

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

PSYLOCKE HELDEN-PACK

Psylocke ist eine mächtige Telepathin und erfahrene Kampfkünstlerin. Mit ihren Psi-Messern durchschneidet sie die Gedanken ihrer Feinde ebenso mühelos wie ihre Psi-Katanas deren Rüstungen. Während ihres Trainings bei den X-Men entwickelte Psylocke eine starke Bindung zu ihren Mitmutanten und riskiert nun als Mitglied der X-Force ihr Leben, um sie zu schützen.

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.

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.

Sieg X

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Sieg X besiegt wird, lege sie auf den Siegpunktstapel statt auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Solange sie sich im Siegpunktstapel befindet, gibt X an, wie viele Siegpunkte die Karte wert ist.

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.

PSYLOCKE / GERECHTIGKEIT

Psylocke ist geschickt im Umgang mit Klingen – sowohl physischen, als auch psionischen. Ihre doppelseitigen **PSI-ENERGIE**-Upgrades geben ihr auf der einen Seite einen WID-Bonus und auf der anderen einen ANG-Bonus. Ihre Ereignisse verleihen ihr unterschiedliche Fähigkeiten, je nachdem, welche **PSI-ENERGIE**-Waffen sie in dem Moment offen liegen hat. Das macht Psylocke zu einer enorm flexiblen Heldin. Wenn du ihre **PSI-ENERGIE**-Upgrades verwendest, um mit ihnen für Ereignisse (oder andere Karten) zu bezahlen, kannst du die Upgrades auf die Seite drehen, die du gerade brauchst. Meistere den Umgang mit Psylockes Upgrades, um ihre Macht zu entfesseln.

Die Gerechtigkeitskarten in diesem Pack sind darauf ausgelegt, Feinde zu verwirren und dadurch weitere Vorteile zu bekommen. Verwirre Gegner mit Erschütternder Schlag und Voll gegen den Schädel, dann füge ihnen mit Wie ein Schmetterling zusätzlichen Schaden zu. Zielgerichtete Kraft erhöht den Schaden deiner Angriffe mit Schlüsselwörtern wie Durchdringend und Overkill. Nutze Kraft des Geistes in Kombination mit Telepathie, wenn du zusätzliche Bedrohung entfernen musst.

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, Sergie 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 Lühr



© 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.

