

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

ICEMAN HELDEN-PACK

Bobby Drake ist Gründungsmitglied der X-Men und der Spaßvogel des Teams. Als junger Teenager entdeckte er seine Mutantenfähigkeiten: Er kann Kälte erzeugen und Eis manipulieren. Bobby kam an Xaviers Schule, um der Verfolgung in seiner Heimatstadt zu entgehen. Heute setzt sich der oft hitzköpfige Iceman dafür ein, andere zu beschützen.

Erfrierung-Upgrades

Iceman hat sechs Exemplare eines identitätsspezifischen Upgrades: Erfrierung. Diese Upgrades werden zu Beginn jeder Partie beiseitegelegt und nicht auf Icemans Deckgröße angerechnet. Sein Set enthält viele Fähigkeiten, mit denen die beiseitegelegten Erfrierungen an Gegner angehängt werden können. Jede Erfrierung hat eine **Erzwungene Reaktion**, welche die Karte beiseitelegt, sobald der Gegner, an den sie angehängt ist, aktiviert wird oder das Spiel verlässt. Wenn das passiert, entferne diese Erfrierung aus dem Spiel und lege sie beiseite.

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.

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden. **Ausnahme:** Diese Regel gilt nicht für Kartenfähigkeiten aus demselben Set, aus dem die Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft stammt (*Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set*).

Indirekter Schaden

Du kannst indirekten Schaden, der dir zugefügt wurde, beliebig unter allen Charakteren, die du kontrollierst, aufteilen. Dabei kannst du jedem Charakter höchstens so viel indirekten Schaden zuweisen, wie nötig ist, um ihn zu besiegen.

Sieg X

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

ICEMAN / AGGRESSION

Iceman ist gut darin, Gegner zu verlangsamen oder ganz einzufrieren. Spiele Eismauer, um Schaden durch gegnerische Angriffe zu verhindern, oder hänge Eingefroren an einen Gegner an, um seine nächste Aktivierung zu verhindern. Mit deinem Eisstoß kannst du an den Schurken und jeden Gegner im Kampf mit einem Spieler eine beiseitegelegte Erfrierung anhängen und anschließend jedem Gegner mit einer Erfrierung Schaden zufügen!

Mit dem Aggressionsaspekt kannst du Feuerunterdrückung an einen Schergen anhängen, um selbst Schaden zu heilen, nachdem er besiegt wurde. Spiele dann Überraschende Aktion oder „Nimm das!“ und füge einem Gegner mit einem Upgrade zusätzlichen Schaden zu!

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Boggs und Caleb Grace

Additional Development: Tony Fanchi

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremy Gustafson

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Gavin Duffy

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 Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

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 José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Amanda Barker

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

TESTSPIELER

Simon Roger Bryan Andrews, AJ Bajada, Fabianus Bayu, D. Shannon Berry, Andrew Brown, Tyler Bruso, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Dylan Chin, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, David Comerford, Joshua Cooper, Benjamin Davan, Jeremy Dobson, Robin FitzClemen, Calvin M. Green, Grégory Henriques, Matthew Herdman-Payne, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Brice Kennedy, Christopher Kowall, Zach Lawson, Marcel Leonardo, Craig Lincoln, Jubilee Locke, Shea Locke, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Lucas Miller, Jess Muench, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Samir Nathwani, Jeff Northman, Parker Pearson, Michael Pelfrey, Sam Pigden, Richard Puffy, Stephen Redman, Ken Rothstein, Sergie Rudoy, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caroline Seabrook, Jimmie Sharp, Devin Stinchcomb, Catherine Stippell, Chris Thompson, Mike Turner, Brian Vassalo, Ben Waxman und Ryan Wolohan

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer, Christian Kox und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhre



