

Grollnisons Groll über Räuber Rattes Raubzug

Eine Kurz-Kampagne für Skaven und Zwerge.



Prolog: Eine ungeheuerliche Provokation

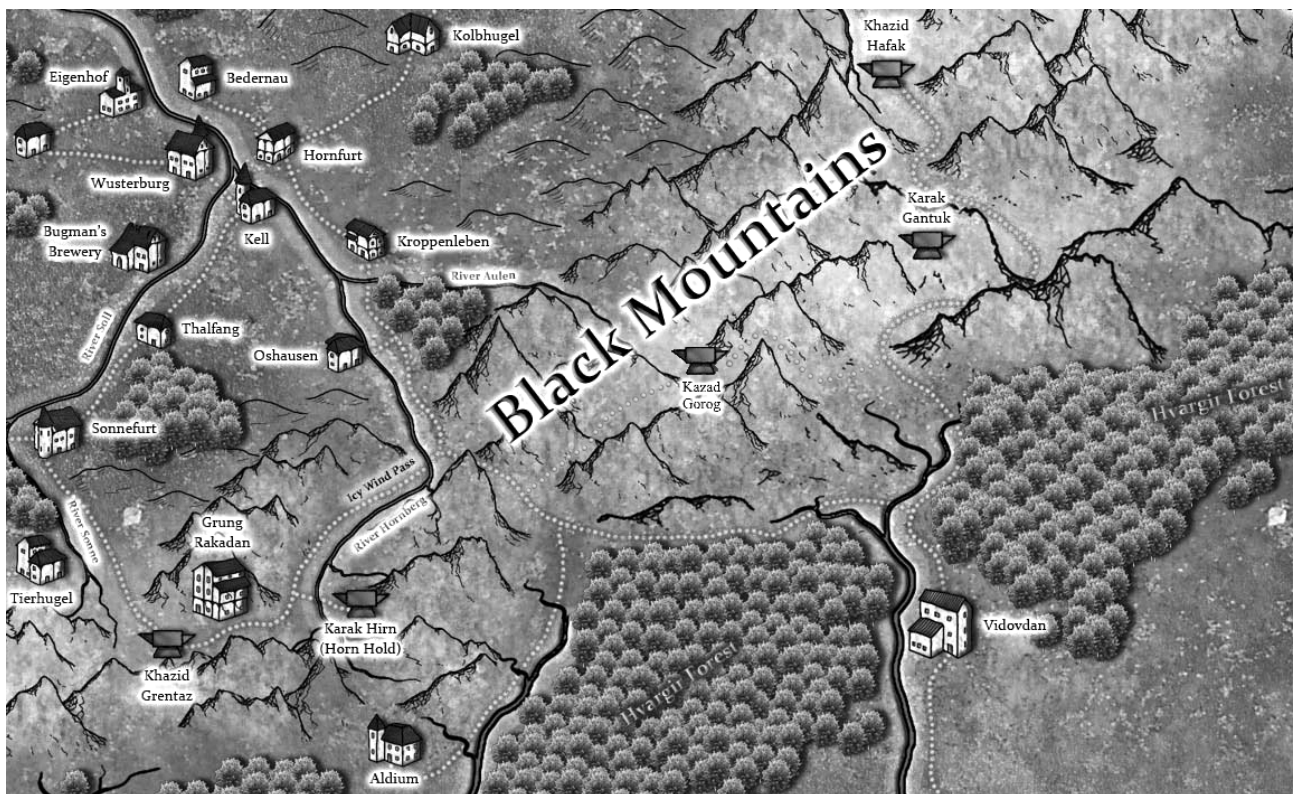
Zwergenfeste Kazad Gorog im Schwarzen Gebirge, Jahr 2513 Imperialer Zeitrechnung.

Nun schon seit Monaten erreichen die Zwergenfeste Kazad Gorog immer wieder Gerüchte über mysteriöse Überfälle auf die menschlichen Siedlungen am Fuße des Schwarzen Gebirges. Lange hat Lord Grollnix Grollnison, Herrscher über Kazad Gorog, dies als Problem der Menschen abgetan und es diesen selbst überlassen ihre Dörfer in den Grenzgrafschaften zu verteidigen. Inzwischen erreichen aber auch handfeste Berichte über Überfälle auf zwergische Karawanen und Reisende die Zwergenfeste. Es wird gemunkelt, dass die Skaven unter Führung eines gewissen Räuber Ratte, der sich offenbar selbst zum Rattenkönig erklärt hat, ausgezogen sind um im schwarzen Gebirge ein neues Königreich zu gründen. Womöglich planen sie sogar Kazad Gorog zu überfallen, einzunehmen und zu ihrer neuen Hauptstadt zu erklären.

