

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

THE HOOD

Szenario-Pack

Der Szenario-Pack *The Hood* ist eine Erweiterung für *Marvel Champions: Das Kartenspiel*. Er enthält ein Szenario, neun modulare Begegnungssets sowie neue, alternative Versionen der Standard- und Experten-Begegnungssets.

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



MODULARE SETS

Neben dem Szenario enthält der Szenario-Pack *The Hood* neun modulare Begegnungssets: Ausnahmezustand, Beasty Boys, Brothers Grimm, Chaos auf den Straßen, Crossfires Crew, Geplündertes Waffenlager, Mister Hyde, Sinister Syndicate und Wrecking Crew.

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.

ALTERNATIVE SETS

Der Szenario-Pack *The Hood* enthält zwei alternative Begegnungssets: Standard II und Experte II. Jedes Begegnungsset ist stärker als seine Vorgängerversion und bietet den Spielern eine größere Herausforderung.

Wenn ein Szenario das Standard-Begegnungsset erfordert, kann stattdessen auch das Begegnungsset Standard II verwendet werden.

Wenn ein Szenario das Experte-Begegnungsset erfordert (*vor allem im Experten- oder Heldenmodus*), kann stattdessen auch das Begegnungsset Experte II verwendet werden.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

Anstacheln X

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

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann das Spiel nicht verlassen.

Hindernis X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Schurkisch

Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Schergen abhandelst, drehe die Boost-Karte um und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, handle ihre Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

Spielaufbau

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Spielaufbau ist zu Beginn der Partie im Spiel.

Standhaft (Neu)

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Der Charakter ist nicht betäubt, bis er 2 Betäubt-Statuskarten hat, und ist nicht verwirrt, bis er 2 Verwirrt-Statuskarten hat. Nachdem die Aktivierung des Charakters durch einen Statuskarteneffekt ersetzt worden ist, entferne alle Statuskarten jenes Typs von dem Charakter.



S.H.I.E.L.D.-BRIEFING THE HOOD

Achtung, Helden!

Wir haben Informationen erhalten, dass The Hood zwielichtige Gestalten aus allen Ecken der Stadt rekrutiert hat.

Die Schurken, an die er sich gewandt hat, sind nicht zu unterschätzen. Er hat unter anderem Kontakt mit Mister Hyde, dem Sinister Syndicate und der Wrecking Crew aufgenommen. Außerdem gibt es Berichte, dass er eines unserer Waffenlager geplündert haben soll. Dies wurde jedoch noch nicht bestätigt. Wahrscheinlich sind auch die jüngsten Notfälle – das Feuer, die Katastrophe im Hafen, der Gefängnisausbruch – alle auf die eine oder andere Weise mit The Hood und seiner Organisation verbunden.

Sollte es The Hood wirklich gelingen, all diese Kriminellen unter einem Banner zu vereinen, wird ihm ein gewaltiges Imperium unterstehen, gegen das selbst die Stärksten von euch nur schwer ankommen werden. Zeit zu handeln!

SCHWIERIGKEITSGRAD DER MODULAREN SETS

Während des Spielaufbaus des Szenarios *The Hood* habt ihr die Möglichkeit, entweder sieben modulare Begegnungssets zufällig zu bestimmen, die während der Partie verwendet werden, oder gezielt sieben modulare Begegnungssets zu wählen, gegen die ihr antreten möchtet (*aus diesem Pack oder anderen Marvel-Champions-Produkten*).

Für diejenigen unter euch, die es vorziehen, selbst zu wählen (*und die modularen Begegnungssets aus diesem Pack zu verwenden*), sind nachfolgend die modularen Begegnungssets aus *The Hood* in der Reihenfolge vom geringsten bis zum höchsten Schwierigkeitsgrad aufgelistet (*1 ist das leichteste, 9 das schwerste*).

- | | |
|--------------------------------|-----------------------|
| 1. Chaos auf den Straßen | 6. Mister Hyde |
| 2. Brothers Grimm | 7. Sinister Syndicate |
| 3. Geplündertes
Waffenlager | 8. Crossfires Crew |
| 4. Ausnahmezustand | 9. Wrecking Crew |
| 5. Beasty Boys | |

Für ein Spiel mit niedrigerem Schwierigkeitsgrad solltet ihr die modularen Sets 1–7 verwenden.

Für ein Spiel mit mittlerem Schwierigkeitsgrad solltet ihr die modularen Sets 2–8 verwenden.

Für ein Spiel mit höherem Schwierigkeitsgrad solltet ihr die modularen Sets 3–9 verwenden.

STRATEGIETIPPS FÜR DIE MODULAREN SETS

Wenn ihr gegen die modularen Begegnungssets aus dem Szenario-Pack *The Hood* kämpft, könnten die folgenden Tipps ausschlaggebend für euren Erfolg sein.

Ausnahmezustand

Die Nebenpläne im Set Ausnahmezustand sind für sich genommen nicht sehr stark. Jeder hat eine ordentliche „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit und ein Beschleunigungssymbol. Die Verratskarte Stadtweite Krise löst allerdings die „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeit auf jedem Nebenplan im Spiel aus, was zu einem ungünstigen Zeitpunkt verheerend sein kann. Um das zu verhindern, solltet ihr Nebenpläne mit „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeiten möglichst schnell loswerden.

Beasty Boys

Sowohl Griffin als auch Mandrill erhalten einen Bonus, wenn eure Charaktere betäubt oder verwirrt sind, und der Nebenplan Beast Mode macht Statuskarten noch gefährlicher. Achtet darauf, Betäubt- und Verwirrt-Statuskarten auf befreundeten Charakteren möglichst schnell loszuwerden.

Brothers Grimm

Die Fähigkeit der Brothers Grimm legt Karten vom Begegnungsdeck ab, um nach Anhängen zu suchen. Dadurch wird das Begegnungsdeck schneller leer und es sammeln sich schneller zusätzliche Beschleunigungsmarker an. Besiegt die Brothers Grimm so früh wie möglich, um der beschleunigten Ansammlung von Bedrohung entgegenzuwirken.

Chaos auf den Straßen

Die Umgebungskarten in Chaos auf den Straßen verändern die Dynamik des Spiels, wobei sie befreundete und gegnerische Charaktere gleichermaßen stärken. Sucht nach Möglichkeiten, diese neue Stärke gegen eure Gegner zu richten.

Crossfires Crew

Crossfires Crew ist besonders gut darin, Verbündete auszuschalten. Generell gilt: Je weniger Verbündete Crossfires Crew ins Visier nehmen kann, desto weniger effektiv ist die Crew.

Geplündertes Waffenlager

Die Anhänge des Sets Geplündertes Waffenlager stärken die Schergen, an die sie angehängt sind, erheblich. Lasst 1–2 Schergen mit niedrigen Lebenspunkten am Leben, um zu verhindern, dass der Anhang Nachrüstungen erhält oder nach einem neuen Schergen sucht. Hängt ein Anhang dann an dem geschwächten Schergen an, besiegt ihn.

Mister Hyde

Calvin Zabo und Mister Hyde sind ein und derselbe, und die Verwandlung von Zabo in Hyde kann für die Spieler das Ende bedeuten. Besiegt Calvin Zabo schnell, um die Effekte von Mister Hyde nicht zu stark ausfallen zu lassen.

Sinister Syndicate

Viele der Schergen des Sinister Syndicate funktionieren am besten, wenn sie ungestört aktiviert werden können. Betäubt, verwirrt oder besiegt die Schergen, bevor sie aktiviert werden.

Wrecking Crew

Die Wrecking Crew ist eine Gruppe von harten Schlägern mit vielen Lebenspunkten. Zögert nicht, sie mit starken Angriffen auszuschalten oder ihre Schlagkraft zu verringern, indem ihr sie betäubt oder verwirrt.

CREDITS

Expansion Design & Development:

Michael Boggs

Additional Development:

Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager:

Jim Cartwright

Expansion Graphic Design:

Mercedes Opheim

Graphic Design Coordinator:

Joseph D. Olson

Graphic Design Manager:

Christopher Hosch

Cover Art: Andrea Di Vito und

Laura Villari

Art Direction: Deborah Garcia

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist:

Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator:

Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management:

Jason Glawe und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director:

Brian Schomburg

Senior Project Manager:

John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer:

Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein 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

Ricky Christian T. Bachmann, AJ Bajada, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Benjamin Davan, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Brice Kennedy, Stephen Majka, Nathan Meehan, Joshua Monk, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Saward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland und Kevin Wickland

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhner



© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland.