

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

NOVA HELDEN-PACK

Ein Junge, ein Helm, und ein intergalaktisches Vermächtnis! Sam Alexander ist kein normaler 15-Jähriger: Er wurde gerade für das Nova Corps rekrutiert, die intergalaktischen Polizeistreitkräfte. Und es ist seine Aufgabe, seine Familie und seinen Planeten zu beschützen.

Dieser Helden-Pack enthält alles, was du brauchst, um als Nova zu spielen, einschließlich eines vorgefertigten Decks.

Nimm dir für dein erstes Spiel als Nova alle Karten vor der Trennerkarte und befolge den Spielaufbau in der Spielanleitung des Grundspiels. Auf der Rückseite der Trennerkarte findest du die vollständige Deckliste für das Deck von Nova.

Die restlichen Karten nach der Trennerkarte kannst du für den Bau deines eigenen Spielerdecks verwenden. Die Regeln für den Deckbau findest du in Anhang I des Referenzhandbuchs.

Neues Schlüsselwort: Bedingung (Ressourcen)

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Bedingung kann nur gespielt werden, wenn beim Bezahlen der Kosten dieser Karte jede Ressource des angegebenen Typs ausgegeben wird.

Regelklarstellung: Mehrere Zäh-Statuskarten

Falls ein Charakter mit mehr als einer Zäh-Statuskarte eine beliebige Menge an Schaden nimmt, lege nur eine dieser Zäh-Statuskarten ab, um diesen Schaden zu verhindern.

NOVA / AGGRESSION

Novas Kräfte stammen von seinem Supernova-Helm, einer kosmischen Kopfbedeckung. Sie verleiht Nova übermenschliche Stärke, die Fähigkeit, mit Lichtgeschwindigkeit zu fliegen, und die Macht der Energiemanipulation. Verwende den Supernova-Helm, um verschiedene Ereignisse zu verstärken, z. B. um einen Gegner mit Drauflosschießen zu erledigen oder um mit Kraftfeld-Projektion Schaden auf einen Feind zurückzuwerfen. Nova kann sich außerdem über den Helm mit dem Xandarischen Weltgeist verbinden, um noch stärkere Fähigkeiten zu erlangen. Oder du wechselst in seine Alter-Ego-Gestalt, Sam Alexander, und bittest seinen Vater um Hilfe, der einst selbst ein Nova war.

Mit dem Aggressionsaspekt kannst du deine Ausgefeilte Technik verwenden, um Aggressionsangriffe zu verstärken. Im Angesicht übermächtiger Feinde solltest du Kein Pardon zeigen und deine Gegner Einen nach dem anderen ausschalten.

CREDITS

Expansion Design & Development: Michael Boggs

Additional Development: Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Jim Cartwright

Expansion Graphic Design: Mercedes Opheim

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

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Zach Holmes

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Tim Najmolhoda

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

PLAYTESTERS

Ricky Christian Bachmann, AJ Bajada, Matthew Beyer, Nathan Bradley, Andrew Brown, Thomas Brygmann, Shane Cole-Hayhow, Patrick Collette, Benjamin Davan, Brian De Castro, Megan De Haan, Tim De Haan, Eric Fersten, Mattison Froese, Malachi Gardner, Christopher Hughston, Scott Kahler, Brice Kennedy, Steve Kimmell, Steve Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Andy Norton, James Phillips, Stephen Redman, Todd Robottom, Glen Saward, Brian Schwebach, Leif Smart, Mike Turner, Berit Wickland und Kevin Wickland

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Max Breidenbach und Vanessa Lohr



