

DAFÜR Challenge 3-3



Willkommen zur Challenge von „Die Abteilung für Übermenschliches Recht“! Wir wollen euch gerne ein Story-getriebenes 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/jccdXk8UBosfindR8>

SZENARIO #3 – ALARMSTUFE ROT

WAS BISHER GESCHAH...

„LOS! LOS! LOS!!“ rief Captain America, als die Türen im Zellentrakt aufsprangen. „Alle raus hier! Wir sind hier, um euch zu befreien!“ Über Funk meldete sich Iron Man aus der Steuerzentrale des Laborkomplexes. „Steve? Ich habe jetzt alle Labore geöffnet. Aber ich glaube, da sind nicht nur unsere Leute drin gewesen...“ Ein markerschütterndes, unmenschliches Brüllen erschütterte die Wände des makaberen Forschungskomplexes auf Dr. Zolas Insel. „Oje...“ seufzte Cap „Avengers! SAMMELN!“

Und da kamen auch schon die ersten Berserker aus dem Labor des wahnsinnigen Zola den Gang hinunter gerannt...

„Das sollten jetzt alle gewesen sein!“ meldete Black Panther. „Aber falls Du Dich gefragt hast, wieso diese Monster so... groß sind... Ich glaube, ich weiß es jetzt. Ich habe in einem anderen Flügel des Gebäudes zwei grüne Freunde von uns gefunden...“ Schnell eilten die Avengers durch die vom Kampf verwüsteten Gänge tiefer in die Anlage. Schon bald standen sie vor einer gigantischen Stahltür; 6 riesige Bolzen sicherten die Tür und verankerten sie in dem Felsen, aus dem dieser Teil der Anlage offenbar heraus gemeißelt worden ist. Eine kleine rote Anzeige neben der Tür zeigte „-142°C“ an. Und offenbar einen Herzfrequenz-Monitor, welcher einen langsamen, aber beständigen Herzschlag anzeigte.

„Unfassbar!“ murmelte Hawkeye.

Tony Stark stand derweil schon an der Konsole, welche die Kryokammer steuerte, und gab nach kurzem Studium der Bedienung einige Befehle ein. Schon begann die Anzeige rapide zu steigen, während sich die Kammer erwärmte. Noch bevor sie im positiven Bereich war, hörte man Lärm aus dem Inneren, als würde etwas unglaublich Starkes versuchen, die Tür oder Wand zu durchbrechen. Der Entriegelungsmechanismus wollte sich gerade in Gang setzen, die Servomotoren in der Panzertür liefen an, als eine Reihe mächtiger Schläge die Tür erst erschütterten, dann die ersten Beulen sichtbar wurden, und schließlich das massive Schott aus der Wand gerissen wurde und quer durch den Raum flog, während die Avengers hastig in Deckung sprangen. In dem herauswallenden Kältenebel wurde eine große, grüne Gestalt sichtbar, die Augenbrauen noch weiß von Raureif. „HULK SMASH!!!“ brüllte sie...

Nach einem langen, zähen Kampf gelang es den Avengers schließlich, gemeinsam mit den befreiten Opfern des Doktor Zola, den wahnsinnigen Wissenschaftler in seinem Hauptlabor zu stellen und zu besiegen. Sein künstlicher Körper ging auf die Knie und das digitale Gesicht auf den flackernden Monitoren verzog sich voller Hohn. „Was glaubt ihr Narren hier zu erreichen?! Unser oberster Befehlshaber ist unbesiegbar! UNBESIEGBAR!!! HAHAHA!“ Ein Schlag vom Hulk warf seinen Körper meterweit zurück und er landete krachend zwischen Klontanks und Labortischen.

Iron Man beugte sich zu dem Monitor hinab. „Jetzt hör mal zu, Du missgestalteter Abacus! Wenn Du nicht willst, dass mein großer grüner Freund da hinten mit Dir Basketball spielt, dann erzählst Du uns besser schnell, wo unsere Freunde sind! In Deinem Horror-Kabinett ja schon mal nicht, das haben wir bereits auseinandergenommen...“

Zola kicherte: „Ach?! Du meinst die anderen Dimensions-Reisenden? Oh, als ich mit meinen Versuchen erkannt habe, dass ihr nicht aus unserer Realität stammt, war Red Skull **äußerst** interessiert an ihnen! Denn diese Welt hat er ja bereits erobert... wieso nicht weiter expandieren, nicht wahr? Daher hat er sie umgehend zu einem ... Gespräch eingeladen... falls Du verstehst, was ich meine?! Hehehe...!!“

SZENARIOANWEISUNGEN

ZEITRAUM

- 07.06. – 23.06.

HELDENAUSWAHL

- ~~Grundspiel & Welle 1 & The Rise of Red Skull~~
- Im Detail: **Captain Marvel, Iron Man, She-Hulk, Spider-Man, Black Panther, Captain America, Ms Marvel, Thor, Black Widow, Doctor Strange, Hulk, Hawkeye, Spider-Woman**

SCHURKE/SZENARIO

- Red Skull

MODULARE(S) SET(S)

- Masters of Evil (*Masters of Evil*) und Unter Beschuss (*Under Attack*)

BESONDERHEITEN

- Schwierigkeit: Standard
- Alle Schergen aus dem modularen Set *Masters of Evil* bekommen „Sieg 0“ – das bedeutet, wenn ihr sie besiegt, werden sie in den Siegpunktestapel gelegt. Siehe hierzu auch *Ergebnisse & Entscheidungen*.

