

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

DRAX HELDEN-PACK

Der Erdling Arthur Douglas wurde von Thanos in einem Akt der Grausamkeit getötet. Doch er wurde als Drax wiedergeboren: ein messerschwingender und von Rachedurst erfüllter Krieger. Als Mitglied der Guardians of the Galaxy durchstreift Drax das Universum, um Thanos ein für alle Mal zu erledigen.

Dieser Helden-Pack enthält alles, was du brauchst, um als Drax zu spielen, einschließlich eines vorgefertigten Decks.

Nimm dir für deine erste Partie als Drax alle Karten vor der Trennerkarte und befolge den Spielaufbau in der Spielanleitung des Grundspiels. Auf der Rückseite der Trennerkarte findest du die vollständige Deckliste für das Deck von Drax.

Die restlichen Karten nach der Trennerkarte kannst du für den Bau deines eigenen Spielerdecks verwenden. Die Regeln für den Deckbau findest du in Anhang I des Referenzhandbuchs.

Durchdringend

Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend werden alle Zäh-Statuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

DRAX / SCHUTZ

Drax' Handlungen werden bestimmt von seinem Wunsch nach Rache an denen, die ihm Unrecht getan haben. Wird Drax vom Schurken angegriffen, sammelst du dadurch Rachemarker, durch die sich Drax' Basis-Angriffskraft erhöht. Mit deinem erhöhten ANG-Wert kannst du es unglückseligen Feinden Heimzahlen und den Schurken ordentlich Einschüchtern, um ihn an seinen Plänen zu hindern und zur Unterwerfung zu zwingen. Stürze dich mit einem Messersprung in den Kampf und erledige damit selbst die mächtigsten Gegner. Und wenn Drax nach einem langen Kampf verwundet ist, wechsle in seine Alter-Ego-Gestalt und besänftige seine innere Wut, um große Mengen an Schaden zu heilen.

Mit dem Schutzaspekt kannst du Gegner Bändigen, um ihre Angriffe zu schwächen, dir Auf die harte Tour einen Vorteil verschaffen oder die Hilfe von Moondragon in Anspruch nehmen, um gegnerische Schergen für dich kämpfen zu lassen.

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs mit Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Proofreading: Calli Oliverius

Card Game Manager: Jim Cartwright

Expansion Graphic Design: Chris Beck und Mercedes Opheim

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Christina Doffing, Deborah Garcia, Jeff Johnson und Tim Flanders

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi und Zach Holmes

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

PLAYTESTERS

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

Vielen Dank an alle unsere Beta-Tester!

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhrr



