

Die Zwergenhochzeit - Turnierszenarien



Für jedes Szenario gilt: Ein Sieg bringt dem Sieger 2 Punkte (dem Verlierer nichts) und ein Unentschieden bringt beiden Beteiligten jeweils 1 Punkt.

Für jedes Szenario sollte außerdem der Blutzoll berechnet werden: Getötete Gegner (AP) - Eigene Verluste (AP) = Blutzoll.

Sieger des Turniers ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Wenn mehrere Spieler die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gesamt Blutzoll Wert. (Sollte das auch gleich sein, fechten die beiden noch ein kleines Finale mit jeweils 100 AP ihrer Armee gegeneinander aus, das nur über 3 Runden geht, jeweils um 1 Runde verlängert falls immer noch keine Blutzollpunkte Entscheidung gefallen sein sollte)

DIE ZWERGENHOCHZEIT - TURNIERSZENARIEN	1
SZENARIO 1 - SCHNAPPT DIE LETZTE EINLADUNG.....	3
<i>Aufstellung:</i>	3
<i>Der Bote:</i>	3
<i>Die Einladung:</i>	4
<i>Ende der Partie:</i>	4
SZENARIO 2 - DIE SCHLACHT AM BUFFET	5
<i>Aufstellung:</i>	5
<i>Die Gäste:</i>	5
<i>Die Tische:</i>	6
<i>Benimmregeln:</i>	6
<i>Ende der Partie:</i>	6
SZENARIO 3 - DER HOCHZEITSSTRAUß	7
<i>Aufstellung:</i>	7
<i>Der Brautstrauß:</i>	7
<i>Ende der Partie:</i>	8

Szenario 1 - Schnappt die letzte Einladung

Ein Bote ist mit der letzten Einladung zur Hochzeit zu seinem Ziel unterwegs. Leider bist du nicht dieses Ziel, willst aber unbedingt die Einladung haben (sei es, um sich das gute Essen und Zwergenbier nicht entgehen zu lassen, sei es, um einen Giftanschlag auf die Hochzeitsgesellschaft zu verüben oder einfach nur um zu verhindern, dass der eigentliche Adressat, den du nicht ausstehen kannst, die Einladung erhält.)
Kurz: Du willst die Einladung abfangen und dazu muss der Bote aus dem Weg geschafft werden, bevor er sein Ziel erreicht.
Das wäre theoretisch auch ganz einfach, wenn da nicht jemand die selbe Idee gehabt hätte.



Für dieses Szenario wird eine beliebige Kavalleriefigur benötigt, um den Boten darzustellen und ggf. ein Pappmarker (Gemme, Verletzungsmarke etc.) um die Einladung darzustellen.

Aufstellung:

Gelände wird wie Gewöhnlich aufgestellt, wobei die Mittellinie (zwischen den beiden 60x60 cm großen Spielfeldhälften) und ein Streifen von 5cm auf beiden Seiten dieser Linie frei bleiben muss.
Die Spieler stellen ihre Figuren in mindestens 15cm Entfernung zur Mittellinie auf ihrer Spielfeldhälfte auf.
Aufklärer werden gemäß Regeln platziert.
Am Ende der Aufstellungsphase wird die Figur des Boten auf der Mittellinie aufgestellt, genau am Rand auf einer zufällig ermittelten Seite, Blickrichtung zum Spielfeld.

Der Bote:

