: Die Sets Stryfe, Hope Summers, Extreme Maßnahmen, Aufstand der Mutanten sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im Grundspiel von *Marvel Champions* enthalten.)

Ihr könnt die Sets Extreme Maßnahmen und Aufstand der Mutanten aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

Das Set Hope Summers muss im Szenario Stryfe verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

HÄUFIGSTER KARTENTYP

Zahlreiche Effekte in diesem Szenario beziehen sich auf „die Anzahl der Karten des häufigsten Kartentyps auf deiner Hand“. Um diese Anzahl zu ermitteln, zähle die Karten der verschiedenen Kartentypen (Ereignis, Ressource, Spieler-Nebenplan, Upgrade, Verbündeter und Vorteil) auf deiner Hand. Der Kartentyp, von dem du die meisten Karten hast, ist der häufigste Typ. Falls es einen Gleichstand zwischen mehreren Typen gibt, wähle einen von ihnen.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Nehmt alle Kampagne-Umgebungskarten, die im Kampagnenlogbuch als „Verdient“ markiert sind, und bringt sie in beliebiger Reihenfolge ins Spiel.
- Platziert für jede Kampagne-Umgebungskarte im Spiel 1 Bedrohung auf In Stryfes Griff.
- Platziert entweder so viel Schaden auf Hope Summers, wie ihr für sie nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt, oder platziert die gleiche Menge an Bedrohung auf In Stryfes Griff.
- In Spielerreihenfolge legt jeder Spieler Karten vom Begegnungsdeck ab, bis er einen Schergen oder einen **PSIONISCH**-Anhang ablegt, und deckt die Karte auf.
- Mischt den Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- Wählt als Gruppe 1 Spieler-Nebenplan aus dem Kampagnenlogbuch, der noch nicht gewählt wurde, und führt die folgenden Schritte durch:
 - Bringt den gewählten Spieler-Nebenplan ins Spiel.
 - Tragt im Kampagnenlogbuch im Feld „Szenari Nummer“ neben dem Spieler-Nebenplan die Nummer des Szenarios (#5) ein.
 - Mischt jede Begegnungskarte, die zu einem im Kampagnenlogbuch gewählten Spieler-Nebenplan gehört, 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 sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktwert zu heilen.
- **Nur Experten-Kampagne:** Falls ihr diese Partie verliert, flieht Stryfe in die Vergangenheit und ihr verliert die gesamte Kampagne.

SIEG:

- Stryfe ist besiegt – ihr gewinnt die Kampagne! Lest auf der nächsten Seite weiter, um zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht.



DU MAGST STÄRKER SEIN ALS ICH, STRYFE, ABER DU BIST NICHT STÄRKER ALS DIE X-FORCE.



DAS IST DIE STEUERUNG VON STRYFES ZEITTELEPORTER. ICH WERDE EIN PORTAL ZURÜCK IN UNSERE ZEIT ÖFFNEN.

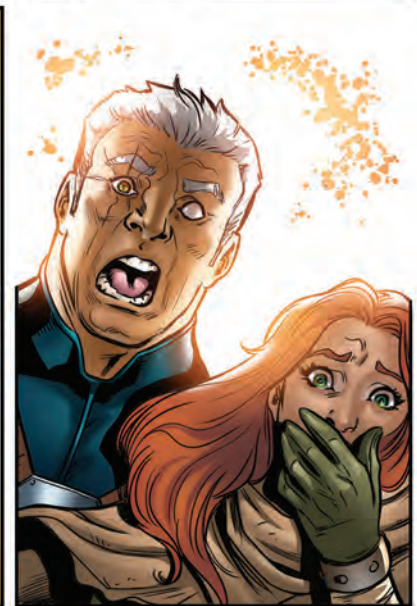
GIB ALS ZIEL XAVIERS SCHULE EIN. WIR BRINGEN HOPE ZURÜCK NACH HAUSE.

DIESE LADUNG WIRD DEN TELEPORTER ZERSTÖREN, NACHDEM WIR IHN GENÜTZT HABEN.



TUT MIR LEID, DASS ICH WEGGERANNT BIN. ICH HÄTTE ES NICHT AUF EIGENE FAUST VERSUCHEN SOLLEN.

