

DAFÜR Challenge 1-2



Willkommen zur Challenge von „Die Abteilung für Übermenschliches Recht“! Wir wollen euch gerne ein Storygetriebenes Challenge-System anbieten, das sich vor Allem an unsere deutschsprachigen Spielenden richtet. Dabei haben wir vor, in jeder Saison (also Geschichte) mehrere Challenges nacheinander anzubieten, bei denen der weitere Verlauf der Handlung durch eure Ergebnisse beeinflusst wird.

REGELN

Unser Challenge-System hat ein paar Regeln, die wir im Folgenden aufgelistet haben. Wenn euch etwas unklar sein sollte oder wir etwas nicht gut aufgeschrieben haben, zögert nicht und kommt auf unseren Discord-Server und fragt Dirk oder Tom:

<https://discord.gg/23zB2ftEsk>

KARTENBESCHRÄNKUNG

In jeder Saison beschränken wir den Kartenpool, mit dem wir spielen, da viele Spielende noch nicht alles von Marvel Champions besitzen und wir unsere Challenge so zugänglich wie möglich machen wollen. Diese Beschränkungen beziehen sich allerdings immer nur auf die Helden, die ihr einsetzen könnt. Die Aspekt- und Basiskarten sind davon nicht betroffen.

Beispiel: In der ersten Saison spielen wir nur mit der Grundbox. Also könnt ihr nur Spider-Man, Captain Marvel, She-Hulk, Black Panther oder Iron Man als Helden wählen. Für euer Deck dürft ihr aber alle Karten verwenden, die ihr besitzt.

TRAININGSPARTIEN UND 2-VON-3

Wenn ihr eine Challenge spielen wollt, dann könnt ihr mit dem Deck, das ihr euch gebaut habt, beliebig viele Trainingspartien spielen. Währenddessen könnt ihr euer Deck immer wieder umbauen und verändern, bis ihr damit zufrieden seid.

Wenn das der Fall ist, beschließt ihr, dass ihr jetzt „ernsthaft“ gegen das Szenario der aktuellen Challenge antretet. Ab dann könnt ihr euer Deck nicht mehr anpassen und spielt so viele Parteien, bis ihr entweder zweimal gewonnen oder zweimal verloren habt.

Beispiel: Wenn ihr nach 9 Trainingspartien schließlich gegen das Szenario „ernsthaft“ antretet, könntet ihr zum Beispiel die erste Partie gewinnen und die zweite Partie verlieren. In der dritten Partie entscheidet sich also, ob ihr insgesamt gewinnt (weil ihr zwei Parteien gewonnen habt) oder insgesamt verliert (weil ihr zwei Parteien verloren habt). Hättet ihr direkt die 2. Partie gewonnen, wäre die Runde mit einem Sieg für euch bereits absolviert gewesen.

ERSCHÖPFUNG

Während einer Saison, also während einer Geschichte, dürft ihr jeden Helden nur in einem einzigen Szenario verwenden. Danach ist dieser Held erschöpft und muss sich ausruhen, bis die nächste Saison beginnt.

Beispiel: Bestreitet ihr das aktuelle Szenario 1-1 mit Spider-Man, dann setzt ihr ihn und sein Deck für alle Trainingspartien und auch die „ernsthaften“ Partien ein. Danach ist er erschöpft, und in den weiteren Szenarien, also 1-2, 1-3, usw. müsst ihr zwischen den verbleibenden Helden des Grundspiels – Black Panther, Captain Marvel, She-Hulk und Iron Man wählen. Wenn die nächste Saison startet, also Szenario 2-1, steht euch Spider-Man wieder zur Verfügung.

SOLO ODER MEHRSPIELER?

Ihr könnt die DAFÜR Challenges entweder allein bestreiten, oder auch mit euren Freunden gemeinsam in den Szenarien kämpfen. In diesem Falle gelten Siege und Niederlagen in den „ernsthaften“ Partien für euch alle gemeinsam. Die „erschöpften“ Helden notiert ihr allerdings lediglich pro Spielendem. Für den besonderen Fall, dass in einer der späteren Partien nicht ausreichend unterschiedliche Helden für euch alle zur Verfügung stehen, dürft ihr ausnahmsweise auch einen bereits erschöpften Helden einsetzen.

ERGEBNISSE

Den Ausgang eurer Partien teilt ihr uns dann mit, so dass wir auf dieser Basis entscheiden können, wie sich die Geschichte weiter entwickeln wird. Solltet ihr eine Mehrspielerpartie gespielt haben, wäre es schön, wenn ihr für jeden Mitspielenden die Ergebnisse gesondert übermittelt.

Wie und was genau ihr übermitteln sollt, wird in jedem Szenario erläutert. Es wird nicht immer dieselbe Art des Ergebnisses sein und manchmal werdet ihr auch einfach eine Entscheidung treffen müssen.

Die Ergebnisse dieser Runde könnt ihr uns in folgendem Google Formular übermitteln:

<https://forms.gle/ML5MPFy889cN6PUD6>

SZENARIO #2 – EIN ABLENKUNGSMANÖVER!

WAS BISHER GESCHAH ...

Mit einem kraftvollen Tritt gegen den Kiefer beförderte Spider-Man den Koloss Rhino zu Boden. Der massige Körper schlug auf und ließ die Wände der S.H.I.E.L.D.-Niederlassung wackeln. Mit ungläubig aufgerissenen Augen starrte Shocker den Netzschwinger an, der sich nun zu ihm umdrehte und seine Fäuste hob. Der Scherge warf einen Blick über seine Schulter; doch von seinem Kumpan Sandman waren nur noch ein paar Sandkörner auf dem Abflussgitter zu sehen. Der Feigling hatte sich unlängst in die Kanalisation verdrückt. Auch von draußen hörte er das Quietschen der Reifen, als die Truppen von Hydra das Weite suchten. Er drehte sich wieder zu Spider-Man und lächelte schief. Mit einem Schulterzucken fragte er „Unentschieden...?“

Doctor Strange schloß seine Augen. Dann richtete er seinen Blick auf einen anderen Zeitstrahl. Captain Marvel hielt in ihren Händen einen lodernden Ball purer Energie, den sie nun auf eine zornig aufschreiende Madame Hydra schleuderte. Hinter der Heldin sah man eine Spur der Verwüstung. Bewusstlose Hydra-Agenten, zerstörte Einsatzfahrzeuge und verschmolzene Waffen... Er schloß erneut seine Augen. Eine weitere Realität.

Die grüne Gigantin She-Hulk wurde mit der Wucht eines Schnellzuges getroffen, als Rhino – Kopf voran – sie in eine Wand schleuderte. Doch nach wenigen Sekunden stand sie schon wieder auf, klopfte sich den Staub von ihrem Anzug und fragte nur: „War das schon alles?“ – dann rannte sie auf Rhino zu, die Faust zum Schlag ausholend.

Das Auge von Agamotto blickte in eine weitere Realität. Black Panther sprang über Rhino, ließ ihn in eine Wand rennen, und verpasste den Hydra-Agenten hinter Rhino eine Abfolge schneller Tritte. Eine weitere Realität. Iron Man feuerte aus der Luft mit seinen Repulsor-Handschuhen Energiesalven auf Sandman. Eine weitere Realität. She-Hulk warf einen Einsatzwagen von Hydra 10 Meter weit in einen Angriffstrupp der Terror-Organisation. Eine weitere. Spider-Man spinn Shocker ein. Eine weitere. Eine weitere. Eine weitere...

Erschöpft sank Doctor Strange aus seiner Meditation herab. Offenbar hatten die Avengers erfolgreich in den meisten Realitäten den Plan von Hydra vereitelt. Oder...hatten sie das wirklich? Erneut blickte er in den Raum zwischen den Welten...

Madame Hydra sprang in den Jeep und wies den Fahrer an, sofort loszufahren. Über Funk gab sie Befehle: „Wir haben sie lange genug abgelenkt! Ich hoffe ihr habt die Kisten?“ – „Ja, Kommandantin!“ – „Gut! Dann starten wir jetzt mit Phase Marionettentheater! JETZT!“

Eine grelle Alarmsirene gellte in allen Zeitsträngen auf – die verschiedenen Helden fuhren alle herum, starteten in Richtung des Stadtzentrums. Binnen Minuten hatte ein jeder das Stadtzentrum erreicht – eine gewaltige Bombe mit dem Symbol von Hydra thronte mitten auf dem Platz, während die Polizei versuchte, das Chaos auf den Straßen zu bändigen.

Captain Marvel landete vor zwei Polizistinnen „Kümmern sie sich um die Zivilisten! Ich entschärfe die Bombe!“ wies sie diese an – doch wieso waren hier Kisten mit dem S.H.I.E.L.D.-Schriftzug gestapelt? Hatte Hydra doch noch etwas rauben können? Nur was? Und wieso es hier zurücklassen? Schon explodierte der Deckel der ersten Kiste nach außen, und aus den Holzsplittern erhob sich ein metallischer Krieger – eine Ultron-Drohne! Doch...sie war quasi wertlos, solange ihr Meister nicht in der Nähe war... und dennoch – sie setzte sich in Bewegung und zündete ihre Raketenstiefel! Und da befreite sich schon eine zweite aus ihrem Gefängnis!

Höchste Zeit, sie zu stoppen!

SZENARIOANWEISUNGEN

ZEITRAUM

- 19.03. – 02.04.

SCHURKE

- Ultron

MODULARES SET

- Bombendrohung

BESONDERHEITEN

- Schwierigkeit: Standard
- Setup:
 - Durchsuche das Begegnungsdeck nach dem Nebenplan **Bombendrohung** und **Decke ihn auf**.
 - Füge **zusätzliche 8** Bedrohung diesem Nebenplan hinzu. (Dies entspricht der Bedrohung, die im Schnitt pro Spiel im ersten Szenario angesammelt wurde – Hydra hatte Zeit, seinen Plan gut vorzubereiten!)

ERGEBNISSE & ENTSCHEIDUNGEN

Bitte teilt uns mit, ob und wie ihr gewonnen habt (zum Beispiel: 2:1 Gewonnen) und trefft folgende Entscheidung:

Sollen die Helden:

- Die fliehenden Ultron-Drohnen verfolgen und restlos vernichten?
oder
- Dem mysteriösen Signal folgen, welches die Drohnen aktiviert und gesteuert hat?

Wir freuen uns, wenn Du uns unterstützen möchtest! 🍷❤ → <https://ko-fi.com/dafuer>

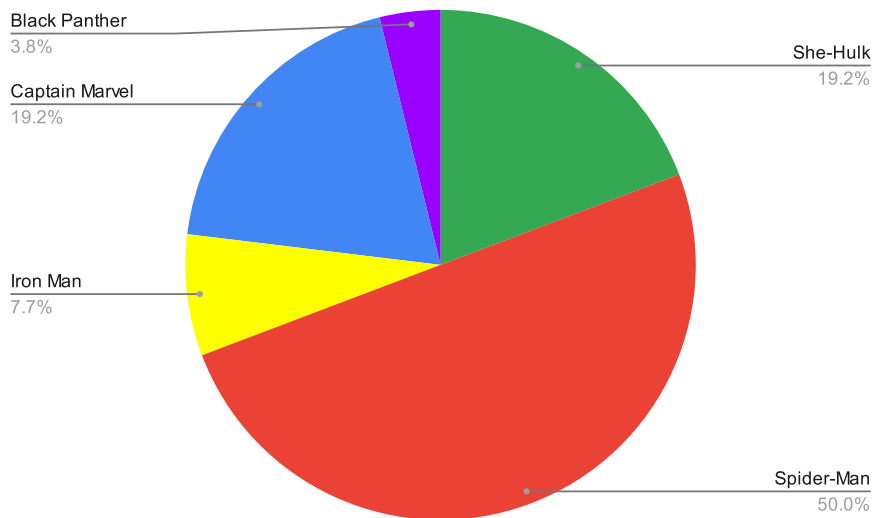
ERGEBNISSE DER LETZTEN RUNDE

An der ersten Runde nahmen stolze 26 Heldinnen und Helden teil!

Im Schnitt wurden 7,88 Bedrohungen auf den Hauptplan platziert – wobei sich dieser Wert aufteilt auf 7,48 Bedrohungen bei gewonnenen Partien und 9,64 Bedrohungen bei verlorenen Partien.

Die „schnellste“ Partie war ein Sieg mit nur 2 platzierten Bedrohungen; die „längste“ Partie ebenfalls ein Sieg mit stolzen 19 platzierten Bedrohungen.

HELDENVERTEILUNG



ERFOLGSQUOTE

