

GRUNDSPIEL KAMPAGNE

Ihr könnt die drei Szenarien, die im Grundspiel 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 Referenz-Handbuch 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 am Ende dieses Dokuments notiert 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, trägt 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 Lebenspunktwert heilen, indem er sich während des Spielaufbaus eine verdeckte Begegnungskarte zuteilt.

SZENARIO #1 – RHINO

WAS BISHER GESCHAH ...

Euch erreicht ein Notruf von einer S.H.I.E.L.D.-Einrichtung in der Stadt: Hydra greift an! Rhino hat beschlossen, die Verteidigung zu durchbrechen und eine Lieferung Vibranium zu stehlen. Es ist ein riskantes Vorhaben, aber er ist wild entschlossen und wird alles daran setzen, sein Ziel zu erreichen. Wir müssen ihn aufhalten bevor er das Vibranium erbeutet und schwere Schäden anrichtet. Wir brauchen jede Hilfe, die wir bekommen können, damit diese Situation unter Kontrolle gebracht werden kann und Rhino aufgehalten wird. Ihr müsst schnell eingreifen, um die Einrichtung und das Vibranium zu schützen und um sicherzustellen, dass Rhino nicht an sein Ziel kommt.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler notiert seine Identität im Kampagnenlogbuch am Ende dieses Dokuments. Spieler können ihre Identitäten während der Kampagne nicht wechseln.

SIEG:

- Jeder Spieler darf einen Vorteil oder ein Upgrade unter seiner Kontrolle mit Kosten 2 oder weniger wählen (3 oder weniger stattdessen, falls am Ende des Szenarios keine Bedrohung auf dem Hauptplan lag) 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 – KLAW

WAS BISHER GESCHAH ...

Der Angriff auf die S.H.I.E.L.D.-Einrichtung ist mit einem illegalen Waffenschmuggler-ring in Verbindung zu bringen. Eure Nachforschungen haben ergeben, dass das kriminelle Unternehmen von Klaw im Auftrag eines Käufers für seine illegalen Waffen geleitet wurde. Es ist wichtig, den Käufer ausfindig zu machen und Klaw daran zu hindern, seine Waffen zu verkaufen.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler darf sich ein Exemplar der Karte, die er im Kampagnenlogbuch notiert hat, aus dem Deck, dem Ablagestapel oder der Hand 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 Lebenspunktwerte 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 Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- Jeder Spieler darf einen Vorteil oder ein Upgrade unter seiner Kontrolle mit Kosten 2 oder weniger wählen (3 oder weniger stattdessen, falls am Ende des Szenarios kein Anhang an Klaw anhing) 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 – ULTRON

WAS BISHER GESCHAH ...

Ihr folgt Klaws mysteriösem Auftraggeber mit der roten Kapuze in sein geheimes Versteck. Dort stellt ihr fest, dass er in Wirklichkeit kein Geringerer als Ultron, der wahnsinnige Androide ist! Ultron will mit dem geraubten Vibranium eine unbesiegbare Armee konstruieren. Ultron glaubt, dass die Menschheit ihren eigenen Untergang verdient hat und sieht sich selbst als denjenigen, der sie vernichten wird. Klaw war nur ein Werkzeug in Ultrons größerem Plan und wird bald realisieren, dass er sich auf die falsche Seite des Kampfes gestellt hat.

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler darf sich ein Exemplar jeder Karte, die er im Kampagnenlogbuch notiert hat, aus dem Deck, dem Ablagestapel oder der Hand 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. Falls das Hauptplandeck hierdurch vorrücken sollte, weil die Menge an Bedrohung gleich oder größer als der Ziel-Bedrohungswert ist, führt dies aus und legt überschüssige Bedrohung des ersten Abschnitts auf den folgenden Abschnitt des Hauptplandecks.

- **Nur Experten-Kampagne:** Stellt eure Lebenspunkte auf die verbleibenden Lebenspunktwerte 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 Lebenspunktwert zu heilen.

SIEG:

- Ihr gewinnt die Kampagne!

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: