

MARVEL

CHAMPIONS

THE CARD GAME



REFERANS KITABI

GENEL BAKIŞ

Bu kitap kuralların net ve geniş bir şekilde açıklandığı yerdir. Ama oyunculara oyunun nasıl oynanacağını öğretme gibi amacı yoktur. Önce Nasıl Oynanır? kitabını tamamen okumalısınız sonra bu kitabı oyunu oynarken gereklikçe kullanabilirsiniz.

Bu kitabın büyük kısmı terim sözlüğü ve açıklamalarından oluşmaktadır. Oyunda karşılaşabileceğiniz terimleri burada alfabetik sırada bulabilirsiniz. Oyunun kuralları hakkında bir sorunuz olduğu zaman buraya bakabilirsiniz.

Kitabın sonundaki üç ek kısım deste kişiselleştirme kuralları, kurulum kuralları ve kart anatomisini içerir.

ALTIN KURAL

Eğer bu kitapta yazarlarla Nasıl Oynanır? Kitabında yazarlar çakışrsa bu kitapta yazarlar geçerlidir.

Eğer bu kitapta ve Nasıl Oynanır? kitabında yazarlarla kartlar üzerinde yazarlar çakışrsa kartta yazarlar geçerlidir.

ACIMASIZ KURAL

Eğer bir kural sorusuna veya zamanlama sorununa Kural Referanslarında cevap bulamazsanız oyuncular için olabilecek en kötü şekilde karar alın, çözümleyin ve oyuna devam edin.

PARÇA LİMİTLEMELERİ

Tehdit pulu, hasar pulu, ivme pulu, çok amaçlı sayaç pulu ve durum kartlarının sayısı sınırsızdır. Eğer bunlardan herhangi biri biterse başka pul veya kartları bu amaçla kullanın.

RAUNT GENEL BAKIŞ

Aşağıda bir oyun rauntunun akışı ve terimler sözlüğü kısmında nerede açıklandıkları bulunmaktadır.

1. Oyuncu aşaması başlar. **Bknz:** Oyuncu Aşaması
2. Her oyuncu bir tur oynar. **Bknz:** Oyuncu Turu
3. Oyuncu aşaması biter. **Bknz:** Oyuncu Aşamasının Sonu
4. Baş düşman aşaması başlar. **Bknz:** Baş düşman Aşaması
5. Ana entrikaya tehdit yerleştirin. **Bknz:** Ana Entrika
6. Ana düşman ve yordakçılar hareket eder. **Bknz:** Hareket Etme, Düşman Saldırıları, Düşman Entrikaları
7. Karşılaşma kartlarını çekin. **Bknz:** Karşılaşma kartı çekme
8. Karşılaşma kartlarını açın ve uygulayın. **Bknz:** Kart Açma
9. Başlangıç oyuncusu pulunu verin. **Bknz:** Başlangıç Oyuncusu
10. Raundu sonlandırın. Bir sonraki rauntun ilk adımından tekrar başlayın.

TERİMLER SÖZLÜĞÜ

Oyun terim ve kuralları alfabetik bir şekilde bu bölümde açıklanmaktadır.

AÇILDIĞINDA YETENEKLERİ

Açıldığında yetenekleri, çalıştırılabilen bir yetenek türüdür. Kartlardaki "Açıldığında" kelimesinden anlaşılır.

Karşılaşma destesinden bir kart açıldığında, baş düşmanın veya entrikanın evresi değiştiğinde üstündeki "Açıldığında" yeteneği çalışır.

- Eğer üstünde "Açıldığında" yeteneği olan bir kart kurulumda açılırsa, bu yeteneği kurulumun 10. adımında uygulayın.

AKTAR

Bazı yetenekler; hasar, tehdit veya kartlar gibi oyun parçalarını bir yerden başka bir yere aktarmanızı sağlar.

- Bir oyun parçası hareket ettirilken başladığı yere konamaz.
- Eğer aktarılacak geçerli bir hedef yoksa aktarılamaz.
- Hasarın karttan sayaca veya sayaçtan karta aktarılması mümkündür.
- Eğer bir karaktere hasar aktarılırsa, o karaktere hasar verilmiş sayılır.
- Eğer bir entrikaya tehdit aktarılırsa, o tehdit o entrikaya konulmuş sayılır.

ALT BAŞLIK

Bazı müttefik kartlarının altında alt başlık vardır. Bu alt başlıklar karakterin bazen kullandığı ikinci adını/gizli kimliğini temsil eder.

Bknz: Eşsiz

ANA ENTRİKA

Ana entrika bir karşılaşma kartı türüdür. Ana etrika baş düşmanın ana planını temsil eder.

Eğer ana entrikanın üzerindeki tehdit sayısı, kartın üstündeki tehdit hedefine eşitse veya hedefi geçmişse; entrika destesi bir sonraki evreye geçer. Entrikayı oyundan çıkarın ve ana entrika destesindeki bir sonraki kartı açın.

Eğer baş düşman ana entrika destesindeki son kartın son evresini de tamamlarsa, baş düşman oyunu kazanır.

- Baş düşman aşamasının ilk adımında, ana entrikanın ivme kısmında (sağ alt köşe) yazan değer kadar ana entrikanın üstüne tehdit koyun. Bu değer oyundaki tüm ivme simge ve pullarından etkilenir.
- Ana entrika bir sonraki evreye geçerken üstündeki fazla tehdit taşınmaz. Tüm tehdit pulları havuza geri döner.
- Ana entrika bir sonraki evreye geçerken üstündeki ivme pulları bir sonraki evreye taşınır.

ANAHTAR KELİMELER

Oyunda bazı özel kuralları anlatan anahtar kelimeler vardır. Bu anahtar kelimeler aşağıdadır:

Ani Saldırı — Bir düşman kapışmada olarak oyuna girdiği zaman (yani kapışma başladığı zaman) eğer kapışmaya başladığı oyuncu kahraman kılığındaysa kahramana saldırır.

Delici — Eğer bir müttefik delici bir saldırıya karşı savunma yapar ve yenilirse, arta kalan hasar (saldırının hasarının, müttefikin kalan can puanından farkı) müttefikin sahibi olan oyuncunun karakterine verilir.

Eğer delici bir saldırı bir yordakçıyı yenerse, saldırıdan arta kalan hasar (saldırının hasarının, yordakçının kalan can puanından farkı) baş düşmana verilir.

Karşı Saldırı X — Bu karaktere saldırıldıktan sonra, saldıran düşman X hasar alır. Bu hasarı verebilmek için saldırıdan sağ çıkmış olması gerekir. Ana saldırı hiç hasar vermezse bile karşı saldırı çalışır.(X kartın üstünde Karşı Saldırı anahtar kelimesinden sonra yazan değerdir.)

Kullanım Hakkı (X "Sayaç Adı") — Bu anahtar kelimeye sahip bir kart oyuna girdiğinde üstüne X adet çok amaçlı sayaç pulu konur. Sayısal değerden sonra gelen isim, bu sayaç pullarına kurallarda kullanılması için bir isim verir.

Bu anahtar kelimeye sahip her kart, yarattığı pulları bedel olarak kullanan bir yeteneğe sahiptir. Bu yetenekler her kullanıldığında bir sayaç pulu karttan kaldırılmalıdır.

Kartın üstündeki son pul da harcanınca kartı iskartaya çıkarın.

Sınırlı — Bir oyuncu ikiden fazla sınırlı kartı aynı anda kontrol edemez. Eğer bir oyuncu oyunun herhangi bir anında ikiden fazla sınırlı kartı kontrol ederse hemen iki sınırlı kartı kalana kadar seçtiği kartları iskartaya çıkarmalıdır.

Muhafız — Bu anahtar kelimeye sahip bir yordakçı bir oyuncu ile kapışmadayken, o oyuncu baş düşmana saldıramaz.

Sapasağlam — Bu anahtar kelimeye sahip bir karakter oyuna girdiğinde, kartın üstüne bir sağlam durum kartı koyun.

Takviye — Bu anahtar kelimeye sahip bir karşılaşma kartı açıldığında, o kartı çözümleyen oyuncu fazladan bir karşılaşma kartı çeker. İlk kartın özelliklerini uygulamayı bitirdikten sonra yeni kartı çekin.

Vahim — Bir oyuncu bu anahtar kelimeye sahip bir kartın özelliklerini uygularken başka oyunculara danışamaz ve başka oyuncular herhangi bir kart veya yetenek kullanamaz.

ANİ SALDIRI

Bknz: Anahtar kelimeler.

AYNI ANDA ÇALIŞAN KARTLAR

Eğer iki veya daha fazla özelliğin aynı kalın yazılmış zamanlama kuralı varsa ve aynı anda uygulanmaları gerekiyorsa, başlangıç oyuncusu bu kartların uygulanma sırasını belirler.

BAŞ DÜŞMAN AŞAMASI

Baş düşman aşamasının adımları şunlardır:

1. Ana entrikanın üstüne ana entrikanın ivme alanında yazan miktarda tehdit koyun. Eğer oyunda ivme simge veya pulları varsa, o simge ve pulların sayıları kadar fazladan tehdit koyun.
2. Baş düşman her oyuncuya karşı bir kere harekete geçer. Her harekete geçtiğinde o oyuncuyla kapışmada olan yordakçılar da harekete geçer.
3. Her oyuncu bir karşılaşma kartı çeker. Oyundaki her risk sembolü için fazladan bir kart çekilmelidir. Bu fazladan kartlar oyun sırasına göre çekilir. (Mesela iki risk sembolü varsa, herkes birer kart çeker ve sonra ilk iki oyuncu birer kart daha çeker.)
4. Oyuncular çektikleri karşılaşma kartlarını açar. Karşılaşma kartlarını açmaya başlangıç oyuncusu başlar. Eğer birden fazla kartınız varsa sırayla açın ve kart(lar)ın özelliklerini uygulayın. Bütün oyuncular sırayla kartlarını oynama sırasına göre açar. Buna oyunculardaki karşılaşma kartları bitene kadar devam edin.
5. Başlangıç oyuncusu pulunu saat yönünde bir sonraki oyuncuya verin ve raundu bitirin.

Bknz: Harekete geçme, Karşılaşma Kartı Çekme, Kart Açma, Ana Entrika

BAŞ DÜŞMAN, BAŞ DÜŞMAN DESTESİ

Baş düşman oyundaki ana rakibinizi temsil eden bir karşılaşma kartı türüdür. Oyunda senaryoyu oynarken baş düşmanı yenmeye çalışırsınız.

Baş düşman oyunda sırası belirli bir veya birden fazla kartla temsil edilir. Oyuncuların baş düşmanı yenebilmesi için her evresindeki can puanlarını sıfır düşürmesi gerekir.

- Baş düşman, baş düşman aşamasının ikinci adımında her oyuncuya karşı bir kere harekete geçer. Eğer karşıdaki oyuncu kahraman kılığındaysa baş düşman saldırır. Eğer gizli kimlik kılığındaysa baş düşman entrika yapar.

Bknz: Düşman Saldırır, Düşmanlar Entrika Yapıyor, Baş Düşmanı Yenmek

BAŞ DÜŞMANI YENMEK

Eğer baş düşmanın can puanları sıfıra ulaşırsa, oyuncular baş düşmanın o evresini yenmiş olur.

Baş düşmanın yenilen evresini oyundan çıkarın. Baş düşman destesindeki sıradaki kart açılmalıdır. Baş düşmanın can puanını yeni evrede gözüken değere ayarlayın.

Eğer baş düşmanın son aşaması yenilirse, oyuncular oyunu kazanır.

- Baş düşmanı yenen saldırıdan artan hasar bir sonraki evreye taşınmaz.
- Eklentiler, durum kartları, sayaçlar ve hasar dışı pullar bir sonraki evreye taşınır.

BAŞLANGIÇ OYUNCUSU

Oyunun başında, başlangıç oyuncusu oyuncular tarafından belirlenir.

Başlangıç Oyuncusu Pulu, başlangıç oyuncusunun kim olduğunu göstermek için kullanılır. Raundun sonunda (baş düşman aşamasının beşinci adımında) bu pul saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer. O oyuncu sıradaki turun başlangıç oyuncusu olur.

Eğer başlangıç oyuncusu yenilirse ve oyundan çıkarsa pul hemen sıradaki oyuncuya geçer.

Oyuncuların kararları grupça vermesi tavsiye edilir. Ama aşağıdaki durumlarda son söz, o raundun başlangıç oyuncusuna aittir:

- Eğer bir karşılaşma kartının, belirli bir oyuncu veya kartı hedef olarak seçmesi gerekiyorsa ve birden fazla geçerli hedef varsa; başlangıç oyuncusu hedefi belirler.
- Eğer iki veya daha fazla özellik aynı anda çalışıyorsa başlangıç oyuncusu sıralarını belirler.

Başlangıç oyuncusunun aşağıdaki durumlarda zamanlama önceliği vardır:

- Başlangıç oyuncusu uygun anda bir müdahale yeteneğini çalıştırmak için ilk fırsata sahiptir. Müdahale fırsatı sonra oynama sırasına göre devam eder.
- Başlangıç oyuncusu uygun anda bir takip yeteneğini çalıştırmak için ilk fırsata sahiptir. Takip fırsatı sonra oynama sırasına göre devam eder.

Bknz: Oynama Sırasına Göre

BEDEL

Bir kartın kaynak bedeli, o kartı oynamak için ödemen gereken kaynak miktarını gösteren sayısal bir değerdir. Ayrıca kartların metninde yazan kaynak dışı bedeller de olabilir.

- Bir yetenek metnindeki ok simgesi (→) o yeteneğin bedeli ile özelliğini ayırır.
- Bir bedeli öderken oyuncular kaynak bedelinden daha fazla kaynak üretme hakkına sahiptir.
- Üretilen ama kullanılmayan kaynak, bedel ödendikten hemen sonra yok olur. Başka bir kart veya yeteneğin bedelini ödemek için kullanılamazlar.
- Eğer bir kart veya yeteneğin birden fazla bedeli varsa, hepsi aynı anda ödenmelidir.
- Bir yeteneğin özelliği oyunda bir etki veya değişiklik yapmayacaksa, o yeteneğin bedeli ödenemez.
- Bir oyuncu, bir bedeli kendi kartları ve/veya başka kontrol ettiği oyun mekanikleriye (örnek: kart bitkinleştirmek) ödemelidir.
- Eğer bedel oyunda olmayan bir oyun elementi gerektiriyorsa, o elementlerin sizin kendi oyun dışı alanlarınızda olması gerekiyor.

Bknz: Yetenekler, Yetenek Çalıştırmak, Anahtar Kelimeler

BITKİN

Eğer bir kart bitkin ise 90 derece çevrilmelidir.

- Bitkin bir kart, hazır olana kadar bir daha bitkinleştirilemez. Kartlar genelde bir oyun adımı veya başka bir kartın yeteneğiyle hazır duruma getirilir.
- Bitkin kartın üzerindeki yetenekler hala kullanımdadır ve oyunla etkileşime geçebilir. Sadece kartın yeteneğindeki bedel kartı bitkinleştirmek ise, kart tekrar hazır olana kadar o yetenek kullanılamaz.

Bknz: Hazır

BOŞ KARŞILAŞMA DESTESİ

Eğer karşılaşma destesindeki kartlar biterse, karşılaşma iskartası hemen karıştırılıp yeni bir deste oluşturulmalıdır.

Entrika destesinin yanına bir ivme pulu yerleştirilir. Bu pul her raunt baş düşman aşamasının ilk adımında, fazladan bir tehdit yerleştirmeniz gerektiği anlamına gelir.

- Eğer bir yetenek belirli bir kartı ararken tüm desteyi iskartaya çıkarırsa, o yetenek o kartı bulmayı başaramaz. Deste tekrardan karıştırılır ve bir ivme pulu oyuna girer. Oyun kaldığı yerden devam eder. Yeni desteden hiçbir kart iskartaya çıkarılmaz.

Bknz: İvme Pulu

BOŞ OYUNCU DESTESİ

Eğer bir oyuncu destesindeki kartlar biterse, o oyuncunun iskartası hemen karıştırılıp yeni bir deste oluşturulur.

Destesi biten oyuncu hemen bir karşılaşma kartı çeker.

Eğer bir oyuncunun destesi kart çekerken bitti ise, yeni destesini karıştırıp oluşturduktan sonra kart çekmeye devam eder. Eğer oyuncu destesi, kart iskartaya çıkarırken bitti ise; yeni desteden daha fazla kart iskartaya çıkarılmaz.

Bknz: Karşılaşma Kartı Çekme

BOZGUN

Bazı oyun mekanikleri veya kart yetenekleri bozgun denemesinden bahsedebilir.

- Bir kahraman temel bozgun gücünü, bir entrikayı bozguna uğratmak için kullanabilir. Kahraman bu gücü kullanmak için, kimlik kartını bitkinleştirmelidir. Bu bir entrikadan kahramanın BOZ değeri kadar tehdit kaldırır.
- Bir müttefik temel bozgun gücünü, bir entrikayı bozguna uğratmak için kullanabilir. Bu bir entrikadan müttefikin BOZ değeri kadar tehdit kaldırır.
- Eğer bir çalıştırılabilen yetenek bozgun şeklinde bir etikete sahipse (mesela "**Kahraman Hamlesi (bozgun)**") bu yeteneği çözümlmek bir entrikayı bozguna uğratmak olarak kabul edilir. Eğer aksi belirtilmemişse, böyle bir yeteneği kullanmak kahramanı bitkinleştirmez.

Bknz: Geri tepme hasarı

CAN PUANI

Her karakterin (kahraman/gizli kimlik, müttefik, yordakçı ve baş düşman) bir can puanı vardır. Can puanı o karakterin dayanıklılığını gösterir.

- Eğer kahraman/gizli kimlik veya baş düşman hasar aldıysa; aldığı hasar kadar can puanını, can puanı sayacından düşürün.
- Eğer bir oyuncunun can puanı sıfıra düşürülürse, oyuncu yenilir ve oyundan çıkar. (Bknz: Oyuncunun Yenilmesi ve Oyundan Çıkması.)
- Eğer baş düşmanın can puanı sıfıra düşerse, baş düşmanın o evresi yenilmiş olur. (bknz. Baş Düşmanı Yenmek.)
- Eğer bir yordakçı veya müttefik hasar aldıysa, hasarı kartın üstüne hasar pulu koyarak tutun. Hasar pulları kartın can puanını düşürür. Sıfır veya daha az canı kalmış olan müttefik veya yordakçı yenilir ve iskartaya çıkarılır. (Bknz. Yenilme.)

Bknz: Hasar, "X" kazanma, İyileştirme, Tam Can Puanı, Kalan Can Puanı, Üstündeki Hasar

ÇALIŞTIRILABİLEN YETENEKLER

Çalıştırılabilen yetenekler kalın yazılı bir tetikleme zamanını takip eden iki nokta ve yetenek metninin geri kalanıyla belirtilir.

- Bir oyuncu kartının yeteneğinin çalıştırılabilmesi için, bu yeteneğin etkisinin oyun durumunda bir değişiklik yapıyor olması gereklidir. Hiçbir etkisi olmayan yetenekler çalıştırılmaz. Kartın oyuna bir etkisinin olup olmadığı, bedel ödeme adımından veya bu yeteneğe gelebilecek takip/müdahale etkilerinden bağımsız değerlendirilir.
- "Zorunlu" kelimesiyle başlamayan tüm aksiyon ve takip kartları isteğe bağlı olarak kullanılır.
- "Zorunlu", "Açıldığında" ve "Yenildiğinde" yetenekleri, gerekli tetikleyici koşullar sağlandığında oyun tarafından çalıştırılır.
- Eğer bir yeteneğin kalın yazılı çalışma zamanı "Kahraman" ya da "Gizli Kimlik" kelimelerinden birini içeriyorsa, bu yetenek sadece oyuncu belirtilen kılıkta ise kullanılabilir. Bu anahtar kelimeler diğerlerinin önüne geldiğinde, ikinci anahtar kelimeyi çekebilir. Bu ikinci anahtar kelimenin anlam veya etkisini değiştirmez. (Mesela Kahraman Müdahalesi).
- Eğer bir tetikleme zamanı terimi tırnak içinde yazıldıysa, o özellik için bir zamanlama belirtmez. Sadece o zamanlamaya sahip başka kartları anlatmak için kullanılır.

Bknz: Hamle, Zorunlu, Takip, Müdahale, Kaynak Yeteneği, Aynı Anda Çalışan Kartlar, Özel, Açıldığında Yetenekleri, Yenildiğinde Yetenekleri

ÇOK AMAÇLI SAYAÇ

Çok amaçlı sayaç pulları oyunda birden çok farklı oyun durumunu takip etmek için kullanılabilir. Kendilerine ait bir kuralları yoktur.



Kart yetenekleri farklı tip sayaçlar tanımlayabilir veya yaratabilir. (Ok sayacı, Dikiz Sayacı, Ağ sayacı vb.) Eğer oyunda bir sayaç gerekirse veya bir kart tarafından istenirse, çok amaçlı sayaç pulu kullanılmalıdır.

Bknz: Parça Limitlemeleri, Anahtar Kelime(Kullanım Hakkı)

DELİCİ

Bknz: Anahtar Kelimeler

DESTEDEKİ KARTLARIN BİTMESİ

Bknz: Boş Karşılaşma Destesi, Boş Oyuncu Destesi

DESTEK

Destek kartları oyundaki mekanları, arka plandaki destekçileri veya arkadaşları temsil eder. Bu desteklere kahramanın veya gizli kimliğin erişimi olabilir.

- Destek kartları oyuncunun oyun alanının en arkasında oyuna girer.
- Destek kartları oyunda oldukları süre boyunca kullanımdadırlar. Başka bir kart veya yetenek onları iskartaya çıkarana kadar oyunda kalırlar.

DESTEYE BAKMA

Bir oyuncunun desteye bir kart için bakması gerektiğinde belirtilen alanlardaki kartlara bakma izni vardır.

Eğer arayan oyuncu, aramanın şartlarını yerine getiren bir kart bulduysa; o kartı, bu aramayı başlatan kart/yetenek/ özelliğin belirttiği şekilde oyuna sokar.

- Eğer şartlara uyan birden fazla kart varsa, desteye bakan oyuncu hangi kartın oynanacağına kendi karar verir.
- Aranan kartlar, arandıkları alanın dışında çıkmış sayılmazlar.
- Desteye bakıldıktan sonra her zaman deste tekrar karıştırılmalıdır.

DEVAMLI YETENEKLER

Devamlı yetenekler anahtar kelimesi olmayan yeteneklerdir. Hiçbir kalın yazılmış tetiklenme zamanı anahtar kelimesi içermezler. Devamlı yetenekler, kartları oyuna girdiği andan itibaren etkisini gösterir ve oyunda kaldığı sürece de devam eder.

- Bazı devamlı yetenekler her an bir şartı kontrol ederler. Bu tarz yeteneklerin etkisi gerekli durum sağlandığı sürece çalışır.
- Eğer aynı etkiyi sağlayan birden fazla yetenek varsa, bu etkiler birbirinden bağımsız takip edilerek yetenekleri gerçekleştirilir.

DOLAYLI HASAR

Bazı yetenekler dolaylı hasar verebilir.

Bir oyuncuya veya oyuncu grubuna verilen dolaylı hasar, o belirtilen oyuncuların kontrol ettikleri karakterler arasında dağıtılmalıdır.

Dolaylı hasarı dağıtırken bir karaktere kalan can puanından daha fazla hasar verilemez. Bu durum başka çalışma ihtimali olan yetenekler hesaba katılmadan değerlendirilir.

Mesela 5 dolaylı hasar aldıysanız ve bir 4 canı kalmış müttefik kontrol ediyorsanız, bu müttefike en fazla 4 hasar verebilirsiniz. Başka seçenek yoksa kalan 1 hasarı kendi kimliğinize vermek zorundasınız.

DOST KARAKTER

Oyuncuların kimliklerini ve kontrol ettikleri tüm karakterlerini anlatan bir terimdir.

DURUM KARTLARI

Durum kartları karakterlerin bulunabileceği farklı durumları anlatır.

Aşağıdaki durum kartları oyunda kullanılır. Bir karaktere bir durum kartı verileceği zaman, kartı uygun desteden alın ve o karakterin kartının üzerine koyun.

- Bir karakterde, her farklı durum kartından en fazla bir tane bulunabilir.
- Durum kartlarının diğer tüm kart yeteneklerine karşı zamanlama önceliği vardır. Etkilerini her şeyden önce gösterirler.

Üç durum kartı türü vardır:

Şaşırmış — Şaşırmış bir kahraman veya müttefik bozgun temel gücünü veya bozgun amaçlı bir yeteneği kullanmayı denerse, bozgun yapmak yerine şaşırmış kartını iskartaya çıkarır. Eğer bozgun denemesi o karakterin bitkinleşmesine sebep olarsa, gene o kart bitkinleştirilmelidir.

Eğer şaşırmış bir baş düşman entrika yapacaksa, entrika yapmak yerine şaşırmış kartını iskartaya çıkarır.

Sağlam — Sağlam kartına sahip herhangi bir karakter herhangi bir miktarda hasar alacaksa, hasarı almaz ve onun yerine sağlam kartını iskartaya çıkarır.

Sersemlemiş — Sersemlemiş bir kahraman veya müttefik saldırı temel gücünü veya saldırı amaçlı bir yeteneği kullanmayı denerse, saldırmak yerine sersemlemiş kartını iskartaya çıkarır. Eğer saldırı denemesi o karakterin bitkinleşmesine sebep olarsa, gene o kart bitkinleştirilmelidir.

Eğer sersemlemiş bir baş düşman saldırı yapacaksa, saldırmak yerine sersemlemiş kartını iskartaya çıkarır.

DÜŞMAN

Baş düşman veya yordakçılar düşman sayılır.

Eğer bir açıklama "düşman" kelimesini içeriyorsa senaryonun bir parçasını anlatıyordur: "düşman kartları", "düşman yetenekleri" vb.

DÜŞMAN ENTRİKA YAPAR

Eğer bir düşman entrika yapıyorsa aşağıdaki adımları takip edin:

1. Eğer entrikayı baş düşman yapıyorsa, baş düşmana karşılaşma destesinden kapalı bir ek kuvvet kartı verin. (Eğer yordakçı entrika yapıyorsa bu adımı atlayın.)
2. Eğer entrikayı baş düşman yapıyorsa, tüm ek kuvvet kartlarını açın. (Eğer yordakçı entrika yapıyorsa bu adımı atlayın.) Sonra sırasıyla aşağıdakileri yapın:
 - "Ek kuvvet" yeteneklerini uygulayın. Bu yeteneklerin varlığı, kartın altındaki yıldız simgesinden anlaşılır. Bu yetenekler kartın metninde, bir çizginin altında yıldız simgesiyle başlayarak anlatılır.
 - Kartta yer alan her ek kuvvet simgesi için baş düşmanın ENT değerini bir arttırın.
 - Kartın verdiği özellikleri uyguladıktan sonra verdiği +ENT'leri unutmadan kartları iskartaya çıkarın.
3. Entrika yapan düşmanın ENT değeri kadar ana entrikanın üstüne tehdit koyun.

