

All that's left

ÜBERFALL AUF DEN PIER

hf wargaming

DIE LAGERHALLE AM PIER

Bei der letzten Expedition an die dänische Westküste haben die Späher des Holsten-Clans, einer großen Gruppierung der Verlorenen in der Gegend des früheren Bad Bramstedts, eine große Entdeckung gemacht.

Am Pier eines Industriehafens haben sie eine Lagerhalle entdeckt, welche als Sammelager der Vereinigten Staaten von Island dient. Einer der Späher, Hanny Tielssen, konnte sich in die Lagerhalle schleichen und die zahlreichen Boxen mit wertvollen Bauteilen sowie einigen Kunstwerken sichten. In der Mitte der Halle befand sich eine weitere teils mit einer Plane abgedeckte Box unbekannten Inhalts.

Die isländischen Wachen waren lediglich in überschaubarer Zahl stationiert. „Was meinst Du, schaffen wir die?“ fragte der kurze Lasse, ein Soldat der Expedition, seinen Freund Hanny. „Der eine da hinten hat schon eine ordentliche Wumme und oben auf dem Dach ist ein Scharfschütze....“ Hanny lachte leise. „Kurzer, schau mal: Die Isländer auf ihrer Insel sind arrogant, faul und vor allem fett geworden.“

„Der Scharfschütze auf dem Dach döst nur vor sich hin, sonst hätte er uns schon von weitem kommen sehen müssen,“ fuhr Hanny fort. „Es ist nie mehr als ein Trupp gleichzeitig auf dem Gelände. Kommt ein Patrouillenboot zurück, rückt ein anderes wieder aus.“ Lasse schaute vom Hügel, auf dem sie ein Stück fernab Position bezogen hatten, auf die Halle herab. „Du hast wohl Recht,“ grunzte er. Hanny lachte erneut. „Ich hab immer recht, mein Freund. Jetzt lass uns die Infos an Fiete weitergeben, diese Chancen dürfen wir uns nicht entgehen lassen.“

Die neuen Informationen wurden sofort an Fiete Scheeler, den Warlord des Clans, weitergegeben. Nach einer kurzen Beratung entschied die Expedition, einen Überfall am frühen Morgen zu planen. „Die aufgehende Sonne sollte dafür sorgen, dass der Scharfschütze auf dem Dach nicht die beste Sicht haben wird. Die zweite Nachtpatrouille wird noch mindestens eineinhalb Stunden benötigen, bis sie zurück kommt und wenn wir Glück haben, schlafen die meisten noch.“ Der Plan war geschmiedet und alle Vorbereitungen wurden getroffen.



Das Lagerhaus am Pier, Dänische Westküste, Frühjahr 2081

Am frühen Morgen des Folgetages brachten sich der Expeditionstrupp der Verlorenen in Stellung, um ihren Überfall zu starten. Hannys Aufgabe war, das Gelände noch einmal zu überprüfen, ehe der eigentliche Angriff losging.

Nach kurzer Zeit kam Hanny zurück. Seine Augen hatten einen großen Teil der Zuversicht verloren, mit welcher er noch am Vortag an die Sache herangegangen war. „Wir haben ein Problem. Ein Schiff hat über Nacht angelegt. Ich sehe keine größere Präsenz als zuvor, kann aber nicht einschätzen, wie viele zusätzliche Soldaten auf dem Schiff sind oder ob es ein reines Transportschiff ist.“ Hanny schluckte.

„Und es befinden sich auf einmal Zombies auf dem Gelände.“ Fiete dachte kurz nach. „Wir bleiben bei unserem Plan. Wenn alles glatt läuft, sind wir raus, bevor die Schiffscrew überhaupt gemerkt hat, dass wir vor Ort sind.“

Die Zuversicht hatte bei den Männern und Frauen der Expedition deutlich nachgelassen, aber wenn ihr Warlord, mit dem sie schon so vieles durchlebt hatten, daran glaubte, würde es schon klappen. In völliger Stille und perfektionierter Abstimmung bezog der Trupp Stellung.

Fiete Scheeler drehte sich zu seinen Leuten um, nickte ihnen entschlossen zu und ging los.

SPIELPLAN

In einem Viertel der Platte befindet sich das Wasser sowie das in der Nacht angelegte Frachtschiff an einem Pier. Im direkt daneben liegenden Viertel liegt ein Teil des Piers, welcher einen ins Meer hinausragenden Anlegesteg besitzt. Auf der anderen Hälfte der Platte befindet sich eine große Lagerhalle.

Auf dem Pier befinden sich vereinzelt Kistenstapel und einzelne Kisten, die als Deckung dienen können.

In der Lagerhalle befinden sich ebenfalls mehrere Kistenstapel sowie in der Mitte einen Käfig, über den eine Plane gespannt ist. Im Käfig befindet sich ein Spinnenwöfling, der dort gefangen gehalten wird.

Ebenfalls starten von Beginn an fünf Zombies, die auf dem Pier zwischen dem Frachtboot und dem Lagerhaus in gleichmäßigem Abstand platziert aufgestellt werden.



MISSIONSZIELE

Das vorliegende Szenario stellt ein Novum in All that's left dar, denn es enthält zwei Hauptmissionsziele.

Das erste Hauptmissionsziel ist eine Kiste mit seltenen Ersatzteilen für Energiegeneratoren, welche im hinteren Bereich der Lagerhalle steht. Das Ziel der Angreifer ist es, diese Kiste mit Ersatzteilen insgesamt zwei Runden lang im Besitz zu halten (indem mindestens eine eigene Figur mehr in Basekontakt zum Zielobjekt steht als gegnerische Figuren). Das Ziel der Verteidiger ist es, dies zu verhindern.

Das zweite Hauptmissionsziel ist das Frachtschiff. Die Aufgabe der Angreifer ist es, einen Sprengsatz auf der Brücke des Schiffs zu zünden, während die Verteidiger dies verhindern müssen.

Weiterhin existieren drei Nebenmissionsziele:

Das erste Nebenmissionsziel, weitere Ersatzteile, befindet sich in einem Container hinter der Lagerhalle.

Das zweite Nebenmissionsziel ist das Ausschalten des gegnerischen Scharfschützen, um eine Verfolgung zu verhindern.

Das dritte Nebenmissionsziel ist es, den Käfig in der Mitte der Halle zu öffnen, um genügend Chaos für den Rückzug zu stiften (Angreifer) bzw. das Öffnen des Käfigs zu verhindern, um die wertvolle Biofracht zu schützen (Verteidiger).

AUFSTELLUNG

Die Angreifer bestehen aus einem Trupp mit 25 Punkten (inkl. Scharfschützen) und starten am unteren, linken Spielfeldrand.

Die Verteidiger bestehen aus einem Trupp mit 30 Punkten (inkl. Scharfschützen). Zu Beginn des Spiels werden lediglich ein Scharfschütze auf dem vorderen Dach der Lagerhalle, der Anführer sowie zwei weitere Figuren aufgestellt. Der Anführer und eine weitere Figur befinden sich in der Lagerhalle in 5 Zoll Umkreis um den Käfig, die andere Figur hinter der Lagerhalle in 5 Zoll Umkreis um das erste Nebenmissionsziel. Die übrigen Figuren des Verteidigers befinden sich im Inneren des Schiffs und werden der Regel „Wachmannschaft“ folgend aufgestellt.

SIEGBEDINGUNGEN

Die Hauptmissionsziele können erst ausgelöst werden, sobald ein Nebenmissionsziel erledigt wurde. Das Spiel endet entweder nach acht Runden (Sieg Verteidiger) oder sobald das erste Hauptmissionsziel ausgelöst wurde (Sieg Angreifer).

SONDERREGELN

Dämmerung

In den ersten beiden Runden des Spiels herrscht noch Dämmerung. Die Sichtweiten sind hier analog der Regeln für Nachtkämpfe auf 10 Zoll reduziert. Der Gebrauch von Taschenlampen ist nicht möglich.

Auf dem Schiff und in einem 10 Zoll-Streifen rund um die Lagerhalle sind Lampen installiert. Figuren, die sich in diesem Bereich aufhalten, können vom ganzen Spielfeld aus gesehen werden, sofern eine Sichtlinie besteht.

Alle Schuss- und Werfen-Aktionen während der Dämmerung erhalten einen Malus von +1.

Das Event „Gleißend helle Sonne“ wird in der Nacht zu „Blendgranate“ und behält ansonsten seine Auswirkungen bei.

