
MARVEL
CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL
AGE of APOCALYPSE
REGELHEFT

Age of Apocalypse

„Die Schwachen gehen unter, die Starken überleben. Das ist der Weg von Apocalypse." – Apocalypse

Willkommen zur Erweiterung *Age of Apocalypse*! Diese Kampagnenerweiterung enthält 2 neue Helden sowie 5 neue Szenarien. Sie erzählen die Geschichte der despotischen Herrschaft von Apocalypse sowie von den Helden, die dafür kämpfen, ihn zu stürzen.

Schurkenkarten

Jedes der fünf neuen Szenarien in dieser Erweiterung führt neue teuflische Schurken ein: Unus, Die Vier Reiter, Dark Beast und Apocalypse. Jedes Szenario wird auf einer eigenen Seite im Regelheft beschrieben.





Identitätskarten

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

Inhalt

- 271 Karten (91 Spielerkarten, 15 Schurkenkarten und 165 Begegnungskarten)

Erweiterungssymbol

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



NEUE REGELN

„Finden"
Sobald du angewiesen wirst, eine Karte zu finden, durchsuche jeden Bereich, in dem die Karte sein könnte (Spielzone, beiseitegelegte Karten, Spielerdeck, Ablagestapel, Begegnungsdeck usw.). Du solltest nicht unnötig andere Spielbereiche durchsuchen, wenn du weißt, wo die gesuchte Karte zu finden ist. Sieh dir NICHT die verdeckten Begegnungskarten an, die gerade an Spieler ausgeteilt sind.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

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, handle ihre Boost-Fähigkeit ab und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

Sieg X
Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktestapel 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.

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 der Scherge, der gerade ins Spiel gekommen ist**, gegen den Spieler aktiviert, mit dem er im Kampf ist.

***Beispiel**: Jason ist mit Tusk im Kampf, als Emily Gauntlet mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit (**DARK RIDERS**) aufdeckt und mit ihm in einen Kampf verwickelt wird. Weil Tusk auch das Merkmal **DARK RIDERS** hat, wird Gauntlet gegen Emily aktiviert.*

SIEGPUNKTESTAPEL

Der Siegpunktestapel ist eine Spielzone, die sich nicht im Spiel befindet und von allen Spielern geteilt wird. Für Karten im Siegpunktestapel gelten dieselben Regeln wie für nicht im Spiel befindliche Karten.

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.

BEGEGNUNGSSET STANDARD III

Age of Apocalypse enthält das Begegnungsset Standard III. Dieses Set ändert die Art und Weise, wie Erzfeind-Sets ins Spiel kommen, indem es den Verrat „Schatten der Vergangenheit" durch die Umgebung „Von der Vergangenheit verfolgt" ersetzt. Letztere hat die Schlüsselwörter Dauerhaft und Spielaufbau.

Die Umgebung beginnt die Partie immer im Spiel und kann das Spiel nicht verlassen. Die anderen Karten des Sets Standard III platzieren Marker auf der Umgebung, um Erzfeind-Sets ins Spiel zu bringen.

Das Set Standard III hat ungefähr die gleiche Schwierigkeit wie das ursprüngliche Standard-Set. Wenn ein Szenario das Standard-Begegnungsset erfordert, könnt ihr stattdessen das Begegnungsset Standard III verwenden.

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 *Age of Apocalypse* 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 (Unus) bis Szenario #5 (En Sabah Nur).

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.

KAMPAGNENSPEZIFISCHE KARTEN

Während einer Kampagne können Begegnungsdecks und Spielerdecks kampagnenspezifische Karten hinzugefügt werden. Diese Karten können nur dann in ein Deck aufgenommen werden, wenn ihr die Kampagne *Age of Apocalypse* spielt und ihr eine entsprechende Anweisung im Verlauf der Kampagne erhaltet.



Die Karten 164–183 sind Karten speziell für den Einsatz in der Kampagne *Age of Apocalypse*.

Die Karten 171–176 sind spielerspezifische Kampagnenkarten. Ihr könnt sie nur in der Kampagne *Age of Apocalypse* verwenden und nur dann, wenn ihr dazu angewiesen wurdet.

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

REGELN FÜR DIE EXPERTEN-KAMPAGNE

Wenn ihr die Kampagne *Age of Apocalypse* im Expertenmodus spielen wollt, findet ihr die Regeln dazu auf Seite 20 unter „Experten-Kampagne".

NEBENMISSIONEN

In der Kampagne *Age of Apocalypse* erstreckt sich die Herrschaft des titelgebenden Schurken über ganz Nordamerika und bedroht den Rest der Welt. Zur Verdeutlichung der globalen Natur dieser Krise führt die Kampagne *Age of Apocalypse* Nebenmissionen ein.

Nebenmissionen sind Nebenpläne mit dem Merkmal ***MISSION***. Sie stellen Ereignisse dar, die sich auf der ganzen Welt abspielen, während die Helden den Schurken bekämpfen. Da die Helden bereits beschäftigt sind, müssen sie sich auf ihre Verbündeten verlassen, um diese Nebenmissionen zu besiegen. Sind sie dabei erfolgreich, erhält jeder Spieler eine Belohnung!

NEBENMISSIONEN – ÜBERBLICK

Wenn ihr die Szenarien 1 bis 4 im Kampagnenmodus aufbaut, mischt das Begegnungsset Zeit der Apokalypse in das Begegnungsdeck. Bestimmt dann zufällig 1 der verfügbaren ***MISSION***-Nebenpläne (1/5–4/5) und deckt ihn auf.

