

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

WASP HELDEN-PACK

Hank Pym's Tochter Nadia wurde entführt und im Red Room großgezogen. Durch die Rekonstruktion der Pym-Partikel ihres Vaters gelang ihr schließlich die Flucht nach Amerika, wo sie als Wasp ein neues Leben begann!

Faltbare Karten

Die Identitätskarte von Nadia Van Dyne/Wasp ist eine faltbare, „dreiseitige“ Karte. Eine Seite ist ihre Alter-Ego-Gestalt, eine Seite ist ihre **WINZIG**-Heldengestalt und das Innere der Karte ist ihre **RIESIG**-Heldengestalt. Der Gestaltwechsel mit einer dreiseitigen Karte folgt den Standardregeln zum Gestaltwechsel, die im Referenzhandbuch beschrieben sind.

Neues Schlüsselwort: 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.

Neues Schlüsselwort: Durchdringend

Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend werden alle Zäh-Statuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

Regelklarstellungen

F: Wie funktioniert der Wechsel zwischen drei Gestalten?

A: Nadia Van Dyne/Wasp kann von ihrer Alter-Ego-Gestalt in jede Heldengestalt, von jeder Heldengestalt in die Alter-Ego-Gestalt oder von einer Heldengestalt in die andere Heldengestalt wechseln.

F: Was passiert, wenn du durch die Basiskraft Widerstand oder eine Widerstand-Aktion Bedrohung von mehreren Plänen entfernen kannst?

A: Jeder dieser Pläne gilt, als wäre gegen ihn Widerstand geleistet worden, und es gelten dafür die normalen Regeln für das Leisten von Widerstand gegen Pläne.

F: Was passiert, wenn du durch die Basiskraft Angriff oder eine Angriff-Aktion Schaden zwischen Gegnern aufteilen kannst?

A: Jeder dieser Gegner gilt, als wäre er angegriffen worden, und es gelten dafür die normalen Regeln für das Angreifen von Gegnern.

WASP / AGGRESSION

Wasp hat die aufregende Fähigkeit, in eine **WINZIG**-Heldengestalt schrumpfen oder zu einer **RIESIG**-Heldengestalt wachsen zu können, um für verschiedene Situationen gut vorbereitet zu sein. In deiner **WINZIG**-Heldengestalt kannst du mit Nadelstich hervorragend einzelne Ziele ausschalten oder mit „Red Room“-Training die Verteidigung eines Gegners zerschmettern. In deiner **RIESIG**-Heldengestalt kannst du dich besonders gut mehreren Problemen gleichzeitig stellen, indem du deine Heldenfähigkeiten, Riesenhilfe oder Wespenstich verwendest, um ganze Gruppen von Gegnern zu besiegen oder mehrere Pläne auf einmal zu verhindern.

Mit dem Aggressionsaspekt kannst du dich „Ins Getümmel stürzen“, um mit Schergen kurzen Prozess zu machen, oder du kannst „Auf der Lauer liegen“ und warten, dass die Schergen zu dir kommen. Und wenn die Gegner glauben, sie wären ungestört, wechsle deine Gestalt und nimm sie mit einem Überraschungsangriff auseinander!

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs mit Caleb Grace

Additional Development: Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover

Editing: Joshua Yearsley

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Mercedes Opheim mit Chris Beck

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

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

Scott Awesome, Chris Crissey, Tony Fanchi, Michael Foster-Coode, Ryan Fralich, David Gearhart, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Erik Hess, Matt Kleine, Chris Kraft, Jonathan Louie, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Ted Rubin, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, Ethan Wikstrom und Jeremy Zwirn

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Benjamin Fischer

Redaktion: Benjamin Fischer, Simon Blome und Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhre

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen.

