MARVEL CHAMPIONS
DAS KARTENSPIEL

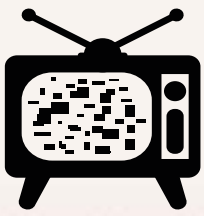
MOJO MANIA

Szenario-Pack

Der Szenario-Pack *MojoMania* ist eine Erweiterung für ***Marvel Champions: Das Kartenspiel***. Er enthält drei Szenarien, die im Mojoverse spielen und einzeln oder zusammen als Kampagne gespielt werden können. Außerdem enthält er sechs modulare Begegnungssets, die verschiedene Genres von Fernsehserien repräsentieren, in die Mojo die Helden zu seiner Unterhaltung entführen kann.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Die Karten dieser Erweiterung können durch dieses Symbol vor der Kartennummer jeder Karte identifiziert werden.



MODULARE SETS

Neben den drei Szenarien enthält das Szenario-Pack *MojoMania* sechs modulare Begegnungssets, die verschiedene Genres von Fernsehserien repräsentieren: Fantasy, Krimi, Horror, Sci-Fi, Sitcom und Western. Diese Begegnungssets können in jedem Szenario verwendet werden und sorgen für Abwechslung und Überraschung.

LONGSHOT

Die Longshot-Verbündetenkarte hat die Rückseite einer Begegnungskarte und ist ein eigenständiges modulares Begegnungsset, das aus einer einzigen Karte besteht und jedem Szenario hinzugefügt werden kann.



Um Longshot einem Szenario hinzuzufügen, mischt die Karte während des Spielaufbaus einfach mit in das Begegnungsdeck. **Falls das Szenario eine bestimmte Anzahl von modularen Sets erfordert, zählt Longshot nicht als eines dieser Sets.**

Sobald die Longshot-Verbündetenkarte als Boost-Karte aufgedeckt wird, wird sie wie eine Boost-Karte ohne Boost-Symbole behandelt.

Hinweis: Longshot hilft euch und macht ein Szenario, dem er hinzugefügt wird, ein klein wenig einfacher.

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.

WICHTIGE SCHLÜSSELWÖRTER

Anstacheln X: Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Anstacheln X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf dem Hauptplan.

Dauerhaft: Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden.

Durchdringend: Bei einem Angriff mit dem Schlüsselwort Durchdringend werden alle Zäh-Statuskarten, die das Ziel des Angriffs hat, abgelegt, bevor Schaden zugefügt wird.

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

Hindernis X: Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Hindernis X aufgedeckt wird, platziere X Bedrohung auf der Karte.

Patrouille: Solange Schergen mit dem Schlüsselwort Patrouille mit einem Spieler im Kampf sind, kann der Spieler keinen Widerstand gegen den Hauptplan leisten.

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.

KAMPAGNENMODUS

Ihr könnt die drei Szenarien, die im Szenario-Pack *MojoMania* enthalten sind, als eigenständige Abenteuer spielen oder auch nacheinander als fortlaufende Kampagne! Um die Kampagne abzuschließen, müsst ihr alle drei Szenarien der Reihe nach gewinnen.

Zu Beginn einer Kampagne wählt ihr zunächst eure Helden. Ihr müsst eure gewählten Identitäten für die gesamte Kampagne verwenden. Ihr dürft aber zwischen zwei Szenarien eure Aspekte ändern und eure Decks nach den Regeln zum Deckbau (im Referenzhandbuch von ***Marvel Champions***) anpassen.

Um ein Szenario im Kampagnenmodus zu spielen, baut das Szenario gemäß den normalen Spielregeln auf. Befolgt dann die Anweisungen zum Spielaufbau in der Reihenfolge, wie sie in den Kampagnenanweisungen aufgeführt sind.

Ist die Partie beendet und ihr habt gewonnen, befolgt die Szenario-Anweisungen unter „Sieg" in der angegebenen Reihenfolge. Habt ihr verloren, könnt ihr das Szenario zurücksetzen und es erneut versuchen.