Bknz: Harekete Geçme, Ek Kuvvet, Baş Düşman Aşaması

DÜŞMAN SALDIRIR

Eğer bir düşman saldırıyorsa aşağıdaki adımları takip edin:

1. Eğer saldırıyı baş düşman yapıyorsa, baş düşmana karşılaşma destesinden kapalı bir ek kuvvet kartı verin. (Eğer yordakçı saldırı yapıyorsa bu adımı atlayın.)
2. Savunma yapmak isteyen bir oyuncu savunma yapabilir. Bunun için savunmada kullanacağı müttefikini veya kahramanını savunmacı olarak bitkinleştirir. Eğer saldırının hedefi olmayan bir oyuncu savunma yapıyorsa, saldırının yeni hedefi o oyuncu olur.
3. Eğer saldırıyı baş düşman yapıyorsa tüm ek kuvvet kartlarını açın. (Eğer yordakçı entrika yapıyorsa bu adımı atlayın.) Sonra sırasıyla aşağıdakileri yapın:
 - "Ek kuvvet" yeteneklerini uygulayın. Bu yeteneklerin varlığı, kartın altındaki yıldız simgesinden anlaşılır. Bu yetenekler kartın metninde, bir çizginin altında yıldız simgesiyle başlayarak anlatılır.
 - Kartta yer alan her ek kuvvet simgesi için, baş düşmanın SAL değerini 1 arttırın.
 - Kartın verdiği özellikleri uyguladıktan sonra verdiği +SAL'ları unutmadan kartları iskartaya çıkarın.
4. Aşağıdaki durumları dikkate alarak saldıran düşmanın SAL değeri kadar (gelen +SAL'lar varsa eklemeyi unutmayın) hedefe hasar verin:
 - Eğer bir **kahraman savunuyorsa**, verilecek hasar kahramanın SAV değeri kadar azaltılır. Kalan hasar savunan kahramana verilir.
 - Eğer bir **müttefik savunuyorsa**, verilecek tüm hasar müttefike verilir. (Eğer müttefik yenilirse artan hasar başka bir yere taşınmaz. (saldırı delici değilse))
 - Eğer **hiçbir karakter savunmuyorsa** saldırı savunmasız sayılır. Saldırının tüm hasarı düşman kime

karşı hareket ediyorsa o oyuncunun kimliğine verilir.

Bknz: Harekete Geçme, Ek Kuvvet, Savunma, Baş Düşman Aşaması

EK KUVVET

Baş düşman saldıracağı veya entrika yapacağı zaman bir kapalı karşılaşma kartı çeker. Bu karta ek kuvvet kartı denir.

Harekete geçtiği zaman (ve eğer saldırı yapıyorsa, savunma yapacak karakter seçildikten sonra), baş düşmanın çektiği tüm ek kuvvet kartları açılır. Ek kuvvet simgelerini sayın ve simge sayısını baş düşmanın alakalı gücüne (saldırıyorsa SAL, entrika yapıyorsa ENT) ekleyin. Ek kuvvet simgeleri, kartların en sağ alt tarafında yer alır.

Eğer ek kuvvet alanında yıldız simgesi varsa kartta bir **"Ek Kuvvet"** yeteneği var demektir. Kartın metnine bakın ve **"Ek Kuvvet"** yeteneğini uygulayın. **"Ek Kuvvet"** yeteneği kartın metin kutusunda, ayırıcı çizginin altında bulunur.



**EK KUVVET
SEMBOLÜ**

- Yıldız simgesi bir ek kuvvet simgesi değildir. Ve SAL veya ENT değerini artırmaz.
- Ek kuvvet kartı olarak kullanılan bir kartın, sadece ayırıcı çizginin altındaki yazılar geçerlidir. Üstteki kısmı bu kullanım için dikkate almayınız.
- Eğer birden fazla ek kuvvet kartı açılmışsa, hepsinin yetenek ve artı verdiği güçler toplanılır. Tüm **"Ek Kuvvet"** yetenekleri uygulanır.
- Bir ek kuvvet kartının etkilerini uyguladıktan sonra kartı iskartaya çıkarın.

Bknz: Düşman Saldırır, Düşman Entrika Yapar, Yıldız Simgesi

EKLENTİ

Eklenti kartları bir karşılaşma kartı türüdür.

Eklenti kartları oyuna girdiğinde başka bir kart veya oyun parçasına eklenir.

- Eğer eklenti baş düşmana eklenirse, onun SAL ve/veya ENT değerlerini değiştirebilir. Bu değişiklikler eklenti kartlarının ilgili yerlerinde belirtilir.

Bknz: 'a/e eklenir

'A/E EKLENİR

Eğer bir kartta "'a/e eklenir" ifadesi varsa; ilgili kart, belirtilen kart veya oyun parçasına eklenir. (Kartın altına hafif üst üste gelecek şekilde yerleştirilir.)

- Bir kart eklendikten sonra, eklendiği kart oyundan çıkana kadar (bu durumda eklenti kartı iskartaya çıkarılır) veya bir yetenek, eklenti kartını iskartaya çıkarana kadar oyunda kalır.
- Eklenmiş kart eklendiği karttan bağımsız olarak bitkinleşir veya hazırlanır.
- "'a/e eklenir" ifadesi ekleneceği zaman kural ve koşul kontrolünden geçer. Ama eklendikten sonra oyun ilerledikçe bir daha kontrol edilmez. Eğer

ilk kontrol başarısız olursa, kart eklenemez ve ilk durumuna/bulunduğu oyun alanına geri döner. Eğer dönebileceği durum/alan yoksa iskartaya çıkarılır.

EL LİMİTİ

Her oyuncu elindeki kart sayısını, oyuncu aşamasının sonunda kontrol eder. Elindeki kart sayısı, el limitinden az ise tamamlayana kadar kart çeker. Eğer elindeki kart sayısı el limitini aşmışsa, el limitine ulaşana kadar kart iskartaya çıkarır.

Bknz: Oyuncu Aşamasının Sonu

EN FAZLA

"X'de en fazla [Y]" bir kartın tüm kopyalarına (isim olarak) bir üst limit koyar. Genellikle bu ifade belli bir zaman diliminde içerisinde bir kartın kaç kopyasının oynanabileceğini belirler.

"En fazla" ifadesi bir yeteneğin içinde geçiyorsa, o yeteneği içeren kartların tüm kopyalarından (isim olarak) kaç kere kullanılabileceğini üst limitini belirler.

- "En fazla" ifadesi içeren bir kartın özelliği geçersiz kılınsa bile, o kart "en fazla" özelliği tarafından kullanılmış sayılır.

"Deste başı en fazla X" bir karttan her karakter destesine kaç tane konulabileceğini belirler.

"Oyuncu başına en fazla 1" oyuncuya özeldir ve her oyuncunun, o karttan aynı anda kaç tane kontrol edebileceğini belirler.

Bknz: Ek I: Deste Kişiselleştirme

ENGELLE

Bazı kart veya yetenekler hasar veya tehdit engelleyebilir.

- Hasar engellendiğinde verilecek hasar miktarını engellenen değer kadar azaltın.
- Tehdit engellendiğinde konacak tehditi entrikaya konmadan engellenen değer kadar azaltın.

ENTRIKA

Bknz: Düşman Entrika Yapar, Ana Entrika, Yan Entrika

EŞSİZ

Kart isminin önünde + sembolü bulunan kartlar eşsiz kartlardır.

- Oyuncuların ekipçe oyunda her eşsiz karttan (isim olarak) sadece bir tane bulundurma hakları vardır.
- Bir oyuncu destesinde her eşsiz karttan (isim olarak) sadece bir kopya bulundurabilir. Kimlik kartları da bu değerlendirmeye dahildir.

Marvel evreninde birden fazla kişinin aynı isimli karta sahip olması mümkündür. (Örneğin birden fazla kişi "Captain America" ismine sahip olabilirken sadece bir Steve Rogers vardır.) Bu nedenle iki kartın gizli kimliklerinin ve/veya alt başlıklarının karşılaştırılması durumunda yukarıda belirtilen kurallar istisnalara uğrayabilir:

- Eğer iki kimlik aynı ismi taşıyorsa, ancak farklı gizli kimliklere sahipse; ikisi de aynı anda oyunda bulunabilir.
- Eğer iki eşsiz müttefik aynı isme, ancak farklı alt başlığa sahipse; oyuncunun destesinde ve oyunda beraber bulunabilirler.
- Eğer bir kahraman ve eşsiz müttefik aynı isme sahipse, ancak gizli kimlikleri ve alt başlıkları farklıysa; deste kişiselleştirirken aynı desteye konabilir ve oyunda aynı anda bulunabilirler.

ETİKETLER

Çoğu kart, metin kutusunun en üstünde kalın ve italik olarak yazılmış bir veya daha fazla etiket bulundurur.

- Etiketler oyunu doğrudan etkilemezler. Onun yerine bazı kartların özellikleri belirli etiketlere sahip olan ya da olmayan kartlarla etkileşir.

EZELİ DÜŞMAN

Her kimlik kartına bağlı bir ezeli düşman seti vardır. Senaryo sırasında bu setteki kartlar oyuna girebilir.

Oyunun başında tüm oyuncular ezeli düşman setlerini kenara ayırırlar. Karşılaşma destesinden çekilen kartlar, ezeli düşman setindeki kartları oyuna dahil edebilir. Bu kartların nasıl dahil edileceği çekilen kartta açıklanmaktadır.

Bknz: Anahtar kelimeler

GEÇERSİZ KIL

Bazı kartların yetenekleri kart veya oyun etkilerini geçersiz kılar.

- Geçersiz kılma yetenekleri, durdurdukları etkinin başlamasını önler.
- Bir kart geçersiz kılındığında, gene de bedeli ödenir. Sadece etki kısmı geçersiz kılınır.
- Eğer bir olay kartının etkisi geçersiz kılındıysa, kart oynanmış sayılır ve iskartaya çıkarılır.
- Eğer bir hainlik kartının etkisi geçersiz kılındıysa, kart gene de açılmış sayılır ve karşılaşma iskartasına çıkarılır.

Bknz: Yetenekler

GEÇİKMELİ ETKİLER

Bazı yeteneklerin gecikmeli etkileri olabilir. Bu tarz yeteneklerin açıklamasında ileri bir zamanlama veya ileride sağlanabilecek bir koşul belirtilebilir ve etki, o belirtilen zamanda uygulanır.

- Gecikmeli etkiler kendiliğinden uygulanır. Zaman veya koşul gerçekleştiği anda etkileri çalışır. Bu zamanlama **Müdahale** veya **Takip** kartlarından öncedir.
- Gecikmeli etki uygulandığı zaman yeni bir çalıştırılabilen yetenek olarak değerlendirilmezler. İlk kullanıldıkları zaman zaten bu şekilde değerlendirilmişlerdir.

GERİ TEPME HASARI

Bir müttefik saldırdığında, SAL değerinin altındaki simge sayısı kadar geri tepme hasarı alır.

Bir müttefik bozguna uğrattığında, BOZ değerinin altındaki simge sayısı kadar geri tepme hasarı alır.

HAINLIK

Hainlik kartları senaryo sırasında oyuncuların karşısına çıkan taktikleri, numaraları, felaketleri ve diğer anlık olayları temsil eden karşılaşma kartlarıdır.

- Karşılaşma destesinden bir hainlik kartı açıldığı zaman, kartı açan oyuncu kartın etkilerini uygulamak zorundadır.
- Kartın etkilerini uyguladıktan (ya da bu etkiler geçersiz kılındıktan) sonra bu kartı karşılaşma iskartasına çıkarın.

HAMLE

"Hamle" yetenekleri çalıştırılabilen bir yetenek türüdür. Oyuncular turlarında hamle yeteneklerini çalıştırabilirler. Veya oyun sırasına sahip olmayan başka oyuncuların hamlesini çalıştırmalarını isteyebilirler.

Bknz: Yetenekler, Oyuncu Turu, Çalıştırılabilen Yetenekler

HAREKETE GEÇME

Baş düşmanın saldırması veya entrika yapması harekete geçmek olarak değerlendirilir.

- Baş düşman aşamasının ikinci adımında, baş düşman her oyuncuya karşı birer kere harekete geçer. Eğer karşısında bu hareketi çözümleyen oyuncu kahraman kılığındaysa baş düşman saldırır. Eğer oyuncu gizli kimlik kılığındaysa baş düşman entrika yapar.
- Bazı kart yetenekleri baş düşmanı saldırtabilir veya entrika yaptırabilir. Bu durumlar da harekete geçme olarak sayılır.
- Baş düşman her harekete geçtiğinde, baş düşmana karşılaşma destesinden ek bir kuvvet kartı verilir.

Bknz: Ek kuvvet, Düşman Saldırır, Düşman Entrika Yapar

HAZIR

Kartlar oyuna hazır olarak girerler. Kartın sahibi olan oyuncunun bakış açısından düz olacak şekilde dururlar.

- Eğer bir bitkin kartın hazırlanması belirtilirse, o kart hazır konumuna getirilir.

Bknz: Oyuna Girmek, Bitkin

HASAR

Hasar bir karakterin can puanını düşürür. Eğer bir karakterin can puanı sıfır veya altına düşerse o karakter yenilir.

- Kahraman/Gizli Kimlik ve baş düşmana verilen hasarlar sayaçlarda tutulur. Bu



tipte karakterler hasar alınca aldıkları hasar kadar sayaçtaki değeri düşürün.

- Müttefik veya yordakçının aldığı hasar pullarla tutulur. Bu tipte karakterler hasar alınca, kartlarının üstlerine aldıkları hasar değeri kadar hasar pulu koyun.

Bknz: Parça Limitlemeleri, Yenilmek, Can Puanı, Engelle, Aktar, Dolaylı Hasar

İVME PULU

Bu pul, baş düşman aşamasının birinci adımında ana entrikanın üzerine konan tehdit miktarını bir artırır.

- Eğer karşılaşma destesinde kart biterse, ana entrikanın yanına bir ivme pulu koyun.

Bknz: Parça Limitlemeleri, Boş Karşılaşma Destesi, Ana Entrika, Baş düşman Aşaması

İVME SİMGESİ

Bknz: Yan Entrika

İYİLEŞME

İyileşme oyuncuların gizli kimlik kılığında kullanabileceği temel bir güçtür. İyileşmek için oyuncu gizli kimlik kartını bitkinleştirir ve kendisini İYİ değeri kadar iyileştirir.

Bknz: İyileştirme

İYİLEŞTİRME

Eğer bir yetenek bir karakteri iyileştiriyorsa, karakterin üstünde ilgili adette hasar kaldırılır.

- Bir iyileştirme etkisi, bir karakteri en fazla tam can puanına getirebilir. (Eğer etkide özellikle tam can puanının üstüne çıkabileceği belirtilmiyorsa).

Bknz: "X" kazanır, Can Puanı

JOKER KAYNAK

Bir oyuncu joker kaynak ürettiğinde, o kaynağı hangi tür kaynak olarak kullanacağını belirtmek zorundadır: fiziksel, zihinsel veya enerji.

- Kaynaklar bir bedel üretmek için üretilmediği zaman, joker kaynağın "joker kaynak" dışında bir anlamı yoktur. Yani bedel dışındaki durumlarda joker kaynak başka bir kaynağa dönüştürülemez, o kaynakmış gibi yorumlanamaz.

KALAN CAN PUANI

Bir karaktere hasar verildiğinde, bu hasar karakterin kalan can puanını düşürür.

Bir kimliğin veya baş düşmanın kalan can puanı sayaçta gösterilen kadardır.

Bir kart; bir müttefik veya yordakçı kartının "kalan can puanı"nından bahsediyorsa, karttaki hasar pulu sayısı, kartın maksimum can puanından çıkarılarak, kartın kalan can puanı

hesaplanır.

Bir kartın sıfır (veya daha az) can puanı varsa, o kart yenilir.

Bknz: Hasar, Yenilgi, "X" Kazanır, Can Puanı, Oyuncu Yenilgisi, Üstündeki Hasar, Baş Düşmanı Yenmek

KAPIŞMADA

Bir yordakçı oyuna girdiğinde, bir oyuncuyla kapişmaya başlar ve ilgili kart o oyuncunun, oyun alanının önüne konur.

Yordakçı veya yordakçıyı oyuna sokan etki tarafından aksi belirtilmediği sürece; bir yordakçı onu oyuna sokan, karşılaşma kartını çözümleyen oyuncuyla kapişmada olarak oyuna girer.

- Kapişmadaki bir yordakçı yenilmediği, oyundan çıkarılmadığı veya bir etki tarafından başka bir oyuncuyla kapişmaya zorlanmadığı sürece aynı oyuncuyla kapişmada kalır.

KARAKTER

Kahramanlar, gizli kimlikler, müttefikler, baş düşmanlar ve yordakçıların hepsi karakterdir.

KARŞI SALDIRI

Bknz: Anahtar Kelimeler

KARŞILAŞMA KARTI ÇEK

Baş düşman aşamasının üçüncü adımında, her oyuncu kapalı bir karşılaşma kartı çeker.

Eğer bir kartın yeteneği, oyuncunun karşılaşma kartı çekmesini isterse; oyuncu karşılaşma destesinin en üstündeki kartı alır ve önüne kapalı bir şekilde koyar. Bu kart bu anda açılmaz. Bu kart sıraya eklenir ve baş düşman aşaması sırasında açılır.

- Eğer bir oyuncu baş düşman aşamasının üçüncü veya dördüncü aşamasında, fazladan bir karşılaşma kartı çekerse; o kart da çözümlenmeyi bekleyen kartları sırasına girer ve bu adımlar sırasında çözümlenir. (Bir sonraki baş düşman aşamasını beklemez.)

Bknz: Baş Düşman Aşaması

KART AÇMA

Baş düşman aşamasının dördüncü adımında her oyuncu, oynama sırasına göre, bir önceki adımda çektikleri karşılaşma kartlarını tek tek açık kartın etkilerini uygularlar.

Bir kartı açmak için oyuncu kartı ters çevirir ve kartın "Açıldığında" gibi etkilerini uygular. Kartların etkilerini aşağıdaki türlerine göre uygulayın. Açılan kart:

- **eklenti** ise, oyuna metninde belirtilen kart veya oyun parçasına eklenerek girer.
- **yordakçı** ise, kartı açan oyuncuyla kapişmada olarak oyuna girer.
- **hainlik** ise, etkisi uygulanır ve iskartaya çıkarılır.
- **ortam** ise, baş düşmanın yanına yerleştirilir.

- **yan entrika** ise, ana entrikanın yanına yerleştirilir.
- **sorumluluk** ise, kartta belirtilen oyuncuya verilir ve o oyuncu kartı çözümler.

Oyuncuların herhangi bir şekilde bir karşılaşma kartı açıp çözümülemesi gerekirse yukarıda belirtilenler uygulanır.

KART OYNAMAK/KARTI OYUNA SOKMAK

Bir kartı oynama; kartın bedelini ödeme ve kartı oyun alanına yerleştirme anlamına gelir. Bu kartın oyuna girmesini sağlar. (Olay kartında ise kartın yeteneğinin çözümlenip iskartaya çıkmasını sağlar.) Kartlar oyuncunun elinden oynanır.

Bazı yetenekler bazı kartları oyuna sokar. Bu kartların bedelini ve kartın oynanmasıyla ilgili kısıtlamaları dikkate almadan, kartı direkt oyun alanına koymanızı sağlar. Kartlar onları kontrol eden oyuncunun önünde oyuna girer.

- Olay kartı oynandığı zaman etkilerini uygulayın ve iskartaya çıkarın.
- Oyuna sokulan kartlar oynanmış sayılmazlar.
- Oyuna sokulan kartların bedeli yok sayılır.
- Aksi söylenmedikçe "oyuna sokun" veya "oyuna sokar" etkileriyle oyuna giren kartlar, o kartın oynanma kurallarına uygun bir şekilde oyuna girmelidir.

Bknz: Oyuna Girer, Oyunda ve Oyun Dışı, Oynama Koşulları ve İzinleri

KART ÇEK

Eğer bir oyuncuya bir kart veya oyun etkisi tarafından kart çekmesi söylenirse, aksi belirtilmediği sürece kendi oyuncu destesinin en üstünden kart çeker.

Kart çek etkisi birden fazla kart çektiriyorsa, bu kartlar aynı anda çekilir.

Oyuncular çektikleri kartları eline alır.

Bir oyuncunun el limiti, oyuncu aşamasının sonunda kontrol edilir. Dolayısıyla oyuncu aşaması sırasında elinizdeki kart sayısı el limitini aşabilir. Ancak oyuncu aşamasının sonunda, el limitine düşürene kadar elinizdeki kartları iskartaya çıkarmanız gerekir.

Bknz: Oyuncu Aşamasının sonu

KART TÜRLERİ

Oyundaki kart tipleri şunlardır: Ana Entrika, Baş Düşman, Destek, Eklenti, Hainlik, Kaynak, Kimlik, Müttefik, Olay, Ortam, Sorumluluk, Yan Entrika, Yardakçı ve Yükseltme.

- Bir etki, bir kartın türünü değiştirirse; o kart diğer tüm kart türlerini kaybeder ve sadece yeni türden bir kart olur.

Bknz: EK 3:Kart Anatomisi

KART YETENEKLERİ

Bknz: Yetenekler

KAYNAK

Kaynaklar, kartların oynanma ve belli yeteneklerin bedelini ödemek için kullanılır.

- Bir oyuncu, kaynak üretmek için elinden kart iskartaya çıkararak (kartın sol altında gösterilen kaynakları) veya kaynak üreten kart yeteneklerini kullanarak; bedel ödemek için gerekli kaynakları üretebilir.
- Oyunda üç çeşit kaynak bulunur: enerji, zihinsel ve fiziksel. Joker kaynaklar bu üç tipten birini ödemek için kullanılabilir.
- Bir kartın oynama bedelini ödeyebilmek için, kartın bedeline eşit (veya bedelinden daha fazla) kaynak üretilmelidir. Çoğu kart için herhangi bir türde (veya türlerde) kaynak kullanılarak bu bedel ödenebilir.
- Eğer bir yeteneğin kaynak bedeli varsa, bu bedele eşit veya bu bedelden daha fazla kaynak üretilmelidir. Çoğu yeteneğin bedelini ödeyebilmek için belirli türlerden, belirli sayılarda kaynak üretilmelidir.
- Herhangi bir bedeli öderken fazlalık olarak üretilen kaynaklar kaybolur ve ilerideki bedelleri ödemede kullanılamaz.

Bknz: Bedel, Joker Kaynak

KAYNAK KARTLARI

Kaynak kartlarının ana özelliği, bir oyuncunun elinden iskartaya çıkartılarak kaynak üretimi olan oyuncu kartlarıdır.

Bu kartlar kaynak üretmek için iskartaya çıkartıldıklarında diğer kartlara göre genel olarak daha fazla (ve daha verimli) kaynaklar üretirler.

- Bazı kaynak kartları kaynak üretmek için kullanıldıklarında çalışan kart metinlerine sahiptir.

KAYNAK YETENEKLERİ

Kaynak yeteneği çalıştırılabilen bir yetenek türüdür ve kalın yazılı "**Kaynak**" zamanlama anahtar kelimesiyle gösterilir.

- Kaynak yetenekleri, oyuncu bir bedeli ödemek için kaynak üretmek istediği sırada çalıştırılabilir.

[DEĞER] KAZANMA

Bir kartın yeteneği bir karaktere bir değer kazandırır (mesela +4 can, +1 SAL vb.), bu yetenek çalıştığı sürece karakterin o değerini değiştirir.

- Eğer o yetenek biterse veya çalışmayı bırakırsa, etki ettiği değer ilk haline geri döner.
- Eğer bir yetenek bir karaktere can puanı kazandırır (veya bu eki karakterin tam ve kalan can puanını etkiler).

[KARAKTERİSTİK] KAZANMA

Bir kart bir karakteristik (anahtar kelime, etiket veya bir yetenek metni) kazanırsa, sanki o karakteristik kartın üzerinde varmış gibi çalışır.

KENDİNİ İÇEREN YETENEKLER

Eğer bir yetenek kendi ismini içeriyorsa, sadece kendi kartını anlatıyordur. Aynı kartın farklı kopyalarını değil.

KILIK / KILIK DEĞİŞTİRME

Oyuncular herhangi bir anda ya kahraman ya da gizli kimlik kılığında olabilirler. Hangi kılıkta oldukları kimlik kartlarında belirtilir.

- Rauntta en fazla 1 kere, kendi turu sırasında, bir oyuncu kimlik kartını ters çevirerek kılık değiştirebilir.
- Oyuncu kılık değiştirdiğinde sadece kılığı değişir. Karakter; tüm hasar, durum kartı, eklenti pul ve güncel durumunu (bitkin veya hazır) olduğu gibi tutar.
- Eğer bir kartın yeteneği oyuncuya kılık değiştirirse, rauntta bir kere olan gönüllü kılık değiştirme hakkı harcanmaz. Bu hakkı kendi turunda kullanabilir.
- Oyuncu kahraman kılığındayken, gizli kimlik ile etkileşen kart yetenekleriyle etkileşmez.
- Oyuncu gizli kimlik kılığındayken, kahraman ile etkileşen kart yetenekleriyle etkileşmez.

Bknz: Kimlik

KİMLİK

Kimlik kartı, oyuncunun hangi karakteri oynadığı gösteren karttır.

Kimlik kartı oyuncunun iki farklı kılığını gösteren çift taraflı bir karttır. Üstteki tarafı şu an hangi kılıkta olduğunu gösterir.

- Tüm oyuncular oyuna gizli kimlik kılığında başlar.
- Eğer bir kart kahramana veya gizli kimliğe ismiyle hitap ederse, sadece kimlik kartının o tarafını anlatıyordur.

Bknz: Kılık

KONTROL ETMEK

Bir kartı oynayan oyuncu o kartı kontrol eder. Tüm karşılaşma kartlarını senaryonun kendisi kontrol ediyor sayılır.

- Bir kartın kontrolü özellikle belirtilmediyse değişmez.
- Oyuncular kendi önlerinde bulunan alandaki kartları kontrol eder. Ayrıca kendi desteleri, iskartaları ve elleri gibi oyun dışı alanlardaki kartlar oyuncunun kontrolünde sayılır.
- Eğer kontrolü değişmiş bir kart iskartaya çıkarsa, kartın asıl sahibinin iskartasına konur.
- Bir karakterin kontrolü değişirse, üstündeki durumlar (hasar, hazır/bitkin durumu, durum kartları vs.) aynı kalır. Gerekli kart ve pullar da yeni kontrol sahibinin önüne taşınır.
- Kontrolü değişen bir karta ekli yükseltme ve eklentiler de kartla beraber kontrol değişir.
- Bir süre belirtilmezse, kontrol değişikliği, kart oyunda kaldığı sürece devamlıdır.

