

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

BLACK WIDOW HELDEN-PACK

Natasha Romanoff wurde von klein auf konditioniert und zur KGB-Spionin ausgebildet. Sie schaffte es jedoch, sich aus den Fängen des KGB zu befreien, und trat stattdessen S.H.I.E.L.D. bei. Jetzt setzt sie ihre tödlichen Fähigkeiten ein, um als Black Widow die Pläne übler Schurken zu vereiteln!

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

Nimm dir für dein erstes Spiel als Black Widow 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 Black Widow.

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.

BLACK WIDOW / GERECHTIGKEIT

Black Widows Stärke beruht auf ihrer jahrelangen Ausbildung, die sie auf jede Situation vorbereitet hat. Anstatt Gegner frontal anzugreifen, durchkreuzt sie deren Pläne mit **VORBEREITUNG**-Karten. Verwende ihren Witwenbiss, um einen Schergen zu betäuben, nachdem er ins Spiel gekommen ist, oder nutze ihren Greifhaken, um die Effekte einer Verratskarte aufzuheben, sobald diese aufgedeckt wird. Jedes Mal, wenn sie die Fähigkeit einer **VORBEREITUNG**-Karte auslöst, kann sie mit ihrer Witwenmacher-Fähigkeit einem Gegner Schaden zufügen!

Mit dem Gerechtigkeitsaspekt kannst du mit Gegenspionage verhindern, dass der Schurke seinen Plan vorantreibt, oder du kannst ihn mit Heimlicher Angriff überraschen. Rufe die S.H.I.E.L.D.-Kollegen Quake und Agent Coulson zu Hilfe, um sicherzustellen, dass der Schurke seiner gerechten Strafe zugeführt wird!

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace und Matt Newman

Additional Development: Michael Boggs

Producer: Molly Glover

Editing and Proofreading: Joshua Yearsley

Card Game Manager: Jim Cartwright

Graphic Design: Chris Beck

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia und Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

QA Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

Besonderer Dank geht an José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

TESTSPIELER

Scott Awesome, John Bagley, Joffrey Beltran, Michael Rhys Foster-Coode, Christopher Allen Crissey, Tony Fanchi, Jérémy Fouques, Ryan Fralich, David Gearhart, Erik Gibson, Aaron Haltom, Jacob Hampton, Josiah „Duke“ Harrist, Daniel Harwood, Michael Hatik, Matt Kleine, Christopher Kraft, Jonathan Louie, Kevin McLenithan, Robert Moran, Reid Nelson, Matt Newman, Niccolo Paqueo, Chris Propst, Lori Redman, Stephen Redman, Walt Ricketts, Ted Rubi, Christopher Schock, Peter Schumacher, Brian Schwebach, Scott Sims, Landon Sommer, Mike Strunk, Ryan Taylor, John Vilandre, Devon Walenga, Ethan Wikstrom, Crystal Yi und Jeremy Zwirn

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhre

Redaktionsleitung: Sebastian Wenzlaff



