

**[Code Red]**

**Basis-Szenarien**

**Version 0.48 vom 13.0.2019**

## Changelog

**v.046**

*-9 Basis-Szenarien aufgebaut.*

**v.048**

*-Anzahl Sammelpunkte je Szenario und Seite ergänzt*

*-Szenariobalance überarbeitet, insbes. hinsichtlich Angreifer mit „Rudimentäre Erstversorgung“*

# 1 Basis-Szenarien

Im folgenden werden einige Basis-Szenarien gelistet, die die Grundlage für schnelle Spiele und Inspiration für die Entwicklung eigener Szenarien bilden.

**Disclaimer:** Die gelisteten Basis-Szenarien sind zwar nach bestem Wissen und Gewissen entworfen, aber noch nicht alle ausreichend genug getestet, um ein perfektes Spielerlebnis zu garantieren. Feedback zu den Szenarien ist erwünscht, Erkenntnisse und Anregungen bitte gern an [info@enfilade-figures.com](mailto:info@enfilade-figures.com).

## 1.1 Begegnungsgefecht

Szenario-Punkte: 0

*Zwei Verbände treffen aus der Bewegung heraus aufeinander und versuchen, eine vorteilhafte Position auf dem Schlachtfeld zu erringen.*

Es werden 3 Spielziele aufgestellt. Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

Szenarioregeln:

- Die Spielziele werden vor Auswahl der Aufstellungszonen platziert.
- Beide Spieler erhalten je 2 Sammelpunkte.
- Die Spielziele werden abwechselnd beginnend mit dem Startspieler platziert. Die Spielziele müssen mind. 30“ Abstand zur Spielfeldkante und 12“ zueinander haben
- Am Ende jeder Runde wird die Anzahl der kontrollierten Spielziele verglichen. Der Spieler mit weniger kontrollierten Spielzielen verliert Motivation in Höhe der Differenz.
  - *Bsp: Matthias hält 2 Siegpunkte, der dritte Siegpunkt ist umkämpft. Sein Gegner verliert daher in dieser Runde 2 Motivationspunkte.*

## 1.2 Rettung in Not

Szenario-Punkte: 0

*Eigene Teile sind in einen Hinterhalt geraten und wurden in ein schweres Feuergefecht verwickelt. Aktuell sind die Einheiten noch in der Lage, sich zu verteidigen, drohen aber, überrannt zu werden. Ihr Auftrag ist es, eine Eingreiftruppe zu bilden und die Kameraden aus der Klemme zu holen.*

Der überlegene Spieler ist der Verteidiger.

### Szenario-Regeln:

- Der Verteidiger platziert ein Geländestück mit harter Deckung (z.B. Wrack, Haus, Mauern) in der Mitte des Spielfeldes.
- Beide Seiten platzieren das übrige Gelände nach Standard-Regeln
- Der Verteidiger platziert eine kostenlose Zusatz-Einheit aus 3 Infanteristen + 1 schwer Verwundeten beim Wrack. Die Einheit erhält eine Moralmarke.
- Der Verteidiger erhält 2 Sammelpunkte
- Der Verteidiger wählt seine Aufstellungszone am Spielfeldrand
- Der Angreifer erhält 3 Sammelpunkte
- Der Angreifer platziert seine Sammelpunkte in mindestens 20<sup>cm</sup> Abstand zum Wrack und zur Aufstellungszone des Gegners.
- Das Szenario endet, wenn die Zusatz-Einheit evakuiert wurde oder ausgelöscht ist.
- Gewinner ist, wer zu diesem Zeitpunkt die höhere verbleibende Motivation hat.

### 1.3 Suchen und Zerstören

Szenario-Punkte: 100

*Im Operationsgebiet wurden Prioritätsziele des Gegners aufgeklärt (z.B. Flugabwehr, Artilleriestellung, Nachschublager,...), die gefunden und zerstört werden müssen.*

Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

#### Szenario-Regeln:

- Der Verteidiger platziert 3 mögliche Spielziele: ein tatsächliches Ziel und zwei Ablenkungsziele – er notiert verdeckt und eindeutig, welches das reale Ziel ist. Alle Spielziele müssen mindestens 12“ Abstand von der Tischkante und zueinander haben.
- Der Angreifer erhält 3 Sammelpunkte
- Der Verteidiger erhält 2 Sammelpunkte
- Der Angreifer muss das Spielziel aufklären und zerstören
- Ein Spielziel gilt als aufgeklärt, wenn der Angreifer Sichtlinie zu diesem Ziel herstellen kann – der Verteidiger muss zu diesem Zeitpunkt offenbaren, ob das Ziel real oder Ablenkung ist.
- Ein Spielziel wird zerstört, indem eine Einheit eine Runde stationär und ohne Moralmarken am Zielobjekt verbringt.
- Das Aufklären des realen Spielziels ist ein **kleines Missionsziel (-1 Motivation)** für den Angreifer
- Die Zerstörung des realen Spielziels ist ein **großes Missionsziel (-3 Motivation)** für den Angreifer
- Verwendet der Angreifer „Rudimentärer Erstversorgung“ gilt für ihn: -1 Motivation je 3 Gefallene.
- Das Spiel endet spätestens mit der Zerstörung des realen Ziels – zu diesem Zeitpunkt gewinnt, wer die höhere verbleibende Motivation hat.