- Ein ***MISSION***-Nebenplan ist verfügbar, sofern sein Name im Kampagnenlogbuch nicht durchgestrichen ist.
- Der ***MISSION***-Nebenplan „Den Professor beschützen" (5/5) ist für das Szenario #5 (En Sabah Nur) reserviert.

MISSION-Nebenpläne beginnen die Partie in einem separaten Spielbereich, der „Missionszone".

- Spieler können gegen ***MISSION***-Nebenpläne keinen Widerstand leisten.
- Karten in der Missionszone sind im Spiel, aber nicht unter der Kontrolle eines Spielers. Sie können nicht von Kartenfähigkeiten beeinflusst werden, es sei denn, die Fähigkeit bezieht sich auf die Missionszone.

Nachdem ihr den ***MISSION***-Nebenplan ins Spiel gebracht habt, bestimmt zufällig 1 verfügbaren ***AUFSEHER***-Schergen und bringt ihn in der Missionszone ins Spiel.

- Die 5 ***AUFSEHER***-Schergen befinden sich im Aufseher-Set (auf der Rückseite des Prälaten-Sets).
- Ein ***AUFSEHER***-Scherge ist verfügbar, sofern sein Name im Kampagnenlogbuch nicht durchgestrichen ist.
- Die meisten ***AUFSEHER***-Schergen haben eine **„Missionsreaktion"**-Fähigkeit. Dies ist eine neue Art von **Erzwungener Reaktion**, die nur abgehandelt wird, nachdem ein Spieler während eines Missionsversuchs Karten von seinem Deck abgelegt hat.

Nachdem der ***AUFSEHER***-Scherge ins Spiel gebracht worden ist, legt die doppelseitige Mission-Übersichtskarte daneben. Dann übernimmt der Startspieler die Kontrolle über den Vorteil Missionsteam (171A), mit der ***MISSION***-Seite nach oben.

Solange ein ***MISSION***-Nebenplan im Spiel ist, muss ein Spieler wählen, sobald er einen Verbündeten spielt: Entweder spielt er diesen Verbündeten gemäß den normalen Spielregeln in seine Spielzone, oder er spielt ihn in die Missionszone.

- Verbündete in der Missionszone werden verwendet, um Missionsversuche zu unternehmen. Sie werden nicht auf dein Verbündetenlimit angerechnet.
- Behandle das aufgedruckte Textfeld jedes Verbündeten in der Missionszone, als ob es leer wäre (*mit Ausnahme von* ***MERKMALEN***).
- An Verbündete in der Missionszone können Upgrades angehängt werden.

Sobald eine Karte in der Missionszone das Spiel verlässt, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Missionszone



Mission-Übersichtskarte



Aufseher-Scherge



Mission-Nebenplan

Spielzone des Schurken

Hauptplan





Begegnungsdeck

Schurke



MISSIONSVERSUCHE

Missionsversuche werden durch die Vorteilskarte Missionsteam (171A) ausgelöst. Sobald ein Spieler einen Missionsversuch unternimmt, führt er der Reihe nach die folgenden 5 Schritte aus:

1. Lege X Karten von deinem Deck ab. X ist die Anzahl der Verbündeten auf Mission.
2. Weise jede der abgelegten Karten einem anderen Verbündeten auf Mission zu.
   - Falls das Ressourcensymbol auf dem Verbündeten mit einem Ressourcensymbol auf der zugewiesenen Karte übereinstimmt, nimmt der Verbündete am Missionsversuch teil.
   - Joker-Ressourcensymbole (★) auf Karten, die du für diesen Missionsversuch abgelegt hast, passen zu einem beliebigen Ressourcensymbol auf einem Verbündeten auf Mission (✊, ✋, 👊 oder ★).
   - Jedes Ressourcensymbol (✊, ✋, 👊 oder ★) auf der abgelegten Karte passt zu einem Verbündeten mit einem Joker-Ressourcensymbol (★).
   - Lege die abgelegten Karten in deinen Ablagestapel, nachdem feststeht, welche Verbündeten am Missionsversuch teilnehmen.
3. Lege X Schadensmarker in einen Schadenspool. X ist die Summe der ANG-Werte aller an der Mission teilnehmenden Verbündeten.
4. Füge Gegnern auf Mission nacheinander Schaden aus dem Pool zu, bis kein Schaden mehr übrig ist oder keine Gegner mehr auf Mission sind.
5. Entferne X Bedrohung vom ***MISSION***-Nebenplan. X ist die Summe der WID-Werte der an der Mission teilnehmenden Verbündeten.

Sobald keine Bedrohung mehr auf dem ***MISSION***-Nebenplan liegt, ist er besiegt.

- Der ***MISSION***-Nebenplan kann nicht besiegt werden, solange Schergen in der Missionszone sind.
- Der ***AUFSEHER***-Scherge kann keinen Schaden nehmen, solange andere Schergen in der Missionszone sind.

Nachdem ihr ein Szenario besiegt habt, aktualisiert das Kampagnenlogbuch, indem ihr den Namen des Mission-Nebenplans, der zu Beginn der Partie im Spiel war, durchstreicht. Befolgt dann die danebenstehenden Anweisungen für „Besiegt" oder „Nicht besiegt".

- Falls ein ***AUFSEHER***-Scherge während eines Szenarios besiegt wurde, streicht seinen Namen im Kampagnenlogbuch durch.

Laufender Missionsversuch



Beispiel: *Alle 3 Verbündeten nehmen an der Mission teil. Das Randall zugewiesene ✋-Ressourcensymbol passt zu seinem ★-Ressourcensymbol. Das X-23 zugewiesene 👊-Ressourcensymbol passt zu ihrem 👊-Ressourcensymbol. Das Marrow zugewiesene ★-Ressourcensymbol passt zu ihrem ✊-Ressourcensymbol.*


XAVIER-INSTITUT
HIER STIMMT WAS NICHT. IRGENDWAS MUSS BEIM ZEITSPRUNG SCHIEFGELAUFEN SEIN.
OH NEIN!
HIER LIEGT
CHARLES XAVIER
ICH KANN ES NICHT GLAUBEN.
WER AUCH IMMER DAS GETAN HAT ... WIR FINDEN DICH!
NICHT NÖTIG, ABTRÜNNIGE. WIR HABEN EUCH GEFUNDEN.
TOD ALLEN FEINDEN VON APOCALYPSE!

SZENARIO #1 – UNUS

Die X-Force war in die Zukunft gereist, um Hope Summers vor Stryfe zu retten. Doch etwas muss bei ihrer Reise zurück durch die Zeit schiefgelaufen sein. Jetzt ist das Team in einer alternativen Zeitlinie gefangen, die vom mörderischen Apocalypse beherrscht wird. Ihre Ankunft bleibt nicht unbemerkt, denn sofort wird die X-Force von einem der Prälaten des Apocalypse angegriffen: Unus!

Schurkendeck: Unus (I), Unus (II)

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

Hauptplandeck: Jagd nach den Gen-Verrätern

Begegnungsdeck: Die Sets Unus, Infinites, Dystopischer Albtraum sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt das Set Dystopischer Albtraum aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Das Set Infinites muss im Szenario Unus verwendet werden, kann aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

MODULARES SET „INFINITES“

Dieses Szenario erfordert das modulare Set Infinites mit dem Nebenplan Genpool. Genpool hat sowohl das Schlüsselwort Dauerhaft als auch das Schlüsselwort Spielaufbau. Dieser Nebenplan beginnt also die Partie immer im Spiel und kann das Spiel nicht verlassen.

Sowohl Unus als auch die Schergen Infinite-Soldat (im Set Infinites enthalten) werden stärker oder schwächer, je nachdem, wie viel Bedrohung sich auf dem Nebenplan Genpool befindet. Behaltet ihn also gut im Auge!

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Falls ihr die Schwierigkeit eines Szenarios ändern wollt, in dem das modulare Set Infinites verwendet wird, könnt ihr während des Spielaufbaus Bedrohung auf Genpool platzieren. Diese zusätzliche Bedrohung stellt bereits erfolgte Angriffe der Infinites dar. Wie viel Bedrohung platziert wird, entscheiden die Spieler gemeinsam. Hier sind einige Empfehlungen für jeden Schwierigkeitsmodus:

- **Scharmützelmodus**: Platziert 0 Bedrohung.
- **Standardmodus**: Platziert 1 Bedrohung.
- **Expertenmodus**: Platziert 2 Bedrohung.
- **Heldenhafter Modus**: Platziert 3 Bedrohung.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Ihr könnt eure Identitäten während der Kampagne nicht wechseln.
- Mischt das modulare Set Zeit der Apokalypse in das Begegnungsdeck.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren **MISSION**-Nebenpläne und befolgt dessen Anweisungen zum **Spielaufbau** im Kampagnenlogbuch.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren **AUFSEHER**-Schergen und legt ihn in die Missionszone. Legt die doppelseitige Mission-Übersichtskarte daneben.
- Der Startspieler übernimmt die Kontrolle über den Vorteil Missionsteam (171A), mit der **MISSION**-Seite nach oben.
- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach einem Verbündeten und nimmt ihn auf seine Hand. *(Diese Karte wird auf dein Handlimit angerechnet.)*

SIEG:

- Streicht den **MISSION**-Nebenplan im Kampagnenlogbuch durch.
- Falls der **MISSION**-Nebenplan besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Besiegt“ für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der **MISSION**-Nebenplan nicht besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Nicht besiegt“ für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der **AUFSEHER**-Scherge besiegt wurde, streicht seinen Namen im Kampagnenlogbuch durch.

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


VON DENEN KOMMEN JA IMMER MEHR!
DANN PASST „INFINITES" JA WIE DIE FAUST AUFS AUGE!
KRZZAH!
ALLE ZU MIR! MAGIK, BRING UNS HIER WEG!
WILLKOMMEN BEIM WIDERSTAND, X-LEUTE!
WER SEID IHR? UND WOHIN HABT IHR UNS GEBRACHT?
WIR SIND DIE X-MEN UND DIES IST UNSER ZUHAUSE.
MAGNETO?! WAS IST MIT PROFESSOR X PASSIERT?


IHR MEINT MEINEN FREUND, CHARLES XAVIER? ER KAM SCHON VOR JAHREN IN KAIRO UMS LEBEN.
KURZ DANACH HAT APOCALYPSE DIE USA ANGEGRIFFEN UND GANZ NORDAMERIKA EROBERT.
CHARLES HAT IMMER VOM FRIEDEN ZWISCHEN MENSCHEN UND MUTANTEN GETRÄUMT. WIR KÄMPFEN IN SEINEM NAMEN GEGEN APOCALYPSE.
ENDLICH HABEN WIR DAS HAUPTQUARTIER DER X-MEN GEFUNDEN!
TÖTET SIE ALLE!
!

SZENARIO #2 – DIE VIER REITER

Die X-Force wird durch die plötzliche Ankunft von Magik und Bishop vor den endlosen Reihen der Infinites gerettet. Magik nutzt ihre Kräfte, um die Gruppe aus der Gefahr heraus und in das geheime Hauptquartier der X-Men zu teleportieren. Dort erfahren sie, wie Apocalypse nach der Ermordung von Professor X an die Macht kam und wie Magneto die X-Men nun zu Ehren seines gefallenen Freundes anführt.

Magneto erzählt von dem langen Zermürbungskrieg, den sie gegen Apocalypse geführt und letztendlich verloren haben, und wie die Ankunft der X-Force zu diesem Zeitpunkt das Blatt doch noch zu ihren Gunsten wenden könnte. Doch bevor er seinen Plan erläutern kann, werden die Mauern des Hauptquartiers gesprengt. Apocalypse hat Magnetos geheimen Unterschlupf ausfindig gemacht und seinen Vier Reitern befohlen, die X-Men ein für alle Mal zu vernichten!

Schurkendeck: Krieg (A), Hunger (A), Pestilenz (A) und Tod (A)

Ersetzt für den Expertenmodus jede A-Seite der Schurken durch ihre B-Seite.

Hauptplandeck: Die Reiter des Apocalypse

Begegnungsdeck: Die Sets Die Vier Reiter, Hounds, Dystopischer Albtraum sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

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

MEHRERE SCHURKEN

In diesem Szenario gibt es vier verschiedene Schurken: Krieg (81), Hunger (82), Pestilenz (83) und Tod (84). Während des Spielaufbaus werden alle vier Schurken in zufälliger Reihenfolge aufgedeckt und in einer Reihe ins Spiel gebracht. Gebt jedem Schurken einen Lebenspunktezähler und stellt ihn auf seine Start-Lebenspunkte ein. Habt ihr nicht genügend Lebenspunktezähler, könnt ihr die Lebenspunkte der Schurken mit Würfeln, Markern, Stift und Papier oder einer anderen Methode festhalten.

AKTIVER SCHURKE

Während des Szenarios sind vier Schurken im Spiel, aber nur der aktive Schurke wird während der Schurkenphase aktiviert. Der „aktive Schurke" ist der Schurke mit dem Aktivmarker (ein Universalmarker). Der Aktivmarker wird durch Karteneffekte platziert und/oder verschoben. Die Reiter von Apocalypse (1A) weist die Spieler an, zu Beginn der Partie dem Schurken ganz links den Aktivmarker zu geben.

Die Reiter von Apocalypse (1B) bewirkt, dass der Aktivmarker zum „nächsten Schurken" übergeht, nachdem der Schurke aktiviert worden ist. Der „nächste Schurke" befindet sich unmittelbar rechts vom aktuellen Schurken. Falls der aktuelle Schurke bereits ganz rechts ist, dann wird der Schurke ganz links zum „nächsten Schurken".

Begegnungskarten, die sich auf „den Schurken" beziehen, beziehen sich immer nur auf den aktiven Schurken. Sobald ein Spieler die Fähigkeit einer Spielerkarte auslöst, die sich auf „den Schurken" bezieht, muss er wählen, welcher Schurke das Ziel dieser Fähigkeit sein soll. Falls sich eine konstante Fähigkeit oder ein Schlüsselwort auf „den Schurken" bezieht, beziehen sich diese nur auf den aktiven Schurken.

Die Spieler können jeden beliebigen Schurken angreifen, unabhängig davon, welcher Schurke der aktive Schurke ist. Bestimmte Begegnungskarten aktivieren einen bestimmten Schurken, unabhängig davon, welcher der aktive Schurke ist.

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Jeder der Reiter-Schurken hat eine A- und eine B-Seite, sodass ihr den von euch gewünschten Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. Verwendet für den Scharmützel- oder Standardmodus die A-Seite und für den Experten- oder heldenhaften Modus die B-Seite des jeweiligen Schurken. Ihr könnt eure Spielerfahrung noch individueller anpassen, indem ihr eine Mischung aus A- und B-Seiten verwendet.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Mischt das modulare Set Zeit der Apokalypse in das Begegnungsdeck.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren ***MISSION***-Nebenpläne und befolgt dessen Anweisungen zum **Spielaufbau** im Kampagnenlogbuch.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren ***AUFSEHER***-Schergen und legt ihn in die Missionszone. Legt die doppelseitige Mission-Übersichtskarte daneben.
- Der Startspieler übernimmt die Kontrolle über den Vorteil Missionsteam (171A), mit der ***MISSION***-Seite nach oben.
- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach einem Verbündeten und nimmt ihn auf seine Hand. *(Diese Karte wird auf dein Handlimit angerechnet.)*

- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf 3 Bedrohung auf dem ***MISSION***-Nebenplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Streicht den ***MISSION***-Nebenplan im Kampagnenlogbuch durch.
- Falls der ***MISSION***-Nebenplan besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Besiegt" für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der ***MISSION***-Nebenplan nicht besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Nicht besiegt" für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der ***AUFSEHER***-Scherge besiegt wurde, streicht seinen Namen im Kampagnenlogbuch durch.

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

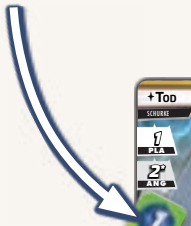
Die Spielzone der Schurken nach dem Spielaufbau





Begegnungsdeck

Der Aktivmarker












APOKALYPSES ZITADELLE
WELCHE NEUIGKEITEN GIBT ES VON DEN REITERN, REX?
MEIN LORD, EURE REITER WURDEN BESIEGT. DIE X-MEN SIND AUF DEM WEG HIERHER.
DAS SPIELT KEINE ROLLE. DIE SCHWACHEN GEHEN UNTER, DIE STARKEN ÜBERLEBEN. DAS WAR SEIT JEHER DER WEG VON APOCALYPSE.
APOCALYPSE, DEINE ZEIT ENDET HEUTE!

