MARVEL CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL

NEBULA HELDEN-PACK

Nebula wurde von Thanos als perfekte Tötungsmaschine erschaffen. Sie brach jedoch mit ihrem Vater und wurde eine gefürchtete Weltraumpiratin. Als der verrückte Titan schließlich alles Leben im Universum bedrohte, schloss sie sich mit den Guardians of the Galaxy zusammen, um ihn aufzuhalten.

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

Nimm dir für deine erste Partie als Nebula 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 Nebula.

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.

Gestählt
Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Gestählt kann nicht betäubt oder verwirrt werden.

Teamwork
Das Schlüsselwort Teamwork gibt zwei Charaktere an. Um eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork in ein Deck aufnehmen zu können, muss die gewählte Identität mit einem der angegebenen Charaktere übereinstimmen. Darüber hinaus kann eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork nicht gespielt werden, bis beide der angegebenen Charaktere (Held oder Verbündeter) im Spiel sind.

NEBULA / GERECHTIGKEIT

Nebula ist eine kybernetisch verbesserte Gesetzlose, die ihr Leben der Beherrschung der tödlichsten Kampftechniken gewidmet hat. Spiele in Alter-Ego-Gestalt ein ***TECHNIK***-Upgrade, um zwei Karten zu ziehen, dann wechsle in deine Heldengestalt und löse mit Tödliche Absicht die **Spezial**-Fähigkeit des Upgrades aus. Zu Beginn deines nächsten Zuges wird Nebulas Fähigkeit Kampfprotokolle automatisch jedes deiner ***TECHNIK***-Upgrades aktivieren und den Schurken damit hoffentlich außer Gefecht setzen!

Mit dem Gerechtigkeitsaspekt kannst du drei zusätzliche Karten ziehen, indem du mit Es kommt so oder so einen Nebenplan ins Spiel bringst. Rufe deine ***GUARDIAN***-Teamkameraden Eros oder Venom herbei, die dir helfen, den Nebenplan zu besiegen, und mache Nebula anschließend mit Der Gerechtigkeit Genüge tun spielbereit!

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs
Additional Development: Caleb Grace
Producer: Molly Glover
Editing: B.D. Flory
Card Game Manager: Jim Cartwright
Graphic Design: Mercedes Opheim
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Art Direction: Deborah Garcia mit Tim Flanders und Jeff Lee Johnson
Managing Art Director: Tony Bradt
QA Coordination: Zach Tewalthomas
Licensing Coordinator: Zach Holmes
Licensing Manager: Sherry Anisi
Production Management: Justin Anger und Liza Lundgren
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber
Besonderer Dank geht an José Guzmán.

MARVEL

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

TESTSPIELER

Patrick Collette, Sam Davan, Tony Fanchi, Ryan Fralich, Mattison Froese, Nathan Grace, Christopher Hughston, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Matt Newman, Chris Propst, Stephen Redman, Glen Saward, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Brian Severson, Scott Sims, Mike Strunk, Mike Turner, Ethan Wikstrom und Jeremy Zwirn

ASMODEE GERMANY

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

© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen