



Magyar nyelvű szabálykönyv

Fordító: Mannász Viktor

Tartalom

A fordító megjegyzései	4
A játékmenet áttekintése	5
A lapok típusai	5
Main Character (főkarakter)	5
Supporting Character (támogató karakter)	6
Plot Twist (eseménykártya)	6
Equipment (felszerelés)	7
Location (helyszín)	8
Alapvető fogalmak	9
A pakliépítés szabályai	10
Előkészületek a játékhoz	11
Egy kör felépítése	11
1. Draw Phase (húzási fázis)	11
2. Recovery Phase (felépülési, helyreállítási fázis)	11
3. Build Phase („építkezési” fázis)	11
3/1. Resource Step (erőforrás alfázis)	11
3/2. Recruit Step (toborzási alfázis)	11
3/3. Formation Step (formáció alfázis)	12
4. Main Phase (fő fázis)	12
4/1. Combat Step (harc alfázis)	12
A játék vége	14
További szabályok	15
+1/+1 és -1/-1 jelzők	15
Kábult karakterek	15
Recovering (felépülés)	15
Equipmentek kijátszása	15
Plot twistek kijátszása	16
Karakter képességek	17
Keyword Powers (kulcsszó képességek)	17
Super Powers (szuperképességek)	17
Level Up Powers (szintlépés képességek)	18
Main karakterek vs supporting karakterek	19
Uniqueness (egyediség)	19

AKA	20
Mantle	20
Power-Up.....	20
Resources and Locations (Erőforrások és helyszínek)	20
Elfogyott a paklid?	21
Keresés és keverés	21
Token karakterek.....	21
Reagálás.....	21
Base ATK and DEF (alap/eredeti ATK és DEF).....	22
Jón és gonoszon túl?	22
Az arany szabályok	22
1. függelék – Többjátékos változatok.....	23
Free for All (mindenki mindenki ellen) – három vagy négy játékos.....	23
Kétfejű mutáns – 2 vs 2 játékos.....	23
Leviathon invázió! – 2 vs 1 játékos.....	23
2. függelék – A játék kifejezései	25
3. függelék – A gyakoribb keyword képességek.....	27

A fordító megjegyzései

A fordítás elsősorban az MCU Battles kiegészítőhöz mellékelt szabálykönyv anyagát tartalmazza (a képek nagy része is innen származik), de történetek rajta kisebb módosítások. Néhány helyen bővítettem a Compiled Rulebook szabályaival, illetve átfogalmaztam vagy szemléltető példákkal láttam el, ahol ezt szükségesnek éreztem a könnyebb megértés érdekében.

Az említett Compiled Rulebook a játék legalaposabb és leghosszabb szabálykönyve, mégsem ennek komplett lefordítása mellett döntöttem, mert szerintem túl tömény egy kezdő játékos számára. Másrészt a játék során felmerülő kérdések 99%-ának eldöntéséhez nem is szükséges a szabályok ilyen részletességű ismerete. Bőségesen elég akkor elkezdni forgatni a Compiled Rulebookot, ha már komolyan benne vagy a játékban, és minden apró szabály részletével szeretnél tisztában lenni.

Ha bármilyen kérdésed van, szeretnél a játékról beszélgetni vagy más játékosokat találni, akkor csatlakozz a magyar facebook csoportunkhoz: VS SYSTEM 2PCG HUNGARY.

Ha szívesen néznél Vs. System videókat egy honfitársunktól, akkor kövesd BUZZ SAIYAN youtube csatornáját. Bár egyelőre kevés a magyar nyelvű Vs. System videója, de ha látja rá az igényt, akkor szerintem nem zárkózik el a továbbiak elől. (Továbbá láthatsz nála Magic: The Gathering, Dragonball, stb. videókat is).

Magyarországon jelenleg a Szellemlovasban kapható a Vs. System 2PCG.

Pár hasznos link (mindegyik angol)

Kártya adatbázis és pakliépítő

<http://vs.tcgbrowser.com/#!/cards>

Teljes szabálykönyv (Compiled Rulebook)

<https://docs.google.com/document/d/1nF6Wh6sNSTgopLu9-3p4P58LSq-pC-bxInOnBTvhRwc/edit>

Kártya FAQ

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1gLys7fnWZkKv1MHIYMdfY8H8wvHdVcmqH-TI5prjJKU/edit#gid=2117603458>

Jó játékot!

Mannász Viktor

2018. 08. 17.

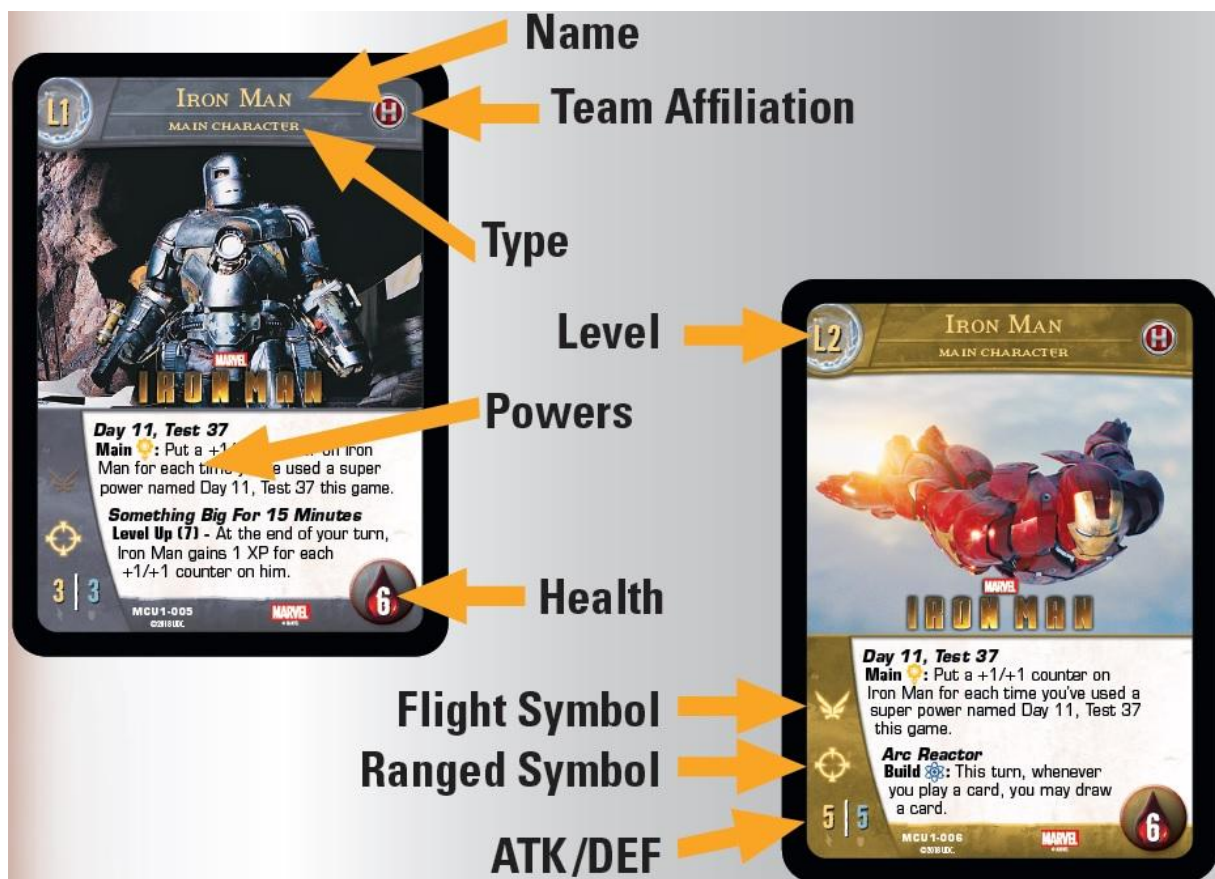
A játékmenet áttekintése

Minden játékos egy főkarakterrel kezdi a játékot, pl. Amerika Kapitány, Pókember vagy Thanos. A játék során erőforrásokat raksz le, melyekből támogató karaktereket toborzol, pl. Vasembert, Hulkot vagy Lokit. Kialakítod a csapatod formációját az első és a hátsó sor között, valamint szóló vagy közös támadást hajtasz végre, melyekkel elkábíthatod és KO-zhatod az ellenfél karaktereit. Eseménylapokkal támogathatod a csapatod vagy gyengítheted az ellenfélét. A helyszín kártyákkal aktiválhatod a karakterek szuperképességeit. A főkaraktered tapasztalati pontokat gyűjt és a szintlépése után még nagyobb erőre tesz szert. A játék akkor fejeződik be, amikor egyikőtök KO-zza az ellenfél főkarakterét.

A lapok típusai

Main Character (főkarakter)

Egy 1. szintű main karakterrel kezdted a játékot. Ha szintet lép, akkor cseréld ki a 2. szintű változatára.



Name: a karakter neve.

Team Affiliation: megmutatja, hogy a karakter melyik csapathoz tartozik (pl. Avengers, X-Men). Egy karakter tartozhat több csapathoz is.

Type: a lap típusa.

Level: a main karakter szintje.

Powers: a karakter képességei.

Health: a karakter élete. Ha ennyi seb összegyűlik rajta, akkor KO-zni kell.

Flight/Ranged Symbol: jelzik, hogy a karakter rendelkezik-e a repülés és/vagy a távolsági támadás tulajdonságokkal.

ATK/DEF: a karakter támadási és védekezési értékei.

Supporting Character (támogató karakter)

A saját körödben supporting karaktereket toborozhatsz az első vagy a hátsó sorodba.



Cost: a supporting karakter lapok bal felső sarkában a kijátszási költségük szerepel, nem a szintjük. Egyebekben a kártya felépítése megegyezik a main karakterekével.

A main és a supporting karakterek hasonló módon kezelendők a játék során. Támadhatnak, védekezhetnek, elkábulhatnak és megsérülhetnek. Az egyetlen kivétel, amikor egy kártya szövegében kifejezetten feltüntetésre kerül, hogy pl. csak supporting karakter lehet a célpontja.

Plot Twist (eseménykártya)

A köröd során plot twisteket játszatsz ki a kezedből. A plot twisteken mindig szerepel, hogy a köröd melyik fázisában játszhatod ki. A plot twisteknek két fajtája van: csapathoz kötött és általános. A csapathoz kötött plot twisteknél a kártya jobb felső sarkában megtalálható egy csapat ikonja. **Egy ilyen plot twistet csak akkor játszatsz ki, ha irányítasz legalább egy face-up karaktert az adott csapatból.** (Face-up: a kártya hátoldala van alul, face-down: a kártya hátoldala van felül.)



Name: a plot twist neve.

Team Affiliation: jelzi, hogy a plot twist melyik csapathoz tartozik.

Any Turn Symbol: egy plot twistet alapvetően a saját körödben játszatsz ki, de ha szerepel rajta ez a szimbólum, akkor az ellenfél körében is bevetheted.

Game Text: a plot twist hatása. Előtte vastagon szedve, hogy melyik fázisban játszható ki, pl. ez a plot twist a Combat alfázisban.

Equipment (felszerelés)

Az equipment lapokat karakterekre csatolhatod, akik új képességekre tesznek szert általuk. Az equipment lapok költségét úgy kell kifizetned, mint egy karakterét. **A csapathoz kötött equipmenteket csak akkor játszhatod ki, ha irányítasz legalább egy face-up karaktert az adott csapatból,** de ha ez teljesül, akkor már bármely általad irányított karakterhez csatolhatod.



Name: az equipment neve.

Cost: az equipment kijátszási költsége.

Team Affiliation: jelzi, hogy az equipment melyik csapathoz tartozik.

Game Text: az equipment hatása, képességei.

Location (helyszín)

Minden körben erőforrásként kijátszhatsz egy bármilyen típusú lapot lefordítva (face-down). Ha ez egy helyszín lap, akkor face-down helyett face-up rakhatod le erőforrásnak. Minden location kártyán van egy vagy több szimbólum. **A játék során lefordíthatsz egy locationt, hogy ezzel aktiválj egy szuperképességet, ha ahhoz olyan szimbólum szükséges, mely szerepel a helyszínen. Alternatív módon a kezedből is eldobhatsz egy locationt, hogy kifizesd a szuperképesség költségét.**



Name: a location neve.

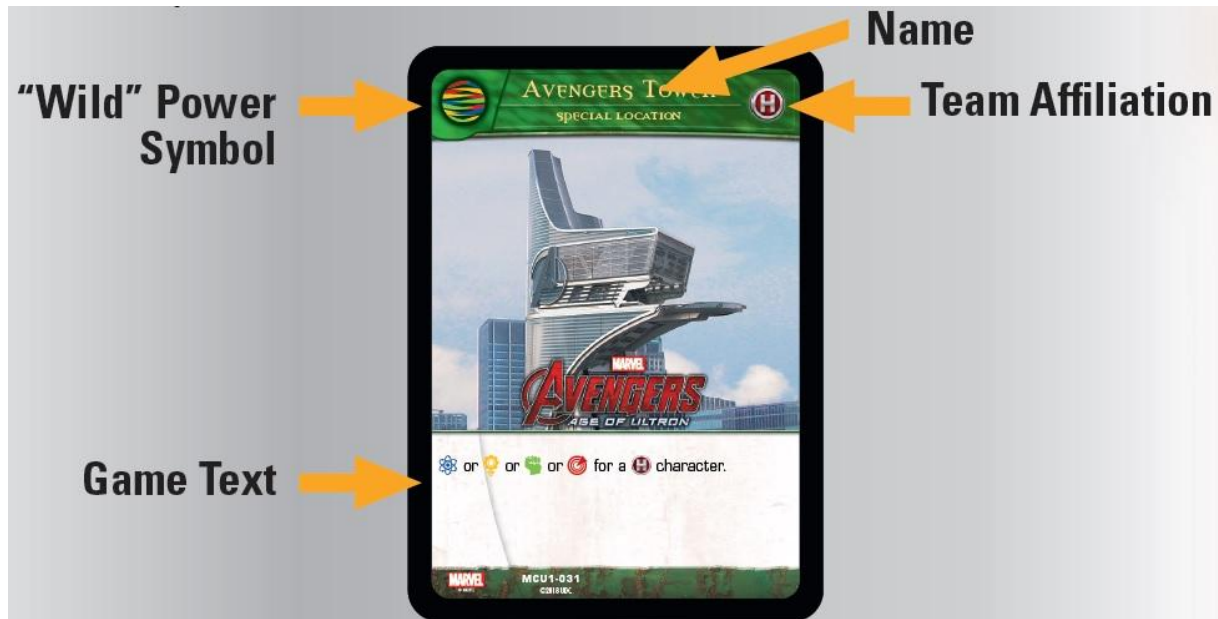
Power Symbol: a location által generálható szimbólum(ok). A basic helyszíneken csak egyféle szimbólum található.

A hat szimbólum:



Minden csapathoz négy szimbólum tartozik a fentiekből.

Mindegyik csapat rendelkezik egy *special location* lappal, melynek jobb felső sarkában a csapat ikonja látható. E speciális helyszínek a rajtuk feltüntetett négy szimbólum közül bármelyiket képesek generálni, de csak az adott csapathoz tartozó karakterek képességeihez kapcsolódóan használhatóak!



Name: a location neve.

Team Affiliation: jelzi, hogy a special location melyik csapathoz tartozik.

"Wild" Power Symbol: ez mutatja, hogy a location több szimbólum generálására is képes.

Game Text: itt látható, hogy a location mely szimbólumokat generálhatja a csapathoz tartozó karaktereknek.

Alapvető fogalmak

- **Deck (pakli).** A paklidnak pontosan 60 lapból kell állnia, amibe nem tartozik bele sem a main karaktered, sem az esetleges token lapok.
- **Hand (kéz).** A játék kezdetén 7 lapot húzol a pakliból, majd minden körödben kettőt. Nincs korlátozva, hogy maximum hány lap lehet a kezedből. A discard azt jelenti, hogy adott számú lapot a kezedből a KO pileodba kell dobnod.
- **KO Pile ("temető").** A KO-zott vagy discardolt lapok a KO Pileodba kerülnek. A KO Pileban a lapok face-up helyezkednek el, azokat bármelyik játékos szabadon megtekintheti.
- **Play (játéktér).** A játéktér három részre osztható: front row (első sor), back row (hátsó sor) és resource row (erőforrás sor).
 - Amikor toborzol egy karaktert, azt az első vagy hátsó sorba rakhatod. Az első sorban levő karakterek védelmet nyújtanak a hátul levőknek, viszont a hátsó sorból csak a  (ranged, távolsági) ikonnal rendelkező karakterek tudnak támadni.
 - Minden körben egy kártyát a kezedből a resource sorba rakhatsz. Ha ez egy location, akkor face-up rakd, egyébként lefordítva. Ezek a resource lapjaid minden körben egy-egy recruit (toborzási) pontot adnak, melyekből karaktereket és equipmenteket játszatsz ki.

- **Side Deck (kiegészítő pakli).** Előfordulhat, hogy van egy kiegészítő paklid, melyhez bizonyos lapok hatására férhetsz hozzá, pl. az alienek esetében a facehugger (arctámadó) minipakli.
- **Ready/Exhausted (aktív/kifáradt).** Egy játékban levő lap lehet aktív (normál pozíció) vagy kifáradt (90 fokkal oldalra fordított). Csak aktív karaktereket lehet kijelölni támadónak. A kivételektől eltekintve egy kártya többnyire aktív helyzetben kerül játékba.
- **Stun (kábítás).** Ha egy karakter elkábul, a következőket hajtsd végre:
 - Forgasd exhausted pozícióba és fordítsd le a lapját, hogy a hátoldala nézzen felfelé.
 - Vegyél le róla minden +1/+1 és -1/-1 jelzőt. Ha van rajta equipment, az a KO pileba kerül.
 - Tegyél rá egy sérülés (wound) jelzőt.
 Egy kábult karakter képességei időlegesen nem érvényesülnek, nem tud támadni és őt sem lehet megtámadni.
- **KO.** Ha egy karakteren legalább annyi seb (wound) van, amennyi az élete (health), akkor a karakter súlyosan sérült és KO-zni kell: a játéktérről a KO Pileba kerül.
- **Recover (felépülés).** Ha egy kábult karakter felépül, akkor visszafordíthatod face-up helyzetbe. Viszont exhausted marad és a sebei sem múlnak el.



Ready



Exhausted



Stunned

A pakliépítés szabályai

- A paklidnak pontosan 60 lapból kell állnia, amibe nem számít bele a main karaktered és az esetleges tokenek.
- Egy lapból maximum 4 példányt tehetsz a paklidba. Kivételek:
 - One of a Kind képességű lapból csak 1 példányt tehetsz a paklidba.
 - Legion képességű lapból akár 8 példányt is tehetsz a paklidba.
 - Ugyanolyan szimbólumot generáló basic location lapokból csak egy változatot tehetsz a paklidba, hiába más a nevük.
- Nem keverheted a paklidban az Illustrated és a Photographic lapokat. Döntened kell az egyik vagy a másik csoport mellett. Illustrated: a lapok grafikája rajzolt. Photographic: a lapokon filmekből vett képek vannak. (Jelenleg csak az MCU Battles, az MCU Heroes és az MCU Villains kiegészítő Photographic.)
- A paklidban használhatsz több csapatot is, de ne felejtse el, hogy csak az azonos csapatba tartozó karakterek indíthatnak team attackot, valamint egyes plot twist, equipment és location lapok csapathoz kötöttek.

Előkészületek a játékhoz

- Mindegyik játékosnak szüksége van egy main karakterre és egy pontosan 60 lapos paklira. (Ha vannak token lapjaid, azokat tedd félre, ne keverd őket a paklidba.)
- Készítsetek elő dobókockákat, gyöngyöket vagy egyéb jelzőket.
- Válasszatok ki véletlenszerűen egy játékost, aki eldöntheti, hogy ki kezdje a játék első körét.
- Az első játékoskal kezdve mindenki leteszi az 1. szintű main karakterét az első vagy a hátsó sorába. Utána a 2. vagy magasabb szintű verziókat tegyétek félre, ahol mindenki láthatja őket.
- Mindegyik játékos megkeveri a pakliját, majd húz belőle 7 lapot. Az első játékoskal kezdve mindenki eldöntheti, hogy végrehajt-e egy mulligan-t. Ha a mulligan mellett döntesz, akkor a kezdő kezded keverd vissza a paklidba és húzz 7 új lapot.

Egy kör felépítése

Egy játékos minden körében az alábbi négy fázison halad végig, ebben a sorrendben: Draw Phase, Recovery Phase, Build Phase és Main Phase. Ezután a másik játékos köre következik. (Kettőnél több játékos esetén a balra ülő játékos a következő.)

1. Draw Phase (húzási fázis)

Ebben a fázisban először hajtsd végre az „At the start of your turn” kezdetű, vagyis a köröd elején aktiválódó hatásokat. Utána húzz 2 lapot a paklidból. **Kivétel: a játékot nyitó első játékos az első körében nem húz lapot.**

2. Recovery Phase (felépülési, helyreállítási fázis)

Ebben a fázisban az elkábult karaktereid felépülnek, vagyis face-down helyzetből megfordítod őket **face-upra** (ez a „recover”). Utána minden exhausted (90 fokkal elforgatott) lapod **aktív** lesz.

3. Build Phase („építkezési” fázis)

Hajtsd végre a következő 3 alfázist a megadott sorrendben.

3/1. Resource Step (erőforrás alfázis)

Kiválaszthatsz egy lapot a kezedből és face-down helyzetben a resource sorodba teheted. A lap innentől kezdve egy resource-nak számít. Ha egy location típusú lapot választottál, akkor azt face-up teheted a resource sorba és ugyanúgy egy resource-nak számít. Ugyanabból a locationból több példány is lehet egy időben a resource sorodban. Dönthetsz úgy, hogy a körben nem kívánsz resource-t kijátszani.

3/2. Recruit Step (toborzási alfázis)

Minden resource lapod után kapsz 1-1 toborzási pontot (recruit point). Nem számít, hogy egy resource fel vagy le van fordítva, ugyanúgy termeli a recruit pontot. A rendelkezésedre álló recruit pontokból bármennyit elkölthetsz a kezekben levő támogató karakterek vagy equipmentek kijátszására vagy olyan képességek aktiválására, melyeknek recruit pont költsége van. Ha kijátszol egy karaktert, akkor tedd az első vagy a hátsó sorodba. Ha kijátszol egy equipmentet, akkor csatold valamelyik face-up karakteredre. (Tanácsos az equipment lapot részlegesen a karakter alá tenni,

jelezve, hogy hozzá van csatolva.) A felhasználatlan recruit pontjaid a toborzási alfázis végén **elvesznek**.

Példa: Zsolt a Resource alfázisban lerakta a Nostromo nevű helyszínt face-up helyzetben a resource sorába. Ezzel együtt már négy resourceja lett, így a Recruit alfázisban négy recruit pontot kap. Két karaktert játszik ki: Newt (1-es költség) az első sorba kerül, Kane (2-es költség) pedig a hátsóba. Végül az utolsó pontjából kijátssza az M41A Pulse Rifle equipmentet (1-es költség). Ezt bármelyik karakterére csatolhatja, és úgy dönt, hogy a main karakterénél lesz a legjobb kezében.

3/3. Formation Step (formáció alfázis)

Ebben a fázisban bármelyik karaktered áthelyezheted az első sorodból a hátsóba vagy a hátsóból az elsőbe. Annak nincs jelentősége, hogy a karakterek egy soron belül jobbra vagy balra helyezkednek el egymáshoz képest, csak annak, hogy melyik sorban vannak.

4. Main Phase (fő fázis)

Ebben a fázisban bármennyi támadást indíthatsz (egyszerre persze csak egyet), amíg úgy nem döntesz, hogy nem kívánsz többet támadni vagy nem marad támadásra képes aktív karaktered. Ha egy játékos végez a main fázisával, akkor véget ér a köre.

Az első sorban levő karakterek részt vehetnek közelharc támadásokban (melee attack).

A hátsó sorban levő karakterek részt vehetnek távolsági támadásokban (ranged attack), ha rendelkeznek a ranged ikonnal (célkereszt).

Megjegyzés: ha egy karakter rendelkezik a ranged ikonnal, attól még teheted az első sorba, de ott csak közelharc támadást tud indítani. Egy ranged ikonnal nem bíró karaktert rakhatsz a hátsó sorba, de ez esetben egyáltalán nem tudsz vele támadni.

