

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

ANGEL HELDEN-PACK

Angel war ein Mitglied der X-Men, bis ihn der böse Apocalypse in Archangel verwandelte – den Engel des Todes. Angel schaffte es, sich dem Einfluss von Apocalypse zu entziehen, doch er kämpft noch immer damit, die mächtige, aber brutale Archangel-Persönlichkeit in sich zu kontrollieren.

Faltbare Karte

Die Identitätskarte von Angel ist eine faltbare, „dreiseitige“ Karte. Eine Seite ist seine Alter-Ego-Gestalt, eine Seite ist seine Angel-Heldengestalt und das Innere der Karte ist seine Archangel-Heldengestalt. Der Gestaltwechsel mit einer dreiseitigen Karte folgt den Standardregeln zum Gestaltwechsel, die im Referenzhandbuch beschrieben sind. Solange diese Identitätskarte im Spiel ist (egal in welcher Gestalt), können andere Charaktere mit dem Namen Angel oder Archangel und dem Untertitel Warren Worthington III nicht ins Spiel kommen.

Neuer Kartentyp: Spieler-Nebenplan

Spieler-Nebenpläne sind ein neuer Spielerkartentyp. In deinem Zug kannst du einen Spieler-Nebenplan von deiner Hand spielen, indem du seine Ressourcenkosten bezahlst, ihn neben den Hauptplan legst und so viel Bedrohung auf ihm platzierst, wie sein Start-Bedrohungswert angibt. Solange sie im Spiel sind, funktionieren Spieler-Nebenpläne wie Nebenpläne aus dem Begegnungsdeck, außer dass sie Spielerkarten sind und dem **SPIELER-NEBENPLAN-LIMIT** unterliegen. Dieses Limit erlaubt maximal 1 Spieler-Nebenplan im Spiel, falls 1–2 Spieler die Partie begonnen haben, oder maximal 2 Spieler-Nebenpläne, falls 3–4 Spieler die Partie begonnen haben. Wird das Spieler-Nebenplan-Limit überschritten, wählt der Startspieler so lange Spieler-Nebenpläne und legt sie auf den Ablagestapel des jeweiligen Besitzers, bis das Limit nicht mehr überschritten wird. Jeder der Spieler-Nebenpläne in diesem Pack hat das Schlüsselwort Sieg X, d. h., er wird auf den Siegpunktstapel gelegt, sobald er besiegt ist.

Allianz

Sobald ein Spieler seine Absicht erklärt, eine Allianzkarte zu spielen, dürfen alle 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.

Sieg X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

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 (*Identität oder Verbündeter*) im Spiel sind.

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs und Tony Fanchi

Additional Development: Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Dana Cartwright

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an Matt Froese und José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker und Brian Ng

An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!

PLAYTESTERS

Andrew Brown, Paul Carlson, Dylan Chin, Simon Coleman, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Sean Dornan-Fish, Jeremy Fredin, Robbie Gemmill, Dallas Gonzalez, Kurt Hamilton, Tory Helgeson, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Angel Juncal, Adam Kander, Steve Kimmell, Christopher Kowall, Craig Lincoln, Litus, Shea Locke, Gonzalo Owen Lopez, Scott MacDonald, Stephen Majka, Shane Marquez, John McLaughlan, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Paul Mulder, Adam Mustoe, Samir Nathwani, Jeff Northman, Michael Pelfrey, Jamie Perconti, James Phillips, Rick Pufky, Roscoe Rea, Stephen Redman, Brad Rochford, Dan Roettgen, Pablo Román, Ken Rothstein, Sergio Rudoy, Brandt Sanderson, Phil Schadt, Peter Schumacher, Caroline Seabrook, Jessica Souder, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, David Drago Velasco, Ben Waxman, Chel Wong, Michael B. Woods und Scott Woodward

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhre



© MARVEL, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

ANGEL / SCHUTZ

Warren hat zwei verschiedene Heldengestalten: den agilen Angel und den tödlichen Archangel. Die Archangel-Gestalt kann sehr effektiv Schaden zufügen. Aber Vorsicht: Archangels WID-Wert von 0 und das aufgedruckte Beschleunigungssymbol können dazu führen, dass die Bedrohung schnell außer Kontrolle gerät. Wechsle rechtzeitig zurück in deine Angel-Gestalt, bevor es zu spät ist und du den Schurken nicht mehr aufhalten kannst.

Mit den neuen Schutzkarten in diesem Deck profitiert Angel mehrfach von Verteidigungsaktionen. So kannst du mit Eindämmungsstrategie effektiv Nebenpläne aufhalten oder nach mehrmaligem Verteidigen mit Angel's Aerie Schaden heilen. Nutze Allzeit wachsam, um deinen Helden spielbereit zu machen, und spiele dann Verspotten auf den Schurken, um eine weitere Gelegenheit zur Verteidigung zu erhalten.