Während Lord Grollnison sich noch mit seinen engsten Vertrauten berät wie mit dieser Bedrohung umzugehen sei erreicht ihn die Nachricht, dass eine wichtige Karawane, voll beladen mit einer Jahresration Bugman's XXXXXX, einem Überfall der Skaven zum Opfer gefallen ist. Das kann der Herrscher von Kazad Gorog (Kazad = Festung,

Gorog = Bier, Saufgelage) natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Zumal die Skaven das Bier nicht einmal getrunken haben sollen! Angeblich haben sie nur die Fässer zerschlagen und das Gebräu im Boden versickern lassen. Nachdem Lord Grollnison in einem Wutanfall einige Möbelstücke zertrümmert hat lässt er sich Kazad Gorogs Buch des Grolls bringen und verfasst einen ausführlichen Eintrag. Danach ruft Grollnison seine gesamte Armee zusammen um auszuziehen, das Skaven-Ungeziefer ein für allemal zu vernichten.

Lord Grollnix Grollnison geht ein großes Risiko ein, denn durch den hastigen Aufbruch der Armee ist diese in drei Kontingente aufgespalten: eine Hauptstreitmacht und eine schwache Vor- und Nachhut. Wenn die Skaven sich bereits bis ins Schwarze Gebirge ausgebreitet haben könnte es ihnen leicht gelingen die einzelnen Kontingente in Hinterhalte zu locken und aufzureiben. Zudem bleibt Kazad Gorog schutzlos zurück und eine Niederlage könnte den Verlust der Feste bedeuten. Doch hier geht es um Bugmans bestes Bier, da kann ein Zwerg es sich nicht erlauben Risiken zu vermeiden...



Gefecht 1: Hinterhalt auf die Artillerie-Nachhut

Hintergrund:

Die Nachhut der Zwergenstreitmacht, hauptsächlich bestehend aus langsamen Artillerie-Einheiten, konnte noch nicht zur Hauptstreitmacht aufschließen als sie in einen Hinterhalt der Skaven gerät. Ihre Späher konnten den Hinterhalt jedoch noch so frühzeitig erkennen, dass die Truppe auf einem Hügel eine günstige Verteidigungsposition einnehmen konnte.

Original Szenario:

Hinterhalt, Pg 207 6th ED WHFB: A smaller attacking force takes advantage of a situation and plans an ambush for a larger force.

Punkte:

Verteidiger hat 50% mehr Punkte zur Verfügung.
Zwerge: Verteidiger, 1500p. Mindestens 4 Artillerie-Einheiten und ein Dampfpanzer.
Skaven: Angreifer, 1000p

Terrain:

Ein Hügel in der Aufstellungszone des Verteidigers.
Ansonsten Beliebig.

Aufstellung:

Der Verteidiger muss seine Armee zuerst aufstellen. Sämtliche Einheiten müssen auf die gleiche Spielfeldkante ausgerichtet sein. Der Angreifer kann seine Truppen beliebig auf die beiden Aufstellungszonen aufteilen.

Erster Zug:

Der Angreifer beginnt

Spieldauer:

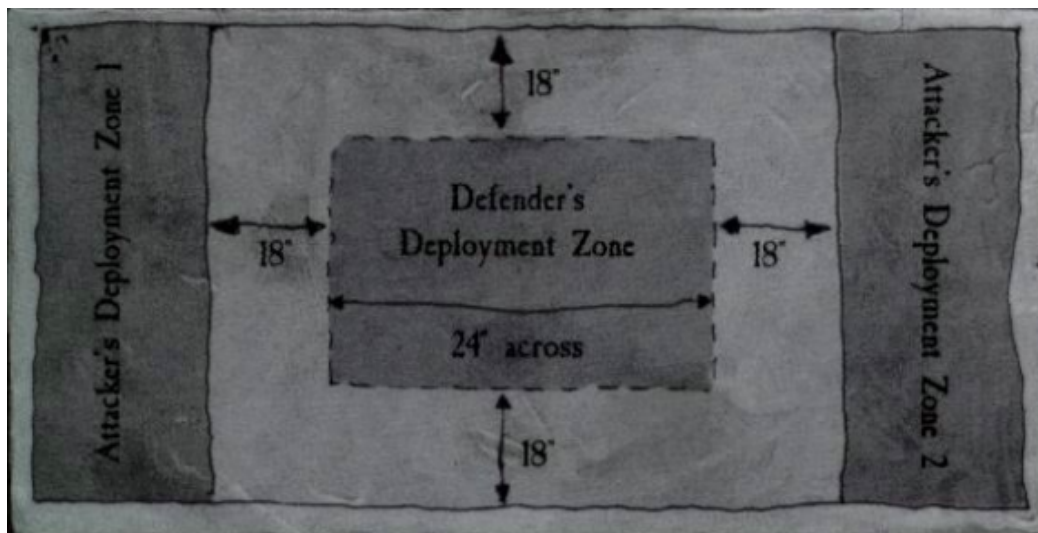
4 Runden.

Siegbedingungen:

100 Siegpunkte für jede zerstörte bzw. überlebende Artillerie-Einheit, 300 Siegpunkte für die Zerstörung bzw. das Überleben des Dampfpanzers. Sonst keine weiteren Siegpunkte.

Siegvorteil:

Jede Artillerie-Einheit die in der Schlacht zerstört wird steht in der finalen Schlacht nicht mehr zur Verfügung.



Gefecht 2: Zusammenstoß im Gebirge

Hintergrund:

Die Vorhut der Zwergenstreitmacht trifft beim Durchqueren eines Gebirgspass auf eine Spähtruppe der Skaven.

Original Szenario:

Battle for the Pass Attack, Pg 146 8th ED FB: Two armies enter oppositesides of a mountain pass, and engage each other in the middle of the pass.

Punkte:

1500p auf beiden Seiten.

Terrain:

Die langen Spielfeldkanten sind Klippen und daher unpassierbar. Sonstiger Aufbau beliebig.

Aufstellung:

Roll-off. Der höhere Wurf wählt Spielfeldhälfte und beginnt eine Einheit aufzusetzen. Danach abwechselnd

Erster Zug:

Roll-off, Gewinner entscheidet. +1 für denjenigen der zuerst alle Einheiten aufgestellt hat.

Game Length:

4 Runden.

Special Rules:

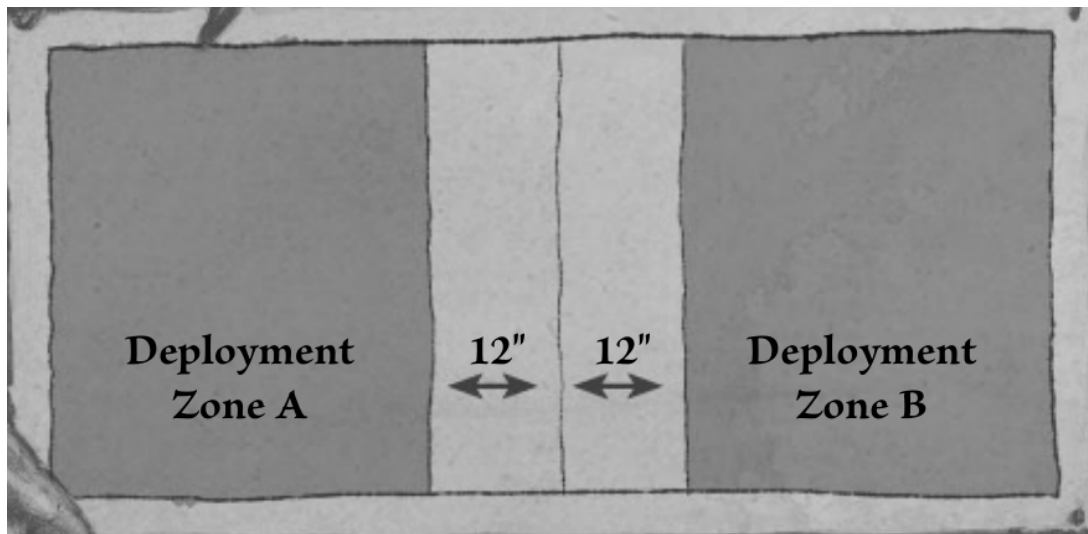
Bottleneck – Fliehende Einheiten versuchen immer in Richtung der eigenen, kurzen Spielfeldkante zu fliehen. Die langen Spielfeldkanten können nicht überschritten werden. Einheiten die dennoch in diese Richtung fliehen müssen kommen in 1" Abstand zur Kante zum stehen.

Victory Conditions:

Standard Siegbedingungen. Keine Objectives oder Zonen.

Siegvorteil:

Wenn die Zwerge gewinnen geht es weiter mit Gefecht 3a. Gewinnen die Skaven dann spielt Gefecht 3b. Bei einem Unentschieden (weniger als 100VP Unterschied) geht es ebenfalls mit 3b weiter.



Gefecht 3a: Rattenfänger

Hintergrund:

Die Zwergenstreitmacht hat den Pass überquert. Im dahinter liegenden Tal hat sie die Hauptstreitmacht der Skaven eingekesselt. Verzweifelt kämpfen die offenkundig unterlegenen Skaven um ihr nacktes Überleben.

Original Szenario:

Overwhelmed, Pg 90, GC: The defender is caught between enemies on both sides.

Punkte:

Die Zwerge sind der Angreifer und haben 50% mehr Punkte zur Verfügung, inklusive der Artillerie-Einheiten und dem Dampfpanzer aus Gefecht 1. Deren Punktkosten müssen gezahlt werden, auch wenn sie nicht an der Schlacht teilnehmen dürfen. Mindestens 2000p auf Seite der Verteidiger/Skaven.

z.B.: Skaven: Verteidiger, 2000p

Zwerge: Angreifer, 3000p.

