

DAFÜR Challenge 2-5



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“ Parteien 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“ Parteien für euch alle gemeinsam. Die „erschöpften“ Helden notiert ihr allerdings lediglich pro Spielendem. Für den besonderen Fall, dass in einer der späteren Parteien nicht ausreichend unterschiedliche Helden für euch alle zur Verfügung stehen, dürft ihr ausnahmsweise auch einen bereits erschöpften Helden einsetzen.

ERGEBNISSE

Den Ausgang eurer Parteien 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/hpfPLLU7YoTBvjGL9>

SZENARIO #5 – DAS FINALE!

WAS BISHER GESCHAH ...

In einem geheimen Labor, das in einem abgelegenen Teil des Avengers-Hauptquartiers versteckt war, arbeiteten Tony Stark und Bruce Banner unermüdlich an der Konstruktion einer hochkomplexen Maschine. Rocket Raccoon, der Experte in Sachen Technik und Konstruktion aus dem Weltraum, hatte sie mit einer genauen Anleitung versorgt. Diese Maschine war ihre letzte Hoffnung, um Captain Marvel aus einer unbekanntenen und gefährlichen Dimension zu retten, in die sie versehentlich geraten war.

Der Schlüssel zum Erfolg dieser Rettungsmission war der chemische Hochleistungsreaktor, den Black Panther und Black Widow aus den Fängen von Norman Osborn gestohlen hatten. Diese Komponente war von entscheidender Bedeutung für die Funktionsweise der Maschine und würde genug Energie für das Portal liefern, welches Captain Marvel wieder nach Hause bringen sollte.

Während Tony und Bruce die letzten Handgriffe an der Maschine vornahmen, fanden sie sich in einem Augenblick der Stille wieder. Die Anspannung in der Luft war deutlich spürbar, da sie wussten, dass das Schicksal ihrer Freundin auf dem Spiel stand. Tony hob vorsichtig Wreckers Brecheisen an. Hinter ihm erschallte die Stimme Rocket Racoons aus dem Bildschirm: "Was isn das?"

Tony schaute etwas verwirrt. "Das ist Wreckers Brecheisen. Der Gegenstand, der durch die Universen gereist ist?"

Rocket brach in schallendes Gelächter aus. "Ihr habt nen armen Kerl verprügelt um ihm sein Brecheisen zu klauen? Hahahahaha. Ich dachte, ihr nehmt einfach Thors Hammer! Hey Drax, komm mal her, das musst du sehen! Die haben da nem Typen das Brecheisen geklaut, einfach so!"

Tony und Bruce schauten sich kurz hilflos an. "Hast du dran gedacht, Bruce?", fragte Tony. "Nein, hab ich nicht. Naheliegend, im Nachhinein."

Während Rocket sich weiter im Hintergrund über sie lustig machte, widmeten sie sich wieder der Maschine und verkündeten schließlich: "Fertig! Wir können beginnen!"

In einer unbekanntenen Dimension schwebte Captain Marvel ohne Gefühl für Raum und Zeit durch den fremden Äther. Bislang hatte sie keine anderen Lebewesen oder auch nur Hinweise auf solche gefunden. Sie wagte nicht, sich zu weit von dem Ort ihrer Ankunft zu entfernen, falls eine Rettungsmission unterwegs war. Doch dann bemerkte sie ein Licht, ein Flackern, das in der Ferne zu leuchten schien. Ohne zu zögern, beschleunigte sie und flog auf das Licht zu, das wie ein Hoffnungsschimmer in der Dunkelheit wirkte. Ihr Herz schlug schneller, als sie sich dem Licht näherte, und die Aussicht auf Rettung gab ihr neue Energie.

Währenddessen hatten die Avengers die Maschine erfolgreich in Betrieb genommen. Ein helles Portal öffnete sich, und die Maschine war bereit, Captain Marvel zurückzubringen. Die Anspannung in der Luft war greifbar, als sie auf das Portal starteten und hofften, dass ihre Rettungsmission gelingen würde. Die Avengers standen vereint, bereit, ihre Freundin und Mitstreiterin wieder in die Arme zu schließen.