Der Bote will seine Nachricht überbringen, nicht sich prügeln. Er wird daher nie angreifen und in einem Kampf immer alle Würfel in die Verteidigung legen. Hat der Gegner mehr Angriffswürfel als er Verteidigungswürfel, wird der Bote seinen letzten Verteidigungswürfel immer als verstärkte Verteidigung einsetzen.
Der Bote agiert immer als Erste Figur in der Aktivierungsphase. Ist er im Nahkampf, wird er versuchen, sich zu lösen (dank Sprung und hoher Ini kann ihm das auch gelingen, wenn er vollkommen eingekesselt ist). Er bewegt sich exakt auf der Mittellinie entlang und überspringt Gegner, die ihm im Weg stehen. Sollte das nicht möglich sein, weil seine Bewegung nicht ausreicht, bleibt er kurz vor dem im Weg stehenden Gegner stehen.
Die effektive Geschwindigkeit des Boten wird jede Runde bei seiner Aktivierung mit 3W6 neu ausgewürfelt.
Der Bote versucht immer zu sprinten, sofern er das kann.
Alle Würfelwürfe für den Boten führt entweder der nicht involvierte Spieler aus, oder, falls ersteres nicht eindeutig festzulegen ist (z.B. eine Lösungsprobe wenn der Bote mit Figuren beider Seiten im Basenkontakt ist) der Verlierer der Disziplinprobe.
Wird der Bote durch Magie von seinem Kurs Mittellinie abgebracht, wählt er als neuen Kurs den kürzestmöglichen Weg zu seinem ursprünglichen Kurs-Endpunkt (im Zweifelsfall entscheidet ein Würfelwurf ob er z.B. rechts oder links an einem Hindernis vorbeiläuft).
Ein Bote der Angst hat erleidet zwar die entsprechenden Modifikatoren, bleibt aber seinem primären Kurs treu.

Der Bote hat folgende Werte:

Bew: 3W6, Ini: 8, Angriff: 0-0, Verteidigung: 5-9, Fernkampf: -, Mut: 6, Disziplin: 4, Fähigkeiten: Hart im Nehmen, Sprung, Groß

Kampf mit dem Boten:

Ein etwaiges Kampfgetümmel um den Boten wird normal Aufgeteilt, wobei ein paar Sonderregeln gelten:

- Das Primärziel jedes Gegners ist der Bote, das heißt ein Gegner der mit dem Boten in Basenkontakt ist, wird auch gegen diesen kämpfen, es sei denn, dadurch würde ein anderer Kämpfer ohne Gegner dastehen.
- Wenn nach der Aufteilung der Kampfgetümmel Kämpfer beider Fraktionen mit dem Boten in Basenkontakt stehen, kämpft der Bote zweimal, einmal gegen jede Fraktion. Dies wird regeltechnisch wie zwei separate Kämpfe abgehandelt.

Die Einladung

Dieses kleine Stück Papier (ggf. durch einen Marker repräsentiert) ist das Ziel der beiden involvierten Fraktionen. Zu Beginn des Spiels trägt es der Bote.

Wird der Träger der Einladung getötet, so bleibt die Einladung auf der Stelle liegen, wo er zuletzt stand. Jeder Kämpfer kann die Einladung aufsammeln, indem er seine Bewegung (auch eine Nachsetzbewegung) auf der Einladung beendet.

Ein Kämpfer der die Einladung einmal hat, wird sie freiwillig nicht wieder rausrücken, auch nicht um sie an Verbündete zu übergeben.

Ein Kämpfer der die Einladung trägt kann nicht mehr fliegen.

Ende der Partie

Die Partie endet, wenn es dem Boten gelingt, das Spielfeld zu verlassen (in den Fall wird die angefangene Runde noch zuende gespielt), oder nach maximal 5 Runden.

Wer bei Ende der Partie im Besitz der Einladung ist, ist der Sieger. Ist am Ende der Partie niemand im Besitz der Einladung (zum Beispiel, weil der Bote das Feld verlassen konnte, oder weil sie herrenlos auf dem Spielfeld herumliegt) gilt die Partie als unentschieden.

Der Spieler der den Boten getötet hat, erhält 50 Blutzollpunkte als Bonus.

Szenario 2 - Die Schlacht am Buffet

Zu einer ordentlichen Hochzeit gehört ein ordentliches Essen. Und bei den Zwergen gibt es ein großes Buffet, und du bist mit deinen eigenen Zielen dabei. Entweder willst du möglichst viel von den leckeren Speisen für dich selber abgreifen, oder du willst sie mit irgendwelchen netten Chemikalien versetzen die eine Vielzahl von spaßigen und/oder schädlichen Nebeneffekten für die Konsumenten zur Folge haben. In beiden Fällen musst du möglichst viel Zeit ungestört an den Buffettischen verbringen. Leider sind da diese lästigen Gäste die alle Konversation betreiben wollen und natürlich auch noch der wesentlich radikalere Gegner der seinerseits irgendwas mit dem Buffet vorhat, was du auf jeden Fall verhindern möchtest.