DIES SOLLTE UNS BEIDEN EINE LEHRE SEIN.





DAS KANN NICHT
SEIN ...

WIR SIND,
WO UND WANN WIR
SEIN SOLLTEN.

WAS IST HIER
PASSIERT?

APOCALYPSE!



REGELKLARSTELLUNGEN

CABLE

F: Kann E.V.A. (☒ 21) jemals im Spiel sein, wenn Fantomex (☒ 15) nicht im Spiel ist?

A: Nein, die konstante Fähigkeit auf E.V.A. bewirkt, dass sie sofort abgelegt wird, falls Fantomex nicht im Spiel ist.

F: Was passiert, wenn Technovirus-Rückfall (☒ 31) dazu führt, dass Technovirus unterdrücken (☒ 6) ins Spiel kommt, obwohl die Spieler das Spieler-Nebenplan-Limit erreicht haben?

A: Der Startspieler wählt einen Spieler-Nebenplan im Spiel und legt ihn ab. Das kann auch Technovirus unterdrücken sein. Falls Technovirus unterdrücken abgelegt wird, kann Technovirus-Rückfall nicht an den Nebenplan angehängt werden. Der Spieler von Cable teilt sich dann entsprechend dem Text der Verpflichtung 1 verdeckte Begegnungskarte zu.

DOMINO

F: Wie funktioniert die Fähigkeit auf Dominos Heldenkarte (☒ 37A) „zähle jedes aufgedruckte ★-Symbol doppelt“ genau?

A: Sobald du eine Fähigkeit verwendest, die Ressourcensymbole auf Karten zählt, die du von deinem Deck ablegst, wird jedes auf diese Weise abgelegte ★-Symbol als zwei ★-Symbole behandelt.

Beispiel: Andrew spielt Fortuna, steh mir bei! (☒ 41) und legt Outlaw (☒ 39) von seinem Deck ab. Outlaw hat eine aufgedruckte ★-Ressource, die laut Dominos Fähigkeit doppelt gezählt werden soll. Also handelt Andrew den Effekt auf Fortuna, steh mir bei! für das ★-Symbol zwei Mal ab.

F: Kann ich die Fähigkeit auf Diamondback (☒ 38) verwenden, falls sie nur einen verbleibenden Lebenspunkt hat?

A: Ja, Diamondbacks Fähigkeit wird vollständig abgehandelt, obwohl sie durch den Schaden, den ihre Fähigkeit verursacht, besiegt wird.

F: Was passiert, wenn Jackpot! (☒ 43) von Dominos Deck abgelegt wird und es die letzte Karte in ihrem Deck war?

A: Spielerdecks werden zurückgesetzt, sobald sie leer sind, d. h. Dominos Deck wird zurückgesetzt und Jackpot! dabei hineingemischt.

MARAUDERS

F: Was passiert, wenn ein Scherge aufgedeckt wird, dessen Name mit dem Namen des Schurken übereinstimmt?

A: Sobald dies geschieht, wird der Scherge abgelegt und der Spieler, der ihn aufgedeckt hat, muss eine zusätzliche Begegnungskarte aufdecken.

SZENARIO #4 – MISTER SINISTER

F: In welcher Reihenfolge werden im Expertenmodus die „Sobald aufgedeckt“-Effekte auf Sinistre Absichten (☒ 139B) und Mister Sinister II (☒ 137) abgehandelt?

A: Der „Sobald aufgedeckt“-Effekt auf Sinistre Absichten wird zuerst abgehandelt. Dadurch rückt der Hauptplan zu einem zufälligen Abschnitt 2 vor, bei dem sowohl die A- als auch die B-Seite aufgedeckt werden. Der „Sobald aufgedeckt“-Effekt auf Mister Sinister II wird zuletzt abgehandelt.

SZENARIO #5 – STRYFE

F: Was passiert, wenn sich die Anzahl der Karten auf meiner Hand ändert, während Stryfe (☒ 163–165) mich angreift?

A: Die Angriffsfähigkeit von Stryfe ist eine konstante Fähigkeit, d. h., sie wird jedes Mal neu berechnet, wenn sich deine Hand ändert, bis zu dem Zeitpunkt, an dem Stryfe den Schaden zufügt.

