

Trapper und Rotröcke

Szenario für „Shootout in Dingstown“ im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg (AWI) oder French Indian War (FWI), Ende des 18. Jahrhunderts

© Axel Jansen 2020



Hintergrund

Das Szenario spielt in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts und ist entweder im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg (1775 bis 1783, American War of Independence - „AWI“) oder in dem Teil des Siebenjährigen Krieges angesiedelt, der zwischen Briten und Franzosen um 1754 bis 1763 in Nordamerika ausgetragen wurde (French Indian War - „FWI“).

Die Briten und die mit ihnen verbündeten Irokesen, die insbesondere im Wald als Späher und zum Ausschalten der gegnerischen Trapper geeignet sind, führen eine Aufklärungsunternehmung durch. Sie wollen einen gegnerischen Vorposten im Wald ausschalten. Der Vorposten ist in einem umzäunten Farmhaus oder einer entsprechenden Blockhütte untergebracht, der umgebende Wald ist um das Gebäude herum gerodet, um ein möglichst freies Schussfeld auf Angreifer zu haben.

Beide Seiten setzen nur Einheiten zu Fuß und keine Artillerie ein.

Im FWI-Szenario können anstelle der Miliz auch französische Truppen verwendet werden, die Hessen sind nur im AWI-Szenario verfügbar. Die Aufstellung ist jeweils gleich.

Spielvorbereitung und Aufstellung

Als Spielfläche sind 1 x 1 m geeignet. In der Mitte steht das Farmhaus (oder die Blockhütte oder ein vergleichbares Gebäude), das rundum von Zäunen oder Hecken umgeben ist, die den Verteidigern Deckung bieten. Der Spielfeldrand ist mit Bäumen und Büschen vollgestellt, durch die sich die britischen Angreifer nähern. Zwischen Farmgebäude und Waldrand sind mindestens 15 cm Abstand, zu der Hauptangriffsrichtung der Briten mindestens 20 cm.

Die Briten greifen von einer Spielfeldseite aus an und dürfen einschließlich der verbündeten Irokesen im Wald bis zu einer Linie aufstellen, die mindestens 30 cm vom Rand (Zaun, Hecke) des Farmhauses entfernt ist.

Die Miliz stellt innerhalb des Farmhauses und der Umzäunung auf, im Gebäude selbst dürfen zu Beginn höchstens zwei Figuren stehen.

Die Trapper stellen im Wald auf und zwar bis zu einer Linie, die der Mitte des Farmgeländes entspricht (in der Hälfte, die nicht von den Briten als Aufstellungszone genutzt wird).

Beteiligte Einheiten

Amerikaner: Trapper & Miliz

Bandenname	Trapper						Punktekosten gesamt	94
Bild								
Boss								
Name:	<i>Eiber Joe</i>	<i>Jack</i>	<i>Frank</i>	<i>Heb</i>	<i>Bill</i>	<i>Bibi</i>		
Figur:	Revolverheld	Trapper	Trapper	Trapper	Trapper	Greenhorn		
Waffen:	Fistole	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete		
	Beil	Beil	Beil	Beil	Beil			
Punkte:	16	17	17	17	17	10		
Anm.:	Schiessen +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1		
	Aufmerkskt.	Aufmerkskt.	Aufmerkskt.	Aufmerkskt.	Aufmerkskt.			
Aufmerksamkeit:	Versteckte Leute, Gegenstände, Fallen in bis zu 50 cm auf 6+ entdecken (S. 77)							

Bandenname	Miliz					Punktekosten gesamt	73
Bild							
Boss							
Name:	<i>George</i>	<i>Ward</i>	<i>Owen</i>	<i>Elue</i>	<i>Whity</i>		
Figur:	Revolverheld	Trompeter	Cowboy	Cowboy	Cowboy		
Waffen:	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete	Muskete		
	Säbel	Horn	Säbel				
Punkte:	19	13	15	13	13		
Anm.:	Schiessen +1	Moral +1	NK +1				
	NK +2						

Briten: Rotröcke, Irokesen und Hessen

Im Spiel werden nur entweder Rotröcke oder Hessen eingesetzt.