Captain Marvel raste immer schneller auf das Licht zu, und als sie näher kam, erkannte sie zwei Gestalten, die dort im Nichts schwebten. In einem erschreckenden Moment wurde ihr klar, dass es nicht ihre Freunde waren, die sie dort sah, sondern Klaw und Electro! Offenbar war der von Elektrizität durchzogene Schurke in seiner Energiegestalt durch die Überreste von MODOKs Apparat ebenfalls in die Dimension gereist, um Klaw zurückzuholen!

Die beiden wandten sich Captain Marvel zu, bereit, sie daran zu hindern zu ihren Verbündeten zurückzukehren.

SZENARIOANWEISUNGEN

ZEITRAUM

- 13.09. – 01.10.

HELDENAUSWAHL

- Grundspiel & Welle 1
- Im Detail: Captain Marvel, Iron Man, She-Hulk, Spider-Man, Black Panther, Captain America, Ms Marvel, Thor, Black Widow, Doctor Strange, Hulk

SCHURKE/SZENARIO

- Klaw

MODULARES SET

- Energieentzug/Power Drain

BESONDERHEITEN

- Schwierigkeit: Standard
- Spiel Aufbau: -
- Sonderregel: -

OPTIONALE BONUS-CHALLENGE

- Freiwillig: Spielt dieses Szenario mit Captain Marvel – Sie befreit sich nun aus eigener Kraft!

ERGEBNISSE & ENTSCHEIDUNGEN

Bitte teilt uns in diesem Google Formular mit, ob und wie ihr gewonnen habt (zum Beispiel: 2:1 Gewonnen).

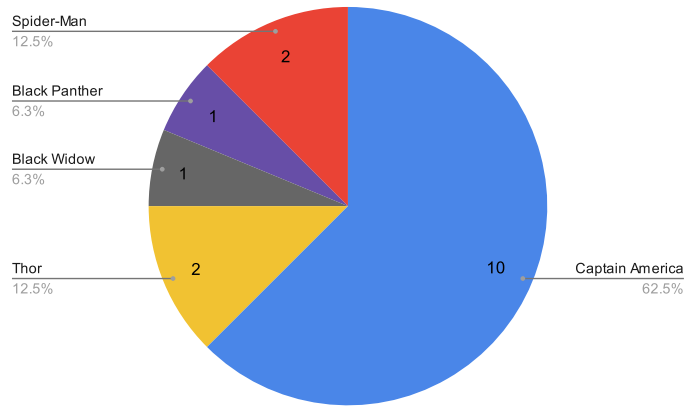
<https://forms.gle/hpfLLU7YoTBvjGL9>

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

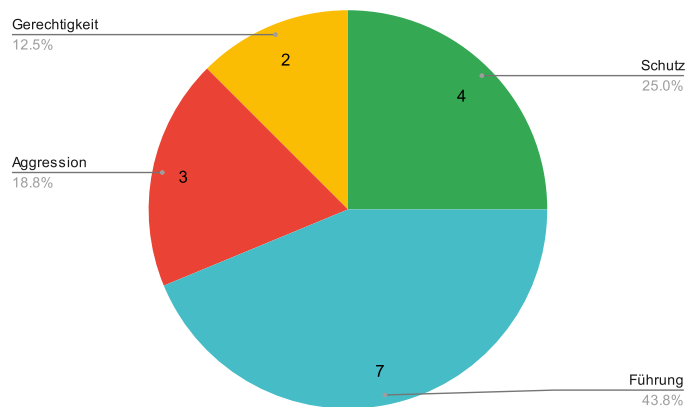
ERGEBNISSE DER LETZTEN RUNDE

16 tapfere Heldinnen und Helden hielten den wahnsinnigen Green Goblin auf, damit nun im großen Finale Captain Marvel endlich befreit werden kann!

HELDENVERTEILUNG



ASPEKTVERTEILUNG



ERFOLGSQUOTE

