

# MARVEL

## CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

### THE GREEN GOBLIN

#### Szenario-Pack

Der *Green Goblin*-Szenario-Pack ist eine Erweiterung für *Marvel Champions: Das Kartenspiel*. Er enthält zwei Szenarien (Riskantes Geschäft und Mutagen-Formel) sowie vier modulare Begegnungssets (Ablenkungsmanöver, Energieentzug, Goblin-Tricks und Stechendes Chaos).

## ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung können durch dieses Symbol vor der Kartenummer jeder Karte identifiziert werden.



# VERWENDUNG DIESES PACKS

In diesem Pack habt ihr die Auswahl zwischen zwei Szenarien: Riskantes Geschäft und Mutagen-Formel. Bei Abschnitt 1A jedes Hauptplans könnt ihr unter „**Inhalt**“ nachlesen, welche Schurken und Begegnungssets ihr für dieses Szenario benötigt. Befolgt die Standardregeln zum Spielaufbau (siehe Anhang II im Referenzhandbuch).

## Modulare Begegnungssets

Zusätzlich zu den Szenarien Riskantes Geschäft und Mutagen-Formel enthält der *Green Goblin*-Szenario-Pack vier modulare Begegnungssets: Ablenkungsmanöver, Energieentzug, Goblin-Tricks und Stechendes Chaos.

Um zukünftige Partien abwechslungsreicher und weniger vorhersehbar zu gestalten, könnt ihr einem Szenario auch mehrere modulare Begegnungssets hinzufügen (und/oder daraus entfernen). Wenn ihr ein modulares Set hinzufügt, könnt ihr das Set, gegen das ihr spielen möchtet, entweder selbst wählen oder eines aus allen verfügbaren modularen Sets zufällig bestimmen. Mischt das Set dann in das Begegnungsdeck, ohne es zuvor anzuschauen.

## Dieses Heft

Für jedes Szenario enthält dieses Heft eine Einführungsgeschichte, Regeln für neue Situationen, die im Szenario auftauchen, und Strategietipps. Ihr braucht dieses Heft aber nicht zwingend, um die Szenarien spielen zu können.



## **RISKANTES GESCHÄFT** **S.H.I.E.L.D.-BRIEFING**

Hallo Helden!

Wie ihr wisst, ist Norman Osborn der Chef des multinationalen Konzerns Oscorp und ein skrupelloser Geschäftsmann. Uns liegen Informationen vor, dass er eine große kriminelle Operation finanziert.

Bedauerlicherweise hat sich Osborn zum Ziel gesetzt, einen angeschlagenen Geschäftszweig von Stark Industries zu übernehmen. Dadurch würde nicht nur die Oscorp-Aktie durch die Decke gehen, wir sind uns auch sicher, dass er plant, mit der Stark-Technologie sein kriminelles Unternehmen weiter auszubauen.

Osborn direkt anzugreifen, kommt zwar nicht infrage, aber wir glauben, dass ihr Osborn provozieren könnt, indem ihr sein kriminelles Unternehmen ins Visier nehmt und dadurch sein Alter Ego, den Green Goblin, hervorlockt.

# RISKANTES GESCHÄFT

## NEUE REGELN

### **Sobald der Schurke die Gestalt wechselt**

Nachdem der Schurke seine Gestalt gewechselt hat, bleiben alle Anhänge, Statuskarten, Boost-Karten, sein Schaden und andere Spielelemente, die mit dem Schurken in Verbindung stehen, wie sie sind.

Der Wechsel der Gestalt löst die „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit von Green Goblin aus.

### **Sobald ein Schurkenabschnitt besiegt wird**

Nachdem ein Schurkenabschnitt besiegt worden ist, kommt der nächste Abschnitt des Schurkendecks mit der gleichen Seite ins Spiel wie der gerade besiegte Abschnitt.

*Hinweis: In den meisten Situationen wird der nächste Abschnitt mit der Green-Goblin-Seite ins Spiel kommen, da die Green-Goblin-Seite besiegt wurde.*

### **Sobald Norman Osborn angreift**

Die erste Fähigkeit von Norman Osborn (I) lautet:

„**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald Norman Osborn angreifen würde, platziere stattdessen 1 Verrufenheitsmarker auf Kriminelle Geschäfte.“

Norman Osborns „**Erzwungene Unterbrechung**“-Fähigkeit platziert einen Marker, anstatt anzugreifen. Daher werden Karten, die bei einem Angriff des Schurken ausgelöst werden, nicht abgehandelt, da keine Angriffsaktivierung durchgeführt wurde. Außerdem hat Norman Osborn keinen ANG-Wert. Somit kann seine Angriffskraft nicht erhöht, gesenkt oder modifiziert werden.

## Sobald Green Goblin den Plan vorantreibt

Die zweite Fähigkeit des Green Goblin (I) lautet:

„**Erzwungene Unterbrechung**: Sobald Green Goblin den Plan vorantreiben würde, entferne stattdessen 1 Wahnsinnsmarker von Wachsender Wahnsinn.“

Green Goblins „**Erzwungene Unterbrechung**“-Fähigkeit entfernt einen Marker, anstatt den Plan voranzutreiben. Daher werden Karten, die ausgelöst werden, sobald der Schurke den Plan vorantreibt, nicht abgehandelt, da keine solche Aktivierung durchgeführt wurde. Außerdem hat Green Goblin keinen PLA-Wert. Somit kann diese Kraft nicht erhöht, gesenkt oder modifiziert werden.

