

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

QUICKSILVER HELDEN-PACK

Als sie noch Kinder waren, wurden Pietro Maximoff und seine Zwillingsschwester Wanda genetischen Experimenten unterzogen, durch die sie beide unglaubliche Kräfte entwickelten. Heute kann Pietro schneller rennen als der Schall. Er ist immer in Bewegung und strebt danach, seine eigene Vergangenheit aufzudecken – und eine Straße in die Zukunft zu finden.

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

Nimm dir für dein erstes Spiel als Quicksilver 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 Quicksilver.

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.

Neues Schlüsselwort: 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.

Neues Schlüsselwort: Anstacheln X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Neues Schlüsselwort: Durchdringend

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

QUICKSILVER / SCHUTZ

Dank seiner Fähigkeit Super-Speed und dem Ereignis Immer in Bewegung ist Quicksilver häufig spielbereit, um seine Basiskräfte Widerstand, Angriff und Verteidigung wiederholt verwenden zu können. Beschleunigte Reflexe, Hyper-Wahrnehmung und Verstärkte Sehnen verbessern Quicksilvers Basiskräfte, wodurch seine Aktionen noch effektiver werden. Wenn du mal eine Verschnaufpause brauchst, wechsele in Quicksilvers Alter-Ego-Gestalt Pietro Maximoff und bitte seine Schwester Wanda Maximoff um Hilfe.

Mit dem Schutzaspekt kannst du Nerven aus Stahl und Niemals nachgeben verwenden, um selbst gegen die stärksten Angriffe zu verteidigen, oder Ausweichschritt, um einem Gegner Schaden zuzufügen. Wenn es eng für dich wird, rufe den mysteriösen Warlock herbei, damit er bei der Verteidigung hilft, oder setze auf den selbst replizierenden Multiple Man, um den Schurken zu überwältigen.

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs mit Caleb Grace

Additional Development: Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Mercedes Opheim mit Chris Beck

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

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

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor und Ethan Wikstrom

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Benjamin Fischer

Redaktion: Benjamin Fischer, Simon Blome und Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhre

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