SZENARIO #3 – APOCALYPSE

Nach dem Sieg über die Vier Reiter von Apocalypse führt Magneto seine X-Men und die X-Force in einem direkten Angriff auf den Tyrannen selbst an. Doch bevor sie den uralten Despoten stürzen können, müssen sie sich durch das Herz seines Reiches im alten New York City kämpfen und die Tore seiner gewaltigen Zitadelle durchbrechen. Zwischen den X-Men und den Toren steht die gesamte Armee von Apocalypse, angeführt von seinen stärksten Prälaten.

Schurkendeck: Apocalypse (II), Apocalypse (III)

Entfernt für den Expertenmodus Apocalypse (II) und beginnt mit Apocalypse (III). Für eine leichtere Partie könnt ihr mit Apocalypse (I) beginnen.

Hauptplandeck: Die Zeit der Apokalypse

Begegnungsdeck: Die Sets Apocalypse, Prälaten, Dark Riders, Infinites sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

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

Hinweis: Die ***PRÄLAT***-Schergen (🔍 179–183) findet ihr auf der Rückseite der ***AUFSEHER***-Schergen. Bei einem Sieg über einen ***PRÄLAT***-Schergen wird dessen ***AUFSEHER***-Version nicht aus der Kampagne entfernt.

VERHINDERT DIE APOKALYPSE

Apocalypse ist der ewige Tyrann, dessen Mutantenfähigkeit ihm ermöglicht, sich ständig zu regenerieren und stärker zu werden. Um ihn zu besiegen, müssen die Helden zunächst beweisen, dass Apocalypse nicht mehr als Herrscher geeignet ist, indem sie den Anhang „Nicht länger würdig" aufdecken, der sich auf der Rückseite des Nebenplans „Der Thron des Tyrannen" befindet.

Sobald Apocalypse besiegt werden würde, aber „Nicht länger würdig" nicht an ihn angehängt ist, müssen die Spieler die **Erzwungene Unterbrechung** auf Die Zeit der Apokalypse (1B) abhandeln. Wenn ihr Apocalypse auf diese Weise besiegt, gewinnt ihr das Spiel zwar nicht, aber ihr legt alle Anhänge von ihm ab und hindert ihn daran, stärker zu werden.

Falls Apocalypse mit „Nicht länger würdig" als Anhang besiegt wird, gewinnen die Spieler das Spiel.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Mischt das modulare Set Zeit der Apokalypse in das Begegnungsdeck.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren ***MISSION***-Nebenpläne und befolgt dessen Anweisungen zum **Spielaufbau** im Kampagnenlogbuch.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren ***AUFSEHER***-Schergen und legt ihn in die Missionszone. Legt die doppelseitige Mission-Übersichtskarte daneben.
- Der Startspieler übernimmt die Kontrolle über den Vorteil Missionsteam (🔍 171A), mit der ***MISSION***-Seite nach oben.
- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach einem Verbündeten und nimmt ihn auf seine Hand. *(Diese Karte wird auf dein Handlimit angerechnet.)*

- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf 3 Bedrohung auf dem ***MISSION***-Nebenplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Streicht den ***MISSION***-Nebenplan im Kampagnenlogbuch durch.
- Falls der ***MISSION***-Nebenplan besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Besiegt" für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der ***MISSION***-Nebenplan nicht besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Nicht besiegt" für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der ***AUFSEHER***-Scherge besiegt wurde, streicht seinen Namen im Kampagnenlogbuch durch.

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


APOCALYPSE IST GESCHLAGEN. DOCH WIE BRINGEN WIR ORDNUNG IN DAS CHAOS?
HIER MUSS ES IRGENDWO EIN ZEITPORTAL FÜR DEN NOTFALL GEBEN. WENN IHR MICH DORTHIN BRINGT, KANN ICH ES AKTIVIEREN.
WISSEN DIE TYPEN NICHT, DASS IHR BOSS BESIEGT IST? LEST DOCH EINFACH MAL DAS KAMPAGNENLOGBUCH!
TAK TAK TAK
WIE LANGE BRAUCHST DU, UM DAS PORTAL ZU ÖFFNEN, MCCOY?
ICH BIN NICHT EUER MCCOY, SCHWACHKOPF! ICH HABE DIESE MASCHINE GEBAUT, UND JETZT BRINGE ICH MIT IHR APOCALYPSE ZURÜCK!
NICHT SO SCHNELL, HAARKNÄUEL!
DU NÄRRIN! DU STÜRZT UNS ALLE INS VERDERBEN!

SZENARIO #4 – DARK BEAST

Apocalypse wurde besiegt und seine Herrschaft ist beendet. Doch es bleibt keine Zeit zum Feiern, denn sein riesiges Reich versinkt im Chaos. Prälaten versuchen, die Macht an sich zu reißen und ihre eigenen Territorien abzustecken, während sich die seit langem unterdrückten Massen erheben und rebellieren. Inmitten dieses Aufruhrs suchen die Mitglieder der X-Men und X-Force nach einer Möglichkeit, den Schaden, den Apocalypse in der Welt angerichtet hat, wieder rückgängig zu machen.

Als sie von einem Zeitportal erfahren, das unter der Zitadelle von Apocalypse installiert sein soll, eilen sie los, um es zu finden. Erst als sie die Maschine erreichen und Beast die Steuerung anvertrauen, stellt sich heraus, dass er nicht ihr Hank McCoy ist, sondern Dark Beast, der die Maschine für Apocalypse gebaut hat! Er verhöhnt die überrumpelten X-Men und verkündet, in der Zeit zurückreisen zu wollen und dafür zu sorgen, dass sein Meister wieder aufersteht. Doch bevor er die Maschine richtig kalibrieren kann, wird er von der X-Force durch das Portal geschleudert, wodurch alle ziellos durch Raum und Zeit treiben.

Schurkendeck: Dark Beast (I), Dark Beast (II)

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

Hauptplandeck: Dark Beasts verrückte Zeitreise

Begegnungsdeck: Die Sets Dark Beast, Blauer Mond, Genosha, Wildes Land, Dystopischer Albtraum sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt das Set Dystopischer Albtraum aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet. Die Sets Blauer Mond, Genosha und Wildes Land müssen im Szenario Dark Beast verwendet werden, können aber auch anderen Szenarien hinzugefügt werden.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Mischt das modulare Set Zeit der Apokalypse in das Begegnungsdeck.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren **MISSION**-Nebenpläne und befolgt dessen Anweisungen zum **Spielaufbau** im Kampagnenlogbuch.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren **AUFSEHER**-Schergen und legt ihn in die Missionszone. Legt die doppelseitige Mission-Übersichtskarte daneben.
- Der Startspieler übernimmt die Kontrolle über den Vorteil Missionsteam (✊ 171A), mit der **MISSION**-Seite nach oben.
- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach einem Verbündeten und nimmt ihn auf seine Hand. *(Diese Karte wird auf dein Handlimit angerechnet.)*

- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf 3 Bedrohung auf dem **MISSION**-Nebenplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Streicht den **MISSION**-Nebenplan im Kampagnenlogbuch durch.
- Falls der **MISSION**-Nebenplan besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Besiegt“ für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der **MISSION**-Nebenplan nicht besiegt wurde, befolgt die Anweisungen unter „Nicht besiegt“ für den Nebenplan im Kampagnenlogbuch.
- Falls der **AUFSEHER**-Scherge besiegt wurde, streicht seinen Namen im Kampagnenlogbuch durch.

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

16


MARKTPLATZ IN KAIRO
WAS IST DAS FÜR EINE WELT, CABLE? HAT DIESES DINGSBUMS FUNKTIONIERT?
WIR SIND IN DER RICHTIGEN ZEIT UND AM RICHTIGEN ORT. ABER BEIM LETZTEN SPRUNG HAT ES DIE MASCHINE ZERLEGT.
PROFESSOR! ACHTUNG!
ZAP!
NEIN! WIR SIND ZU SPÄT!
WIR MÜSSEN IHN SCHNELL IN EIN KRANKENHAUS BRINGEN!


WIR KONNTEN MR. XAVIER STABILISIEREN. ER WURDE JEDOCH MIT EINEM VIRUS INFIZIERT, DAS WIR NOCH NIE ZUVOR GESEHEN HABEN.
42
DAS IST DER TECHNOVIRUS. APOCALYPSE HAT IHN ENTWICKELT UND NUR ER HAT DAS HEILMITTEL.
WO HÄLT ER SICH JETZT AUF?
DIESE PYRAMIDE KONNTE ICH IM GEIST DES ATTENTÄTERS SEHEN. APOCALYPSE IST DORT.
DANN LOS! BESIEGEN WIR IHN UND SCHNAPPEN UNS DAS HEILMITTEL!
OZYMANDIAS, WARUM WURDE ICH VOR ENDE MEINES REGENERATIONSZYKLUS GEWECKT?
VERZEIHUNG, MEIN LORD. EURE FEINDE SAMMELN SICH VOR DEN TOREN.
SO BEGINNT DIE ZEIT MEINES AUFSTIEGS SCHON HEUTE.

SZENARIO #5 – EN SABAH NUR

Nachdem sie Dark Beast besiegt hatten, übernahm die X-Force die Kontrolle über seine Zeitmaschine. Sie kalibrierten die Maschine neu, um in die Vergangenheit zurückzuspringen und die Ermordung von Professor X zu verhindern. Doch das Gerät brachte sie bloß zu dem Zeitpunkt zurück, wo das Attentat bereits im Gange war. So mussten sie miterleben, wie der Professor angeschossen wurde und die Welt den Pfad in jene schreckliche Zukunft einschlug, aus der die X-Force gerade erst entkommen war.

Nachdem sie Xavier ins Krankenhaus gebracht und dort stabilisiert haben, erfahren die versammelten Mitglieder der X-Force und X-Men, dass er mit demselben Technovirus infiziert wurde, der auch die Hälfte von Cables Körper befallen hat. Wenn sie nicht schnell ein Heilmittel finden, ist der Professor – und ihre Zukunft – dem Untergang geweiht.

Cable weiß, dass nur Apocalypse das Gegenmittel hat, und so führt er sein Team und die X-Men an, um einen direkten Angriff auf die Pyramide von En Sabah Nur zu starten.

Schurkendeck: Apocalypse (I), Apocalypse (II) *(Dieses Szenario verwendet die dreiseitigen Versionen.)*

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

Hauptplandeck: En Sabah Nurs Pyramide, Der Aufstieg von Apocalypse

Begegnungsdeck: Die Sets En Sabah Nur, Celestial-Tech, Clan Akkaba sowie das Standard-Set. (Das Standard-Set ist im *Marvel Champions*-Grundspiel enthalten.)

Ihr könnt die Sets Celestial-Tech und Clan Akkaba aus diesem Szenario entfernen und/oder anderen Szenarien hinzufügen, wenn ihr die Regeln zur Szenario-Anpassung verwendet.

URALTES RITUAL

Das modulare Set Clan Akkaba enthält den Nebenplan Uraltes Ritual. Dieser Nebenplan hat sowohl das Schlüsselwort Dauerhaft als auch das Schlüsselwort Spielaufbau. Er beginnt also die Partie immer im Spiel und kann das Spiel nicht verlassen.

DREISEITIGER SCHURKE

Das Szenario En Sabah Nur enthält erstmals eine dreiseitige Schurkenkarte für *Marvel Champions: Das Kartenspiel*! Apocalypse beginnt das Spiel in seiner **BIOMORPH**-Gestalt. Von ihr aus kann er in seine **CYBERPATH**-Gestalt umgedreht werden oder seine Karte kann aufgeklappt werden, um in seine **RIESIG**-Gestalt zu wechseln.

Während des Szenarios weisen euch verschiedene Kartenfähigkeiten an, die Gestalt von Apocalypse zu wechseln. Wenn dies geschieht, wechselt ihr die Apocalypse-Schurkenkarte in die angegebene seiner drei Gestalten. Ein solcher Gestaltwechsel gilt NICHT als „Besiegen" oder „Aufdecken" des Schurken. Daher werden weder seine Lebenspunkte zurückgesetzt noch seine Anhänge abgelegt, wenn er die Gestalt wechselt.







KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Mischt das modulare Set Zeit der Apokalypse in das Begegnungsdeck.
- Deckt den **MISSION**-Nebenplan Den Professor beschützen auf und bringt ihn ins Spiel.
- Bestimmt zufällig 1 der verfügbaren **AUFSEHER**-Schergen und legt ihn in die Missionszone. Legt die doppelseitige Mission-Übersichtskarte daneben.
- Der Startspieler übernimmt die Kontrolle über den Vorteil Missionsteam (171A), mit der **MISSION**-Seite nach oben.
- Jeder Spieler durchsucht sein Deck nach einem Verbündeten und nimmt ihn auf seine Hand. *(Diese Karte wird auf dein Handlimit angerechnet.)*
- Professor X kann während dieser Partie nicht ins Spiel gebracht werden.

- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf 3 Bedrohung auf dem **MISSION**-Nebenplan platzieren, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Falls der **MISSION**-Nebenplan Beschützt den Professor besiegt wurde, habt ihr Professor X gerettet und gewinnt die Kampagne!
- Falls der **MISSION**-Nebenplan Beschützt den Professor nicht besiegt wurde, konntet ihr Professor X nicht retten und verliert die Kampagne.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne *Age of Apocalypse* 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 *Age of Apocalypse* 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, tragt 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 3 Bedrohung auf dem **MISSION**-Nebenplan platzieren.

AUSSCHEIDEN 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 Lebenspunktewert heilen, indem er 3 Bedrohung auf dem **MISSION**-Nebenplan des Szenarios platziert.

- Beim Spielen der Experten-Kampagne muss der Verbündete, den du beim Spielaufbau wählst, ein Merkmal mit deinem Helden gemeinsam haben.


ES DARF NICHT SO ENDEN. ICH MUSS FLIEHEN, UM DEN KAMPF WEITERZUFÜHREN ...
DIESMAL NICHT, APOCALYPSE.
DU HÄLTST DICH FÜR DEN STÄRKSTEN MUTANTEN, DOCH DIE X-MEN SIND GEMEINSAM STÄRKER ALS JEDER GEGNER.
TWIIOOM
DAS HEILMITTEL! BRINGEN WIR ES SCHNELL ZUM PROFESSOR.
ETWAS SPÄTER ...
ES FÜHLT SICH GUT AN, WIEDER ZURÜCK ZU SEIN.
WILLKOMMEN ZU HAUSE, CHUCK!
XAVIER'S SCHOOL FOR GIFTED YOUNGSTERS

STARTERDECKS

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

BISHOP / FÜHRUNG

Bishop hat die ungewöhnliche Fähigkeit, Energie absorbieren zu können und sie neu zu kanalisieren. Sobald Bishop eine beliebige Menge an Schaden erleidet, legt er genauso viele Karten von seinem Deck ab und nimmt jede so abgelegte Ressourcenkarte auf die Hand. Verwende diese Ressourcen, um für Erschütternder Stoß zu bezahlen oder Volle Aufladung für wichtige Angriffe zu verstärken. Mit Bishops Gewehr und Bishops Uniform bringen dir Ressourcenkarten zudem zusätzlichen Schaden und Heilung.

Zusätzlich zu seiner Mutantenkraft ist Bishop auch ein kampferprobter Feldkommandant, was er mit dem Führungsaspekt besonders gut unter Beweis stellt. Spiele in Alter-Ego-Gestalt Für den Kampf rüsten, um dein Deck nach einem Verbündeten und dazu noch nach einem Upgrade zu durchsuchen, das an diesen Verbündeten angehängt werden kann. Hänge Sidekick an einen von Bishops identitätsspezifischen Verbündeten an und spiele dann Seite an Seite, um beide kampfbereit zu machen und ihre Werte bis zum Ende der Phase zu erhöhen!

