

Behind Szenario "Bombe im Untergrund"

[Autor: Zoriak. Infos auf www.fans-behind.de]

Spielplan: Der Plan "U-Bahn" aus dem Kartefakt Nr. 46.

Spieleranzahl:

2 oder 4

Situation:

Eine Gesellschaft hat herausgefunden, dass eine bestimmte U-Bahnstation von einer feindlichen Gesellschaft häufig als Treff- und Umschlagspunkt benutzt wird. Sie hat daraufhin beschlossen, dort eine Bombe zu legen. Doch leider bekommt die feindliche Gesellschaft durch einen Zufall davon Wind und versucht den Anschlag zu vereiteln.

Aufstellung:

Einigt Euch zunächst darüber, wer die Angreifer (die bombenlegende Gesellschaft) und wer die Verteidiger (die vereitelnde Gesellschaft) spielt.

Der Angreifer bestimmt zu Beginn des Spiels welcher seiner Charaktere die Bombe bei sich trägt. Bei 4 Spielern spielen je 2 Gesellschaften im Team und beide Spieler der Angreifer müssen jeweils einen Bombenträger bestimmen.

Die Spieler setzen ihre Charakterchips noch nicht auf den Spielplan. Erst während des ersten Zuges (oder auch bei darauf folgenden Zügen) dürfen sie ihre Charaktere von *einem* der 4 Eingänge aus auf den Spielplan ziehen. Jeder Spieler wählt dazu einen Eingang von dem aus er seine Charaktere auf den Plan zieht. Dafür wird die Bewegungskarte an den Rand des Spielplans angelegt (beim jeweiligen Eingang) und von dort aus hineingezogen. Per Einflussduell wird die Reihenfolge ermittelt in der die Spieler ihren Eingang auswählen und später auch das Spiel beginnen.

Geländeregeln:

Um auf die Gleise zu gelangen, muss ein nicht fliegender Charakter vor einer Handlung, die als Bewegung auf die Gleise genutzt werden soll, die Kante zwischen Bahnsteig und Gleisen bereits berühren. Gleiches gilt für das Hinaufklettern auf den Bahnsteig, so dass ein nicht fliegender Charakter erst dann die Gleise verlassen kann, wenn er vor der Handlung, die zur Bewegung auf den Bahnsteig genutzt werden soll, die Kante zwischen Gleisen und Bahnsteig bereits berührt. Für die Gleise und den Bahnsteig gelten die Regeln für Höhenunterschiede aus dem Regelbuch (siehe "Gelände und Klettern", Seite 34).

Das Hinauf- und Hinabsteigen auf eine Bank bzw. von einer Bank herunter wird genauso gehandhabt. Bänke behindern weder die Sicht, noch den Fernkampf. Falls ein Charakter auf einer Bank steht, kann er ohne weiteres einen anderen im Nahkampf angreifen, auch wenn dieser nicht auf der Bank steht (und umgekehrt), und erhält dabei einen Bonus von +1 auf seinen Nahkampfwert.

Ziel:

Ziel des Teams der Angreifer:

Jeder Charakter der im Besitz der Bombe ist und den "Stromkasten" in der Mitte der Gleise berührt kann für den Aufwand einer Handlung die Bombe installieren. Danach deckt er die oberste Karte seines Nachschubs auf. Die Schicksalszahl der aufgedeckten Karte dividiert durch 2 (Minimum 1) gibt an, wie viele Runden den Verteidigern bleiben, um die Bombe zu entschärfen.

Das Team der Angreifer gewinnt, wenn die Bombe erfolgreich installiert wurde und das Team der Verteidiger es nicht schafft sie, während der ermittelten Anzahl an Runden, zu entschärfen. Die letzte Runde ist beendet, wenn der Spieler, der die Bombe installiert hat wieder am Zug ist.

Ziel des Teams der Verteidiger:

Die Verteidiger müssen versuchen den Bombenträger am erfolgreichen Installieren der Bombe zu hindern, oder die installierte Bombe während der ermittelten Anzahl an Runden zu entschärfen und anschließend vom Feld zu tragen (Bombe und Charakter sind dann aus dem Spiel). Dafür muss ein Charakter die installierte Bombe berühren und eine Handlung aufwenden. Für eine weitere Handlung kann er die Bombe aufnehmen. Es ist nicht möglich eine installierte Bombe aufzunehmen, ohne sie vorher entschärft zu haben. Ein gegnerischer Charakter, der die Bombe ebenfalls berührt, hindert weder am Entschärfen, noch am Aufnehmen.

Das Team der Verteidiger gewinnt, wenn es ihm entweder gelingt durch das Ausschalten des Bombenträgers, oder das Entschärfen, die Bombe aufzunehmen und vom Feld zu tragen, *oder* alle gegnerischen Charaktere auszuschalten.

Bei 4 Spielern müssen beide Bomben vom Feld getragen werden.

Besonderheiten:

Die U-Bahn:

Zu Beginn jeder Runde decken alle Spieler eine Karte auf. Ergibt die Summe der Schicksalszahlen dieser Karten eine 12, oder höher (bei 4 Spielern eine 20, oder höher), so durchquert eine U-Bahn den Bahnhof.

Für jeden Charakter, der sich in diesem Augenblick auf den Gleisen befindet dreht der jeweilige Spieler eine Karte um. Ergibt die Schicksalszahl der Karte + der Geschicklichkeitswert des Charakters nicht mindestens eine 6, so wird der Charakter ausgeschaltet. Gelingt diese Probe hingegen, so kann der Charakter im letzten Moment ausweichen und erleidet dabei nur eine Verletzung.

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.

Übergabe der Bombe:

Für den Aufwand einer Handlung kann ein Bombenträger die Bombe an einen, ihn berührenden, Charakter weitergeben. Wird ein Bombenträger ausgeschaltet fällt die Bombe dort, wo der Charakterchip lag, zu Boden und kann von jedem Charakter für den Aufwand einer Handlung aufgenommen werden.