Beispiel: Stryfe I (☒ 163) greift Anna an, die Spider-Man (A 1A) spielt. Anna hat 3 Ereignisse auf der Hand, was der häufigste Kartentyp auf ihrer Hand ist, sodass Stryfe einen ANG-Wert von 3 hat (sein Basis-ANG-Wert von 0 plus 3 für seine Fähigkeit). Anna löst Spider-Mans Spinnensinn-Fähigkeit aus, die es ihr erlaubt, eine Karte zu ziehen, sobald der Schurke sie angreift. Sie zieht ein weiteres Ereignis. Stryfe hat nun für den Angriff einen ANG-Wert von 4, weil Anna 4 Ereignisse auf der Hand hat. Auf Stryfes Boost-Karte befinden sich keine Boost-Symbole, also fügt er Spider-Man 4 Schaden zu. Anna spielt das Ereignis Rückwärtssalto (A 3), um allen Schaden davon zu verhindern. Obwohl Anna jetzt nur noch 3 Ereignisse auf der Hand hat, müsste sie immer noch 4 Schaden nehmen, den sie aber mit Rückwärtssalto verhindern kann.

STARTERDECKS

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

CABLE / FÜHRUNG

Cable ist ein mächtiger Telepath, dessen Körper langsam von einem tödlichen Technovirus zerfressen wird. Das hält ihn jedoch nicht davon ab, die X-Force auf Missionen zu führen, um Bedrohungen auszuschalten, bevor sie gefährlich werden können. Cable konzentriert sich darauf, Spieler-Nebenpläne zu besiegen, und wird dabei immer stärker. Auch seine wichtigsten Ereignisse, Gedankenscan und Telekinetischer Stoß, sowie sein tödliches Plasma-Gewehr werden mit jedem besiegteten Spieler-Nebenplan effektiver. Durch Nathan Summers' Soldat-X-Fähigkeit wählst du bereits während des Spelaufbaus einen Spieler-Nebenplan und bringst ihn ins Spiel. Eine gute Wahl ist dabei der Nebenplan Technovirus unterdrücken, durch den Cable seinen WID-Wert erhöhen und somit weitere Spieler-Nebenpläne schneller ausschalten kann.

Cables Führungskarten drehen sich darum, mächtige Verbündete zu rekrutieren und sie möglichst lange im Spiel zu halten. Uncanny X-Force ermöglicht es deinen Verbündeten, effektiver Widerstand gegen Nebenpläne zu leisten, während du mit Einsatzplanung große Verbündeten-Angriffe durchführen kannst, ohne Folgeschaden fürchten zu müssen.

Cable-Karten: Bodyslide, Gedankenscan (x3), Vorahnung, Telekinetischer Stoß (x2), Technovirus unterdrücken, Graymalkin, Professor, Askani'son, Erzwungene Amnesie, Plasma-Gewehr, Telekinetisches Kraftfeld, Zeitsprung

Führungskarten: Caliban, Fantomex, Sunspot, Einsatzplanung (x3), Verstärkung anfordern, E.V.A., Uncanny X-Force (x3), Einsatzleiter

Aggressionskarte: Laden und entschern

Schutzkarte: Schutzzone einrichten

Basiskarten: Deadpool, Deathlok, Beste Feinde, Unterstützung leisten, Kraft des Geistes (x3), Psimitar, Handfeuerwaffe (x3)

Verpflichtung: Technovirus-Rückfall

Erzeind-Set: Stryfe, Zurück in die Zukunft, Telekinetisches Kraftfeld, Gedankenscan, Telekinetischer Stoß

DOMINO / GERECHTIGKEIT

Es gibt tatsächlich eine Glücksgöttin – und ihr Name ist Domino! Ihre Mutation, die zufällige telekinetische Phänomene um sie herum auslöst, hat den Effekt, dass die Dinge immer zu Dominos Gunsten laufen. Domino ist darauf fokussiert, Karten von ihrem Deck abzulegen und auf verschiedene Weisen von den aufgedruckten Ressourcen dieser Karten zu profitieren. Halte Ausschau nach Dominos besonderer Ressourcenkarte Jackpot! und der Basis-Ressourcenkarte Tiefer graben. Beide Karten haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn sie von deinem Deck abgelegt werden. Dabei musst du dich nicht allein auf dein Glück verlassen, denn Dominos Heldenfähigkeit ermöglicht es dir, dein Deck zu deinen Gunsten zu manipulieren. Und vergiss nicht, dass Joker-Symbole, die du von deinem Deck ablegst, doppelt zählen!