4/1. Combat Step (harc alfázis)

Melee attack

A harc megindítása

- Válaszd ki támadónak az egyik aktív karaktered az első sorban és fordasd el 90 fokkal (exhausted). Döntsd el, hogy az ellenfél melyik karakterét támadod meg, ő lesz a védekező. Ne felejtse el, hogy csak face-up karaktereket támadhatsz, és az ellenfél hátsó sora védve van, amíg az első sorában van face-up karakter!
- A  képességgel bíró támadó átrepülhet az ellenfél első sora felett, így akkor is támadhatja a hátsó sort, ha az elsőben még vannak face-up karakterek. Ha viszont az ellenfél első sorában is van egy repülni tudó face-up karakter, az megvédi a hátsó sort a légitámadásoktól.

A harc hevében

- Ha megkezdődött a harc, kijátszhatsz egy **Combat** plot twistet vagy aktiválhatsz egy **Combat** szuperképességet vagy passzolhatsz. Utána az ellenfeled is ugyanígy eljárhat. Utána megint te jössz, és így tovább, mígnem **mindketten egymást követően passzoltok**. (Azaz ha egy

játékos passzol, de aztán a másik játékos kijátszik valamit, az elsőnek lesz lehetősége cselekedni.) Ez követően jön a harc kimenetelének eldöntése.

- Megjegyzés: ha egy játékos kijátszik egy plot twistet vagy aktivál egy képességet, annak hatása azonnal létrejön, mielőtt a másik játékos reagálhatna rá a saját plot twistjeivel vagy képességeivel. Ez alól kivételt képeznek a **Reaction** időzítésű képességek, pl. She-Hulk semlegesíthet egy bejelentett plot twistet, aminek így semmilyen hatása sem lesz.

A harc kimenetele

- A támadó megüti, megkarmolja, megvágja, stb. (strikes) a védekezőt, aki ezzel egy időben visszacsap a támadónak (strikes back).
- Hasonlítsd össze a támadó ATK értékét a védekező DEF-jével. Ha az ATK nagyobb, mint a DEF vagy egyenlő vele, akkor a védekező elkábul (stunned). Hasonlítsd össze a védekező ATK-ját is a támadó DEF-jével. Ha az ATK nagyobb, mint a DEF vagy egyenlő vele, akkor a támadó elkábul.
- Négy kimenetele lehet a harcnak: senki sem kábul el, a támadó elkábul, a védekező elkábul vagy mindketten elkábulnak.
- Ha egy karakter elkábul, akkor fordítsd le a lapját, hogy a hátoldala nézzen felfelé. Tegyél rá egy sérülés (wound) jelzőt. Vegyél le róla minden +1/+1 és -1/-1 jelzőt. Ha van rajta equipment, az a KO pileba kerül.

Ranged attack

Ugyanúgy zajlik, mint egy közelharcos támadás, az alábbi eltérésekkel:

- Válaszd ki támadónak az egyik  ikonnal bíró, aktív karaktered a hátsó sorban és fordítsd el 90 fokkal (exhausted).
- A védekező csak akkor vág vissza a támadónak (strikes back), ha ő is rendelkezik a ranged ikonnal. Vagyis ha a Megtorló távolról beleereszt egy tárat Rozsomákba (akinek természetesen nincs ranged ikonja), akkor a kanadai mutáns nem sebez vissza, mivel a karmai csak közelharcban hasznosak.
- Távolági támadás során sem lehet az ellenfél hátsó sorát támadni, amíg az első sorában van face-up karakter!

Megjegyzés: ha a karaktered az első sorból támad, az mindenképpen közelharcos támadásnak számít, függetlenül attól, hogy van vagy nincs ranged ikonja.

Repülő ÉS távolági karakter

Ha egy karaktered rendelkezik a  és  ikonnal is, akkor a hátsó sorodból megtámadhatja az ellenfél bármely karakterét, legyen az akár az első, akár a hátsó sorában. (Ha az ellenfélnek van az első sorában egy repülő face-up karaktere, az természetesen ilyenkor is védi a hátsó sort!) A védekező a szokásos módon csak akkor lő vissza, ha rendelkezik a ranged ikonnal.

Team attack (csapatos támadás)

Két vagy több karakter közösen megtámadhat egy védekezőt, **ha a támadók egy sorban helyezkednek el és ugyanazon csapathoz tartoznak**. A csapatos támadás ugyanúgy zajlik, mint a szóló, az alábbi eltérésekkel:

- Kiválaszthatod két vagy több karaktered az első sorban, hogy végrehajtsanak egy közös közelhaci támadást (melee team attack).
- Kiválaszthatod két vagy több karaktered a hátsó sorban, melyek mindegyike rendelkezik a ranged ikonnal, hogy végrehajtsanak egy közös távolsági támadást (ranged team attack).
- Amennyiben a közös támadás összes résztvevője rendelkezik a repülés képességgel, akkor támadhatják az ellenfél hátsó sorát, ha az ellenfélnek nincs face-up repülő karaktere az első sorában.

A team attack kimenetele

- Add össze a támadóid ATK értékeit és ezt az összeget hasonlítsd össze a védekező DEF-jével, hogy sikerül-e elkábítani.
- A védekező kiválaszthat **egyetlen** támadót, akire visszacsap. Hasonlítsd össze a védekező ATK-ját ennek a támadónak a DEF-jével, hogy kiderüljön, sikerül-e elkábítania.

Példa: három 2/2-es támadó team attackot hajt végre egy 5/5-ös védekező ellen. A támadók összesített ATK-ja 6, ami elegendő a védekező elkábításához. A védekező kiválasztja az egyik támadót, akit sikerül is elkábítania, mivel az ATK-ja 5, a védekező DEF-je pedig mindössze 2. A másik két támadó sérülés nélkül átvészeli a harcot.

A main fázis vége

Ha egy harc lezárul, lehetőség van újat indítani. Ha végeztél a támadásokkal, mert (1) nem maradt támadásra képes karaktered vagy (2) az összes ellenséges karakter elkábult vagy (3) egyszerűen csak nem akarsz többet támadni, és befejezed a main fázisod, akkor ezzel véget ér a köröd. Hajtsd végre az „At the end of your turn” kezdetű, vagyis a köröd végén aktiválódó hatásokat, majd a másik játékos megkezdheti a körét.

A játék vége

A játék akkor fejeződik be, ha KO-zod az ellenfél main karakterét vagy ha ő KO-zza a tiédet. Ha a két main karakter egyszerre kerülne a KO-ba, akkor az a játékos győz, akinek éppen a köre van.

Ha hárman vagy négyen játszottok, és valakinek KO-zzák a main karakterét, akkor az illető játékos kiesik – az összes lapját távolítsátok el a játékból. A meccs akkor ér véget, ha már csak egyetlen main karakter marad játékban.

További szabályok

+1/+1 és -1/-1 jelzők

Sok hatás +1/+1 vagy -1/-1 jelzőket rak egy karakterre. Ezek módosítják a karakter ATK és DEF értékeit, míg valami el nem távolítja róla a jelzőket.

A +1/+1 és -1/-1 jelzők kioltják egymást. Pl. ha egy karakteren van két +1/+1 jelző, majd kerül rá három -1/-1, akkor végül egy -1/-1 jelző lesz az eredmény.

Ha egy karakter elkábul, akkor minden +1/+1 vagy -1/-1 jelzőt le kell venni róla.

Ha egy karakter DEF-je a mínusz jelzőktől vagy bármilyen más okból nullára csökken, akkor azonnal el kell kábítani.

Kábult karakterek

Ha egy karakter elkábul, akkor KO-zd az equipmentjét, vegyél le róla minden +1/+1 vagy -1/-1 jelzőt, fordítsd le face-down, exhausted pozícióba és tegyél rá egy sebet (wound). Ha legalább annyi seb van rajta, amennyi az élete, akkor tedd a tulajdonosának KO zónájába. Ezt azt jelenti, ha egy karakternek csak 1 élete van, akkor az első sérüléstől azonnal KO-zódik.

Ha egy karakter harc közben elkábul valamilyen hatástól, akkor távolítsd el a harcból.

Egy kábult karakter nem tud támadni, nem lehet megtámadni, nem védi a hátsó sort, elveszíti a képességeit (mintha üres lenne a szövegdoboza) és nem lehetnek rajta +1/+1 vagy -1/-1 jelzők. Viszont elkábulva is megőrzi a nevét és a csapathoz tartozását. Pl. Toad képessége, hogy plusz egy élettel bír, ha az irányításod alatt van Magneto. Ennek a kritériumnak akkor is megfelelsz, ha Magneto elkábul, mivel a képességeit elveszíti, de a nevét nem.

A „daze” effekt jelentése: kábítsd el a karaktert, de ne tegyél rá sebet. **Minden szempontból** úgy tekintendő, hogy a karakter elkábul, csak nem kerül rá wound.

Ha egy hatás megsebez egy karaktert, akkor tegyél rá egy woundot, de nem fog elkábulni, ne fordítsd face-down, stb. Viszont természetesen KO-znod kell, ha ezáltal legalább annyi seb lesz rajta, amennyi az élete.

Recovering (felépülés)

A kábult karaktereid automatikusan felépülnek a recovery fázisodban. Nem dönthetsz úgy, hogy kábultan hagyod őket.

Néhány lap is képes helyrehozni a kábult karaktereid. Ha egy karakter felépül, akkor fordítsd face-up, de hagyd exhausted pozícióban és a woundjai is megmaradnak.

Equipmentek kijátszása

A toborzási fázisodban equipmenteket játszatsz ki, ha a recruit pontjaidból megfizeted a kijátszási költségüket. Az equipmentet bármely irányításod alatt álló face-up karakterhez csatolhatod, nem számít, hogy main vagy supporting karakter, ready vagy exhausted. Az equipment új képességekkel ruházza fel hordozóját.

Az equipment egészen addig a karakteren marad, amíg az el nem kábul vagy el nem hagyja a játékkeret (pl. visszavetetik a kezébe). Ekkor az equipment a KO pileba kerül.

Egy karakterhez csak egy equipment lehet csatolva. Ha újabbat csatolsz hozzá, akkor a korábbi KO-zódik.

Ha egy equipmenten egy csapat ikonját látod, úgy csak akkor játszhatod ki, ha az irányításod alatt van egy face-up karakter az adott csapatból. Ha viszont ez teljesül, az equipmentet bármely karakteredre csatolhatod.

Ha egy csapat ikonja helyett a MARVEL felirat szerepel a sarokban, akkor az equipment kijátszási feltétele egy Marvel univerzumos face-up karakter irányítása. (A Marvel logó a lapok alján látható.)

Egy equipmentből több is lehet egyszerre az irányításod alatt (más-más karaktereken persze), kivéve, ha az equipment egyedi (unique).

Plot twistek kijátszása

Mindegyik plot twisten vastagon szedve szerepel, hogy melyik fázisban játszható ki.

- A **Build** jelölésű a Build fázisod során bármikor bevethető, beleértve mindhárom alfázisát is.
- A **Main** jelölésűt a Main fázisodban játszhatod ki a harcok előtt, után vagy között, de harcok alatt nem.
- A **Combat** jelölésűt csak a harcok alatt játszhatod ki. Ha a lapon szerepel az „Any Turn” szimbólum, akkor az ellenfél körében is használható, egyébként nem. Egy Combat plot twist alapvetően csak a harcban résztvevőkre lehet hatással.

Amikor kijátszol egy plot twistet, hajtsd végre a szövegének utasításait, majd a lapot tedd a KO pileodba.

Egyes plot twistek jobb felső sarkában megtalálható egy csapat ikonja. Egy ilyen plot twistet csak akkor játszatsz ki, ha irányítasz legalább egy face-up karaktert az adott csapatból. Ha viszont ez teljesül, a plot twist célpontja bármely csapat tagja lehet.

Ha egy plot twist sarkában háromszor is szerepel egy csapat ikonja, akkor a plot twistet csak akkor játszhatod ki, ha legalább három face-up karaktert irányítasz az adott csapatból. (Jelenleg az összes ilyen plot twist rendelkezik a Loyalty korlátozással is, tehát csak akkor teheted őket a paklidba, ha annak minden egyes lapja az adott csapathoz tartozik vagy semleges.)

Ha egy csapat ikonja helyett a MARVEL felirat szerepel a sarokban, akkor a plot twist kijátszási feltétele egy Marvel univerzumos face-up karakter irányítása. (A Marvel logó a lapok alján látható.)

Karakter képességek

A karakterek képességeit három csoportra oszthatjuk: Keyword Powers, Super Powers és Level Up Powers.

Keyword Powers (kulcsszó képességek)

A keyword képességek általában több karakteren is előfordulnak, csak kövesd a szövegük utasításait.

A gyakoribb keywordöknél megeshet, hogy csak a képesség neve szerepel a lapon, a leírása nem. E szabálykönyv végén találsz egy listát az ilyen gyakori kulcsszavakról.

A két leggyakoribb kulcsszó a Flight és a Ranged, ezeket az ikonjaik szimbolizálják:  és .



Super Powers (szuperképességek)

Sok karakter szuperképességekkel bír, melyek aktiválásához (elsősorban location lapok által generált) extra energia szükséges. Egy példa a szuperképességekre:



Name: mindegyik szuperképességnek saját neve van.

When you can use the Power: melyik fázisban vethető be a képesség (mint a plot twisteknél).

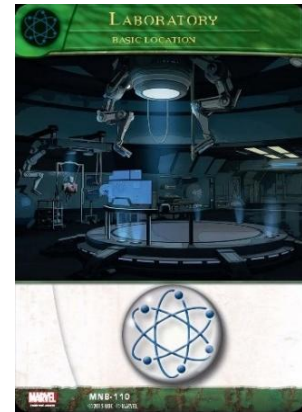
The cost to use the Power: milyen szimbólumokat kell elköltened a képesség aktiválásához.

The effect: a képesség hatása.

Mindegyik szuperképesség aktiválásához legalább egy szimbólum elköltése szükséges. Vagyis le kell fordítanod face-down helyzetbe egy, az adott szimbólummal rendelkező locationt a resource sorodban VAGY el kell dobnod a kezedből (discard) egy ilyen locationt.

Példa: a main fázisod zajlik. Aktiválni szeretnéd War Machine szuperképességét, a The Big Gunst, hogy szitává lőj egy zavaró supporting karaktert. A resource sorodban van egy Laboratory location, melyet lefordítasz face-down, hogy kitermeld a képességhez szükséges  szimbólumot. De ehelyett a kezedből is eldobhattál volna a KO zónádba egy Laboratoryt.

Egyes szuperképességek költségében több szimbólum szerepel, melyek mindegyikét ki kell fizetned location lapok lefordításával, eldobásával vagy ezek kombinációjával.



Egy **Combat** időzítésű szuperképességet csak akkor használhatsz, ha a képességet birtokló karakter részt vesz az éppen zajló harcban. Ha **Any Combat** van a leírásban, a képesség akkor is aktiválható, ha a karakter nem résztvevője az aktuális harcnak.

Néhány szuperképesség **Reaction**, melyet valamilyen feltétel bekövetkezésekor használhatsz, reagálva vele a kiváltó eseményre.

Ha meg tudod fizetni a költségüket, egy körben bármennyi szuperképességet használhatsz. **Viszont egy karakter ugyanazon szuperképességét egy körben csak egyszer vetheted be.** Ha két különböző karakter netán megegyező szuperképességgel bírna, akkor mindkettővel használhatod körönként egyszer. Tehát War Machine körönként csak egy alkalommal vetheti be a Big Guns képességét. Ha viszont létezne pl. egy Vasember karakter, aki szintén bírna a Big Guns szupererővel, akkor őt nem gátolná meg a nagyágyúk aktiválásában, hogy a köröd során korábban már használta War Machine is a képességet.

Level Up Powers (szintlépés képességek)

A legtöbb main karakter – de nem mindegyik – rendelkezik egy szintlépés képességgel, mely által tapasztalatot gyűjthet és 2. vagy még magasabb szintre emelkedhet.

**4= How much XP
Captain America
needs to Level Up**

**When Cap
attacks... = XP
Condition**

Level Up (X): megmutatja, hogy a main karakternek hány tapasztalat pont (XP) szükséges a szintlépéshez.

XP Condition: a képesség szövegéből kiderül, hogy milyen esetben szerezhetsz a karakter XP-t.

Ha teljesíted a képességben meghatározott feltételt, a main karaktered kap 1 tapasztalat pontot (értelmes a 2. szintű verziójára tenni az XP jelzőket). Ha összegyűjtöd a szükséges mennyiségű tapasztalatot, cseréld ki az 1. szintű main karaktered a 2. szintűre.

Példa: ha Amerika Kapitány részt vesz a köröd során végrehajtott legelső támadásodban, akkor kap egy XP-t. Ezt négyszer kell megtennie, mivel négy XP szükséges neki a szintlépéshez. Leghamarabb a 4. körben léphet második szintre, ha minden körben támadsz vele a köröd első harcában.