KAMPAGNENLOGBUCH

Im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts dokumentiert ihr den Verlauf eurer Kampagne. Am Ende jedes Szenarios haltet ihr das Ergebnis fest, indem ihr die erforderlichen Informationen in das Kampagnenlogbuch eintragt.

EXPERTEN-KAMPAGNE

Falls ihr die Schwierigkeit der Kampagne erhöhen wollt, könnt ihr die Regeln für die Experten-Kampagne verwenden.

- Vor einigen Anweisungen zum Spielaufbau und Sieg steht **Nur Experten-Kampagne**. Diese Anweisungen gelten nur in einer Experten-Kampagne.

Bleibender Schaden

Während einer Experten-Kampagne muss jeder Spieler seine verbleibenden Lebenspunkte im Kampagnenlogbuch notieren, nachdem ihr ein Szenario gewonnen habt. Dies legt die Start-Lebenspunkte jedes Spielers für das nächste Szenario fest. Falls die verbleibenden Lebenspunkte eines Spielers höher sind als seine Basis-Lebenspunkte, tragt stattdessen seine Basis-Lebenspunkte ein.

Die Spielaufbau-Anweisungen der letzten beiden Szenarien bieten den Spielern die Möglichkeit, die vollen Lebenspunkte ihrer Identität wiederherzustellen, indem sie sich selbst eine verdeckte Begegnungskarte zuteilen.

Ausscheiden und Sieg

Falls ein Spieler in einem Szenario einer Experten-Kampagne besiegt wird, das seine Mitspieler anschließend gewinnen, nimmt der besiegte Spieler an keinem der unter „Sieg" aufgeführten Schritte für dieses Szenario teil. Er kann sich jedoch seinen Mitspielern im nächsten Szenario wieder anschließen und seine Identität bis zu seinem aufgedruckten Lebenspunktewert heilen, indem er sich während des Spielaufbaus eine verdeckte Begegnungskarte zuteilt.



SZENARIO #1 – MAGOG
WAS BISHER GESCHAH …

Ihr schlaft tief und fest in euren Betten, als ihr plötzlich vom Lärm einer tobenden Menge wachgerüttelt werdet. Ihr öffnet die Augen und findet euch nicht in eurem Bett, sondern in der Mitte einer riesigen Arena wieder. Anstelle von Sitzen mit jubelnden Fans ist die Arena mit elektronischen Bildschirmen gefüllt, welche die digitalen Gesichter von Wesen aus der ganzen Galaxie zeigen. Ein gigantisches gelbes Gesicht auf einem riesigen Bildschirm überragt alle anderen.

„Willkommen allerseits im Mojo-seum!“, brüllt das riesige Gesicht. „Ich, Mojo der Großartige, präsentiere euch stolz ‚den größten Kampf in der Geschichte des Mojoverse‘™! Beim heutigen Kampf tritt ein zusammengewürfelter Haufen von Herausforderern von einem winzigen, unbedeutenden Planeten namens Erde gegen unseren neunundneunzigmaligen Titelverteidiger an, den mächtigen MaGog! Können diese tapferen Neulinge die große Überraschung schaffen? Oder werden sie zu Brei geschlagen wie alle neunundneunzig Herausforderer vor ihnen? Bleibt dran und findet es heraus!“

SZENARIO #1 – MAGOG
NEUE REGELN

Beliebtheitsmarker

Mojo lässt euch in einem Kampf um die Gunst des Publikums gegen seinen Champion MaGog antreten. Eure Unterstützung durch das Publikum wird durch Beliebtheitsmarker auf der Umgebungskarte „Die Herausforderer“ repräsentiert, während MaGogs Unterstützer durch Beliebtheitsmarker auf der Umgebungskarte „Der Champion“ repräsentiert werden.

Um das Szenario MaGog zu gewinnen, müsst ihr das Publikum begeistern, indem ihr 10 Beliebtheitsmarker pro Spieler auf „Die Herausforderer“ ansammelt. Beliebtheitsmarker erhaltet ihr in erster Linie, indem ihr MaGog besiegt. Einige Begegnungskarten bieten euch aber auch alternative Möglichkeiten, welche zu verdienen.

In ähnlicher Weise **gewinnt MaGog nicht, indem er seinen Hauptplan vollendet, sondern indem er 10 Beliebtheitsmarker pro Spieler auf „Der Champion“ ansammelt.** Er kann jedoch auch wie üblich gewinnen, indem er jeden Helden im Spiel besiegt. MaGog erhält seine Beliebtheitsmarker in erster Linie durch die „**Erzwungene Unterbrechung**“ auf seiner Schurkenkarte. Er kann sie sich aber auch durch das Erfüllen seines Hauptplans oder durch Begegnungskarteneffekte verdienen.

SZENARIO #1 – MAGOG
NEUE REGELN

Doppelseitiger Schurke

MaGog hat nur eine doppelseitige Schurkenkarte. Verwendet im Standardmodus die „A“-Seite der Karte und im Experten-modus die „B“-Seite.



SEITE FÜR DEN STANDARDMODUS



SEITE FÜR DEN EXPERTENMODUS

SZENARIO #1 – MAGOG
KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch auf der Rückseite dieses Regelhefts. Spieler können ihre Identitäten während der Kampagne nicht wechseln.
- Mischt den Verbündeten Longshot (71) in das Begegnungsdeck.

SIEG:

- Falls Longshot (71) am Ende des Szenarios im Spiel ist, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an.
- Kreuzt im Kampagnenlogbuch das modulare Begegnungsset an, das in diesem Szenario verwendet wurde.
- Jeder Spieler darf einen Vorteil oder ein Upgrade unter seiner Kontrolle mit Kosten 2 oder weniger wählen (3 oder weniger stattdessen, falls Der Champion auf seiner **BUHENDES PUBLIKUM**-Seite liegt) und im Kampagnenlogbuch notieren. Jeder Spieler darf die folgenden Szenarien mit der gewählten Karte im Spiel beginnen, wenn er dafür zusätzliche Bedrohung auf den Hauptplan legt. Die Spieler können keine Karten ohne Kosten (d. h. mit Kosten von „–“) wählen.
- **Nur Experten-Kampagne**: Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #2 – SPIRAL

WAS BISHER GESCHAH ...

„Großartig!“ Mojo kreischt vor Freude. „Die Quoten gehen durch die Decke! Spiral, teleportiere unsere Stars in die nächste Show. Meine begeisterten Zuschauer wollen mehr ... MEHR ... ***MEHR!!!****“*

Der Bildschirm, auf dem Mojo zu sehen ist, schwenkt zu einer sechsarmigen Frau, die hinter ihm steht. Sie beginnt einen bizarren Tanz und wirbelt mit den Armen umher. Ein Blitz aus grüner Energie trifft euch und ihr findet euch in einer seltsamen neuen Welt wieder. Um euch herum kreisen schwebende Kameras, die jede eurer Bewegungen aufzeichnen. Ihr habt das Gefühl, am Set einer Fernsehserie zu sein. Aber die Darsteller verhalten sich, als wäre es das echte Leben, was dem Begriff „Reality-TV“ eine ganz neue Bedeutung verleiht.

Es muss einen Ausweg aus diesem Wahnsinn geben. Vielleicht ist diese Teleporterin namens Spiral euer Ticket nach Hause. Aber zuerst müsst ihr sie finden ...

SZENARIO #2 – SPIRAL
NEUE REGELN

Das Showdeck

Jedes der drei modularen Sets in diesem Szenario enthält eine ***SHOW***-Umgebungskarte. Während des Spielaufbaus wird eine dieser Umgebungen zufällig bestimmt. Diese Umgebung ist zu Beginn der Partie im Spiel und repräsentiert die Show, in der die Helden gerade nach Spiral suchen.

Die anderen zwei ***SHOW***-Umgebungen werden während des Spielaufbaus zusammen mit der Verratskarte In die Ecke gedrängt! zum Showdeck zusammengemischt. Das Showdeck hat keinen Ablagestapel und **kann nicht durch Spielerkarten-effekte beeinflusst werden**. Ihr könnt mit diesem Deck nur über den Nebenplan Die Suche nach Spiral interagieren, der auf der nächsten Seite erklärt wird.

Doppelseitige Schurkin

Jede von Spirals Schurkenkarten ist doppelseitig und hat auf der einen Seite das Merkmal ***ENTKOMMEN*** und auf der anderen Seite das Merkmal ***IN DIE ECKE GEDRÄNGT***. Spiral beginnt die Partie mit ihrer ***ENTKOMMEN***-Seite nach oben. Diese Seite hat eine Fähigkeit, die verhindert, dass Bedrohung vom Hauptplan entfernt werden und Spiral Schaden nehmen kann.



SPIRALS ENTKOMMEN-SEITE

SZENARIO #2 – SPIRAL
NEUE REGELN

Um Spiral zu finden und zu besiegen, müsst ihr nach ihr suchen, indem ihr Widerstand gegen den Nebenplan Die Suche nach Spiral leistet. Ihr könnt die „**Held – Aktion**“ auf diesem Nebenplan verwenden, um Bedrohung von ihm zu entfernen. Dafür nehmt ihr im Gegenzug Schaden.



DIE SUCHE NACH SPIRAL

Sobald ihr alle Bedrohung vom Nebenplan Die Suche nach Spiral entfernt habt, deckt ihr eine neue Karte vom Showdeck auf. Falls es sich bei dieser Karte um den Verrat In die Ecke gedrängt! handelt, wird Spiral auf ihre ***IN DIE ECKE GEDRÄNGT***-Seite umgedreht, wodurch ihr Spiral Schaden zufügen könnt.

Sobald Spiral umgedreht wird, werden mögliche „**Sobald aufgedeckt**“-Fähigkeiten auf der neuen Seite ausgelöst. Alle Anhänge, Statuskarten, Boost-Karten und andere Spielelemente, die mit dem Schurken verknüpft sind, sowie jeglicher Schaden auf dem Schurken bleiben unverändert.

Sobald Spiral besiegt wird, kommt der nächste Abschnitt des Schurkendecks auf der gleichen Seite wie der gerade besiegte Abschnitt ins Spiel. Alle Marker auf ihr werden ganz normal auf den nächsten Abschnitt übertragen.



SPIRALS SEITE IN DIE ECKE GEDRÄNGT

SZENARIO #2 – SPIRAL
KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Ihr dürft für dieses Szenario keine modularen Begegnungssets verwenden, die bereits im Kampagnenlogbuch angekreuzt sind.
- Falls angekreuzt ist, dass Longshot ( 71) am Ende des letzten Szenarios im Spiel war, darf ihn ein Spieler aufdecken. Mischt ihn ansonsten in das Begegnungsdeck.
- Jeder Spieler darf sich ein Exemplar der Karte, die er im Kampagnenlogbuch notiert hat, aus dem Deck eines beliebigen Spielers nehmen und unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen. Legt dann Bedrohung in Höhe der Gesamtkosten aller Karten, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wurden, auf den Hauptplan.

- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SZENARIO #2 – SPIRAL
KAMPAGNENANWEISUNGEN

SIEG:

- Falls Longshot ( 71) am Ende des Szenarios im Spiel ist, kreuzt dies im Kampagnenlogbuch an.
- Kreuzt im Kampagnenlogbuch jedes modulare Begegnungsset an, das in diesem Szenario verwendet wurde.
- Jeder Spieler darf einen Vorteil oder ein Upgrade unter seiner Kontrolle mit Kosten 2 oder weniger wählen (3 oder weniger stattdessen, falls weniger als 10 Bedrohung pro Spieler auf dem Hauptplan liegt) und im Kampagnenlogbuch notieren. Jeder Spieler darf die folgenden Szenarien mit der gewählten Karte im Spiel beginnen, wenn er dafür zusätzliche Bedrohung auf den Hauptplan legt. Die Spieler können keine Karten ohne Kosten (d. h. mit Kosten von „–“) wählen.

- **Nur Experten-Kampagne**: Notiert die verbleibenden Lebenspunkte eurer Identitäten im Kampagnenlogbuch.



SZENARIO #3 – MOJO

WAS BISHER GESCHAH ...

