

Weihnachtsschlacht 2009 v.1.0

Wieder ist ein Jahr vorbei und wieder kommen wir mit weihnachtlichen Gefühlen zusammen um die Weihnachtsschlacht der Gefechtszone Altes Land zu zelebrieren. Die Weihnachtsschlacht unter diesen Titel wird nach meiner Zählung in diesem Jahr zum achten Mal (seit 2002) durchgeführt. Wir hatten kleine und auch sehr große Teilnehmerzahlen aus dem Bereich Altes Land. Wir hatten diverse Szenarios mit unterschiedlichen Plattenaufbauten. Und das Wichtigste, wir hatten alle Spaß und das möchte ich auf jeden Fall so weiterführen. Also Spaß ist hier das Wichtigste Gebot.

In diesem Jahr bin ich derjenige der das Szenario vorbereitet. Meine Vorstellung für dieses Jahr ist eine größere Teilnehmerzahl mit einem einfachen Szenario. Um die Teilnehmerzahl zu erhöhen (nachdem wir in den letzten Jahren auch andere Clubs wie die Würfelritter e.V. eingeladen haben), habe ich dieses Jahr die Powergamer INC. aus dem Atlantis in Hamburg angefragt, ob sie Interesse hätten. Dies wurde bejaht und ich habe mich an die Planungen gemacht.

Termin und Ort (wurden gemeinschaftlich festgelegt):

Samstag, 12.12.2009 im DLRG Vereinshaus in der Schulstrasse in Buxtehude. Kann gut mit der S3 erreicht werden. Aber eine Anreise per Auto ist auch möglich.

Anmeldung: Anmeldung bei mir, über das Forum der Powergamer oder per Mail an: sniperjack03@yahoo.com

Teilnehmer: Alle Mitglieder der Gefechtszone Altes Land, Powergamer und Freunde

Aufbau: Der Aufbau der Platten und Gelände erfolgt leider erst am Samstagmorgen (ab 9 Uhr würde ich sagen) durch die Mitglieder der Gefechtszone. Ich bin aber zuversichtlich, dass wir das rechtzeitig schaffen. Der Aufbau erfolgt entsprechend der Battlemap und den vorhandenen Material. Wichtig ist nur, dass die entsprechenden Ziele bzw. Zielmarker am Ende aufgebaut werden. Es wäre wichtig, dass wir wieder alle Platte zusammenbekommen:

- Die Große Grünen (2x48x28)
- Die Stadtkampfplatten (von Jan und Guntram)
- Die Grabenplatte (von Jens)
- Die Wüstenplatte (von Torben)

Jeder sollte auch das entsprechende Gelände mitbringen. Lücken können wir dann mit meinem Zeugs auffüllen.

Begrüßung und Auslosung: Die Begrüßung und Auslosung der Teams ist um 10Uhr. Danach dürfen die Teams ihren Aufmarsch und ihre Aufmarschzonen planen.

Zudem müssen die Teams ihren Oberkommandierenden festlegen. Damit meine ich eine Spieler und sein General. Als Hinweis eine rechtzeitige Anreise erleichtert den Ablauf hier sehr.

Armeegröße: Jeder Spieler kann zwischen 1500-3000 Pkt. (mit einem Armeeargumentsplan) aufstellen. Bitte beachtet aber das ihr nur begrenzt Zeit zum Spielen habt und der Platz auch nur beschränkt ist. Wenn es nicht anders geht schickt Teile der Armee in Reserve (bitte vorher schon einplanen). Bedenkt dies ist ein Freundschaftsspiel und es gibt hier außer Ehre nichts zu gewinnen (Also keine reinen Horden, Spawning oder Powerkombos usw.).

Erlaubt sind:

- Forgeworld (Ausnahme: Mörser mit Infernomunition oder Ähnliches will ich nicht sehen)
- Besondere Charaktermodelle

Verboten sind:

- Flieger
- Modelle mit Struktur- und Massepunkte (Wir machen hier kein Apocalypse-Spiel).

Ihr wisst was ich meine, hoffe ich. Es geht hier um Spaß.

Armeeaufstellung: Ab 11 Uhr erfolgt die Armeeaufstellung. Die Armeen werden nach den üblichen Aufstellungsregeln mit folgenden Ausnahmen aufgestellt. Die Initiative wird an die beiden Teams ausgelost.

