

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

VISION HELDEN-PACK

Der als Vision bekannte Androide wurde ursprünglich von Ultron erschaffen, um die Avengers zu zerstören. Doch entgegen Ultrons Plänen wurde Vision stattdessen in die Reihen der mächtigsten Helden der Erde aufgenommen. Jetzt nutzt er seine unglaublichen Kräfte, um den Planeten vor Gefahren zu schützen.

Zusätzliche Gestalten

Karten mit dem Schlüsselwort Gestalt verleihen deiner Identität einzigartige Gestalten, wie z. B. Visions „Massegestalt“. Diese Gestalten gelten zusätzlich zu den Alter-Ego- und Heldengestalten deiner Identität und es gelten eigene Bedingungen, um in sie zu wechseln. Sobald eine Identität ihre zusätzliche Gestalt wechselt, zählt dies nicht gegen das Limit von einem Wechsel von Held zu Alter Ego (oder umgekehrt) pro Runde. Es zählt aber als Gestaltwechsel in Bezug auf das Auslösen von Karteneffekten.

Allianz

Allianz ist ein neues Schlüsselwort, das auf einigen Spielerkarten in diesem Pack vorkommt. Sobald ein Spieler seine Absicht erklärt, eine Allianz-Karte zu spielen, kann jeder Spieler dabei helfen, die Kosten dieser Karte zu bezahlen.

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.

VISION / SCHUTZ

Vision wurde von Ultron als ultimativer Androide gebaut, der in der Lage ist, die Dichte seines Körpers zu kontrollieren. Verwende seine Fähigkeit *Dichtemanipulation*, um in seine Immateriell-Massegestalt zu wechseln, und konzentriere dich auf das Widerstand leisten. Solange er immateriell ist, nimmt Vision durch Angriffe 2 weniger Schaden und kann mit Phasenunterbrechung den Anhang eines Gegners ablegen. Wenn es Zeit ist, in die Offensive zu gehen, wechsele in Visions Festkörper-Massegestalt. Solange er in dieser Gestalt ist, bekommt Vision +2 ANG und er kann Superfester Schlag einsetzen, um einem Gegner 5 Schaden mit dem Schlüsselwort Durchdringend zuzufügen!

Lenke mit dem Schutzaspekt die Angriffe des Schurken auf ihn selbst zurück. Spiele Dem Gegner trotzen, um eine verdeckte Boost-Karte eines angreifenden Gegners abzulegen, und löse dann die **Reaktion** auf Wie fließendes Wasser aus, um diesem Gegner 1 Schaden zuzufügen!

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Additional Development: Michael Boggs

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

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 Seward, 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 Lühr