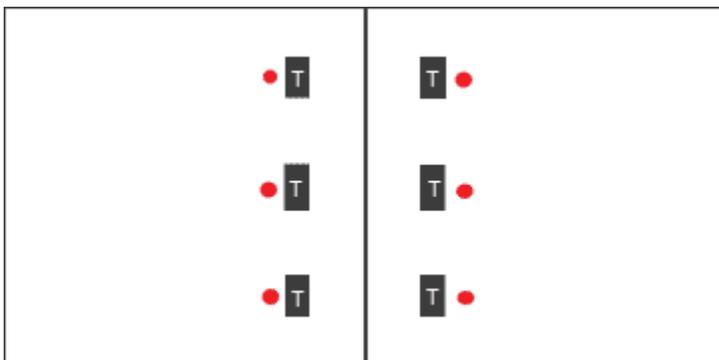


Für dieses Szenario werden 6 Tische benötigt (ca. Kavalleriebasengröße) und 6 Gäste (beliebige Infanteriefiguren). Außerdem einen Zettel oder Counter, um die Buffet- und Rüpelpunkte zu zählen.

Aufstellung

Die sechs Tische werden gemäß dem Aufstellungsplan aufgestellt, jeweils 10cm von der Mittellinie und 15cm voneinander entfernt. In 2cm Entfernung von jedem Tisch wird ein Gast gemäß des Aufstellungsplanes platziert.

Gelände wird normal verteilt, wobei kein Geländestück näher als 5cm an einem Tisch platziert werden darf. Zur Aufstellung legen die Spieler jeweils die Armeekarten verdeckt irgendwo auf dem Spielfeld ab. Sie dürfen sich nicht mit anderen Karten, Tischen oder Gästen überschneiden. Am Ende der Aufstellungsphase werden die Karten umgedreht und die jeweils dazugehörigen Figuren irgendwo auf dem von der Karte belegten Platz platziert (nicht in Basenkontakt zu einem Gegner, Tisch oder Gast).



Die Gäste

Immer als Letzte in einer Bewegungsphase, werden die Gäste nacheinander aktiviert. Jeder Gast der nicht in ein Gespräch verwickelt ist, oder dessen Gesprächspartner sich prügelt (in einen Nahkampf verwickelt ist, mit so einem Barbaren will man sich natürlich nicht unterhalten), bewegt sich 2w6cm auf den nächsten, nicht in einem Kampf verwickelten Kämpfer zu um ihn, wenn möglich, in ein Gespräch zu verwickeln (in Basenkontakt zu gehen). Mehrere Gäste können mit einem Kämpfer quasseln.

Gäste können nicht angegriffen werden (was auch immer du mit dem Buffet vorhast, einen Gast anzugreifen wäre nicht nur unhöflich sondern auch viel zu auffällig) und kämpfen nicht. Daher muss man sich auch nicht von ihnen lösen, sondern kann sich ganz normal weg bewegen (und z.B. einen anderen Kämpfer angreifen). Wenn man komplett von Gästen eingekreist ist, kommt man allerdings nicht mehr weg (außer man kann Fliegen, Springen, Teleportieren oder ähnliches).

Gäste sind für alle praktischen Belange immun gegen Magie und Wunder.

Die Tische

In jeder Versorgungsphase darf jeder Spieler für jeden seiner Kämpfer der in Basenkontakt zu einem Tisch steht und der selber *weder Basenkontakt zu einem Gegner noch zu einem Gast hat 1W6 - Verletzungsabzüge (Minimum 0)* würfeln und so viele Buffetpunkte sammeln.

Ein Reiter der mit der Breitseite seiner Kavalleriebasis am Tisch steht, oder eine Figur mit einer großen oder Monsterbasis die in voller Breite am Tisch steht erhält +2 auf diesen Wurf (sie kann mehr Tischfläche abdecken und bearbeiten).

Sind Gegner am selben Tisch aktiv, behindern sie sich gegenseitig. Der Spieler der mit allen an diesem Tisch agierenden Kämpfern mehr Buffetpunkte erwürfelt, erhält nur die Differenz zu den Punkten des Gegners. Der Verlierer erhält keine Buffetpunkte. Bei Gleichstand, erhält diese Runde an diesem Tisch niemand Buffetpunkte.