KRİZ SİMGESİ

Bknz: Yan Entri

KULLANIM HAKKI

Bknz: Anahtar Kelimeler

KURULUM

Bknz: Ek 2: Kurulum

MASADA KONUŞMA

Oyuncular kendi aralarında konuşabilir. Oyuncular takımca hareket edebilir, beraber plan yapabilir ve zafere giden yolu birlikte bulabilir. Oyuncular ellerindeki kapalı kartlar dahil her konuda konuşabilirler. Ama bir oyuncu diğer istemezse elindeki kartları söylemek zorunda değildir.

- Vahim anahtar kelimeli bir karşılaşma kartını çözümlerken masadaki konuşma durmalıdır. Bu karar verilirken, kararı tartışmak veya önerilerde bulunmak yasaktır.

MÜDAHALE

Müdahale yetenekleri çalıştırılabilen bir yetenek türüdür. Tetiklenme zamanı anahtar kelimesi olan **"Müdahale"** aracılığıyla tanınır. Müdahale yetenekleri, kartın üstündeki tetiklenme koşulu uygun olduğu sürece istendiği zaman kullanılabilir. Müdahale yetenekleri onların çalışmasını sağlayan etkiyi bölerek çalışırlar ve o etkiden önce çözümlenirler.

- Aynı tetikleyici olay birden fazla müdahaleyi çalıştırabilir.
- Müdahale yetenekleri tetikleyici olay başladığı anda, etkisi çözümlenmeden çalışır. Müdahale fırsatı oynama sırasına göre oluşur ve tüm oyuncular bu fırsatı kullanabilir.
- Tüm oyuncular müdahale fırsatlarını kullandıktan veya pas geçtikten sonra, aynı tetikleyici olaya başka müdahale kullanılamaz.
- Eğer bir müdahale yeteneği, müdahale ettiği etkiyi değiştirir veya geçersiz kılarsa; o etki, başka müdahaleleri çalıştırma fırsatı yaratmaz ve tetikleyici olay olmaktan çıkar.

Bknz: Geçersiz Kıl, Çalıştırılan Yetenekler, Yerine Etkisi

MUHAFİZ

Bknz: Anahtar Kelimeler

MÜTTEFİK

Müttefik kartları oyuncuya yardım eden dostları ve takım arkadaşlarını temsil eden oyuncu kartlarıdır.

- Bir müttefik oyuna girdiğinde, bir yetenek veya oyun etkisi; onu oyundan çıkartana kadar oyunda kalır. Eğer bir müttefik kalan can puanı sıfıra düşerse o müttefik yenilir ve iskartaya çıkarılır.

- Bir oyuncu kendi turunda istediği kadar müttefiki saldırı veya bozgun için kullanabilir. Müttefik bunları yapmanın bedeli olarak bitkinleştirilmelidir.
- Bir müttefikin saldırı veya bozgun denemesi sonuçlandıktan sonra, genelde müttefik geri tepme hasarı alır. Bu hasar SAL veya BOZ değerinin altında simgeyle gösterilir. Bu hasar doğrudan müttefike verilir.
- Bir oyuncuya saldırıldığı zaman, herhangi bir oyuncu bir müttefikini bitkinleştirip savunma yapabilir. Eğer bir müttefik savunma yaparsa, saldırının tüm hasarını alır.

Bknz: Müttefik limiti, Geri Tepme Hasarı, Can Puanı

MÜTTEFİK LİMİTİ

Bir oyuncu en fazla, oyunda 3 müttefik kartına kontrol edebilir. Buna "müttefik limiti" denir.

OLAY

Olaylar anlık etkileri olan oyuncu kartlarıdır. Bir oyuncu olay kartı oynadığında bedeli ödenmeli, etkisi çözümlenmeli (veya geçersiz kılınmalı) ve iskartaya çıkarılmalıdır.

- Eğer bir olayın etkisi geçersiz kılınırsa, kart hala oynanmış sayılır ve bedeli ödenmiştir. Sadece etkisi uygulanmamıştır.
- Elden bir olay kartı varken, bu kartın metninde "zorundasın" vb. oynamaya zorlayan ifade içermeyen tüm olay kartlarını oynayıp oynamamak oyuncunun kendi tercihidir.
- Bir olay kartı, eğer oyuna hiçbir etkisi olmayacaksa oynanamaz.

ORTAM

Ortam senaryonun tamamını kapsayıcı bir kural koyan bir karşılaşma kartı türüdür.

Ortam kartı baş düşmanın yanında oyuna girer ve oyunda olduğu sürece etkileri geçerlidir.

- Bir ortam kartı oyuna girince, başka bir yetenek veya oyun etkisi onu oyundan çıkarana kadar oyunda kalır.

OYNAMA KOŞULLARI VE İZİNLERİ

Çoğu kartın ve yeteneğin, nasıl kullanılabileceklerini belirleyen kısıtlar veya sağlanması gereken koşullar vardır.

- Bir kartı veya yeteneği kullanabilmek için gerekli tüm koşullar sağlanmalıdır.
- Bazen oyunun veya kartların normal kurallarını ezen izinler kazanabilirsiniz. O zaman izinin anlattığı şekilde kart oynayabilir veya yetenek çalıştırabilirsiniz. *Mesela kendi iskartanızdan kart oynamanıza izin veren bir kart veya etki olabilir.*

OYNAMA SIRASINA GÖRE

Eğer oyun sırasında herhangi bir kuralı veya etkiyi "oynama

sirasına göre" çözümlenmeniz gerekirse, ilk olarak başlangıç oyuncusu kendi kısımlarını çözümler ve sonra saat yönünde devam eder.

- "Sıradaki oyuncu" ibaresi, her zaman saat yönünde oynama sırasına göre sıradaki oyuncuyu anlatır.

Bknz: Başlangıç Oyuncusu

OYUNCU BAŞINA(2)

Bir değer yanındaki 2 simgesi, o değeri oyuna başlayan oyuncu sayısı ile çarpar.

- Bir oyuncu yenilip oyundan çıkarsa bu çarpan değişmez.

OYUNDA VE OYUN DIŞI

Olay kartları dışındaki kartlar oynandıktan veya oyuna girdikten sonra, başka bir etki onları oyundan çıkarana kadar oyunda kalırlar. Baş düşman ve ana entrika destelerinin açık kartları da oyunda sayılır.

Oyuncunun elindeki, destesindeki ve iskartasındaki kartlar, ayrıca karşılaşma destesi ve iskartası, henüz açılmamış baş düşman destesi ve ana entrika destesi oyun dışında sayılır. Oyundan çıkarılan ve kenara ayrılmış kartlar da oyun dışında sayılır.

- Bir kart oyuna girdiğinde, oyun dışından oyun içine (oyunda olmuş) geçmiş olur.
- Bir kart iskartaya çıkarılırken, oyunda durumundan oyun dışına geçmiş olur.
- Aksi belirtilmediği sürece kart yetenekleri sadece oyundaki kartları etkileyebilir veya hedef seçebilir.
- Aksi belirtilmediği sürece hainlik ve olay kartları dışındaki kartlar sadece oyundayken oyunu etkileyebilir.
- Hainlik ve olay kartları oyun dışı bir alandan çözümlenirler.

Bknz: Oyuna Girer, Kart Oynamak, Oynama koşulları ve İzinleri, Oyuna Sokmak

OYUNDAN ÇIKARIN

Oyundan çıkarılan bir kart kenara ayrılır ve çıkarılma süresi boyunca oyuna hiçbir şekilde katılmaz. Eğer belirtilen bir süre yoksa oyundan çıkarılan bir kart, oyunun sonuna kadar oyun dışı kalır.

- "Oyundan Çıkarılmış" oyun dışı bir durumdur.

Bknz: Oyunda ve Oyun Dışı

OYUNCU AŞAMASI

Oyuncu aşaması sırasında her oyuncu oynama sırasına göre bir tur oynar.

Her oyuncu turunu oynadıktan sonra kart çekerek veya iskartaya çıkararak, elindeki kart sayısını el limitine eşit hale getirir. Ayrıca oyuncular kontrol ettikleri tüm kartları hazırlar.

Bknz: Oyuncu Aşamasının Sonu, Oynama Sırasına Göre, Oyuncu Turu

OYUNCU AŞAMASININ SONU

Oyuncu aşamasının sonunda aşağıdakileri yapın:

1. Oynama sırasına göre her oyuncu istediği kadar kartı iskartaya çıkarabilir. Ayrıca ellerinde, el limiti değerinin üstünde kart sayısı varsa, el limitine ulaşana kadar elinden kart iskartaya çıkarmak zorundadır.
2. El limitinin altında kartı olan oyuncular, ellerini el limitine tamamlayana kadar kart çeker.
3. Tüm oyuncular bitkin kartlarını hazırlar.

OYUNCU TURU

Oyuncuların turlarında yapabilecekleri aşağıda sıralanmıştır. Bedelini ödeyebildiği sürece, her seçeneği (kılık değiştirmek hariç) istedikleri kadar ve istedikleri sırada yapabilirler.

- Gizli kimliğiniz ile kahraman formunuz arasında **kılık değiştirme**. Bu seçeneği turda bir kere kullanabilirsiniz.
- Elinizden bir müttefik, yükseltme veya destek kartı **oynama**.
- Eğer gizli kimlik kılığındaysanız, temel iyileşme gücünü veya kahraman kılığındaysanız, temel saldırı/temel bozguna uğratma gücünü **kullanma**.
- Oyunda olan müttefik kartını saldırı veya bozguna uğratma için **kullanma**.
- Oyundaki kendi kontrol ettiğiniz bir kartın, bir karşılaşma kartının veya elinizden zamanlaması tutan bir olay kartının **"hamle"** yeteneğini **çalıştırma**. Eğer hamle yeteneğinden önce "Kahraman" veya "Gizli Kimlik" yazıyorsa o yeteneği çalıştırmak için doğru kılıkta olmalısınız.
- Başka bir oyuncunun bir **"hamle"** yeteneğini kullanmasını **isteme**. Bu önlerinde kontrol ettikleri bir kart veya ellerinde olabilecek bir olay kartı olabilir. Tabii ki yeteneği kullanıp kullanmamak diğer oyuncunun kararıdır. (Aktif oyuncu yetenek kullanmayı istemek zorunda değil, diğer oyuncular kendileri öneride bulunabilir.)

OYUNCUNUN YENİLMESİ VE OYUNDAN ÇIKMASI

Bir oyuncunun kimlik kartı yenilirse, yani kalan can puanı sıfır veya altına düşerse, o oyuncu yenilir ve oyundan çıkmak zorundadır.

- Bir oyuncu oyundan çıktığında, o oyuncunun elindeki ve kontrol ettiği tüm kartlar ve desteleri alakalı iskartalara çıkarılır. Önünde karşılaşma kartı varsa, onlar da iskartaya çıkarılır. Yenilen oyuncuyla kapışmada olan yordakçılar; üstlerindeki tüm hasar, sayaç ve durumları koruyarak oynama sırasına göre sıradaki oyuncuyla kapışmaya geçer.
- Bir oyuncu oyundan çıktığında, kalan oyuncular oyuna devam eder. Eğer kalan oyuncular baş düşmanı yenip oyunu kazanabilirlerse, bu kahramanın yaptığı fedakarlık unutulmaz ve oyun dışına çıkmış oyuncu da

oyunu kazanmış sayılır.

- Eğer bir oyuncu bir yeteneğin çözümlenmesinin ortasında oyundan çıkarsa, yeteneği çözümlmeye devam edin.
- Eğer tüm oyuncular oyundan çıkarsa, oyun biter ve baş düşman oyunu kazanır.

OYUNU KAZANMAK

Baş düşmanın son evresi de yenilirse, oyuncular oyunu kazanır.

Ana entrika destesinin son evresi tamamlanırsa, baş düşman oyunu kazanır.

ÖZEL

Özel yetenekler çalıştırılabilen bir yetenek türüdür. Tetiklenme zamanı anahtar kelimesi olan **"Özel"** ile tanınır. Özel yetenekler sadece başka bir kartın etkisiyle çalıştırılabilir.

Bknz: Çalıştırılabilir Yetenekler

RİSK SİMGESİ

Bknz: Yan Entrika

SAĞLAM

Bknz: Durum Kartları

SALDIRI

Bazı oyun etkileri ve kart yetenekleri saldırıdan bahseder. Saldırı yapılmasının birkaç farklı yolu vardır:

- Bir kahraman, temel saldırı gücünü kullanarak bir düşmana saldırabilir. Bu gücü kullanmak için kahraman bitkinleştirilmelidir. Bu saldırı hedef düşmana, kahramanın SAL değeri kadar hasar verir.
- Bir müttefik temel saldırı gücünü kullanarak bir düşmana saldırabilir. Bu saldırı hedef düşmana, müttefikin SAL değeri kadar hasar verir.
- Eğer bir çalıştırılabilir yetenekte saldırı etiketi varsa (Mesela **Kahraman Hamlesi (saldırı)**) bu yeteneği çözümlmek bir saldırı sayılır. Yeteneğin metninde aksi belirtilmediği sürece, bu tarz bir saldırı kahramanı bitkinleştirmez.
- Eğer muhafız gibi bir yetenek bunu değiştirmiyorsa, kahraman ve müttefikler istedikleri düşmana saldırabilirler.
- Düşmanlar, baş düşman aşamasının ikinci adımında saldırır.
- Baş düşman ve/veya bir yordakçının saldırmasını sağlayan kart yeteneklerinde, "saldır" komutu kesin bir şekilde yazar.

Bknz: Düşman Saldırır, Muhafız

SAPASAĞLAM

Bknz: Anahtar kelimeler

SAVUNMA

Bir düşman saldırırken, oyuncular bu saldırıya karşı savunma yapabilir. Bunun birkaç farklı yolu vardır:

- Bir kahraman temel savunma gücünü kullanarak, bir saldırıya karşı savunma yapabilir. Bu gücü kullanmak için kahraman bitkinleştirilmelidir. Saldırıdan alınacak hasar, kahramanın SAV değeri kadar azaltılır ve kalan hasar savunan kahramana verilir.
- Bir müttefik bitkinleştirilerek savunma yapabilir. Bu durumda saldırının bütün hasarını müttefik alır.
- Bir oyuncu başka bir oyuncuya yapılan saldırıyı savunursa (kahramanı veya müttefiki ile), savunan oyuncu saldırının yeni hedefi sayılır.
- Eğer hiçbir müttefik veya kahraman bir saldırıya karşı savunma yapmıyorsa, o saldırı savunmasız sayılır.
- Eğer çalıştırılabilir bir yetenek savunma etiketine sahipse (mesela **Kahraman Hamlesi** (savunma)), o yetenek sadece bir saldırının hedefi olan oyuncu tarafından kullanılabilir. Mesela Ters Takla kartı der ki: "Müdahale (savunma): Bir saldırıdan hasar almak üzereysen tüm hasarı engelle." Ters Takla bir savunma etiketli kart olduğu için bu kartın Müdahale yeteneği sadece bir düşman Spider-Man'e saldırıyorsa çalıştırılabilir.

SAVUNMASIZ

Bir saldırıya karşı savunma yapan kimse yoksa, o saldırı savunmasız sayılır ve saldırının hedefi olan oyuncu tüm hasarı alır.

Bknz: Düşman Saldırır

SAYAÇ

Bknz: Çok Amaçlı Sayaç

SEÇİN

"Seçin" kelimesi oyuncunun bir seçim yapması gerektiğini belirtir.

- Seçimi üstünde "seçim" yazan kartı çözümleyen oyuncu yapar.
- Seçimler yapılırken, mümkünse oyunu etkileyen bir seçenek seçilmelidir.
- Eğer hiçbir seçenek geçerli değilse, o kart oynanamaz veya o yetenek çalıştırılmaz.

SERSEMLEMİŞ

Bknz: Durum kartları

SERSEMLET

Bir yetenek bir karakteri sersemlet derse, o karaktere bir

tane sersemlemiş durum kartı verin.

Bknz: Durum Kartları

SINIRLI

Bknz: Anahtar Kelimeler

SORUMLULUK

Sorumluluk kartları, bir oyuncunun gizli kimliğinin kahramanlık dışı hayatta sahip olduğu sorumlulukları temsil eden bir karşılaşma kartıdır.

Her kimlik bir veya daha fazla sorumluluk kartıyla bağlıdır. Eğer bir kimlik oynanıyorsa, o kimliğin sorumluluk kartları kurulum sırasında karşılaşma destesine karıştırılır.

Karşılaşma destesinden bir sorumluluk kartı açıldığında, o kartı, sorumluluğun sahibi olan oyuncuya verin. Bu oyuncu kartın nasıl çözümleneceğini seçer.

- Eğer bir sorumluluk kartının oyuncusu yenilip oyundan çıkmışsa, o oyuncunun sorumluluk kartını açtığınızda o kartı oyun dışına çıkarın ve yerine başka bir karşılaşma kartı çekin.
- Eğer açılan sorumluluk kartına bağlı bir kimlik yoksa, kartı açan oyuncu ilgili kartı çözümler.

ŞAŞIRT, ŞAŞIRMIŞ

Bir yetenek bir karakteri "şaşırt" diye belirtirse, o karaktere bir şaşırmış durum kartı verilir.

Bknz: Durum Kartları

TAKİP

Takip yetenekleri çalıştırılabilen bir yetenek türüdür. Tetiklenme zamanı anahtar kelimesi olan "**Takip**" aracılığıyla tanınır. Takip yetenekleri kartın üstündeki tetiklenme koşullarına uygun olduğu sürece istendiği zaman kullanılabilir.

- Aynı tetikleyici olay, birden fazla takip yeteneğini çalıştırabilir.
- Takip yetenekleri, tetikleyici koşulları tamamlandıktan hemen sonra çalışır. Her oyuncuya bir takip fırsatı verilir.
- Tüm oyuncular takip fırsatlarını kullandıktan veya pas geçtikten sonra, o tetikleyici olaya başka bir takip oynanamaz.

TAKVİYE

Bknz: Anahtar Kelimeler

TAM CAN PUANI

Tam can puanı bir karakterin sahip olabileceği en yüksek can puanını belirtir. Tam can puanı kartın üstündeki değer ile, can puanı veren etkilerin toplamına eşittir. (Mesela Mark V Zırh kartı).

Bknz: [X] kazanır, Can Puanları

TEHDİT

Tehdit pulları entrikalarda biriken tehditi göstermek için kullanılır.

Bknz: Parça Limitlemeleri, Düşman Entrika Yapar, Ana Entrika, Yan Entrika, Engelle, Bozgun



TEHDİT HEDEFİ

Tehdit hedefi, bir ana entrika evresinin bitmesi için gereken tehdit miktarıdır. Entrika kartının sol üst köşesinde isimden önce yer alır.

Bknz: Ana Entrika

TETİKLEME KOŞULU / TETİKLEYİCİ OLAY / TETİKLEME ZAMANI

Tetikleme koşulu oyun içinde gerçekleşebilecek belirli bir olay olabilir. Kart yeteneklerinde bulunan tetikleme koşulları belirli olayları niteleyerek, kart yeteneklerinin ne zaman kullanılabileceğini belirler. Özelliklerin tetiklenme koşulları çoğunlukla "-diğında" ya da "-tan sonra" kelimeleriyle başlar.

- Eğer oyunda olan tek bir etki birkaç farklı tetikleme koşulunu yerine getirirse (örneğin bir saldırı bir karaktere hem hasar veriyor hem de onun yenilmesine sebep oluyorsa), sadece bir Müdahale ve bir Takip fırsatı oluşur. İki farklı tetikleyici durum için iki farklı yetenek çalıştırma fırsatı oluşmaz. Bu durumda çalıştırılan yetenekler hangi etki karşı çalıştırıldığından bağımsız olarak istenilen sırada çözümlenebilir.

Bknz: Müdahale, Takip

TİRE(-)

Bir karakterin gücünde (SAL, SAV, BOZ vb.) tire işareti varsa, o temel güç kullanılamaz demektir. Eğer bir oyun veya kart etkisinin tire olan bir yeteneğin değerine ihtiyacı olursa, o değeri 0 olarak kabul edebilirsiniz. Ancak değeri tire(-) olan bir güç, artı güç kazandıran etkilerle artmaz.

UZUN SÜRELİ ETKİLER

Bazı kart yetenekleri anlık çözümlenen değil, belirli bir süre oyunu etkileyen özelliklere sahiptir (örnek: "raundun sonuna kadar" veya "saldırının sonuna kadar"). Bu etkilere uzun süreli etki denir.

Uzun süreli etkilerin etki süresi bitene kadar, devamlı yetenek kurallarına tabilerdir.

- Uzun süreli etkiler, kendisini yaratan yetenek çözümlendikten sonra devam eder. O yeteneğin üstünde bulunduğu kart oyundan çıksa da; uzun süreli etki bu durumdan bağımsızdır, etkisini göstermeye devam eder.
- Bir kart uzun süreli etki başladıktan sonra oyuna girse de, bu etkiden etkilenir.
- Uzun süreli etkiler belirtilen bitiş zamanlarına geldikleri anda biter. Bu "raundun sonuna kadar"

etkisinin, "raunt sonunda" tetiklenme zamanına gelmeden hemen önce bittiği anlamına gelir.

- Uzun süreli etkinin geçerli bir zamanı yoksa, o etki başlatılamaz.

ÜRETMEK

Bknz: Kaynak

ÜSTÜNDEKİ HASAR

Bir karakterin üstündeki hasar tam can puanı ile kalan can puanı arasındaki farktır.

- Oyuncunun kimliği veya baş düşmanın üstündeki hasarı hesaplamak için kartının üstünde yazan (tam can puanını etkileyen kartlar varsa onları da dikkate almayı unutmayın) tam can puanından sayaçta gözüken kalan can puanını çıkarın.
- Yardımcı ve müttefiklerin üstündeki hasarı hesaplamak için kartlarının üstündeki hasar pullarını sayın.

Bknz: Kalan Can Puanı, Tam Can Puanı

VAHİM

Bknz: Anahtar Kelimeler

YAN ENTRİKA

Yan entrikalar kahramanların yüzleşmek zorunda olduğu ek engel ve sorunları temsil eden karşılaşma kartlarıdır.

Bir yan entrika açıldığında, ana entrikanın yanında oyuna girer.

- Yan entrikalar oyuna üstlerinde, kartın alt kısmında belirtilen miktarda tehdit puluyla girerler.
- Bir yan entrika, üstünde tehdit olduğu sürece oyunda kalır. Üstündeki tehdit pulları bitince, o yan entrika yenilmiş sayılır ve iskartaya çıkarılır. Bazı yetenekler (genelde bozgun etiketli) bir entrikayı direk iskartaya çıkarabilir.

Aşağıdaki simgeler bir yan entrika kartının üzerinde bulunabilir:

Eğer bir yan entrikada kriz simgesi varsa; bu yan entrikanın, ana entrikadan tehdit kaldırılmasını engeller. Ana entrikadan tehdit kaldırabilmek için önce bu simgeye sahip yan entrika kartı iskartaya çıkarılmalıdır.

Oyundaki her ivme simgesi için, baş düşman aşamasının birinci adımında ana entrikaya fazladan bir tehdit koyun.

Oyundaki her risk simgesi için, baş düşman aşamasının üçüncü adımında fazladan bir karşılaşma kartı çekilir. Bu fazladan kartlar oynama sırasına göre çekilir. (Mesela fazladan iki kart çekilmesi gerekiyorsa, sadece başlangıç oyuncusu ve onun solundaki oyuncu fazladan birer karşılaşma kartı çeker.)



KR 2



VME



R SK

YARDAKÇI

Yardakçı bir karşılaşma kartı türüdür. Yardakçılar baş düşmana yardım eden adamları veya kahramanın özel düşmanlarını temsil eder.

Bir yardakçı oyuna girdiğinde, kartını açıp çözümleyen veya yardakçıyı oyuna sokan yeteneği çözümleyen oyuncuyla kapışmada olarak oyuna girer. Bir yetenek veya kart metni bunun aksini söylese, yardakçıyı o kartın söylediği kişiyle kapışmada olarak oyuna sokun.

- Bir yardakçı oyuna girdikten sonra, başka bir kart veya oyun etkisi onu iskartaya çıkarana kadar oyunda kalır.
- Bir yardakçının kalan can puanı sıfır veya altına düşerse yenilir ve iskartaya çıkarılır.
- Baş düşman aşamasının ikinci adımında, baş düşman oyuncuya karşı harekete geçtikten sonra, o oyuncuyla kapışmada olan yardakçılar da teker teker harekete geçer. Eğer oyuncu kahraman kılığındaysa harekete geçen yardakçılar saldırır. Eğer oyuncu gizli kimlik kılığındaysa harekete geçen yardakçılar entrika yapar.

Bknz: Kapışmada

YENİLDİĞİNDE YETENEKLERİ

Yenildiğinde yetenekleri çalıştırılabilen bir yetenek türüdür. Tetiklenme zamanı anahtar kelimesi olan **"Yenildiğinde"** aracılığıyla tanınır.

Herhangi bir müttefik, baş düşman evresi, ana entrika, yan entrika veya yardakçı yenildiğinde, kartlarının üstündeki tüm **"Yenildiğinde"** yetenekleri çalışır.

Bknz: Yenilme, Tetikleme Koşulu

YENİLME

Bir karakterin sıfır veya daha az canı kaldığında, veya bir yan entrikanın üzerinde tehdit kalmadığında o kart yenilir.

- Yenilen kartlar iskartaya çıkarılır.

Bknz: Can Puanları, Oyuncunun Yenilmesi ve Oyundan Çıkması, Baş Düşmanı Yenmek

YERİNE ETKİLERİ

Yerine etkileri oyundaki bir etkinin çözümlenmesini durdurup, yerine başka bir etkinin çözümlenmesini başlatan etkilerdir. Çoğu yerine etkisi müdahale yeteneklerinde bulunur. Yeteneğin açıklamasındaki "yerine" veya "onun yerine" kelimelerinin kullanılmasından tanınabilirler. Yerine etkileri, kendisini çalıştıran etkiye karşı olan tüm müdahaleler çözümlendikten sonra, ancak etkinin kendisi çözümlenmeden önce devreye girer.

- Eğer bir tetikleyici olaya karşı birden fazla yerine etkisi kullanıldıysa, en son oynanan yerine etkisi çalıştırılır.

YETENEKLER / KART YETENEKLERİ

Yetenekler kartların oyuna etki eden özellikleridir.

- Aksi özellikle belirtilmedikçe, kart yetenekleri sadece oyundaki kartlarla etkileşebilir.

- Kahraman, gizli kimlik, müttefik, yükseltme ve destek kartlarının yetenekleri, kartlar (aksi kartta belirtilmediyse) oyundaysa kullanılabilir. Olay kartları -kendi kurallarında da belirtildiği gibi- oyun dışı bir alandan oyunla etkileşir.
- Bir yetenek ancak etkisi oyunda bir değişiklik yapacaksa kullanılabilir. Bir değişiklik olup olmadığını, kartın bedelini ödemek veya karta karşılık gelebilecek müdahale ve takip gibi kartları hesaba katmadan değerlendirin.
- Eğer bir yetenek birden fazla cümle içeriyorsa cümle cümle çözümlerin.
- Kalın bir tetiklenme zamanı kelimesi içeren yeteneklere, çalıştırılabilir yetenek denir. Tetiklenme zamanı kelimesi olmayan yeteneklere devamlı yetenek denir.
- Kartların yetenekleri "Kurulum" tetiklenme zamanı kelimesine sahip değilse, kurulum sırasında çalıştırılmaz.
- "Kurulum", "Açıldığında", "Yenildiğinde", Zorunlu Müdahale", "Zorunlu Takip" ve "Ek Kuvvet" yeteneklerinin ve devamlı yeteneklerin uygulanması zorunludur. Bu yeteneklerin içinde "-ebilmek" geçen kısımları ise tercihe bağlı çözümlenir.
- "Hamle", "Müdahale", "Takip" ve "Kaynak" yeteneklerinin çözümlenmesi isteğe bağlıdır. Bu kartın sahibi uygun zamanda bu yeteneklerin kullanılıp kullanılmayacağına karar verir.

Bknz: Devamlı Yetenek, Geçersiz Kıl, Gecikmeli Etkiler, Oyunda ve Oyun Dışı, Yerine Etkileri

YILDIZ SİMGESİ

Yıldız simgesi bir güç değeri veya ek kuvvet alanında bulunabilir. Bu simge, kartın o alanı ilgilendiren ve uygulanması zorunlu bir yetenek veya etkisi olduğunu gösterir. Yıldız simgesinin kendi başına bir etkisi yoktur. Sadece ilgili konu için kartın metnine bakmanızı hatırlatır.



YILDIZ SİMGESİ

- Yıldız simgesi bir düşmanın SAL veya ENT değerinin yanındaysa, düşmanın metninde saldırdığında veya entrika yaptığında çalışan bir özelliği olduğunu hatırlatır.
- Yıldız simgesi bir eklentinin SAL veya ENT değerinin yanındaysa, eklentinin bu değerlere değişiklik yapan bir özelliği olduğunu hatırlatır.
- Yıldız simgesi bir müttefikin SAL veya BOZ değerinin yanındaysa, müttefikin metninde saldırdığında veya bozguna uğrattığında çalışan bir özelliği olduğunu hatırlatır.
- Yıldız simgesi bir kahramanın SAL, SAV veya BOZ değerinin, ya da gizli kimliğin İYİ değerinin yanındaysa; bu temel güçler kullanıldığında çalışan bir özelliği olduğunu hatırlatır.
- Bir oyun etkisi veya kart yeteneği, sayı yerine yıldız

simgesi olan bir kartın güç değerini kullanması gerekirse, o değer 0 kabul edilir.

- Yıldız simgesi bir kartın ek kuvvet alanında (kartın sağ alt kısmı); bu kartın, ek kuvvet kartı olarak kullanıldığında çalışan bir özelliği olduğunu hatırlatır.

Örnekler: Tiger Shark 3 SAL değerine sahip ve bu değer yanında bir yıldız simgesi var. Tiger Shark saldırdığı zaman bu simge kartın metnine bakmamızı hatırlatıyor. Kartın metninde bir "Zorunlu Takip" yeteneği bulunmakta: "Tiger Shark saldırdıktan sonra bir sağlam durum kartı kazanır." Yıldız simgesi Tiger Shark'ın saldırı gücünün yanında olduğu için, kartın yetenekleri arasında sadece bu saldırıdan bahseden yeteneği çalıştırıyoruz, yıldızlı olmasına rağmen "Ek Kuvvet" yeteneğini çalıştırmıyoruz.



Baş düşman hareket ediyor ve oyuncular baş düşmanın ek kuvvet kartını çözümlüyor. Ek kuvvet kartı olarak Tiger Shark kartı açıldı ve ek kuvvet alanında bir yıldız simgesi var. Bu simge bize kart metnine bakıp bir ek kuvvet özelliğini çalıştırmamız gerektiğini hatırlatıyor. "Ek Kuvvet" yeteneğinde "Baş düşmana sağlam durum kartı verin." yazıyor. Bu yıldız ek kuvvet alanında olduğu için sadece "Ek Kuvvet" yıldız yeteneğini çalıştırıyoruz, saldırı ile alakalı olan "Zorunlu Takip" yeteneğini çalıştırmıyoruz.



YÜKSELTME

Yükseltmeler bir oyuncu kartı türüdür. Kahramanın kullanabileceği güçleri, saldırıları, eşyaları ve (çoğu zaman) derhal kullanabileceği diğer nitelikleri temsil eder.

- Bir yükseltme oyunda olduğu sürece, etkileri çalışır ve başka bir kart veya oyun etkisi onu ıskartaya çıkarana kadar oyunda kalır.
- Çoğu yükseltme kartları oyuna bir oyuncunun kimlik kartının yanında girer ve oyuncunun kahramanında veya gizli kimliğinde değişiklik yapar.
- Bazı yükseltmeler oyuna girdiklerinde başka bir karta "ekle"nir. Bu yükseltmeler eklendikleri kartlarda değişiklik yapar, kartı oynayan oyuncunun kahramanında ya da gizli kimliğinde değil.

Bknz: 'e/a Ekleyin

ZAMANLAMA ADIMLARI/ KART VE YETENEK ZAMANLAMALARI

Bir oyuncu bir kart oynamak veya bir yetenek çalıştırmak istediğinde, bazı koşullar kontrol edilir ve bazı adımlar takip edilir. Bunların sıralamaları aşağıdaki gibidir:

1. Oynama şartlarını kontrol edin: Şu anda bu kart oynanabilir mi veya bu yetenek çalıştırılabilir mi? (Kart veya yeteneğin oyunda bir değişiklik yaptığına da emin olun.)
 2. Kartın bedeline bakın ve bu bedelin ödenebilirliğini kontrol edin. (Mesela bedelde bitkinleştirme varsa, kart hazır olmalıdır.)
- Yukarıdaki iki koşul sağlandıysa, şu adımlarla devam edin:
3. Bedeli değiştirebilecek etkenleri hesaba katın.
 4. Bedeli ödeyin. Eğer ödeyemiyorsanız bu adımları burada sonlandırın.
 5. Bu kart veya yetenek çözümlemesinin gerektirebileceği tüm "seçim"leri yapın.
 6. Kartın oynanması veya yeteneğin çalışması başlar. (Bu bir tetikleyici olaydır.)
 7. Kartın veya yeteneğin çözümlenmesi (6. Adımda geçersiz kılınmadıysa) gerçekleşir. Kart oyuna girer. Sadece eğer oynadığınız kart bir olay kartı ise etkisini uygulayıp ıskartaya çıkar.

- Yukarıdaki herhangi bir adım bir tetikleyici koşulu sağlıyorsa; o tetikleyici koşul, tetiklenebilecek yeteneklere oynanma fırsatı yaratır. Eğer bir müdahale için koşul sağlandıysa, tetikleyici olaydan hemen önce müdahale yeteneğini çalıştırabilirsiniz. Eğer bir takip için koşul sağlandıysa, tetikleyici olaydan hemen sonra takip yeteneğini çalıştırabilirsiniz.
- Eğer çalıştırılan yetenek, oyundaki bir kartın üstündeyse ve o kart yukarıdaki adımlar bitmeden oyundan ıskartaya veya oyun dışına çıkarılırsa, yetenek çözümlenmeye devam eder. Bu kuralın tek istisnası o kartın oyundan çıkması, yeteneğin bedelinin ödenmesini engellerse olur. O zaman yeteneğin çözümlenmesi sonlanır.

Bknz: Yetenek, Bedel, Oynama Limitleri ve İzinleri

ZORUNLU

"Zorunlu" kalın yazılan bir tetikleme koşulu anahtar kelimesidir. Eğer "Zorunlu" başka bir tetikleyici kelimedenden önce gelirse, o yeteneğin kullanımı tetiklenme koşulu sağlandığı anda zorunludur.

- Tüm tetiklenme zamanları arasında; zorunlu müdahaleler diğer müdahalelerden ve zorunlu takipler diğer takiplerden daha önce devreye girer. Zorunlu kelimesinin zamanlama önceliği vardır.
- Eğer iki veya daha fazla zorunlu yetenek aynı anda çalışırsa, başlangıç oyuncusu önce hangisinin çözümleneceğini belirler.
- Her zorunlu yeteneğin mümkünse tamamı çözümlenmek zorundadır. Bir zorunlu yeteneğin tamamı çözümlendikten sonra başka bir yeteneğin çözümlenmesi başlayabilir.

Bknz: Tetikleme Koşulu

SIKÇA SORULAN SORULAR

S: Ana sette 19 Adalet, Koruma ve Saldırganlık odak kartı varken sadece 18 Liderlik odak kartı var. Bu doğru mu?

C: Evet. Liderlik odak kartlarında daha fazla eşsiz kart olduğu için 1 daha az kart var.

S: Ağ Sarılı kaç saldırıyı durdurur?

C: Toplamda iki saldırıyı geçersiz kılar. Ağ Sarılı ekli olduğu düşmanın bir sonraki saldırısını geçersiz kılıp Sersemlemiş durum kartı verir. Sersemlemiş durum kartı da bir sonraki saldırıyı geçersiz kılar.

S: Ağ Sarılı Örümcek-Hissi'nin çalışmasını engeller mi?

C: Evet. Ağ Sarılı'nı yeteneği bir yerine etkisidir. Bu saldırının hiç başlamadığını ve o yüzden de Örümcek-Hissi'nin tetiklenme koşulu sağlamamış olur.

S: Jennifer Walters bir yan entrika oyuna girerken yan tehditin başlangıç tehditlerinden birini engelleyebilir mi?

C: Hayır. Yan Entrikaların oyuna girdiklerinde üstlerinde başlayan tehdit pulları "konmuş" sayılmaz.

S: Kurulum sırasında bir tehdit pulu bir entrikanın üstüne konursa Jennifer Walter'in müdahale yeteneği çalışır mı?

C: Hayır. "Kurulum" zamanlama kelimesine sahip yetenekler hariç hiçbir yetenek oyun kurulumu sırasında çalıştırılmaz.

S: Hukuki Yöntemler aynı ana birden fazla entrikadan tehdit kaldırabilir mi?

C: Hayır. Hukuki Yöntemler ile kaldırılan tüm tehditler tek bir entrikadan kaldırılmalıdır.

S: Pepper Potts, ıskartanın üstünde 2 kaynak veren bir kart (Enerji,Dahi ya da Kuvvet gibi) varsa 2 kaynak üretebilir mi?

C: Evet. Pepper Potts ıskartanın en üstündeki kartın kaynak tipi ve sayısı aynı şekilde kaynak üretir.

S: Eğer ıskartanın en üstündeki kart [Odak]'ın Gücü (Saldırganlığın Gücü, Liderliğin Gücü gibi) ise Pepper Potts 2

kaynak üretir mi?

C: Hayır. Pepper Potts kartın kaynak kısmını taklit ederek kaynak üretir. [Odak]'ın Gücü kartları ise fazladan ürettikleri kartı kendi yetenekleriyle üretir. Pepper Potts taklit ettiği kartın yeteneklerine bakmadığı için bu [Odak]'ın Gücü kartlarının ikinci kaynak yeteneği çalışmaz.

S: Pepper Potts aynı bedel ödemesinde ıskartaya çıkarılıp kaynak üretmiş bir kartı taklit edebilir mi?

C: Hayır. Tüm kaynaklar aynı anda üretilmelidir. Kaynak üreten kart bedelin ödenmesi bitmeden ıskartaya gitmez.

S: Iron Man'in 1 can puanı kaldıysa ve Roket Ayakkabılar yükseltmesi ıskartaya çıkarılırsa, Iron Man yenilir mi?

C: Evet. Can puanı değiştiren bir yetenek etkisini kaybettiğinde hem kalan hem de tam can puanı azalır. Iron Man'in can puanı 0'a düşmüş olur ve yenilir.

S: Bir düşman Black Panther'a saldırıp başka bir kahraman veya müttefik o saldırıyı savunursa, Black Panther'ın karşı saldırı özelliği çalışır mı?

C: Hayır. Karşı saldırının çalışması için saldırının Black Panther'a karşı çözümlenmesi gerekir. Savunma yapmak saldırının hedefini değiştirir.

S: Eğer Black Panther bir saldırıyı savunursa karşı saldırı özelliği çalışır mı?

C: Evet. Saldırının hedefi Black Panther olacağı için karşı saldırı çalışır.

S: Ataların Bilgisi birden fazla Ebediyen Wakanda'yı Black Panther'ın destesine karıştırabilir mi?

C: Hayır. Aynı isme sahip kartlar, kart yetenekleri için aynı kart olarak değerlendirilir.

S: Hasar aktarmak hedef düşmanın sağlam durum kartını hasar ıskartaya çıkarır mı?

C: Evet. Eğer hasar yeni bir karaktere aktarılırsa, hasar o karaktere verilmiş olarak değerlendirilir.

S: Tigra'nın "Takip" yeteneği geri tepme hasarı aldıktan önce mi sonra mı çalışır?

C: Önce. "Tigra bir yardıma saldırıp yendikten sonra..." tetikleme koşulu, Tigra saldırı gücüyle bir yardıma yendikten hemen sonra ama geri tepme hasarı ona verilmeden hemen önce sağlanır.

S: Zorlu Karar'ı oynarken, [Odak]'ın Gücü kaynak kartı (Liderliğin Gücü gibi) 1 kaynak mı 2 kaynak mı üretir?