Terrain:

Beliebig.

Aufstellung:

Der Verteidiger muss seine Armee zuerst aufstellen. Der Angreifer kann seine Truppen beliebig auf die beiden Aufstellungszonen aufteilen. Scouts und Vanguard dürfen diese Regeln zwar einsetzen, müssen aber 9" Abstand von gegnerischen Modellen halten.

Erster Zug:

Der Angreifer beginnt

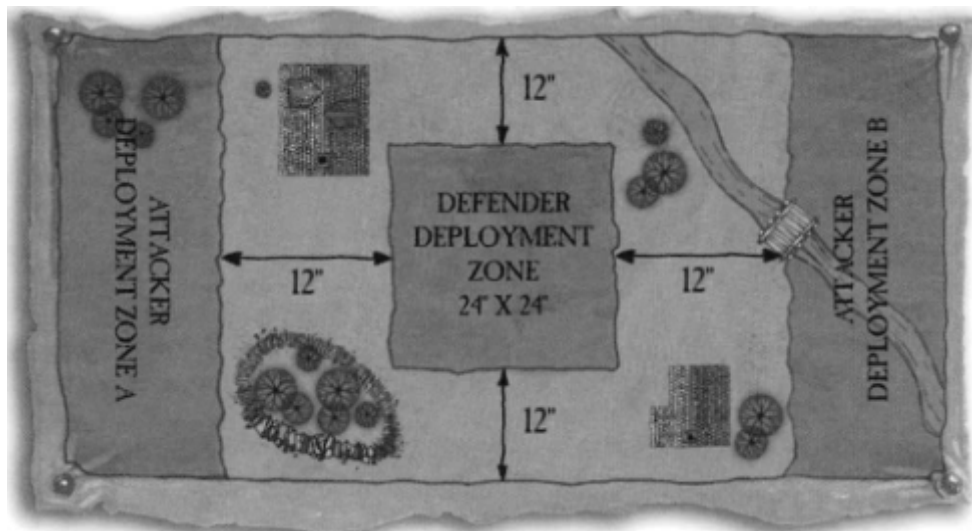
Spieldauer:

4 Runden.

Siegbedingungen:

Standard Siegbedingungen. Keine Objectives oder Zonen.

Der Gewinner der Schlacht gewinnt die Kampagne.



Gefecht 3b: Rattenflut

Hintergrund:

Die Zwergenstreitmacht wurde hinter den Pass zurück gedrängt. Durch den Verlust ihrer Vorhut (und womöglich auch eines Teils ihrer Nachhut) ist sie schwer geschwächt und sieht sich nun einer schier endlosen Flut von Skaven gegenüberstehend die auf die Hochebene drängen. Die Lage ist aussichtslos. Dem Untergang geweiht bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich der Schlacht zu stellen und ihre ledrige Zwergenhaut so teuer wie möglich zu verkaufen.

Original Szenario:

Desperation Defense, Pg16 GC: A small force must hold out against the odds.

Punkte:

Identisch auf beiden Seiten. Mindestens 2000p
Zwerge: Verteidiger. Inklusive der überlebenden Artillerie-Einheiten und dem Dampfpanzer aus Gefecht 1.
Skaven: Angreifer.

Terrain:

Beliebig.

Aufstellung:

Der Verteidiger wählt die Spielfeldhälfte und beginnt eine Einheit aufzusetzen. Danach abwechselnd

Erster Zug:

Der Angreifer beginnt

Spieldauer:

6 Runden oder bis zur Vernichtung der Zwerge.

Special Rules:

Rattenflut: Die Flut der Skaven erscheint endlos. Daher können die Angreifer vernichtete Einheiten zurück ins Spiel bringen. Alle Skaven-Einheiten haben die Regel *Reinforcement*, dürfen diese jedoch nicht nur einmal sondern unbegrenzt Einsetzen:

Reinforcement: When a unit where all models have this rule is shaken or fully destroyed, you may remove it from the table as destroyed and place a new copy of it fully within 12" of any table edge at the beginning of the next round after Ambushers have been deployed. Units that deploy via Reinforcement can't seize or contest objectives on the round they deploy, and this rule doesn't apply to the new copy of the unit.

Removing of the unit takes place immediately after being shaken or destroyed. Deployment takes place at the beginning of your next turn, in the first strategy phase (Phase 1.1), after other Ambush units.

Siegebedingungen:

Wenn sich am Ende des Spiels noch mindestens 25% der Punkte des Verteidigers auf dem Spielfeld befinden gewinnt der Verteidiger. Der Gewinner der Schlacht gewinnt die Kampagne.