Um Buffetpunkte sammeln zu können, muss ein Flieger natürlich gelandet sein.

Benimmregeln

Ein wenig Rängelei ist bei einem Buffet ja normal und fällt nicht weiter auf, aber wenn Blut fließt, dann kann das doch unangenehme Blicke auf sich ziehen, und die behindern dann bei dem eigentlichen Vorhaben. Für jede Verletzung die während eines Kampfes, durch Magie oder Fernkampf zugefügt wird, erhält der Spieler **Rüpelunkte** (Es zählt die effektiv ausgewürfelte Verletzung, nicht das, was ggf. durch Verschlimmerung einer existierenden Verletzung herauskommt):

Leichte Verletzung: 1

Schwere Verletzung: 2

Kritische Verletzung: 3

Tot: 4

Für jede vollen 6 Rüpelunkte, die ein Spieler am Ende einer Runde angesammelt hat, erhält er in der folgenden Versorgungsphase für alle seine Figuren -1 auf die Buffetpunktwürfe weil man ihm und seinen ungezogenen Kumpels zu sehr auf die Finger schaut.

Rüpelunkte verfallen am Ende einer Runde. Es wird also für jede Runde neu gezählt.

Ende der Partie

Die Partie endet nach maximal 5 Runden oder sobald eine Seite komplett vernichtet wurde (in diesem Fall findet nur noch eine letzte Versorgungsphase statt).

Hat einer der Spieler zu diesem Zeitpunkt mindestens 5 Buffetpunkte mehr als sein Gegner, ist er der Sieger. Ansonsten endet die Partie unentschieden.

Jeder Spieler erhält als Bonus 10x Buffetpunkte Blutzollpunkte.

Szenario 3 - Der Hochzeitsstrauß

Traditionell wird am Ende einer Hochzeit der Hochzeitsstrauß von der Braut in die Menge der Gäste geworfen. So ein Hochzeitsstrauß ist einerseits ein schönes Andenken, andererseits auch ein nützliches magisches Utensil für allerlei lichte und dunkle alchemische und magische Prozesse zu nutzen (das wusstet ihr noch nicht, oder? ☺). Ergo, der Strauss muss her.

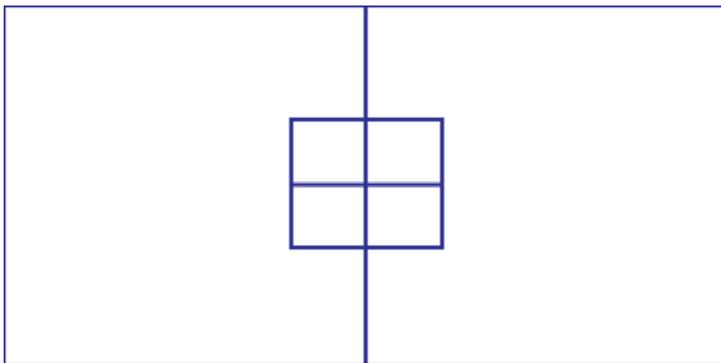
Die meisten anderen Gäste haben sich durch deine finsternen Blicke schon so weit einschüchtern lassen, dass sie dir das Feld überlassen haben. Alle, bis auf diesen lästigen Mitkonkurrenten der mit seiner Truppe wohl dasselbe Ziel hat wie du. Na warte!

Für dieses Szenario wird ein Marker benötigt, um den Brautstrauß darzustellen. Dieser sollte etwa die Größe einer Infanteriebasis haben.



Aufstellung:

Für dieses Szenario werden in der Mitte des Schlachtfeldes vier jeweils 15x15 cm große Areale markiert (siehe Skizze). Diese müssen frei von Gelände bleiben. Ansonsten wird Gelände ganz normal verteilt. Die Kontrahenten stellen sich in mindestens 15 cm Entfernung zur Mittellinie auf ihrer jeweiligen Spielfeldseite auf. Aufklärer werden normal platziert.



Der Brautstrauß:

Nach der Disziplinprobe der zweiten Runde, wird der Brautstrauß geworfen. Es wird zufällig ermittelt, in welchem der vier Felder er landet.