***Bishop-Karten**: Malcolm, Randall, Bishops Gewehr, Bishops Uniform, Volle Aufladung (x2), Erschütternder Stoß (x2), Befehlsgewalt (x2), Energieumwandlung (x2), Gespeicherte Energie (x3)*

***Führungskarten**: Cable, X-23, Teamtraining (x3), Verbesserter Anzug (x3), Sidekick, Seite an Seite (x3), Für den Kampf rüsten (x3), An vorderster Front (x3), Kraft der Führung (x2)*

***Basiskarten**: Legion, Marrow, Energie, Genialität, Stärke*

***Erzfeind-Set**: Trevor Fitzroy, Portal durch die Zeit, Bantam, Temporale Trickserei (x2)*

***Verpflichtung**: Die Zukunft fürchten*

MAGIK / AGGRESSION

Magik ist eine Mutantin und Magieanwenderin, die sich durch die Limbo-Dimension teleportieren kann, die Quelle ihrer mystischen Kräfte. Solange du in deiner Heldengestalt bist, spielst du mit der obersten Karte deines Decks aufgedeckt. Stimmen die Ressourcensymbole auf der obersten Karte mit deinen Upgrades Magiks Krone, Seelenschwert oder Mystische Rüstung überein, kannst du immer wieder deine Werte steigern. Limbo erlaubt es dir, die oberste Karte deines Decks mit einer Karte von deiner Hand zu tauschen, um stets die passende oben auf deinem Deck zu haben. Spiele dann Seelenschlag und greife einen Gegner an. Wenn die oberste Karte deines Decks das -Symbol oder -Symbol hat, kannst du den Gegner zusätzlich betäuben!

Und als ob eine Mutanten-Zauberin nicht schon einschüchternd genug wäre, ist Magik zudem noch eine gnadenlose Kämpferin. Daher passt der Aggressionsaspekt besonders gut zu ihr. Erschöpfe Blutrausch, nachdem du einen Gegner besiegt hast, um 1 Schaden zu nehmen und 1 Karte zu ziehen. Lass ein paar gegnerische Angriffe unverteidigt durchgehen, um Magiks Lebenspunkte unter die Hälfte ihres Anfangswertes zu bringen, und spiele dann Ansturm mit voller Kraft für 8 Schaden mit Overkill!

***Magik-Karten**: Colossus, Limbo, Magiks Krone, Seelenschwert, Mystische Rüstung, Vorhersehung, Schrittscheibe (x3), Exorzismus (x2), Seelenschlag (x2), Magische Barriere (x2)*

***Aggressionskarten**: Goldballs, Tempus, Blutrausch (x3), Die Abwehr austesten (x3), Ansturm mit voller Kraft (x3), Verprügeln (x3), Kraft der Aggression (x2)*

***Basiskarten**: Triage, Stepford Cuckoos, Blutstein, Universal-Zauber (x3), Spirituelle Meditation (x3)*

***Erzfeind-Set**: Belasco, Herrscher des Limbo, S'ym, Witchfire, Kampf um den Limbo*

***Verpflichtung**: Darkchilde*

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace
Additional Development: Tony Fanchi
Producer: Molly Glover
Editing: B.D. Flory
Proofreading: Jeremy Gustafson
Game Rules Specialist: Alex Werner
Product Line Manager: Gavin Duffy
Game Design Manager: Colin Phelps
Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Michal Ivan
Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee
Managing Art Director: Tony Bradt
Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza
Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright
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 José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

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

TESTSPIELER

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Pufky, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, Ben Waxman und Ryan Wolohan

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome
Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhr

© 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.

Age of Apocalypse

KAMPAGNENLOGBUCH

Spielerinformationen

Identität Spieler #1:	Identität Spieler #2:	Identität Spieler #3:	Identität Spieler #4:
Verbleibende Lebenspunkte:	Verbleibende Lebenspunkte:	Verbleibende Lebenspunkte:	Verbleibende Lebenspunkte:

Mission-Nebenplan	Spielaufbau	Besiegt	Nicht besiegt
Den Kern von Seattle befreien	Legt jedes Exemplar des Upgrades Verzweifelte Maßnahmen beiseite.	Für den Rest der Kampagne: Jeder Spieler darf zu Beginn jeder Partie 1 Exemplar von Verzweifelte Maßnahmen in sein Deck mischen. Diese Karte wird nicht auf die Deckgröße angerechnet.	Entfernt jedes Exemplar von Verzweifelte Maßnahmen aus der Kampagne.
Überlebende evakuieren	Jeder Spieler mischt ein Exemplar von Panische Flüchtlinge in sein Deck.	Entfernt jedes Exemplar Panische Flüchtlinge aus der Kampagne. Jeder Spieler wählt 1 Upgrade eines beliebigen Aspekts, das er für den Rest der Kampagne in sein Deck aufnehmen darf. Es wird nicht auf die Deckgröße angerechnet.	Für den Rest der Kampagne: Jeder Spieler muss zu Beginn jeder Partie ein Exemplar von Panische Flüchtlinge in sein Deck mischen.
Den Meereswall sabotieren	Mischt den Nebenplan Nordamerikanischer Meereswall in das Begegnungsdeck.	Entfernt den Nebenplan Nordamerikanischer Meereswall aus der Kampagne. Jeder Spieler wählt 1 Vorteil eines beliebigen Aspekts, den er für den Rest der Kampagne in sein Deck aufnehmen darf. Er wird nicht auf die Deckgröße angerechnet.	Für den Rest der Kampagne: Mischt während des Spielaufbaus den Nebenplan Nordamerikanischer Meereswall in das Begegnungsdeck.
Vermisste Mutanten finden	Legt jeden Kampagne-Verbündeten beiseite.	Jeder Spieler wählt 1 Kampagne-Verbündeten, den er für den Rest der Kampagne in sein Deck aufnehmen darf. Diese Karte wird nicht auf die Deckgröße angerechnet.	Entfernt jeden Kampagne-Verbündeten aus der Kampagne.

Verfügbare Aufseher-Schergen:

☐ ***Mister Sinister*** ☐ ***Shadow King*** ☐ ***Abyss*** ☐ ***Sugar Man*** ☐ ***Mikhail Rasputin***

© MARVEL Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.