Pro Team stehen 4 Ränder mit 72 x 12 Zoll zu Verfügung (siehe Battlemap). Um ein heilloses Durcheinander zu verhindern, dürfen die einzelnen Spieler nur in den ihnen vorher zugewiesenen Aufmarschzonen ihre Armee aufstellen und später auch nur über die Kante ihrer Aufmarschzone ihre Reserven reinbringen. Jeder Spieler erhält entsprechend seiner Punktezahl einen entsprechend großen Abschnitt. Die Größe wird festgelegt wenn die Spieleranzahl und Gesamtpunktzahl feststeht. Sollte der Platz nicht ausreichen, geht der Rest der Armee in Reserve. Infiltratoren und Schocktruppen dürfen nach den üblichen Regeln aufgestellt werden. Scoutbewegungen erfolgen im Anschluss. Jeder Spieler muss nun auch seinen General benennen.

Spielbeginn: Der Spielbeginn ist um Punkt 12Uhr. Achtung: 1. Runde Nachtkampf.

Anmerkung: Da wir zwei Stamm-Spieler haben, die am Vormittag noch Klausur schreiben. Könnte es sein, dass diese ihre Armeen erst ab den 2. Zug als Reserve auf das Spielfeld bringen (Ließ sich leider nicht besser regeln. Ist aber nach den momentanen Reserve-Regeln aber zulässig). Das ist auch eine große Ausnahme. Beide Spieler werden auf die Teams verteilt.

Spieldauer: Die Spieldauer ist zufällig geht aber mindestens über 5 Runden. Um 19 Uhr erfolgt eine Prüfung, ob das Spiel noch zu Ende gespielt werden kann. Üblicherweise hat jedes Team 30 bis 45 min für einen Spielzug (nach Möglichkeit bitte einhalten oder mehr Einheiten in Reserve schicken).

Pause: Nach der 2. bzw. 3. Runde gibt es eine Mittagspause. Wird Zwischendurch festgelegt.

Abbau: Im Anschluss wird das Gelände gemeinschaftlich abgebaut und die Räumlichkeiten werden so hinterlassen, wie wir sie bezogen haben. Wir sind nur Gäste.

Missionen und Szenariosonderregeln:

Bei dieser Weihnachtsschlacht geht es nicht nur darum den Gegner auszulöschen (Hey wir spielen 40K). Um zu gewinnen muss ein Team so viele Missionspunkte sammeln wie möglich. Nur punktende Einheiten können Missionsziele halten. Andere Einheiten können nur umkämpfen.

Für folgende Missionen gibt es Punkte:

Hauptziel (HZ): Die Festung der Erlösung (einmal 3 Punkte). In der Mitte der Festung gibt es einen Turm der gehalten werden muss (3 Zoll Umkreis). Die Festung der Erlösung gibt einen 4+ Deckungswurf. Maximal eine Einheit pro Team die die Festung eine Runde hält, kann im darauf folgenden Zug in der Schussphase eine Rakete mit dem folgenden Profil abfeuern. (Reichweite. Unendlich, S8, DS3, 5 Zoll Geschütz, Sperrfeuer). Maximal eine Einheit pro Team, die die Festung hält, erhält die Sonderregel: Unnachgiebig (3 Zoll Umkreis).

Nebenziele (Z1-Z4): Die Nebenziele 1-4 (jeweils 1 Punkt). In jeden Abschnitt der Battlemap gibt es ein Nebenziel, welches gehalten werden muss (3 Zoll Umkreis). Jedes Nebenmissionsziel weist entweder eine Sonderregel oder einen anderen Vorteil auf, den die Einheit erhält, die das Missionsziel hält.

Z1: Munitionsdepot: Maximal eine Einheit pro Team, die dieses Ziel hält, darf in der Schussphase ihre Trefferwürfe wiederholen (3 Zoll Umkreis).

Z2: Treibstoffdepot: Maximal eine Einheit pro Team, die dieses Ziel hält, darf die Stärke ihrer Flammenwaffen um +1 erhöhen (6 Zoll Umkreis).

Z3: Medizinische Versorgung: Maximal eine Einheit pro Team, die dieses Ziel hält, erhält die Sonderregel: Verwundungen ignorieren (3 Zoll Umkreis).

Z4: Energiegenerator: Maximal eine Einheit pro Team, die dieses Ziel hält, darf in der Schussphase Schadenswürfe wiederholen (3 Zoll Umkreis).