„Euch muss doch klar sein, dass das alles umsonst war“, sagt die besiegte Spiral resigniert. „Wenn ich euch zur Flucht verhelfe, wird mich Mojo einfach zwingen, euch zurückzuholen.“

Als ihr vorschlagt, euch um Mojo zu kümmern, schaut euch Spiral nur skeptisch an.

„Wenn ihr den Rückgratlosen ausschalten könnt, schicke ich euch nach Hause“, stimmt sie zu. „Ihr solltet euch aber beeilen. Er lebt von der Aufmerksamkeit und ihr bringt ihm enorme Einschaltquoten. Wenn ihr ihn nicht schnell genug bezwingt, wird er nicht mehr zu stoppen sein.“

Spiral versichert sich, dass ihr das wirklich verstanden habt, dann teleportiert sie euch noch einmal. Ihr seid in einem weiteren Mojovision-Programm gelandet, dieses Mal von Angesicht zu Angesicht mit dem ausbeuterischen Meister des Exzesses selbst: Mojo.

„Und ihr glaubt also, mich einfach so abschalten zu können?“, fragt Mojo voller Hohn. „Ich habe hier das Sagen. Und ihr tut genau das, was ich euch sage, oder ich feuere euch ... und zwar in die Sonne! Wenn ich es mir recht überlege, wäre das ein großartiges Finale!“

SZENARIO #3 – MOJO
NEUE REGELN

Beiseitegelegte Begegnungssets

Während des Spielaufbaus werdet ihr angewiesen, eine Anzahl modularer Begegnungssets aus dem Szenario-Pack *MojoMania* zu wählen, die der Spieleranzahl plus 1 entspricht. Eines dieser Begegnungssets wird durch die „**Sobald aufgedeckt**"-Fähigkeit auf MojoMania 1B in das Begegnungsdeck gemischt. Die anderen werden beiseitegelegt und später durch die Umgebungskarte Rad der Genres in das Begegnungsdeck gemischt.

Rad der Genres

Die Umgebungskarte Rad der Genres wird während des Spielaufbaus mit ihrer ***DREHEND***-Seite nach oben ins Spiel gebracht. Die „**Erzwungene Reaktion**" auf Rad der Genres wird ausgelöst, sobald das Begegnungsdeck zurückgesetzt wird, nachdem es leer geworden ist. **Falls keine beiseitegelegten Begegnungssets mehr übrig sind, wenn dies geschieht, verlieren die Spieler das Spiel.** Dreht ansonsten Rad der Genres auf seine ***ANGEHALTEN***-Seite um.

Die „**Erzwungene Unterbrechung**" auf der ***ANGEHALTEN***-Seite von Rad der Genres wird ausgelöst, sobald euch in der Schurkenphase das nächste Mal Begegnungskarten vom Begegnungsdeck zugeteilt werden. Dadurch wird dem Spiel ein beiseitegelegtes modulares Begegnungsset hinzugefügt.

Die Umgebungskarte Rad der Genres sollte in der Nähe des Begegnungsdecks liegen, um euch an das Abhandeln ihrer Fähigkeiten zu erinnern.

SZENARIO #3 – MOJO
KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Ihr dürft für dieses Szenario keine modularen Begegnungssets verwenden, die bereits im Kampagnenlogbuch angekreuzt sind. Falls nicht mehr genug Sets übrig sind, dürft ihr auch angekreuzte Sets verwenden, nachdem ihr alle anderen Sets gewählt habt.
- Falls angekreuzt ist, dass Longshot ( 71) am Ende des letzten Szenarios im Spiel war, darf ihn ein Spieler aufdecken. Mischt ihn ansonsten in das Begegnungsdeck.
- Jeder Spieler darf sich ein Exemplar jeder Karte, die er im Kampagnenlogbuch notiert hat, aus dem Deck eines beliebigen Spielers nehmen und unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen. Legt dann Bedrohung in Höhe der Gesamtkosten aller Karten, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wurden, auf den Hauptplan.

