

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

MAGNETO HELDEN-PACK

Erik Lehnsherr war einst der größte Gegenspieler der X-Men. Doch schließlich schwor er seiner Vergangenheit als Schurke ab und verfolgte den Traum seines Freundes Xavier von einer friedlichen Koexistenz zwischen Mutanten und Menschen. Jetzt kämpft er als der mächtige Magneto auf der Seite der Helden!

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 Siegpunktestapel gelegt, sobald er besiegt ist.

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.

Standhaft

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Der Charakter ist nicht betäubt, bis er 2 Betäubt-Statuskarten hat, und ist nicht verwirrt, bis er 2 Verwirrt-Statuskarten hat. Nachdem die Aktivierung des Charakters durch einen Statuskarteneffekt ersetzt worden ist, entferne alle Statuskarten jenes Typs von dem Charakter.

Verknüpft (Kartename)

Karten mit dem Schlüsselwort Verknüpft können nicht in ein Spielerdeck aufgenommen werden. Stattdessen werden sie zu Beginn des Spiels beiseitegelegt, falls ein Spielerdeck die Karte enthält, welche die verknüpften Karten ins Spiel bringt (angegeben in den Klammern nach dem Schlüsselwort). Verknüpfte Karten zählen nicht gegen die Deckgröße.

MAGNETO / FÜHRUNG

Magneto hat die Macht, Metall zu kontrollieren. Seine „Magnetische Anziehung“-Fähigkeit lässt dich jede Runde eine **MAGNETISCH**-Karte aus deinem Deck ziehen. Mit Magnetos Umhang und Magnetos Rüstung kannst du ihn jedes Mal, wenn du seine Fähigkeit abhandelst, spielbereit machen und ihm einen Bonus geben. Mit dem Upgrade Von Metall umschlungen setzt du Schergen kurzerhand außer Gefecht. Warte auf den richtigen Augenblick, um einen solchen Schergen mit Magnetisches Geschoss auf einen anderen Gegner zu schleudern, der dadurch Schaden erleidet und betäubt wird!

Mit dem Führungsaspekt kannst du mächtige **X-MEN**-Verbündete wie Cyclops, Phoenix und Kid Omega rekrutieren, die alle eine besondere Fähigkeit haben, sobald sie ins Spiel kommen. Du kannst mit ihnen Widerstand leisten oder angreifen und dann Aufopferung spielen und sie ablegen, um Magneto zu heilen und ihm eine Zäh-Statuskarte zu geben!

CREDITS

Expansion Design and Development: 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 Pufky, 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 und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhr



