

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

GAMORA HELDEN-PACK

Von klein auf wurde Gamora vom wahnsinnigen Titanen Thanos trainiert und gequält. Heute ist sie die tödlichste Frau der Galaxie. Sie kann fast jeden Gegenstand als Waffe benutzen und Gegner mit unübertroffener Präzision ausschalten. Gamora hat sich den Guardians of the Galaxy angeschlossen, um dem Leid, das sie einst ertragen musste, ein Ende zu setzen.

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

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

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.

Regelklarstellung

F: Werden die 6 **ANGRIFF-** und/oder **WIDERSTAND-**Ereignisse, die Gamora in ihr Deck aufnehmen kann, auf ihre minimale und maximale Deckgröße angerechnet?

A: Ja. Auch wenn Gamora Ereignisse in ihr Deck aufnehmen kann, die nicht zu ihrem gewählten Aspekt gehören, werden diese Ereignisse dennoch auf ihre Deckgröße angerechnet.

GAMORA / AGGRESSION+

Gamora nutzt ihre Ausbildung zur Killerin und ihre kämpferischen Fähigkeiten, um Gegner auszuschalten und ihre bössartigen Pläne zu vereiteln. Gamoras einzigartige Fähigkeit erlaubt es ihr, ihrem Deck **ANGRIFF-** oder **WIDERSTAND-**Ereignisse jedes beliebigen Aspekts hinzuzufügen, was sie unglaublich vielseitig macht. Zudem kann sie dank ihrer Heldenfähigkeit zusätzlich Bedrohung entfernen, sobald sie **ANGRIFF-**Ereignisse spielt, oder Schaden zufügen, sobald sie **WIDERSTAND-**Ereignisse spielt. Da sie außerdem von Aktionen profitiert, die sie früher in der Runde durchgeführt hat, ist die Kombination von **ANGRIFF-** und **WIDERSTAND-**Ereignissen entscheidend für Gamoras Erfolg.

Mit dem Aggressionsaspekt kannst du einen Gegner Verprügeln oder den Schurken mit dem mächtigen Gott-Töter niederstrecken! Mit dem Gerechtigkeitsaspekt kannst du die Pläne des Schurken Ausbremsen. Mit dem Schutzaspekt kannst du mit Zuerst getroffen deine Gegner überraschen, bevor sie dir Schaden zufügen können.

CREDITS

Expansion Design and Development: Jeremy Zwirn mit Michael Boggs und 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, Michaél 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

Vielen Dank an alle unsere Beta-Tester!

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Lühr