- **Nur Experten-Kampagne**: Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktewerte ein, die ihr nach dem vorherigen Szenario im Kampagnenlogbuch notiert habt.
- **Nur Experten-Kampagne**: Jeder Spieler darf sich selbst 1 verdeckte Begegnungskarte zuteilen, um seine Identität bis zu ihrem aufgedruckten Lebenspunktewert zu heilen.

SIEG:

- Ihr gewinnt die Kampagne!

REGELKLARSTELLUNGEN

F: Falls der Angriff eines Charakters genug Schaden auf Stachelschwanz platziert, um ihn abzulegen, nimmt der Charakter Vergeltungsschaden durch Stachelschwanz?
A: Nein. Stachelschwanz wird abgelegt, bevor seine Vergeltung ausgelöst wird.

F: Falls sowohl Stachelschwanz als auch Undercover Mojo im Spiel sind, von welcher der beiden Karten wird dann die „Erzwungene Unterbrechung" ausgelöst?
A: Beide Karten haben denselben Auslöser. Daher entscheidet der Startspieler, welche Unterbrechung abgehandelt wird.

F: Erfolgt bei den *SHOW*-Umgebungskarten ein Nachrüsten, sobald sie von Spirals Showdeck oder durch Mojos Rad der Genres aufgedeckt werden?
A: Nein. In beiden Fällen wird die Karte nicht „vom Begegnungsdeck aufgedeckt". Daher erfolgt kein Nachrüsten.

F: Erhöht die „Erzwungene Unterbrechung" auf Wild Wild Mojo auch Folgeschaden?
A: Ja. Falls ein Verbündeter mindestens 1 Folgeschaden nimmt, nachdem er angegriffen oder Widerstand geleistet hat, erhöht Wild Wild Mojo den Folgeschaden um 1.

F: Wie wird Overkill-Schaden durch die „Erzwungene Unterbrechung" auf Wild Wild Mojo beeinflusst?
A: Wild Wild Mojo erhöht zunächst den ursprünglichen Schaden, der einem Schergen oder Verbündeten zugefügt wird, um 1. Sobald dann der überschüssige Schaden dem Schurken oder der Identität zugefügt wird, erhöht Wild Wild Mojo diesen ebenfalls noch einmal um 1. Der Overkill-Schaden wird insgesamt also um 2 erhöht.

CREDITS

Expansion Design & Development: Michael Boggs und Tony Fanchi
Additional Development: Caleb Grace
Producer: Molly Glover
Editing: B.D. Flory
Card Game Manager: Colin Phelps
Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Joey Vazquez
Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson und Chelzee Lemm-Thompson
Managing Art Director: Tony Bradt
QA Specialist: 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

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

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

TESTSPIELER

D. Shannon Berry, Nathan Berry, Andrew Brown, Thomas Can, Paul Carlson, Michael Carney, Patrick Collette, Benjamin Davan, Matt Radix Froese, Grégory Henriques, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Travis Larsen, Tyler Lee, Shea Locke, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Sébastien Michaux, Luke Muench, Paul Mulder, Shane Michael Murphy, Jeff Northman, Michael Pelfrey, James Phillips, Roscoe Rea, Stephen Redman, Glen Saward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Eric Shell, Murrell Sippy, Caitlin Smith, Jess Souder, Chris Thompson, Kevin Van Sloun und Ben Waxman

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome
Grafische Gestaltung und Layout: Vanessa Löhr

© MARVEL. Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland.

KAMPAGNENLOGBUCH

Identität Spieler #1:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Identität Spieler #2:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Identität Spieler #3:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Identität Spieler #4:

Verbleibende Lebenspunkte:

Vorteil/Upgrade #1:

Vorteil/Upgrade #2:

Ist Longshot am Ende des Szenarios im Spiel?

- ☐ SZENARIO 1 — *MaGog*
- ☐ SZENARIO 2 — *Spiral*

Kreuze verwendete modulare Begegnungssets an:

- ☐ **Fantasy**
- ☐ **Sci-Fi**
- ☐ **Krimi**
- ☐ **Sitcom**
- ☐ **Horror**
- ☐ **Western**

Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet. © MARVEL © 2022 FFG
Das Kampagnenlogbuch kann auch auf www.asmodee.de/mvc heruntergeladen werden.