C: Zorlu Karar'ın metninde "Hamle:Herhangi bir oyuncunun ıskartasındaki bir müttefik kartının bedelini ödeyin->o müttefiki kendi önünde oyuna sok." yazar. Yani oyuncu müttefikin bedelini normal bir şekilde ödüyor. Eğer müttefikin odağı Odak'ın Gücü kaynak kartı ile uyuşuyorsa, [Odak]'ın Gücü kaynak kartı 2 kaynak üretir, eğer uyuşmazsa yalnızca 1 kaynak üretin.

EK I: DESTE KİŞİSELLEŞTİRME

OYUNCU DESTELERİ

Oyuncu destelerini kişiselleştirme kuralları aşağıdadır:

- Tam olarak 1 adet kimlik kartı(Kahraman/Gizli Kimlik) seçin.
- Bir oyuncu destesi asgari 40, azami 50 karttan oluşmalıdır. Kimlik kartı bu sayıya dahil değildir.
- Desteniz, seçtiğiniz kimliğe bağlı tüm kahraman kartlarını içermelidir. Her karttan en az bir tane değil, kaç kart varsa hepsi eklenmelidir.
- Bir odak (Adalet, Koruma, Liderlik, Saldırganlık) seçin. O odak ve/veya basit kartlardan seçerek destenizin geri kalanını tamamlayın.
- İsimlere göre bakıldığında bir karttan, bir desteye en fazla 3 tane konulabilir.
- Eşsiz kartlardan ise bir desteye en fazla 1 tane konulabilir. (Bir kartın eşsizliği isimden önce konan bir 4 köşeli yıldız simgesiyle gösterilir.) Eğer iki eşsiz kartın isimleri aynı ama alt başlıkları farklı ise, aynı destede bulunabilirler.
- Bir kimlik kartındaki "deste yapma şartları" sağlanmalı.

KARŞILAŞMA DESTELERİ

Her senaryo tavsiye edilen bir kart setleri listesiyle gelir. (Ana setteki senaryoların listeleri için Nasıl Oynanır Kitabı sayfa 23'e bakabilirsiniz.) Bu tavsiye edilen listeler birkaç farklı şekilde değiştirilebilir:

- Oyunun zorluğunu arttırmak için uzman modunda oynayabilirsiniz. Uzman modu farklı baş düşman evreleri ve fazladan birkaç uzman karşılaşma kartlarını oyuna ekler.
- Çoğu senaryo (ana settekilerin tamamı) tavsiye edilen kart listelerinde bir modüler karşılaşma seti içerir. Senaryonuzu kişiselleştirmek için listedeki modüler seti çıkarıp istediğiniz başka bir modüler seti ekleyebilirsiniz.
- Bir senaryoya birden fazla modüler set eklemek mümkün olmakla beraber karşılaşma destesini fazla büyütüp oyundaki önemli kartların sıklığını azaltacağı için tavsiye edilmez.
- Senaryoya bilinmezlik eklemek için bir modüler sete bakmadan seçip, karşılaşma destesine karıştırabilirsiniz.

EK II: KURULUM

Oyunu kurmak için aşağıdaki adımları takip edin:

1. **Kimlik Seçin.** Her oyuncu bir kimlik seçer ve gizli kimlik tarafı yukarı bakacak şekilde önüne koyar.
2. **Can Puanınızı Ayarlayın.** Her oyuncu can puanı sayacını, karakterlerinin kimlik kartlarının alt tarafında belirtilen başlangıç can puanına ayarlar.
3. **Başlangıç Oyuncusunu Seçin.** Grup olarak birinci oynayacak oyuncuya karar verip başlangıç oyuncusu pulunu ona verir.
4. **Sorumlulukları Kenara Koyun.** Oyundaki kahramanların sorumluluk kartını kenara ayırın.
5. **Ezeli Düşman Setini Kenara Ayırın.** Oynanan kahramanların ezeli düşman ve o düşmanın karşılaşma kartlarını kenara ayırın.
6. **Oyuncu Destelerini Karıştırın.** Oyuncu destelerini karıştırın.
7. **Pulları ve Durum Kartlarını Toplayın.** Hasar pulları, tehdit pulları ve çok amaçlı sayaç pullarını herkesin erişebileceği bir yerde toplayın. Sersemlemiş, şaşırmış ve sağlam durum kartlarından desteler yapıp pulların yanına koyun.
8. **Baş Düşmanı Seçin.** Bir baş düşman seçin ve onun baş düşman destesini ve ana entrika destesini oyun alanının merkezine koyun.
9. **Baş Düşman'ın Can Puanını Ayarlayın.** Baş Düşman'ın can puanını baş düşman kartının altında gösterilen değere ayarlayın.
10. **Entrika Kartı Kurulumunu Yapın.** Ana entrika kartının 1A tarafında yazan "Kurulum" talimatlarını yerine getirin. Kurulum sırasında oyuna giren karşılaşma kartlarının "Açıldığında" yeteneklerini çözümleyin.
11. **Karşılaşma Destesini Karıştırın.** Aşama 4'te kenara ayırdığınız sorumluluk kartlarını, baş düşmanın karşılaşma destesine karıştırın.
12. **Kart Çekin.** Destenizden el limitiniz kadar kart çekin. El limitiniz kimlik kartınızın sol alt tarafında yazmaktadır.
13. **Elinizi Onaylayın.** Elinizden istediğiniz kadar kart atıp, elinizi tekrar el limitinize tamamlayabilirsiniz. (Atılan kartları desteye tekrar karıştırmayın, iskartaya çıkarın.)
14. **Karakter Kurulum Yeteneklerinizi uygulayın.** Kimlik kartınız üzerinde yazan "Kurulum" talimatlarını uygulayın.

Oyuna başlamaya hazırsınız.

EK III: KART ANATOMİSİ

Bu ek ölümdede her kart türünden birer örnek bulunmaktadır.
Önce oyuncu sonra senaryo kartları açıklanacaktır.

OYUNCU KARTLARI ANATOMİSİ

1. **İsim.** Kartın ismini gösterir.
2. **Kart Türü.** Kartın oyunda nasıl kullanılabileceğini gösterir.
3. **Etiketler.** Kart yetenekleri tarafından kullanılabilecek genelde hikayesel özelliklerdir.
4. **Yetenek.** Kartın oyunla etkileşme yoludur.
5. **Bedel.** Kartı oynamanın kaynak olarak ücretidir.
6. **Can Puanı.** Kartın dayanıklılığını gösteren değerdir.
7. **Kaynaklar.** Bedel ödemek için atıldığında, bu kartın hangi kaynaktan ve ne kadar ürettiğini gösterir.
8. **Deste Kişiselleştirme Kategorisi.** Kartın bir kahraman, odak veya basit olduğunu gösterir.
9. **BOZ.** Karakterin düşman entrikalarını bozguna uğratmada ne kadar etkili olduğunu gösterir.
10. **SAL.** Karakterin saldırmada ne kadar etkili olduğunu gösterir.
11. **SAV.** Karakterin savunmada ne kadar etkili olduğunu gösterir.
12. **İYİ.** Gizli Kimliğin iyileşmede ne kadar etkili olduğunu gösterir.
13. **Geri Tepme Hasarı.** Bu gücü kullandığında müttefikin ne kadar hasar alacağını gösterir.
14. **El Limiti.** Raunt sonunda bu kartın sahibinin elini kaç karta getireceğini gösterir.
15. **Koleksiyon Bilgisi.** Kartın hangi oyun setinden çıktığını ve o setteki kart numarasını gösterir.
16. **Eşsiz Simgesi.** Kartın eşsiz olduğunu gösterir.
17. **Alt Başlık.** Bir müttefikin ikinci adını/gizli kimliğini gösterir.



16 KİMLİK (KAHRAMAN)



KİMLİK (GİZLİ KİMLİK)



5 DESTEK



OLAY



KAYNAK



SENARYO KARTLARI ANATOMİSİ

- İsim.** Kartın ismini gösterir.
- Kart Türü.** Kartın oyunda nasıl kullanılabileceğini gösterir.
- Etiketler.** Kart yetenekleri tarafından kullanılabilecek genelde hikayesel özelliklerdir.
- Yetenek.** Kartın oyunla etkileşme yoludur.
- Can Puanı.** Kartın dayanıklılığını gösteren değerdir.
- ENT.** Düşmanın entrika yapmada ne kadar etkili olduğunu gösterir.
- SAL.** Düşmanın saldırmada ne kadar etkili olduğunu gösterir.
- Ek Kuvvet Simgesi.** Kartın ek kuvvet kartı olarak kullanıldığında, saldırı veya entrika yapmaya ne kadar ek kuvvet verdiğini gösterir.
- Başlangıç Tehditi.** Bu entrika oyuna girdiğinde üstüne kaç tehdit pulu konulması gerektiğini gösterir.
- İvme Değeri.** Her raunt bu entrikanın üstüne ne kadar tehdit pulu konulacağını gösterir.
- Tehdit Hedefi.** Bu entrikanın bir sonraki evreye ilerlemesi için gereken tehdit miktarını gösterir.
- Evre Numarası.** Baş düşman veya ana entrikanın hangi evrede olduğunu gösterir.
- Karşılaşma Seti Adı.** Bu kartın hangi karşılaşma setine ait olduğunu gösterir.
- Karşılaşma Seti Bilgisi.** Bu kartın karşılaşma seti içerisinde kaçınıcı kart olduğunu gösterir.
- Koleksiyon Bilgisi.** Kartın hangi oyun setinden çıktığını ve o setteki kart numarasını gösterir.



YARDAKÇI



YAN ENTRİKA



EKLENTİ



HAINLIK



ORTAM



ANA ENTRİKA



SORUMLULUK



INDEX

A

Açıldığında Yetenekleri 2
Aktar 2
Alt Başlık 2
Ana Entrika 2
Anahtar Kelimeler 3
Aynı Anda Çalışan Kartlar 3

B

Baş Düşman Aşaması 3
Baş Düşman / Destesi 3
Baş Düşmanı Yenmek 3
Başlangıç Oyuncusu 4
Bedel 4
Bitki 4
Boş Karşılaşma Destesi 4
Boş Oyuncu Destesi 4
Bozgun 4

C

Can Puanı 5
Çalıştırılabilen Yetenekler 5
Çok Amaçlı Sayaç 5

D

Delici 5
Destedeki Kartların Bitmesi 5
Destek 5
Desteye Bakma 5
Devamlı Yetenekler 5
Dolaylı Hasar 6
Dost Karakter 6
Durum Kartları 6
Düşman 6
Düşman Entrika Yapar 6
Düşman Saldırı 6

E

Ek Kuvvet 7
Eklenti 7
'A/E Eklenir 7
El Limiti 7
En Fazla 7
Engelle 7
Entrika 7
Eşsiz 7
Etiketler 8
Ezeli Düşman 8

G

Geçersiz Kıl 8
Gecikmeli Etkiler 8
Geri Tepme Hasarı 8

H

Hainlik 8
Hamle 8
Harekete Geçme 8
Hazır 8
Hasar 8

İ

İvme Pulu 9
İvme Simgesi 9
İyileşme 9
İyileştirme 9

J

Joker Kaynak 9

K

Kalan Can Puanı 9
Kapışmada 9
Karakter 9
Karşı Saldırı 9
Karşılaşma Kartı Çek 9
Kart Açma 9
Kart Oynamak / Kartı Oyuna Sokmak 10
Kart Çek 10
Kart Türleri 10
Kart Yetenekleri 10
Kaynak 10
Kaynak Kartları 10
Kaynak Yetenekleri 10
(Değer) Kazanma 10
(Karakteristik) Kazanma 11
Kendini İçeren Yetenekler 11
Kılık / Kılık Değiştirme 11
Kimlik 11
Kontrol Etmek 11
Kriz Simgesi 11
Kullanım Hakkı 11
Kurulum 11

M

Masada Konuşma 11
Müdahale 11
Muhafız 11
Müttefik 12
Müttefik Limiti 12

O

Olay 12
Ortam 12
Oynama Koşulları ve İzinleri 12
Oynama Sırasına Göre 12
Oyuncu Başına 12
Oyunda ve Oyun Dışı 12
Oyundan Çıkarın 12
Oyuncu Aşaması 13
Oyuncu Aşamasının Sonu 13
Oyuncu Turu 13
Oyuncunun Yenilmesi ve Oyundan Çıkması 13
Oyunu Kazanmak 13

Ö

Özel 13

R

Risk Simgesi 13

S

Sağlam 13
Saldırı 13
Sapasağlam 14
Savunma 14
Savunmasız 14
Sayaç 14
Seğir 14
Sersemlemiş 14
Sersemlet 14
Sınırlı 14
Sorumluluk 14

Ş

Şaşırt, Şaşırmış 14

T

Takip 14

Takviye 14
Tam Can Puanı 14
Tehdit 15
Tehdit Hedefi 15
Tetikleme Koşulu / Tetikleyici Olay / Tetikleme Zamanı 15
Tire 15

U

Uzun Süreli Etkiler 15
Üretmek 15
Üstündeki Hasar 15

V

Vahim 15

Y

Yan Entrika 15
Yardakçı 16
Yenildiğinde Yetenekleri 16
Yenilme 16
Yerine Etkileri 16
Yetenekler / Kart Yetenekleri 16
Yıldız Simgesi 16
Yükseltme 17
Zamanlama Adımları / Kart ve Yetenek Zamanlamaları 17

Z

Zorunlu 18



© MARVEL. Fantasy Flight Supply is TM. of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Türkçe Lisans Sahibi:
TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com
www.neotroygames.com