Bandenname	Rotröcke								Punktekosten gesamt	128
Bild										
Boss										
Name:	<i>Jack</i>	<i>Jones</i>	<i>John</i>	<i>Jim</i>	<i>Jerry</i>	<i>Jenkins</i>	<i>James</i>	<i>Jolly</i>		
Figur:	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat		
Waffen:	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,		
	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett		
Punkte:	16	16	16	16	16	16	16	16		
Anm.:	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1		
S. 73	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer		

Bandenname	Hessen							Punktekosten gesamt	110
Bild									
Boss									
Name:	<i>Lt. Ferdinand</i>	<i>Hans</i>	<i>Georg</i>	<i>Heinrich</i>	<i>Thorsten</i>	<i>Frank</i>	<i>Sascha</i>		
Figur:	Offizier	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat	Soldat		
Waffen:	Pike	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,	Muskete,		
		Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett	Bajonett		
Punkte:	14	16	16	16	16	16	16		
Anm.:	NK +2	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1	NK +1		
S. 73		Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer	Salvenfeuer		

Bandenname	Irokesen						Punktekosten gesamt	90
Bild								
Boss								
Name:	<i>Blatrock</i>	<i>Stachelkopf</i>	<i>Chingacook</i>	<i>Schwarzkopf</i>	<i>Grünband</i>	<i>Stechauge</i>		
Figur:	Revolverheld	Krieger	Krieger	Krieger	Krieger	Krieger		
Waffen:	Muskete,	Muskete,	Muskete	Muskete	Muskete,	Muskete,		
	Keule	Tomahawk			Keule	Tomahawk		
Punkte:	19	15	13	13	15	15		
Anm.:	Schiessen +1	NK +1			NK +1	NK +1		
	NK +2							

Figuren von Warlord Games, Wargames Foundry und North Star Military Figures. Bandenkarten als Download verfügbar auf www.dingstow.de/downloads.

Sonderregeln

Alle Schusswaffen sind einschüssige **Vorderlader**, die nach jedem Schuss nachgeladen werden müssen. Zum Markieren der leergeschossenen Waffen können die „Nachladen“-Marker verwendet werden.



Musketen werden hier mit einer verkürzten **Reichweite von 40 cm** und **Pistolen** mit einer **Reichweite von 20 cm** gespielt. Bei den Musketen wird nicht danach unterschieden, wie lang der Lauf der Waffe ist und ob es sich um Waffen mit glattem oder gezogenem Lauf handelt. Der Abzug von -1 für lange Reichweite gilt auch hier ab 30 cm Entfernung.

Alternativ können die Spieler sich auch darauf einigen, dass die besonders langläufigen Musketen der Miliz und einzelner Trapper eine erhöhte Reichweite von 60 cm haben, dies kostet dann einen Punkt mehr pro Waffe.

Siegbedingungen

Die Rotröcke und Irokesen müssen das Farmhaus einnehmen und halten. Dies wird wohl das Ausschalten aller Amerikaner erfordern, sofern diese sich nicht zurückziehen.

Jimjohn's Tipps:

Die höhere Punktzahl der Briten gegenüber den Amerikanern soll ausgleichen, dass die Miliz auf der Farm hinter Deckung aufstellt, während die Angreifer offenes Gelände überqueren müssen. Bei anderen Aufstellungen mit ähnlich vielen Deckungsmöglichkeiten für beide Seiten, sollten daher so viele Soldaten (Rotröcke oder Hessen) weggelassen werden, dass die Punktezahl gleich ist.

Die Punktekosten der Soldaten können je Figur um -1 gesenkt werden, indem die Regel „Salvenfeuer“ nicht verwendet wird.

Die Punktekosten der Trapper können um -1 gesenkt werden, wenn die Sonderregel „Aufmerksamkeit“ nicht verwendet wird. Umgekehrt können auch die Irokesen mit dieser Regel oder anderen Sonderregeln für Eingeborene (siehe Regelbuch) ausgestattet werden. Die hier wiedergegebenen Bandenkarten sind nur beispielhaft.