OPTIONALE BONUS-CHALLENGE

- **Freiwillig:** Spielt dieses Szenario mit **She-Hulk** oder **Hulk** – sie waren tiefgefroren, und nun sind sie so richtig sauer auf Red Skull!

ERGEBNISSE & ENTSCHEIDUNGEN

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

Außerdem möchten wir wissen, wie viele Nebenpläne noch im Spiel waren, als ihr gewonnen habt. Und welche Schergen der *Masters of Evil* befanden sich im Siegpunktestapel?

<https://forms.gle/jccdXk8UBosfindR8>

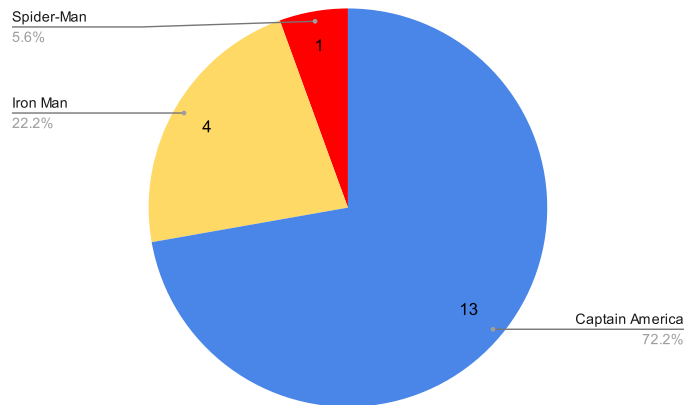
Wir freuen uns, wenn Du uns unterstützen möchtest! 🍵❤️ → <https://ko-fi.com/dafuer>

ERGEBNISSE DER LETZTEN RUNDE

Dieses Mal waren 18 tapfere Streiter für das Gute am Start! Schaut euch an, wie ihr gegen Zola und seine Experimente abgeschlossen habt:

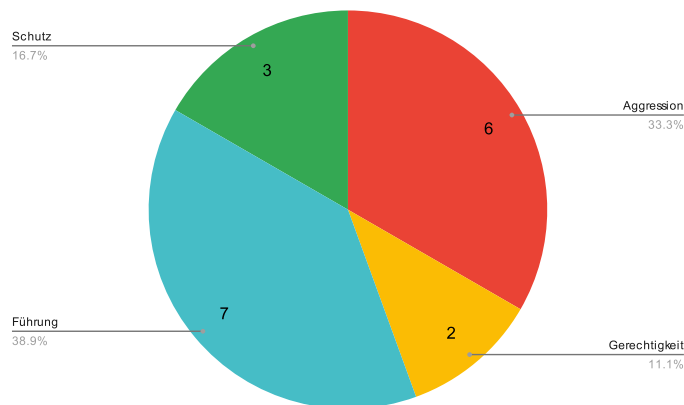
HELDENVERTEILUNG

Ganz klar: Captain America war der Anführer der Stunde!



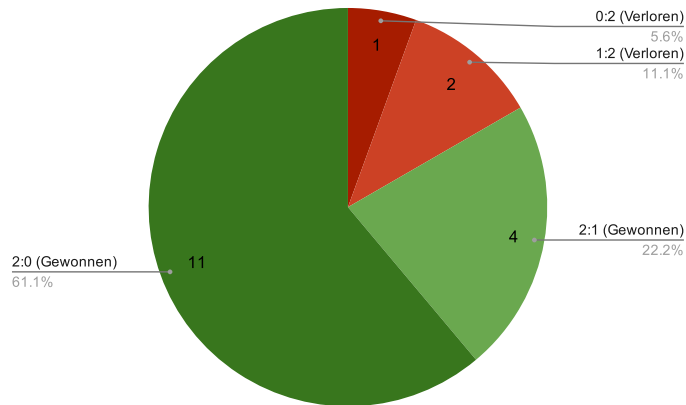
ASPEKTVERTEILUNG

Mit unserer Aufforderung, möglichst viele Verbündete am Ende im Spiel zu haben, war eine Tendenz zu Führung zu erwarten – aber Aggression war auch ganz eindeutig beliebt! Die 3 Schutz-Aspekte lassen sich wahrscheinlich mit den 4 Iron Man Partien in Verbindung bringen...?



ERFOLGSQUOTE

Und wieder mal eine tolle Sieg-Quote! 15 von 18 Challenges gewonnen bedeutet über 80% Gewinne!



ABSTIMMUNG

Bei der Abstimmung, welche Helden ihr gerne befreien möchtet, gab es wieder ein sehr enges Ergebnis. Im Schnitt hattet ihr am Ende der Partie 2,32 Verbündete noch im Spiel, die dann helfen konnten, eure Freunde zu finden und aus den Laboratorien des wahnsinnigen Doktor Zola zu befreien – damit sind 2 weitere Helden für euch verfügbar!

Ihr habt euch für Frauen-Power entschieden! Und damit wurden Captain Marvel und She-Hulk befreit! Mit diesen Kloppern haut ihr Red Skull garantiert aus den Latschen!

