

## **Behind Szenario "Artefakt aus der Tiefe"**

[Autor: Zoriak. Infos auf [www.fans-behind.de](http://www.fans-behind.de)]

**Spielplan:** Der Plan "Forschungsschiff" aus dem Kartefakt Nr. 46.

**Spieleranzahl:** 2

### **Situation:**

Einer Gesellschaft ist es, auf einer Expedition ins Eismeer gelungen eine Kiste mit einem seltsamen Flammensymbol zu bergen. In der Kiste befand sich angeblich ein Artefakt, welches den Träger immun gegen Verletzungen macht. Kein Wunder, dass sich eine andere Gesellschaft sofort aufmacht, das Artefakt zu stehlen.

### **Aufstellung:**

Einigt Euch zunächst darüber, wer der Angreifer (die stehende Gesellschaft) und wer der Verteidiger (die vereitelnde Gesellschaft) spielt. Beide Spieler wählen Charaktere im Wert von 35 Charakterpunkten aus. Der Angreifer benennt zu Beginn des Spiels einen seiner Charaktere als „Einbrecher“, der Verteidiger einen seiner Charaktere als „Wachmann“. Der Wachmann wird auf die 1 im Frachtraum gesetzt. Während seines ersten Zuges darf der Angreifer seinen „Einbrecher“ von Spielrand aus in einen der beiden Gänge ziehen. Dafür wird die Bewegungskarte an den Rand des Spielplans angelegt (beim jeweiligen Gang) und von dort aus hineingezogen.

Nimmt 6 Geländechips zur Hand wovon sich der 6. von den anderen 5 unterscheidet. Dieser 6. Chip stellt den Schlüssel für die Kiste im Frachtraum dar. Dreht alle Chips um, mischt sie und verteilt sie verdeckt auf die 6 Betten.

Alle anderen Charaktere werden noch nicht auf den Spielplan gesetzt. Per Einflusssduell wird ermittelt wer mit Spiel beginnt.

### **Geländeregeln:**

Kisten, Schränke, Betten und Maschinen sind nicht passierbar. Davon behindern alle, außer die Betten, die Sicht und somit auch den Fernkampf. Die Rohre im Maschinenraum sind passierbar. In den Eingängen der Räume existieren selbst schließende Türen, d.h. man kann in die Räume nicht hineinsehen, es sei denn man steht auf der Türschwelle.

### **Ziel:**

#### Ziel der Angreifer:

Der Angreifer muss zunächst mit seinem „Einbrecher“ die Betten nach dem Schlüssel für die Kiste im Frachtraum durchsuchen. Dafür muss er das Bett mit dem Charakterchip berühren und den Chip umdrehen. Sobald er den Schlüssel hat, muss er damit in den Frachtraum, die Metallkiste berühren und das Artefakt an sich nehmen. Gelingt es dem Angreifer das Artefakt mit einem seiner Charaktere durch die Gänge über den Spielfeldrand zu bringen, gewinnt er die Partie. Sowohl der Schlüssel, als auch das Artefakt sind immun gegen Wirbel und können an einen berührenden Charakter übergeben werden.

#### Ziel des Teams der Verteidiger:

Gelingt es dem Verteidiger das Artefakt, oder den Schlüssel (falls das Artefakt noch nicht aus der Kiste geholt wurde) mit einem seiner Charaktere durch die Gänge über den Spielfeldrand zu bringen, gewinnt er die Partie.

### **Besonderheiten:**

#### Wachmann auf Patrouille:

Der „Wachmann“ weiss zu Beginn des Spiels noch nicht, dass sich ein „Einbrecher“ an Bord befindet und geht nichts ahnend seinem nächtlichen Wachgang nach. Dies bedeutet, dass der Verteidiger seinen Wachmann auf direktem Wege von der „1“ im Frachtraum zur „2“ im Maschinenraum, danach zur „3“ im Schlafrum, wieder zurück zur „2“ und zur „1“ usw. bewegen muss. Es reicht dabei die Zahlen mit dem Chip des Wachmanns zu berühren. Er muss aber den direkten Weg von Zahl zu Zahl nehmen, ohne Abstecher in die Gänge, oder andere Räume zu machen. Gelingt er dabei in einen Raum mit dem „Einbrecher“ und besteht eine Sichtlinie zu diesem, darf er Alarm schlagen (siehe unten).

#### Einbrecher und Schleichen:

Am Ende seines Zuges muss der Angreifer prüfen, ob sein „Einbrecher“ bei seiner Mission auch leise genug war. Dazu deckt die oberste Karte seines Nachschubs auf. Ergibt die SZ dieser Karte + das Geschick des „Einbrechers“ nicht mindestens eine 7, so darf der Wachmann Alarm schlagen (siehe unten).

#### Alarm:

Falls der Wachmann mit dem „Einbrecher“ in den selben Raum gelangt und eine Sichtlinie zu diesem besteht, oder falls dieser zu laut war, darf der Verteidiger *ab seiner nächsten Handlung* seine anderen Charaktere über den Spielfeldrand in die Gänge ziehen.

Sobald der „Einbrecher“ einen Charakter des Verteidigers erblickt darf er Verstärkung anfordern, d.h. der Angreifer darf *im nächsten Zug* seine anderen Charaktere über den Spielfeldrand in die Gänge ziehen.

#### Anwesenheit:

Charaktere, die sich noch nicht auf dem Spielplan befinden, dürfen nicht handeln (Ausnahme: Bewegung), können aber auch nicht angegriffen werden, oder das Ziel von Handlungen und Momenten sein. Wird ein Charakter durch eine Handlungskarte ins Spiel gebracht, so darf auch dieser erst bei Alarm aufs Spielfeld ziehen.

#### Geschlossene Räume:

Gegnerische Charaktere können nur dann Ziel von eigenen Handlungen oder Momenten sein, wenn sich mindestens ein eigener Charakter mit dem gegnerischen Charakter, der Ziel dieser Handlung oder des Moments sein soll, im selben Raum befindet. Charaktere, deren Charakterchip in zwei Räumen platziert sind, gilt für diese Besonderheit als in beiden Räumen befindlich.

Die Außenwände des Frachters sind geschlossen, das heißt, dass nur ein körperloser Charakter mit der Fähigkeit „Fliegen“ auf die Eisschollen gelangen kann.

#### Das Artefakt:

Der Träger des Artefaktes bekommt keine Abzüge auf Stärke und Geschicklichkeit mehr, falls er verletzt ist.