

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

VENOM HELDEN-PACK

Flash Thompson, ein Kriegsveteran und alter Klassenkamerad von Peter Parker, wurde während des Projekts Wiedergeburt 2.0, dem zweiten Supersoldaten-Programm der US-Regierung, mit dem Venom-Symbionten verschmolzen. Jetzt reist Venom durch die Galaxie und nutzt seine außergewöhnlichen Fähigkeiten, um böse Mächte auszuschalten, wo immer er sie findet.

Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Patrouille

Solange Schergen mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf sind, kann dieser Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

Regelklarstellung

F: Jedes Exemplar von *Erzürnter Symbiont* hat den Text „Venoms Erzfeind-Scherge“. Wenn *Venom* angewiesen wird, seinen *Erzfeind-Scherge* ins Spiel zu bringen (z. B. beim Aufdecken von *Schatten der Vergangenheit*), was passiert dann?

A: Da jedes Exemplar von *Erzürnter Symbiont* als Venoms *Erzfeind-Scherge* gilt, bringt *Venom* alle beiseitegelegten Exemplare von *Erzürnter Symbiont* ins Spiel.

VENOM / GERECHTIGKEIT

Flash Thompsons militärische Ausbildung, die seltsame Physiologie des Klyntar-Symbionten und eine Reihe von Spider-Man-ähnlichen Fähigkeiten machen *Venom* zu einer vielseitigen Ein-Mann-Armee. Er hat die einzigartige Fähigkeit, mehr als zwei eingeschränkte Karten auf einmal kontrollieren zu können. Bringe die flexible *Multi-Gun* bei möglichst vielen Gelegenheiten zum Einsatz oder verbessere mit Venoms Pistolen deine Basiskräfte. Mit Venoms Fähigkeit „Symbiotische Verbindung“ kannst du außerdem Gebrauch von deinem Symbionten machen. Starte einen Wilden Angriff auf einen Gegner oder operiere hinter feindlichen Linien, um so den Plänen des Schurken ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Oder du lockst ihn mit deinen Greifenden Tentakeln in eine Falle.

Nutze den Gerechtigkeitsaspekt, um deine Gegner mit einer Salve aus dem Schallgewehr zu verwirren oder sie mit Abschreckungstaktik zu erschüttern, bis sie um Gnade flehen. Falls du Hilfe brauchst, unterstützt dich *Jack Flag* beim Vereiteln von Plänen und bringt ordentlich Feuerpower mit.

CREDITS

Expansion Design and Development: 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, Michaël 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, Jeremy Zwirn

Vielen Dank an alle unsere Beta-Tester!

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Lühr