Domino verfügt über eine ganze Reihe von Gerechtigkeitskarten, mit denen du effektiv Nebenpläne ausschalten kannst – was auch für Spieler-Nebenpläne interessant ist. Hänge Überwacht an einen Nebenplan an und besiege ihn mit Chancengleichheit, um zusätzliche Bedrohung vom Hauptplan zu entfernen und dem Schurken Schaden zuzufügen. Versammle weitere **POSSE**-Charaktere um dich und nutze Die Posse, um sie alle zu heilen und für Bonus-Angriffe oder mehr Widerstand spielbereit zu machen!

Domino-Karten: Diamondback, Outlaw, Ein gutes Workout (x2), Fortuna, steh mir bei!, Zur rechten Zeit am rechten Ort (x2), Jackpot!, Pip, der Mops, Painted Lady, Dominos Pistole (x2), Mit Glück und Können, Glücklicher Zufall, Wahrscheinlichkeitsfeld

Gerechtigkeitskarten: Feral, Wolfsbane, Chancengleichheit (x3), Teamermittlung (x3), Die Wachen ausschalten, Überwacht (x3)

Basiskarten: Atlas Bear, White Fox, Die Posse, Superkraft-Training, Tiefer graben (x3), Energie, Genialität, Stärke, Scharfschütze (x3)

Verpflichtung: Erinnerungen an Armageddon

Erzfeind-Set: Topaz, Nicht mein Glückstag heute, Prototype, Superkraft-Rückkopplung (x2)

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs und Tony Fanchi

Additional Development: Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson und Laurence Smith

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Michal Ivan

Comic Book Illustrations: Andrea Di Vito und Laura Villari

Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Dana Cartwright

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an Matt Froese und José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker und Brian Ng
An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!

TESTSPIELER

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmell, Dallas Gonzalez, Kurt Hamilton, Tory Helgeson, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Angel Juncal, Adam Kander, Steve Kimmell, Christopher Kowall, Craig Lincoln, Litus, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Scott MacDonald, Stephen Majka, Shane Marquez, John McLauchlan, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Paul Mulder, Adam Mustoe, Samir Nathwani, Jeff Northman, Michael Pelfrey, Jamie Perconti, James Phillips, Rick Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Brad Rochford, Dan Roettgen, Pablo Román, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Peter Schumacher, Caroline Seabrook, Jessica Souder, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Ben Waxman, Chel Wong, Michael B. Woods und Scott Woodward

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhre

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



FANTASY
FLIGHT
GAMES



NEXT EVOLUTION

KAMPAGNENLOGBUCH

SPIELERINFORMATIONEN

<p>Identität Spieler #1:</p> <p>Verbleibende Lebenspunkte:</p>	<p>Identität Spieler #2:</p> <p>Verbleibende Lebenspunkte:</p>	<p>Identität Spieler #3:</p> <p>Verbleibende Lebenspunkte:</p>	<p>Identität Spieler #4:</p> <p>Verbleibende Lebenspunkte:</p>
---	---	---	---

<p>Besiegte Marauders</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 	<p>Gerettete Morlocks</p>	<p>Schaden auf Hope Summers</p> <p>Szenario 3:</p> <p>Szenario 4:</p>
---	----------------------------------	--

Spieler-Nebenpläne der Kampagne

Spieler-Nebenplan	Szenarionummer	Begegnungskarte	Umgebung	Verdient?
Team versammeln		Malice	Team versammelt	
Safehouse einrichten		Vanisher	Safehouse eingerichtet	
Ausrüsten		Überladen	Ausgerüstet	
Mission vorbereiten		Scrambler	Mission vorbereitet	
Manöver einüben		Lady Mastermind	Manöver eingeübt	
Verteidigung vorbereiten		Unter Druck	Verteidigung vorbereitet	