Ringtransporter (R1-R4): In jeden Abschnitt gibt es auch einen Ringtransporter. Diese können von jedem Team genutzt werden, um Truppen zu verlegen. Diese können aber nur von Infanterie genutzt werden. Um einen Ringtransporter zu nutzen muss eine Einheit diesen nur betreten. Einheiten innerhalb eines Ringtransporters können nicht angegriffen werden. Der Ringtransporter darf an beliebiger Stelle verlassen werden. In der nachfolgenden Runde würfelt die transportierte Einheit einen W6:

1-3 die Einheit darf den Ringtransporter an einen zufällig ausgewählten Ringtransporter verlassen (Würfel einen W4 und konsultiere die Battlemap um den Landepunkt festzustellen), so als würde sie aus einen bewegten geschlossenen Fahrzeug aussteigen (sie können also nicht angreifen oder sich weiter bewegen).

4+ die Einheit kann den Ringtransporter an einen beliebigen anderen Ringtransporter verlassen, so als würde sie aus einen bewegten geschlossenen Fahrzeug aussteigen (sie können also nicht angreifen oder sich weiter bewegen).

Die geheimen Missionen:

Jeder Spieler erhält neben den offenen Missionen eine Geheimmission, die gezogen werden nachdem die Teams festgelegt wurden. Die Spieler dürfen ihre geheimen Missionen niemanden mitteilen, bevor sie nicht die Mission erfüllt bzw. nicht erfüllt haben und die Mission gewertet werden kann. Pro Team gibt es die folgenden Missionen.

1) „Durchbruch“ (1 Punkt):

Der Spieler, der diese Mission hat, muss eine punktende Einheit von seiner Aufstellungszone über die gegnerische direkt gegenüberliegende Kante hinausbringen. Die Einheit darf danach das Spielfeld nicht mehr betreten. Zudem darf die Einheit nicht aus der Reserve aufgetaucht oder eine schockende Einheit sein.

2) „Töte den feindlichen General“ (1 Punkt):

Der Spieler, der diese Mission hat, muss den benannten General, der ihn direkt gegenüber steht ausschalten. Der Spieler erhält den Punkt nur, wenn er ihn selber erledigt hat. Ja schwierig genug.

3) „Töte den Oberkommandieren“ (2 Punkte):

Der Spieler, der diese Mission hat, muss den benannten Oberkommandieren und sein Modell ausschalten. Der Spieler erhält den Punkt nur, wenn er ihn selber erledigt hat. Sehr schwierige Mission.

4) „Totale Verteidigung“ (1 Punkt)

Der Spieler, der diese Mission hat, muss nur die ihm zugewiesene Aufstellungszone frei vom Gegner halten. Der Spieler erhält den Punkt, wenn es ihm gelingt am Ende des Spiels seine Aufstellungszone frei von gegnerischen Modellen zu halten.

5) „Hiss die Flagge“ (1 Punkt).

Der Spieler, der diese Mission hat, muss an einen der Haupt- oder Nebenzielpunkte (HZ oder NZ 1-4) als die Flagge hissen und halten. Er erhält den Punkt, wenn er das Missionsziel eine Runde frei vom Gegner hält und er einmalig die Missionssonderregeln der entsprechende Ziele nutzt. Sprich zu Beginn der nächsten Runde muss das entsprechende Ziel frei von gegnerischen Modellen sein (3 Zoll Umkreis). Hat er dies geschafft wird der Punkt gewertet.

6) „Verräter“ (maximal 3 Punkte)

Der Spieler, der diese Mission hat, spielt für die Gegenseite. Das heißt aber nicht, dass er auf seine Teamkollegen das Feuer eröffnen darf. Vielmehr muss er die Missionen seiner Mitspieler sabotieren. Er erhält folgende Punkte am Ende des Spiels, die aber für die Gegenseite, sprich sein neues Team, gewertet werden. Erst am Ende des Spiels darf er bekannt gegen, dass er der Verräter ist, ansonsten kann er keine Punkte erreichen:

Mission 1 sabotieren (1 Punkt): Der Spieler erhält den Punkt, wenn bis zum Ende des Spiels die Mission 1 der Gegenseite erfüllt wird. Er kann dies z.B. dadurch erreichen, indem er seine Modelle in die Sichtlinie seiner Mitspieler bewegt oder Wege blockiert.

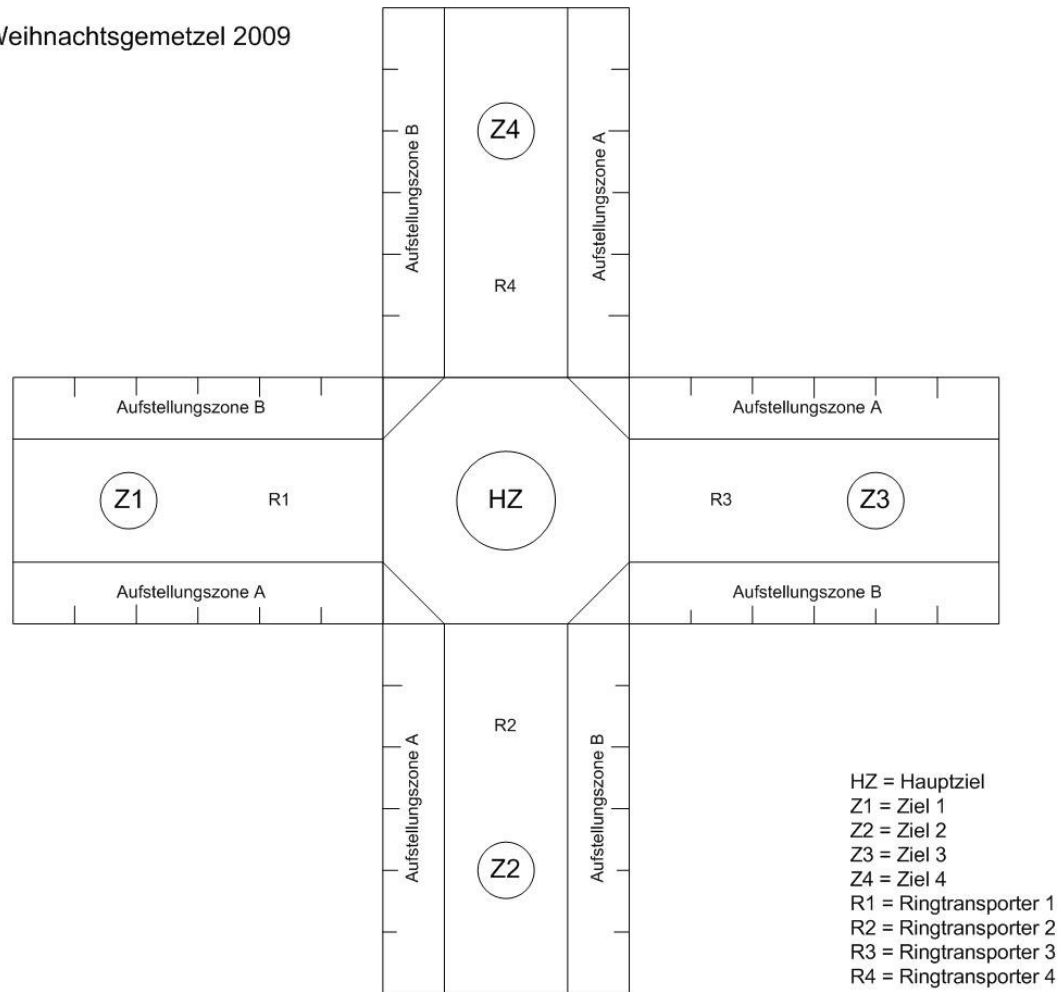
Mission 2 und 3 sabotieren (maximal 1 Punkt): Die Spieler auf deiner Seite dürfen ihre Missionen nicht erfüllen. Den einen Punkt kannst du erhalten, indem du z.B. die Generäle der Gegenseite, sprich deines neuen Teams erledigst, bevor diese den Punkt für sich werten können.

Mission 4 sabotieren (1 Punkt): Der Spieler erhält den Punkt, wenn es ihm gelingt die Erfüllung der Mission zu verhindern. Indem er es Modellen von der Gegenseite erlaubt die Aufstellungszone des Spielers mit der Mission 4 zu erreichen. Das Ergebnis kann hier auch nur am Ende gewertet werden.

Mission 5 sabotieren (1 Punkt):

Der Spieler erhält einen Punkt, wenn er verhindern kann, dass der Spieler der diese Mission hat, sein Ziel erreichen kann. Den Punkt erhält er am Ende des Spiels, wenn die Mission nicht erfüllt wurde. Dies kann er z.B. dadurch erhalten, indem er die Sichtlinien oder Fahrwege blockiert, die die Erfüllung dieser Mission behindern bzw. Reserven aufhalten, die möglicherweise den Zielpunkt verstärken sollen.

Battlemap Weihnachtsgemetzel 2009



Geschrieben von: Andre Joost