MARVEL CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL

ROGUE HELDEN-PACK

Anna Marie ist mit einer unkontrollierbaren Fähigkeit verflucht, durch die sie die Kräfte und Erinnerungen von jedem absorbiert, den sie berührt. Um niemanden zu verletzen, lief sie als Teenagerin von zu Hause fort. Professor X bot ihr einen Platz in seiner Schule an, wo sie lernen konnte, ihre Kräfte zu kontrollieren. Jetzt kämpft sie unter dem Namen Rogue als Mitglied der X-Men für Gerechtigkeit.

Neues Schlüsselwort: Zusammenarbeit *(MERKMAL)*
Nachdem ein Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit ins Spiel gekommen ist und einen Spieler in einen Kampf verwickelt hat, wird überprüft, ob mindestens ein weiterer Scherge mit demselben angegebenen Merkmal im Spiel ist. Falls dies der Fall ist, wird jeder Scherge mit dem Schlüsselwort Zusammenarbeit und dem angegebenen Merkmal gegen den Spieler aktiviert, mit dem er im Kampf ist.

Gestählt
Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Gestählt kann nicht betäubt oder verwirrt werden.

Schurkisch
Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Schergen abhandelst, drehe die Boost-Karte um und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, handle deren Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

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.

Regelklarstellung
F: *Was bedeutet „finde Berührt"?*
A: Sobald du angewiesen wirst, eine Karte zu finden, durchsuche jeden Spielbereich, in dem diese Karte zu finden sein könnte (Spielzone, beiseitegelegte Karten, Spielerdeck, Ablagestapel, Begegnungsdeck usw.).

F: *Wenn ich mit Karmas Fähigkeit die Kontrolle über einen Schergen übernehme, was passiert dann mit seinen Anhängen?*
A: Sobald du mit Karmas Fähigkeit die Kontrolle über einen Schergen übernimmst, verbleiben alle Anhänge an diesem Schergen. Da der Scherge jedoch den Kartentyp Scherge verliert und stattdessen den Kartentyp Verbündeter erhält, gelten alle Fähigkeiten auf den Anhängen, die einen „Schergen" mit diesem Anhang betreffen, nicht mehr.

ROGUE / SCHUTZ

Zu Beginn des Spiels ist Rogues Upgrade Berührt beiseitegelegt. Mit ihrer Fähigkeit *Hautkontakt* oder dem Ereignis Energietransfer kannst du Berührt an einen Charakter anhängen. Spiele Südstaaten-Cross oder Auf eigene Faust, solange Berührt an einen anderen Charakter angehängt ist, um von mächtigen Effekten zu profitieren. Du kannst Berührt sogar an einen anderen Helden anhängen und Superkraft-Absorption verwenden, um ein Ereignis aus den Signaturkarten dieses Helden zu spielen!

Mit dem Schutzaspekt kannst du das Upgrade Judoka-Fertigkeit verwenden, um den ANG-Wert deines Gegners zu senken. Zusammen mit Heute nicht! kannst du Schaden oft komplett vermeiden und stattdessen sogar Bedrohung von einem Plan entfernen. Bezahle für dieses ***VERTEIDIGUNG***-Ereignis mit Schützende Energie, um zusätzlich noch 1 Karte zu ziehen.

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace
Additional Development: Michael Boggs und Tony Fanchi
Producer: Molly Glover
Editing: B.D. Flory
Card Game Manager: Colin Phelps
Graphic Design: Christopher Beck
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson und Chelzee Lemm-Thompson
Managing Art Director: Tony Bradt
Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas
Licensing Coordinator: Dana Cartwright
Licensing Manager: Sherry Anisi
Production Management: Justin Anger und Austin Litzler
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: 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: Brian Ng
An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!

PLAYTESTERS
Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Coode, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpfel, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong und John Zuidema

ASMODEE GERMANY
Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome
Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhr

© 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.