

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

STORM HELDEN-PACK

Weil Ororo die Fähigkeit besitzt, das Wetter zu kontrollieren, wurde sie als Göttin verehrt. Sie ließ dieses Leben aber hinter sich, als sie einem Hilferuf von Charles Xavier folgte. Jetzt nutzt sie ihre Kräfte als die mächtige X-Men Storm, um Mutanten auf der ganzen Welt zu beschützen.

Das Wetter-Deck

Dank ihrer Mutantenkräfte kann Storm das Wetter kontrollieren. Um diese unglaubliche Fähigkeit zu repräsentieren, beginnt Storm jedes Spiel zusätzlich zu ihrem Spielerdeck mit einem speziellen aus 4 Karten bestehenden „**WETTER**-Deck“.

Du erstellst das **WETTER**-Deck, indem du alle 4 **WETTER**-Vorteilskarten von Storm (*Klarer Himmel*, *Hurrikan*, *Gewittersturm* und *Blizzard*) zusammenmischst und dann als **WETTER**-Deck verdeckt neben deiner Identitätskarte platzierst.

Storms **Spilaufbau**-Fähigkeit weist dich an, einen Vorteil aus dem **WETTER**-Deck zu wählen und ins Spiel zu bringen. Jeder dieser Vorteile hat eine konstante Fähigkeit, die sich auf jeden Charakter im Spiel (*befreundet und gegnerisch*) auswirkt. Das solltest du berücksichtigen, wenn du dich entscheidest, welchen du spielst.

Jeder **WETTER**-Vorteil hat außerdem das Schlüsselwort **Dauerhaft**. Es verhindert, dass die Karte das Spiel verlassen kann. Mit ihrer Fähigkeit **Wetterkontrolle** und ihrem Ereignis **Wettergöttin** kann Storm jedoch den aktuellen **WETTER**-Vorteil mit einem anderen aus ihrem **WETTER**-Deck tauschen.

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 Karten aus demselben Set, aus dem die Karte mit dem Schlüsselwort **Dauerhaft** stammt (*Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set*).

Durchdringend

Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort **Durchdringend** werden alle Zählerstatuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

Gestählt

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

Verstärkungssymbol (☞)

Das Verstärkungssymbol erhöht die Anzahl der Boost-Symbole auf Boost-Karten. Sobald eine Boost-Karte **während der Aktivierung eines Gegners** aufgedeckt wird, zähle für jedes Verstärkungssymbol im Spiel 1 zusätzliches Boost-Symbol zu dieser Karte hinzu.

STORM / FÜHRUNG

Storm beginnt das Spiel mit einem von 4 **WETTER**-Vorteilen. Beschwöre einen **Gewittersturm** und erhöhe den **ANG**-Wert aller Charaktere, spiele dann **Blitzstrahl** und füge einem Gegner zusätzlichen Schaden zu. Mit Storms Fähigkeit „**Wetterkontrolle**“ kannst du anschließend den **WETTER**-Vorteil gegen **Hurrikan** tauschen. Damit entfernst du Bedrohung von einem Plan und erhältst **Vergeltung 1**, bevor die **Schurkenphase** beginnt.

Mit dem Führungsaspekt kannst du „Zu mir, meine X-Men!“ spielen und mächtige Verbündete wie **Havok** ins Spiel bringen. Verwende dann die Fähigkeit von **Utopia**, um einen **X-MEN**-Charakter spielbereit zu machen. Schließlich kannst du dein Team mit dem Vorteil **Uncanny X-Men** noch weiter stärken.

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 Opeheim

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 Stumpf, 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 Löhner