Alle Kämpfer die komplett in dem Zielfeld stehen, können versuchen, den Strauß zu fangen. Dafür wird ein **Geschicklichkeitswurf** gemacht für den folgende Modifikatoren gelten:

+ *Bewegung/2,5*

- *Widerstand*

+ *Fernkampfwert*

- *Verletzungsabzüge*

- *1 pro Gegner mit dem man im Basenkontakt ist*

Hochwürfeln nach 6 ist möglich, jede 1 zählt als Patzer.

Der Krieger mit dem höchsten positiven, nicht gepatzttem Endergebnis hat den Strauß gefangen. Die Marke für den Strauß wird neben ihm in Basenkontakt platziert. Bei Gleichstand würfeln alle Gleichständler neu, bis ein eindeutiges Ergebnis erzielt wird.

Hat niemand den Wurf gewonnen (alle negativ/gepatzt, kein Kämpfer im Feld etc.), wird zufällig ermittelt, wo der Strauß landet. Dazu wird die Artillerieschablone in der Mitte des Feldes platziert (Pfeil Richtung Spielfeldmitte) um die Richtung zu ermitteln. Abweichung 2w6 cm. Sollet der Strauß so auf einem Kämpfer landen, kann der Kämpfer eine Geschicklichkeitsprobe machen. Erreicht er mindestens eine 6, fängt er den Strauß, ansonsten weicht dieser weitere 1w6 cm (Richtung neu ermitteln) ab, so lange, bis er auf einem freien Platz landet, oder gefangen wird.

Ein am Boden liegender Strauß kann von einem Kämpfer aufgehoben werden, der seine Bewegung (auch eine Nachsetzbewegung) in Basenkontakt zu dem Strauß beendet und einen Geschicklichkeitswurf mit Schwierigkeit 4 schafft. Gelingt das nicht, wird der Strauß einen Millimeter von dem Kämpfer wegbewegt, so dass er nicht mehr in Basenkontakt ist.

Ein Kämpfer kann versuchen, dem Straußträger seinen Strauß zu entreißen, indem er sich in Basenkontakt zu dem Strauß (aber nicht dem Träger) bewegt. Beide machen daraufhin einen Geschicklichkeitswurf für den derzeitigen Straußträger einen zusätzlichen Bonus von +2 erhält. Der Sieger wird neuer Straußträger, der Verlierer wird einen Millimeter weggerückt, so dass er nicht mehr in Basenkontakt zu dem Strauß ist. Bei Gleichstand fällt der Strauß zu Boden und beide Kämpfer werden jeweils einen Millimeter weggerückt.

Für einen **Straußträger**, der den Strauß ja nicht beschädigen will, gelten folgende Sonderregeln:

- Er kann nicht Fernkämpfen, Zaubern oder Wunder wirken (er hat die Hände voll)
- Er kann nicht Sprinten.
- Er kann nicht Fliegen.
- In einem Nahkampf muss er alle Würfel in die Verteidigung legen. Er darf keine Fähigkeiten einsetzen, die das verhindern würden.
- Da sein Gegner den Strauß aber auch keinesfalls beschädigen will, schlägt er vorsichtiger zu: Jeder Schlag gegen den Straußträger wird mit halber Stärke (abrunden) durchgeführt.
- Zu Beginn seiner Aktivierung muss er einen Geschicklichkeitswurf mit Schwierigkeit 2 machen, sonst lässt er den Strauß fallen. (Er kann natürlich während seiner Aktivierung sofort wieder versuchen, den Strauß aufzuheben)
- Er kann den Strauß auch jederzeit während seiner Aktion oder während der Nahkampfphase freiwillig fallen lassen.
- Am Ende seiner Bewegung kann der Straußträger den Strauß an einer beliebigen freien Seite seiner Basis platzieren. Von dieser Seite aus kann ihn (zumindest bei einer kleinen Basis) kein Gegner angreifen (wohl aber versuchen, den Strauß zu entreißen).

Ende der Partie

Die Partie endet nach 5 Runden.

Sieger ist, wer zu diesem Zeitpunkt im Besitz des Brautstraußes ist. Ist der Besitzer des Brautstraußes damit innerhalb seiner eigenen Aufstellungszone, erhält er zusätzlich 50 Blutzollpunkte.

Ist niemand im Besitz des Brautstraußes, gilt die Partie als unentschieden.