## Sobald aufgedeckt (Green Goblin) / Sobald aufgedeckt (Norman Osborn)

Falls eine Fähigkeit den Timingauslöser „**Sobald aufgedeckt (Green Goblin)**“ enthält, wird diese Fähigkeit nur dann ausgelöst, wenn die Green-Goblin-Seite des Schurken im Spiel ist. Falls eine Fähigkeit den Timingauslöser „**Sobald aufgedeckt (Norman Osborn)**“ enthält, wird die Fähigkeit nur dann ausgelöst, wenn die Norman-Osborn-Seite des Schurken im Spiel ist.

## RISKANTES GESCHÄFT STRATEGIETIPPS

Es ist vorteilhaft, die Anzahl der Verrufenheitsmarker auf Kriminelle Geschäfte so gering wie möglich zu halten, da sich im Begegnungsdeck mehrere Karten befinden, die stärker werden, je mehr Verrufenheitsmarker im Spiel sind. Den Schurken umzudrehen, ist oft nur dann ratsam, wenn ihr ihm in derselben Runde erheblichen Schaden zufügen könnt.



## **MUTAGEN-FORMEL**

### **S.H.I.E.L.D.-BRIEFING**

Hallo Helden!

Es wird berichtet, dass Green Goblin durch New York City fliegt und Fläschchen mit grünem Gas auf die Straßen fallen lässt.

Das Gas scheint eine Art Mutagen zu enthalten – Zivilisten, welche die Dämpfe eingeatmet haben, verwandeln sich in abscheuliche, goblinartige Kreaturen. Schlimmer noch, diese Kreaturen verfallen sofort in einen Wutanfall und greifen jeden in Sichtweite an, der sich nicht verwandelt hat.

Es bleibt nicht mehr viel Zeit, bis Green Goblin mit seiner Goblin-Armee die Stadt überrennt. Macht euch auf den Weg und erobert New York zurück, bevor es zu spät ist!

## MUTAGEN-FORMEL REGELKLARSTELLUNG

### Timing der Aktivierung von Goblin-Schergen

Die Schergen Goblin-Soldat und Goblin-Lakai besitzen eine Boost-Fähigkeit, die besagt: „**Boost**: Bringe [diesen Schergen] mit dir im Kampf ins Spiel.“

Falls die Boost-Fähigkeit eines Goblin-Soldaten oder Goblin-Lakaien in Schritt 2 der Schurkenphase ausgelöst wird, aktiviert der Scherge gegen den Spieler, mit dem er im Kampf ist. Dies geschieht, weil der Scherge zu dem Zeitpunkt aktiv ist, zu dem die Aktivierung des Schergen in Schritt 2 abgehandelt wird.

## MUTAGEN-FORMEL STRATEGIETIPPS

Normalerweise ist es am besten, **GOBLIN**-Schergen so schnell wie möglich zu besiegen, da viele Fähigkeiten von Green Goblin stärker werden, solange **GOBLIN**-Schergen im Spiel sind. Darüber hinaus haben die Schergen Goblin-Soldat und Goblin-Lakai eine „**Boost**“-Fähigkeit, mit der sie manchmal aktiviert werden können, bevor ihr eine Chance habt, sie zu besiegen. Das bedeutet, dass diese Schergen ganz überraschend aktiviert werden können, um anzugreifen oder den Plan voranzutreiben.

# CREDITS

## Expansion Design and Development:

Michael Boggs mit Nate French und Caleb Grace

**Producer:** Molly Glover

**Editing:** Joshua Yearsley

## Card Game Manager:

Mercedes Opheim

**Graphic Design:** Chris Beck und Evan Simonet

## Graphic Design Manager:

Christopher Hosch

**Cover Art:** Michal Ivan

**Art Direction:** Andy Christensen und Deborah Garcia

## Managing Art Director:

Tony Bradt

## QA Coordination:

Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

## Licensing Coordinator:

Sherry Anisi

## Licensing Manager:

Simone Elliott

## Production Management:

Justin Anger und Jason Glawe

## Visual Creative Director:

Brian Schomburg

## Senior Project Manager:

John Franz-Wichlacz

## Senior Manager of Product

**Development:** Chris Gerber

## Executive Game Designer:

Corey Konieczka

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## MARVEL

**Licensing Approvals:** Brian Ng

## TESTSPIELER

Oliver Alexander-Adams, Scott Awesome, Sarah Burt, Alejandro Gómez Casao, Carl Coffey, Michelle Coffey, Lachlan „Raith“ Conley, Rebecca Corner, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Jordan Dixon, Jeremy Fredin, Casey Gilliland, Caden Hoskins, Ken Hoskins, Bob Juranek, John Juranek, Sara Lovett, Josh Monson, Aaron Most, Nathan Neeson, Ciaran O’Sullivan, Chris Propst, Jody Simpson, John „Miffy“ Vilandre, Darin M. Walsh, Ethan Wikstrom, Kyle Wislocky, Aaron Wong und Ben Wootten

*Ein besonderer Dank geht an all unsere Beta-Tester!*

## ASMODEE GERMANY

**Übersetzung:** Andreas Wolfsteller

**Redaktion:** Benjamin Fischer und Simon Blome

**Grafische Gestaltung und Layout:** Vanessa Löh

**Redaktionsleitung:** Sebastian Wenzlaff



© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games.