## 1.4 Straßensperren

Szenario-Punkte: 100

*Ein angreifender Verband wird durch zurückfallende Kräfte mithilfe von Straßensperren und Blockaden am manövrieren gehindert und muss den Weg unter feindlichem Feuer räumen.*

Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

### Szenarioregeln:

- Der Verteidiger stellt 3 Straßensperren als Spielziele auf. Die Straßensperren müssen mindestens 12“ Abstand zur Spielfeldkante und 12“ Abstand zu anderen Spielzielen haben.
- Der Verteidiger erhält 4 Sammelpunkte
- Der Angreifer erhält 2 Sammelpunkte
- Die Straßensperren können geräumt werden, indem eine Einheit eine Runde stationär und ohne Moralmarken am Zielobjekt verbringt.
- Die Räumung der Straßensperren ist jeweils ein **wichtiges Missionsziel (-3 Motivation)** für den Angreifer
- Verwendet der Angreifer „Rudimentärer Erstversorgung“ gilt für ihn: -1 Motivation je 3 Gefallene.

## 1.5 Aufklärung

Szenario-Punkte: 0

*Ein Aufklärungsverband wurde gebildet, um eine Kampfpatrouille durchzuführen und eine vorgeschobene Verteidigungslinie des Gegners auszukundschaften. Der Verteidiger muss dies verhindern, um im kommenden Gefecht keinen Nachteil zu erleiden.*

Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

### Szenarioregeln:

- Der Verteidiger stellt zwei Spielziele auf. Die Spielziele müssen mindestens 12“ Abstand zur Spielfeldkante und 12“ Abstand zu anderen Spielzielen haben.
- Der Angreifer erhält 2 Sammelpunkte
- Der Verteidiger erhält 3 Sammelpunkte
- Ein Spielziel gilt als aufgeklärt, wenn der Angreifer Sichtlinie zu diesem Ziel herstellen kann.
- Die Aufklärung der Spielziele ist jeweils ein **wichtiges Missionsziel (-3 Motivation)** für den Angreifer.
- Der Angreifer **verdoppelt** seine Motivationsverluste durch gefallene Soldaten/Offiziere und zerstörte Fahrzeuge.
- Verwendet der Angreifer „Rudimentärer Erstversorgung“ gilt für ihn: -1 Motivation je 3 Gefallene.
- Das Spiel endet spätestens, wenn beide Spielziele aufgeklärt sind. In diesem Fall gewinnt der Angreifer.

## 1.6 Capture or Kill

Szenario-Punkte: 100

*Unserem Hauptquartier liegen Informationen über ein feindliches High Value Target (zB Offizier, Stammesführer, Drogenbaron,...) vor. Die Zielperson muss in unsere Gewalt gebracht oder eliminiert werden.*

Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

### Szenarioregeln:

- Die Aufstellungszone des Verteidigers wird um 12“ erweitert
- Der Verteidiger stellt ein Gebäude sowie eine Zielperson entlang der Mittellinie des Spielfeldes auf
- Der Verteidiger erhält einen Sammelpunkt
- Der Angreifer erhält zwei Sammelpunkte
- Die Zielperson kann nur bewegt werden, wenn sie einer Einheit angeschlossen ist
- Die Zielperson startet mit 2 Moralmarken – falls Sie sich einer Einheit anschließt werden diese auf die Einheit übertragen.
- Die Zielperson kann erst ein Ausfall werden, wenn seine Eskorte komplett ausgefallen ist und Ausfälle nicht mehr auf die angeschlossene Einheit verteilt werden können.
- Die Zielperson würfelt immer auf der Tabelle „Modernes Rettungswesen“, wenn sie ausgefallen ist.
- Die Zielperson nimmt nicht in Nahkämpfen teil, in die ihre Eskorte verwickelt wird. Sie kann im Nahkampf nicht zum Ausfall werden.
  
- Der Angreifer hat den Auftrag, die Zielperson unter seine Kontrolle zu bringen (Kontakt herstellen und anschließend zu einem eigenen Sammelpunkt eskortieren) oder zu töten.
- Der Verteidiger hat den Auftrag, die Zielperson vom Schlachtfeld zu evakuieren
  
- Die Vernichtung der Zielperson ist ein **kleines Missionsziel (-1 Motivation)** für den Angreifer
- Die Gefangennahme der Zielperson ist ein **großes Missionsziel (-3 Motivation)** für den Angreifer.
- Die Evakuierung der Zielperson ist ein **großes Missionsziel (-3 Motivation)** für den Verteidiger
  
- Das Spiel endet, sobald eines der großen Missionsziele erreicht ist. Es gewinnt der Spieler mit der größten verbleibenden Motivation.
- Wird die Zielperson vernichtet endet das Spiel, wenn die Motivation einer Seite auf 0 sinkt.



## 1.7 Die Brücke

Szenario-Punkte: 200

*Der Gegner kontrolliert eine strategische wichtige Brücke. Eigene Teile haben den Auftrag, die Brücke zu sichern, um verbündete Kräfte jenseits der Brücke entsetzen zu können.*

Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

### Szenarioregeln:

- Angreifer und Verteidiger wählen die Spielfeldkante, **bevor** das Gelände aufgebaut wird.
- Der Verteidiger platziert einen Fluss und eine Brücke im ersten Spielfeld-Viertel angrenzend an seiner Spielfeldkante
- Der Verteidiger platziert das Gelände in den ersten drei Spielfeld-Vierteln angrenzend zu seiner Tischkante
- Die ersten zwei Spielfeld-Viertel bilden die Aufstellungszone des Verteidigers
- Der Angreifer platziert das Gelände im letzten Spielfeldviertel
- Das letzte Spielfeld-Viertel bildet die Aufstellungszone des Angreifers
- Der Angreifer erhält 3 Sammelpunkte
- Der Verteidiger erhält 2 Sammelpunkte
- Immer wenn die Brücke im Wirkungsbereich einer schweren Waffe liegt, wird für Sie 1 Würfel pro AP-Wirkung gewürfelt. Bei einer 1 ist die Brücke schwer beschädigt und unpassierbar.
- Die Brücke darf nicht unpassierbar werden. Das Spiel endet als Niederlage **für beide Seiten**, wenn die Brücke zerstört ist.
- Beide Seiten haben den Auftrag, die Brücke unter ihre Kontrolle zu bringen bzw. zu halten.
- Der Angreifer erhält +3 Motivationspunkte.
- Die Kontrolle der Brücke ist ein permanentes **kleines Missionsziel (-1)** für den Verteidiger, d.h. Der Angreifer verliert 1 Motivationspunkt je Runde, die der Verteidiger die Brücke kontrolliert.
- Die Kontrolle der Brücke ist ein permanentes **wichtiges Missionsziel (-3)** für den Angreifer, d.h. Der Verteidiger erhält -3 je Runde, in der der Angreifer die Brücke kontrolliert.

## 1.8 Hinterhalt

Szenario-Punkte: 200

*Ein überlegener Verband wird in einen Hinterhalt verwickelt und muss sich freikämpfen, ehe zu viele Verluste im feindlichen Kreuzfeuer entstehen.*

Der unterlegene Spieler ist der Angreifer.

### Szenarioregeln:

- Die Aufstellungszone für den Verteidiger befindet sich in der Tischmitte in einem Bereich von 8x12“ um den Mittelpunkt
- In der Aufstellungszone dürfen maximal zwei Geländestücke aufgestellt werden
- Der Verteidiger stellt alle Einheiten auf, bevor der Angreifer aufstellt.
- Der Angreifer platziert 3 Sammelpunkte in max. 24“ Umkreis zur Aufstellungszone des Verteidigers. Er darf außerdem vor Spielstart beliebig viele Einheiten um die Sammelpunkte platzieren.
- Verwendet der Verteidiger „Rudimentärer Erstversorgung“ gilt für ihn: -1 Motivation je 3 Gefallene.
- Der Angreifer verliert das Spiel, sobald er einen seiner Sammelpunkte verliert.

## 1.9 Bis zur letzten Patrone

Szenario-Punkte: 300

*Eine Patrouille wird von einer feindlichen Übermacht überrascht und eingekreist. Die Truppen sind in der Lage, sich zu einer guten Verteidigungsposition zurückzuziehen und diese zu befestigen, ehe der Feind zum Angriff übergeht.*

Der überlegene Spieler ist der Angreifer.

### Szenarioregeln:

- Die Aufstellungszone für den Verteidiger befindet sich in der Tischmitte in einem Bereich von 18x18“ um den Mittelpunkt
- Der Verteidiger stellt das Spielfeld auf. Der Angreifer darf anschließend bis zu 5 Geländestücke (max. 4x4“) außerhalb der Aufstellungszone des Verteidigers hinzufügen.
- Der Verteidiger erhält je Infanterie-Element eine befestigte Stellung (4x3 Zoll) für den Reservepool
- In 12“ Umkreis um die Spielfeldmitte wird ein Spielziel durch den Verteidiger platziert.
- Der Angreifer darf alle Tischkanten als Aufstellungszone verwenden.
  
- Der Angreifer muss das Spielziel kontrollieren, um das Spiel zu gewinnen. Der Verteidiger ignoriert alle Rückschläge.

Infiltration

*Eindringen in einen feindlichen Komplex*

Bergung

*Bergung von wichtigem Material / Verwundeten aus Feindgebiet*

Evakuierung

*Evakuierung aller Einheiten im Spieltisch mit minimalen Verlusten*

Personenschutz

*Angriff auf Konvoi oder Patrouille mit wichtigem Transport / VIP*

Durchbruch

*Eine Mindestzahl eigener Einheiten zur anderen Spielfeldkante bringen*