A 2. szintű main karakter megőrzi az 1. szintű verzió szintlépéskor fennálló ready/exhausted, illetve face-up/face-down pozícióját. Minden sebet (wound), +1/+1 vagy -1/-1 jelzőt és equipmentet tegyél át az 1. szintűről a 2. szintű main karakterre.

Megjegyzés: ha az 1. szintű main karaktered kábult, akkor a szintlépés képessége sem működik – kábultan nem tud tapasztalatot gyűjteni!

Main karakterek vs supporting karakterek

A main karakterek az alábbi kivételektől eltekintve úgy kezelendők, mint a supporting karakterek:

- A main karakternek nincs költsége, nem kell kijátszanod. A main karakterrel a játékban kezd a meccset.
- A main karakterek képesek szintlépésre.
- Ha a main karaktered KO-zzák, akkor elveszted a játékot.
- Néhány effekt kifejezetten jelzi, hogy csak main karakterekre vagy csak supporting karakterekre hat.

Uniqueness (egyediség)

Ugyanazon nevű karakterből egy időben csak egy lehet az irányításod alatt. Vagyis nem harcolhat az oldaladon egyszerre két Thor karakter, mivel a viharisten egyedi. Ha kijátszol egy olyan karaktert, aki már játékban van az oldaladon, akkor a korábbi KO-znod kell. Ha két egyező nevű karakter egyszerre kerülne játékba az oldaladon, akkor az egyiket KO-zzad. Ha ellopod az ellenfél karakterét egy képességgel, és már van az oldaladon egy ilyen nevű karakter, akkor KO-znod kell a sajátod.

A main karakter esetében még szigorúbbak a szabályok. Egyáltalán nem játszhat ki a main karaktereddel egyező nevű lapot, hiszen ekkor KO-znod kéne a main karaktered. Ha egy effekt hatására az irányításod alá kerülne egy karakter, melynek egyezik a neve a main karaktered nevével, akkor az effekt hatástalan marad.

Megjegyzés: ha egy karakter rendelkezik a **Swarm** képességgel, akkor figyelmen kívül hagyhatja az egyediség szabályát.

AKA

Az AKA az „also known as” kifejezés mozaikszava, annyit tesz, hogy „ismert úgy is, mint”. Például Bruce Banner kártyáján azt látjuk, hogy **AKA Hulk**, vagyis Bruce Banner ismert úgy is, mint a Hulk. A kettő egy és ugyanaz a személy, ezért vonatkozik rájuk az egyediség szabálya: nem lehet egyszerre játékban az irányításod alatt Bruce Banner és Hulk. Úgy kell tekinteni, hogy a karakter rendelkezik a saját és az AKA nevével is. Ebből kifolyólag Bruce Bannernek akadály nélkül tudsz power-up bónuszt adni Hulk lapok eldobásával is.

Mantle

Előfordul, hogy két különböző személy egyforma álnevet használ. Például elsőként Clint Barton vette fel a Hawkeye alteregót, de később egy Kate Bishop nevű lány is Hawkeye néven küzdött az igazságért. Ha valaki egy másik személy titkos identitását, álnevét veszi fel (mantle), akkor a játék csillagokkal jelöli, hogy két eltérő karakterről van szó. Clint Barton kártyáján a név Hawkeye, Kate Bishopén viszont *Hawkeye*. Clint és Kate lehetnek egyszerre az irányításod alatt, viszont nem használhatod őket egymás power-upolására. Ez kicsit olyan, mint egy fordított AKA.

Az AKA azt jelöli, hogy egy személynek több álneve van.

A mantle azt jelöli, hogy két személynek egyforma álneve van.

Power-Up

Ha van a kezedben egy karakter, melynek neve megegyezik egy játékban levő célpont karakterével, akkor eldobhatod a kezedből a KO zónádba, hogy a célpont power-up bónuszt kapjon: tegyél egy +1/+1 jelzőt a power-up karakterre. A power-up akciót bevetheted a Main fázisodban, illetve harc közben is, akár támadó, akár védekező vagy. Main és supporting karakter is lehet a power-up célpontja.

Példa: megtámadod az ellenfél egyik karakterét a 3/7-es Vasember main karaktereddel. Harc közben szeretnél egy kis meglepetést okozni, így eldobsz a kezedből power-upnak egy Vasembert, amitől a main karaktered 4/8-as lesz. Majd eldobsz egy másikat is, így a main karaktered 5/9-re hízik. Az ellenfeled nem örül.

Resources and Locations (Erőforrások és helyszínek)

A resource sorodban levő lapok resourcenak számítanak, akár face-up, akár face-down a helyzetük. **Ha egy locationt lefordítasz face-down pozícióba, akkor az úgy marad, hacsak valamilyen hatás nem fordítja vissza face-up.** Bármikor megnézheted a saját face-down erőforrásaid. Az ellenfél face-down erőforrásait viszont nem nézheted meg.

A resource lapjaid sorrendjét megváltoztathatod, de úgy pakold őket, hogy az ellenfél lássa, hány erőforrással és milyen helyszínekkel rendelkezel.

A játékban hat féle *basic location* van, mindegyik különböző szimbólumot generál. Mindegyik csapat rendelkezik egy *special location* lappal, melynek jobb felső sarkában a csapat ikonja látható. E speciális helyszínek a rajtuk feltüntetett négy szimbólum közül bármelyiket képesek generálni, de csak az adott csapathoz tartozó karakterek képességeihez kapcsolódóan használhatóak!

A location lapokat szuperképességek költségének kifizetésére használhatod, ehhez face-down helyzetbe kell fordítanod a helyszínt a resource sorodban vagy el kell dobnod a kezedből. Nem

használhatsz egy locationt arra, hogy több szuperképességet is aktiválj általa. Minden szuperképesség költségét külön-külön kell kifizetned.

Különböző nevű basic helyszínek

Előfordul, hogy egy basic locationt eltérő névvel és illusztrációval is kiadtak. Például a  szimbólumot az első Marvel dobozban a Laboratory generálja, az Alien kiegészítőben viszont a Nostromo, a Predator kiegészítőben pedig a Predator Ship. Ennek csak hangulati szerepe van, az eltérő név és grafika ellenére mind ugyanannak a basic helyszínnek számítanak. **A paklidba az egy adott szimbólumot termelő basic helyszínekből csak egy változatot rakhatsz be, maximum 4 példányban.** Például nem tehetsz a paklidba 2 Nostromot és 2 Laboratoryt, de 4 Nostromot VAGY 4 Laboratoryt igen.

Elfogyott a paklid?

Ha egy játékosnak lapot kéne húznia, de már elfogyott a paklija, akkor a húzás elmarad és a játék a szokásos módon folytatódik. Ha mindegyik játékos kifogyott a lapokból és senki sem akar/tud támadást végrehajtani, hogy megsebezze az ellenfele main karakterét, akkor az a játékos a meccs győztese, akinek a legkevesebb wound van a main karakterén. Ha a woundok száma megegyezik, akkor a meccs döntetlen.

Keresés és keverés

Ha kikeresel egy lapot a pakliból, akkor utána mindig keverd meg!

Token karakterek

A token karakterek olyan lapok, melyeket más kártyák képességei hoznak létre. A token karaktereket ne keverd a paklidba, csak rakd őket félre. Akkor teheted őket játékba, ha egy képesség erre utasít. A tokenek ugyanúgy viselkednek, mint a normál karakterek, de ha KO-zódnának vagy bármilyen más okból elhagynák a játékteret, akkor el kell távolítanod őket a játékból. (Ha mondjuk egy képesség miatt vissza kell venned az összes karaktered a kezédbe, akkor a tokeneket ne a kezédbe tedd, hanem rakd őket félre.)

Reagálás

Ha valaki kijátszik egy plot twistet vagy aktivál egy szuperképességet, akkor annak hatása teljes egészében létrejön, mielőtt bárki játszhatna egy másik plot twistet vagy képességet. Ha egy effekt automatikusan aktiválódik (trigger), pl. „A köröd elején tegyél két +1/+1 jelzőt a célpont karakteredre.”, akkor csakis ennek létrejötte után lehetséges plot twist vagy szuperképesség kijátszása. Ha egyszerre több trigger is esedékes lenne, annak a játékosnak kell eldöntenie a létrejöttük sorrendjét, akinek éppen a köre van.

A fentiek alól kivételt képezhetnek a **Reaction** képességek, melyek lehetővé teszik, hogy reagálj valamire, mielőtt az kifejtené a hatását.

Base ATK and DEF (alap/eredeti ATK és DEF)

Néhány effekt a karakter base ATK/DEF értékeire hivatkozik. A base ATK/DEF általában megegyezik a kártyára nyomtatott, módosítatlan értékekkel. Előfordulhat viszont, hogy egy képesség nem szimplán ATK/DEF bónuszt vagy mínuszt ad, hanem kifejezetten a base ATK/DEF értéket változtatja meg.

Példa: Rejtély alapesetben egy 2/4-es karakter, aki az Impersonate képességével a saját base ATK/DEF értékét beállíthatja egy másik karakter aktuális ATK/DEF-jére. Kijátszol egy plot twistet, mely +5 ATK bónuszt ad Rejtélynek, így 7/4-es lesz. Ezután használod az Impersonate képességét egy 10/10-es karakteren, vagyis Rejtély base ATK/DEF értéke 10/10-re ugrik. A plot twist már nem a 2-es, hanem 10-es base ATK-ra ad +5 bónuszt, ami azt jelenti, hogy Rejtély végül 15/10-es értékekkel büszkélkedhet.

Jón és gonoszon túl?

Egyes hatások Good (jó) és Evil (gonosz) karakterekre hivatkoznak. Good karakter az, aki egy Good csapat tagja, Evil karakter az, aki egy Evil csapat tagja.

A Good csapatok listája:

- **Marvel:** Avengers, X-Men, Guardians of the Galaxy, Defenders, A-Force, Monsters Unleashed, Inhumans, Champions, SHIELD, MCU Heroes
- **Alien/Predator:** Weyland-Yutani Corporation, The Prey

Az Evil csapatok listája:

- **Marvel:** Supervillains, Underworld, Femme Fatale, Leviathon, Hydra, MCU Villains
- **Alien/Predator:** Xenomorph, The Predators

Az aranyszabályok

Ha ellentmondás lép fel egy kártya szövege és a szabálykönyv között, akkor mindig a kártya tekintendő irányadónak.

Ha egy effekt azt mondja, hogy megtehetsz valamit, egy másik pedig azt, hogy nem teheted meg, akkor mindig a tiltás az erősebb.

1. függelék – Többjátékos változatok

Free for All (mindenki mindenki ellen) – három vagy négy játékos

Három vagy négy játékos esetén az alábbi módosításokkal zajlik a meccs:

- Akkor győzöl, ha az összes többi játékos main karaktere KO-zódott.
- Az első játékos a szokásos módon nem húz lapot az első körének húzási fázisában. A második játékos csak egy lapot húz az első körében. A harmadik és negyedik játékos kettőt-kettőt. A második körétől kezdve mindenki két lapot húz.
- Bármelyik ellenfeled karaktereit megtámadhatod. Fókuszálhatod egy ellenfélre az összes támadásod vagy meg is oszthatod az erőidet.
- Harc közben bármelyik játékos használhat plot twisteket a küzdelem eredményének befolyásolására, nem csak a támadó és védekező játékosok.
- Ha valakinek KO-zzák a main karakterét, akkor a játékos összes lapját azonnal el kell távolítani a játékból.

Kétfejű mutáns – 2 vs 2 játékos

- A két csapattársnak egy közös köre van. Ha befejeződik, a másik csapat köre jön.
- A játékot kezdő csapat egyik tagja sem húz lapot az első körük húzási fázisában.
- A két csapattárs egymás mellett ül, egyetlen közös első és hátsó soruk van.
- A resource soruk **nem** közös. Külön-külön toborozzák a karaktereiket, a recruit pontjaikat nem adhatják össze, nem kölcsönözhetnek egymásnak.
- A formáció alfázisban közösen alakítják ki a karakterek elhelyezkedését.
- Közösen döntenek el, hogy milyen támadásokat indítanak.
- Közösen döntenek minden lapról, ami a térfelükön van.
- A játék akkor ér véget, ha egy csapat mindkét main karakterét KO-zták. Ha a main karaktered KO-zták, de a csapattársadé még talpon van, akkor nem esel ki, folytatd a harcot!

Leviathon invázió! – 2 vs 1 játékos

/Ehhez a játékmódhoz a Monsters Unleashed kiegészítő szükséges./

Két játékos összefog, hogy megvédje a Földet a támadó Leviathon szörnyek hordájától! A Free for All szabályok az érvényesek, az alábbi eltérésekkel:

- Az egyik játékosnak a Leviathon Mothert kell main karakteréül választania.
- A Leviathon Mother játékos akkor győz, ha KO-zza a másik két játékos mindegyik main karakterét.
- A többi játékos a Leviathon Mother KO-zásával arathat győzelmet.
- Mindig a Leviathon Mother kezdi a játékot. Egyik játékos sem hagyja ki a húzást az első körében.
- Ha a Leviathon Mother kijátszik egy locationt, akkor kap egy extra hatást, mely a location típusától függ.

-  : a kezedből a játékba tehetsz egy karaktert, melynek költsége nem több az erőforrásaid (resource) számánál.

-  : tegyél három +1/+1 jelzőt a Leviathon Motherre.
-  : mindegyik ellenséges játékos kiválasztja egy face-up supporting karakterét, majd elkábítja.
-  : Húzz egy lapot, majd húzzál még annyi lapot, ahány ***One of a Kind*** karakter van az irányításod alatt.
- **The Desecrated Nest:** választhatsz egyet bármelyik fenti opció közül (ez a Leviathon special location).

2. függelék – A játék kifejezései

Any Turn Symbol  . Egy képességet vagy plot twistet akkor használhatsz az ellenfél körében, ha a leírásában szerepel a fenti szimbólum.

Appears (megjelenik/színre lép). Az appears azt jelöli, hogy egy kártya a játékba kerül egy másik zónából, pl. kijátszottad a kezedből vagy valamilyen hatás visszahozta a KO pileből a játéktérre. De nem beszélhetünk appearsról, ha a kártya pl. az ellenfél oldaláról átkerül a tiedre vagy visszafordítod face-up helyzetbe.

ATK/DEF. A karakter támadási és védekezési képességét jelölő értékek. Ha a harc során egy karakter ATK-ja eléri az ellenfele DEF-jét, akkor elkábítja.

Cancel (semlegesítés). Ha egy képességet vagy plot twistet semlegesítesz, azzal sikeresen meggátolod, hogy kifejtse a hatását. Ha egy harcot semlegesítesz, annak azonnal vége szakad, senki sem kábul el, viszont a résztvevőinek nem változik a helyzete. (Így ha semlegesítenek egy harcot, attól még a támadó nem áll vissza ready állapotba. Exhausted marad és nem támadhat újra.)

Daze. Daze esetén kábítsd el az áldozatot, de ne tegyél rá woundot.

Discard (lapdobás). A megadott számú lapot a kezedből a KO pileodba helyezed.

Frozen (megfagyott). A Freeze képesség hatására a karakter megfagyott állapotba kerül a következő köröd végéig. A karaktert el kell forgatni 90 fokkal (exhausted) és nem lehet újra ready, amíg fagyott.

Health (élet). A karakter élete jelzi, hogy hány sebet visel el, mielőtt KO-zni kell.

Hide (elrejtőzés). Ha egy karakter elrejtőzik, akkor fordítsad face-down, de ready helyzetbe. Vegyél le róla minden +1/+1 vagy -1/-1 jelzőt és equipmentet. A rejtett karakterek nem támadhatnak, nem lehet megtámadni őket, nem védik a hátsó sort és elveszítik a képességeiket. A karakter megőrzi a nevét és a csapathoz tartozását.

Keyword Power (kulcsszó képesség). A keyword képességek általában több karakteren is előfordulnak, csak kövesd a szövegük utasításait. A Flight és a Ranged is keyword képesség, de ezeket ikonok jelzik, nem szövegesek.

KO. Ha egy karakteren legalább annyi wound van, amennyi az élete, akkor KO-zni kell: a játéktérről tedd a KO pileba.

Melee Combat (közelharc). Olyan harc, melyben a támadók az első sorban vannak.

On your side (a te oldaladon). Azok a lapok számítanak a te oldaladon levőnek, melyek a játékban vannak a te irányításod alatt.

Owner (tulajdonos). Te vagy a tulajdonosa a main karakterednek és azoknak a lapoknak, melyek a játék kezdetén a te paklidban voltak. Egy lap tulajdonosa és irányítója általában egy személy, de néha elválík egymástól a kettő. Ha mondjuk ellopod az ellenfél egyik karakterét egy képességgel, akkor te leszel az irányítója, de a tulajdonosa az ellenfeled marad.

Power-Up. Eldobhatsz a kezedből egy karaktert, hogy egy +1/+1 jelzőt rakj egy olyan játékban levő karakteredre, mellyel közös a nevük.

Protection (védelem). Az első sorodban levő face-up karaktereid (protecting characters) védelmet nyújtanak a hátsó sorodban levő karaktereknek (protected characters). Ilyenkor a védett hátsó sort az ellenfél csak repülő karakterekkel támadhatja meg.

Pull (húzás). Mozdasd a célpont karaktert a hátsó sorból az elsőbe.

Push (lökés). Mozdasd a célpont karaktert az első sorból a hátsóba.

Ranged combat (távolsági harc). Olyan harc, melyben a támadók a hátsó sorban vannak. A hátsó sorból csak a ranged ikon birtokában lehet támadni. A védekező akkor löhet vissza, ha ő is rendelkezik a ranged ikonnal.

Ready/Exhausted (aktív/kifáradt). Egy karakter lehet ready (normál helyzet) vagy exhausted (90 fokkal oldalra forgatott). Csak ready karakterek támadhatnak, amihez el kell forgatni őket. Ha egy effekt ready/exhausted helyzetbe forgatna egy olyan karaktert, aki már egyébként is ready/exhausted, akkor az effektnek ezt a részét hagyd figyelmen kívül, de a többit hajtsd végre.

Remove from the Game (távolítsd el a játékból). Némely esetben egy karaktert teljesen el kell távolítanod a játékból. Vegyél le róla minden jelzőt és face-up helyzetben tedd félre. A játék eseményei nem befolyásolják az így eltávolított lapokat, hacsak nincs specifikusan kiemelve, hogy a képesség rájuk is hatással van. Például Taskmaster lemásolja az ellenfél face-up támogató karaktereinek képességeit, de ez csak a játékban levőkre vonatkozik, a removed ellenséges karakterek képességeit nem kapja meg.

Stunned (kábult). Ha egy karakter elkábul (pl. harc során leverik), akkor fordítsd face-down és exhausted helyzetbe, tegyél rá egy sebet, vegyél le róla minden +1/+1 vagy -1/-1 jelzőt és KO-zd az equipmentjeit. A kábult karakterek nem támadhatnak, nem lehet megtámadni őket, nem védik a hátsó sort és elveszítik a képességeiket. A karakter megőrzi a nevét és a csapathoz tartozását.

Super Power (szuperképesség). Olyan képesség, melynek aktiválásához egy locationból nyert szimbólum szükséges. Ehhez face-down kell fordítanod a locationt a resource sorodban vagy el kell dobnod a kezedből.

Survives (átvészel). Egy karakter sikeresen átvészelte a harcot, ha nem kábult el közben. Ha a harc még a vége előtt megszakad egy hatás vagy képesség miatt, akkor a karakterek nem kapják meg a survived státuszt.

Wound (seb). Ha egy karakter elkábul, tegyél rá egy sebet. Némely effekt direkt rakhat egy sebet a karakterre, de ez nem eredményezi az elkábulását. Ha egy karakteren legalább annyi wound van, amennyi az élete, akkor KO-zni kell.

3. függelék – A gyakoribb keyword képességek

Az esetek többségében a kártyákon feltüntetésre kerül a keyword képességek leírása. A gyakori, közismert keywordöknél viszont előfordulhat, hogy helyszűke miatt csak a képesség neve szerepel a kártyán. Ha ilyen esetben nem jutna eszedbe a képesség pontos hatása, akkor az alábbi listából könnyen utánanézhetsz a leírásának.

Agent (ügynök)

Amikor egy Agent játékba kerül, nézd meg a paklid felső X lapját, ahol X a játékban levő Agent karaktereid száma. A megtekintett lapokból bármennyit a paklid aljára tehetsz.

Angry (dühös)

Ennek a karakternek kötelező részt vennie a köröd során indított legelső harcban, ha képes rá (pl. nincs exhausted helyzetben). Ez lehet team attack.

Berserker (berzerker)

Amikor ez a karakter támad, tegyél rá egy +1/+1 jelzőt.

Combat Master (tapasztalt harcos)

Amíg ez a karakter résztvevője egy harcnak, az ellenfeleid nem játszhatnak ki plot twisteket.

Creature (lény)

Erre a karakterre nem lehet equipmentet csatolni. Ezt a képességet nem lehet kikapcsolni.

Dodge (kitérés)

Ez a karakter nem lehet távolsági támadás célpontja.

Durable (szívós)

Amikor ez a karakter elkábul, ne tegyél rá wound jelzőt és azonnal visszafordíthatod face-up állapotba (recover). Kivétel: a képesség nem érvényesül, ha a karakter egy harc eredményeként kábult el.

Fearless (rettenthetetlen)

Ha ez a karakter egy main karaktert támad, akkor dupla ATK-val csap le rá.

Ferocious (vad)

Közelharc során ez a karakter az ellenfelét megelőzően csap le rá, kivéve, ha az is rendelkezik a Ferocious képességgel. (Vagyis nem egyszerre üt meg egymást, hanem előbb a Ferocious karakter hasonlítja össze az ATK-ját az ellenfele DEF-jével, és ha elkábítja, akkor az már nem üt vissza rá.)

Hex (megátkozás)

Az ellenséges karakterek nem léphetnek szintet. (De XP-t kaphatnak.)

Inspire (lelkesítés)

Amikor egy karakter játékba kerül az irányításod alatt, tegyél rá egy +1/+1 jelzőt.

Invisibility (láthatatlanság)

A köröd végén ez a karakter elrejtőzik (hide), ha ready helyzetben van.

Leader (vezér)

Ha ez a karakter egy team attackod résztvevője, akkor az ellenfeled helyett te döntöd el, hogy a védekező melyik támadó karakteredre üt vissza.

Leap (ugrás)

A köröd során úgy tekintendő, mintha ez a karakter rendelkezne a  ikonnal.

Legion (légió)

Ebből a lapból maximum 8 példány lehet a paklidban.

Lethal (halálos)

Ha ez a karakter megsebez egy védekező supporting karaktert, akkor KO-zzad (mindegy, hogy mennyi élete van).

Loyalty (hűséges)

Ezt a lapot csak akkor teheted a paklidba, ha annak minden lapja ugyanahhoz a csapathoz tartozik, mint a Loyalty kártya. (Semleges lapok megengedettek a paklidban.)

Lumbering (lomha)

Ha ez a karakter támad, akkor a védekező játékos dönti el, hogy melyik karaktere lesz a támadás célpontja.

Monstrous (bestiális)

Ha ez a karakter védekező egy közelharcos team attack során, akkor mindegyik támadóra visszaüt (strikes back), nem csak egyre.

One of a Kind (egyedi)

Ebből a lapból csak egy példány lehet a paklidban.

Quick Draw (gyorstűzelő)

Távolsági harc során a védekezők nem lőhetnek vissza erre a karakterre.

Regeneration (regenerálódás)

Ha ez a karakter face-up helyzetben van a köröd elején, vegyél le róla egy wound jelzőt.

Schemer (cselszövő)

Amikor először játszol ki egy plot twistet a körben, húzhatsz egy lapot.

Shrink (zsugorodás)

Amikor ezt a karaktert először támadják meg a körben, semlegesítheted a támadást (cancel).

Soldier (katona)

Amikor egy Soldier játékba kerül, egy ellenséges unprotected támogató karakterre tegyél annyi -1/-1 jelzőt, ahány Soldier karaktert irányítasz.

Swarm (raj)

Ebből a karakterből egyszerre több is lehet játékban az irányításod alatt. Ezt a képességet nem lehet kikapcsolni.

Symbiosis (szimbiózis)

Erről a karakterről nem kell levenni a +1/+1 jelzőket, amikor elkábul, illetve kábult állapotban is kerülhetnek rá +1/+1 jelzők.

Tough (kitartó)

Amikor ez a karakter elkábul, azonnal visszafordíthatod face-up állapotba. (De a szokott módon kerül rá egy wound token).