

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

WAR MACHINE HELDEN-PACK

James Rhodes kämpfte als Pilot des United States Marine Corps in vielen Einsätzen für sein Land. Als ihm sein Freund Tony Stark einen hochentwickelten Kampfanzug übergab, fand er eine neue Bestimmung. Jetzt kämpft er als der schwer bewaffnete Avenger War Machine für die ganze Welt!

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.

Fernkampf

Ein Angriff mit dem Schlüsselwort Fernkampf ignoriert das Schlüsselwort Vergeltung.

Hindernis X

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

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.

WAR MACHINE / FÜHRUNG

Die War-Machine-Rüstung ist das am schwersten bewaffnete Kampfsystem im Arsenal von S.H.I.E.L.D. Verwende Munitionsmarker, um damit ein mächtiges War-Machine-Ereignis wie Aus allen Rohren zu bezahlen und dem Schurken massiven Schaden zuzufügen. Wechsle dann in deine Alter-Ego-Gestalt, um das Ereignis zurück in dein Deck zu mischen und deine Munitionsmarker nachzuladen. Spiele Verstärktes Gehäuse und erhalte jedes Mal, wenn du in deine Heldengestalt wechselst, eine Zäh-Statuskarte!

Bringe mit dem Führungsaspekt und einem wohlplatzierten Angriff aus dem Nichts einen mächtigen **AVENGER**-Verbündeten wie Black Panther ins Spiel. Aktiviere Kommandoteam, um die Basiskräfte des Verbündeten mehrfach zu verwenden, bevor du ihn mit Den Tag retten ablegst, um gegen den Plan des Schurken Widerstand zu leisten!

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace und Aaron Haltom

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 Christina Doffing, 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 und Liza Lundgren

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 Löhre