Wachmannschaft

Zu Beginn des Spiels ist nur eine Wachmannschaft der Verteidiger wach. Die übrigen Figuren schlafen in den sicheren Kojen des Frachtschiffs. Sie betreten das Spiel, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Eine Figur des Angreifers betritt die Brücke des Schiffs
- Die Eskalationsskala überschreitet den Wert von 10
- Die dritte Runde ist vorbei

Tritt eine der ersten beiden Bedingungen ein, betreten die übrigen Figuren des Verteidigers sofort das Spielfeld.

Tritt die dritte Bedingung ein, betreten die Figuren zu Beginn der vierten Runde, noch vor dem ersten Aktivierungsshowdown, das Spielfeld.

Die Figuren erscheinen auf dem Schiff auf Höhe des Eingangs der Lagerhalle. Dort ist auch eine Brücke vom Schiff zum Pier gelegt.

Entmutigt

Beeinflusst durch die Veränderungen der Nacht - der Ankunft des Schiffes am Pier - hat die Angreifer ein wenig der Mut verlassen. Diese Regel gilt nur in der ersten Runde.

Bevor eine Figur des Angreifers in der ersten Runde aktiviert werden kann, muss sie zunächst einen Angsttest bestehen. Ist dies der Fall, kann sie regulär aktiviert werden. Misslingt der Test, verfällt die Aktivierung.

Unachtsam

Die Verteidiger haben die Kundschafter der Angreifer nicht bemerkt und rechnen nicht mit einem menschlichen Angriff. Sie gelten daher als unachtsam.

Unachtsame Figuren müssen vor ihrer Aktivierung eine um +2 erschwerte Probe auf ihren Körperbeherrschungswert ablegen. Misslingt der Test, verfällt die Aktivierung. Gelingt der Test, kann die Figur regulär aktiviert werden.

Eine auf diesem Wege aktivierte Figur hat etwas im Umfeld bemerkt, was seine Alarmsinne geweckt hat. Sie kann mittels einer ganzen Aktion die übrigen unachtsamen Figuren ihrer Fraktion per Funk darauf aufmerksam machen. Eine auf diesem Wege informierte Figur muss zur Aktivierung keinen Test mehr ablegen.

Eine Figur gilt nicht mehr als unachtsam, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Es wurde Lärm verursacht
- Die Figur wurde verwundet
- Die Eskalationsskala überschreitet den Wert von 10

All that's left

- Die Figur wurde per Funk von einer anderen Figur gewarnt
- Eine gegnerische Figur befindet sich in Sicht der Figur.
- Die dritte Runde ist vorbei

Den Käfig öffnen

Der Käfig kann durch eine halbe Aktion geöffnet werden, sobald sich eine Figur in Basekontakt mit dem Käfig befindet.

Sobald der Käfig geöffnet wurde, erhält der Spinnenwölfling zwei freie Aktivierungen. Die Zeit in Gefangenschaft hat ihn wütend gemacht. Er bewegt sich sofort auf die nächste Figur des Verteidigers zu und greift diese an, sofern möglich.

Einen Sprengsatz platzieren

Ein Sprengsatz kann nur von einem Spezialisten sowie einem Veteran platziert werden.

Um den Sprengsatz zu platzieren ist eine ganze Aktion notwendig. Der Sprengsatz kann auf zwei Arten zur Detonation gebracht werden:

Entweder er wird sofort gezündet oder mit einem Rundentimer versehen.

Wurde kein Zeitzünder verwendet, explodiert der Sprengsatz, sobald er erfolgreich platziert wurde.

Wurde der Sprengsatz mit einem Rundentimer versehen, explodiert er am Ende der jeweiligen Runde. Um Missverständnisse zu vermeiden sollte am besten die Runde genannt werden, in der der Sprengsatz gezündet werden soll.

Bis dahin kann er von gegnerischen Spezialisten und Veteranen mit einer erfolgreichen Probe auf deren Geschicklichkeitswert, erschwert um +2, entschärft werden. Misslingt die Probe, explodiert der Sprengsatz sofort.

Ein explodierender Sprengsatz verursacht folgenden Schaden:

- In einem Radius von 0+ bis 5 Zoll um die Explosion: 5 Schaden
- In einem Radius von 5+ bis 10 Zoll, sofern kein Objekt die betroffene Figur vollständig abschirmt: 3 Schaden
- In einem Radius von 10+ bis 15 Zoll, sofern kein Objekt die betroffene Figur vollständig abschirmt: 1 Schaden