

Red vs. Blue – die Weihnachtsvariante

Bernd Lehnhoff

Weihnachten 2016

Einführung



or drei Jahren habe ich dieses Szenario schon einmal als Weihnachtsüberraschung präsentiert, deshalb mag die Überraschung diesmal nicht mehr ganz so groß sein. Es sind aber inzwischen einige wirklich nette Figuren dazu erschienen, so dass es nicht mehr ganz so schwierig sein wird, die beteiligten Armeen auch mit Modellfiguren aufzustellen. Und so habe ich Gelegenheit benutzt, die Armeen ein bisschen abzustauben und auch ein, zwei neue Truppentypen hinzuzufügen, um dem erweiterten Angebot gerecht zu werden.

Wie ich schon damals zugegeben habe, stammt die Grundidee nicht von mir selbst, sondern ich habe sie mal vor vielen Jahren auf der leider nicht mehr existierenden Website von Richard Bodley Scott (unter dem Titel: ›Christmas Wars‹) gefunden und war gleich von ihr angetan. Dass ich da nicht der einzige war, habe ich dann später an zahlreichen Variationen auf diversen Fan-Seiten erkannt. Dies hier ist nun meine eigene **H&H**-Version.

Es rappelt unterm Weihnachtsbaum: Seit vielen Jahren muss ein finsterer Herr mit schwarzem Bart und blauer Gewandung fassungslos mit ansehen, wie Jahr für Jahr ein gewisser „Weihnachtsmann“ den Kindern zu Weihnachten die Geschenke bringt und dafür ein so was von positives Image hat (und vermutlich ein paar dicke Werbe-Verträge, aber das ist natürlich nur ein Gerücht), dass es einem die Tränen in die Augen treibt, vor allem, wenn man fast genauso (wenn nicht sogar besser) aussieht und irgendwie sogar nicht bekannt, geschweige denn beliebt ist. Und irgendwann ist mal Schluss damit: Aus alten Zeiten hat der Herr mit dem schwarzen Bart und dem blauen Gewand, den wir fortan der Einfachheit halber als „Anti-Weihnachtsmann“ bezeichnen wollen, noch Verbindungen zu einer Horde brummeliger eisblauer Goblins, welche die ewigen Eisgründe in der Nähe des Nordpols bewohnt und schon seit Ewigkeiten einen Hass auf diese penetrant fröhlichen Wichtel (bäh!) kultiviert, die den Weihnachtsmann bei seiner Arbeit unterstützen (wie wir ja aus zahlreichen amerikanischen Fernsehserien wissen). Vor allem mit der Herrscherin dieses Stammes, einer attraktiven, wenn auch etwas unterkühlten Eisdämonin, verbindet ihn eine lange – na, nennen wir es 'mal Freundschaft.

Pläne sind schnell geschmiedet, und so bricht eines grauen Dezembertages das Heer des Anti-Weihnachtsmanns auf, um das Schloss des Weihnachtsmanns zu erobern und das Geschäft in Bausch und Bogen zu übernehmen. Wird es ihm gelingen? Wird die Welt zu Weihnachten mit noch mehr überflüssigem Plunder überschwemmt werden? Hier bieten wir Ihnen die Gelegenheit, das Schicksal des Weihnachtsfestes zu entscheiden: Helfen Sie dem Weihnachtsmann bei der Verteidigung seiner Geschäftsinteressen oder schlüpfen Sie in die Rolle des Anti-Weihnachtsmanns mit seinen finsternen Scharen und seinen noch finsternen Absichten. Und welches andere Weihnachtsgeschenk kann Ihnen das auch nur annähernd bieten?

Im Folgenden finden Sie die Listen für die beiden Armeen, jeweils zunächst für die **H&H**-Grundregeln, dann für die fortgeschrittenen **H&H**-Regeln. Da Sie vermutlich (ebenso wie ich) keine Figuren für diese Armeen haben, gibt es zu jeder eine PDF-Datei mit Countern (in der Größe der entsprechenden 15mm-Basis) für **al-le** in den Listen aufgeführten Elemente (einschl. der Lager), die Sie von unserer Website <http://dschon.lima-city.de/scenario.html> herunterladen können. Falls Sie die **H&H**-Regeln und die Armeelistenbücher noch nicht besitzen sollten, so können Sie diese auf der **H&H**-Website <http://HuH.gmxhome.de> bekommen.

Die Armee des Weihnachtsmanns

Der Weihnachtsmann** zu Fuß mit Gefolge aus Weihnachts-Wichteln – B + H + Hi @ 72 Pk. oder auf von Rentieren gezogenem, fliegendem Schlitten (zählt als Luftschiff) – B + H + LS @ 96 Pk.	1
Weihnachts-Wichtel auf Rentieren – alle LR @ 30 Pk. oder, falls flugfähig, alle Fw @ 36 Pk.	0–2
Weihnachtsbaumgeister – Rw @ 54 Pk.	0–1
Panikerfülltes Elch-Rudel – ET @ 36 Pk.	0–1
Besonders knuddelige, treu ergebene Eisbären – Be @ 48 Pk.	0–2
Der Wichtelkönig mit Gefolge – AS + H @ 60 Pk. oder Hi + H @ 48 Pk.	0–1
Weihnachts-Wichtel mit Speeren – Hi @ 24 Pk.	10–20
Weihnachts-Wichtel mit Bogen – Sch @ 24 Pk. oder LI @ 18 Pk.	5–10
Schamane oder Magier – Z @ +24 Pk. bei Wichtelinfanterie	0–2
Nussknacker mit Säbeln – AS @ 36 Pk.	0–1
Nussknacker als Helden aufstellen – H @ +24 Pk.	0–1
Palisade aus bunten Zuckerstangen zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Der Weihnachtsmann zu Fuß mit Gefolge aus Weihnachts-Wichteln – B(ii) + H(iv) + Hi(IV/4) @ 68 Pk. oder auf von Rentieren gezogenem, fliegendem Schlitten (zählt als Luftschiff) – B(ii) + H(iv) + LS(IV/2) @ 76 Pk.	1
Weihnachts-Wichtel auf Rentieren – alle LR(III/2) @ 25 Pk. oder, falls flugfähig, alle Fw(III/2) @ 30 Pk.	0–2
Weihnachtsbaumgeister – Rw(IV/2) @ 36 Pk.	0–2
kleinere Weihnachtsbaumgeister durch sehr großen Weihnachtsbaumgeist ersetzen – Rw(IV/3) @ 45 Pk. oder Rw(IV/4) @ 54 Pk.	0–1
Panikerfülltes Elch-Rudel – ET(IV/3) @ 36 Pk.	0–1
Besonders knuddelige, treu ergebene Eisbären – Be(IV/4) @ 48 Pk.	0–2
Der Wichtelkönig mit Gefolge – AS(IV/3) + H(iii) @ 54 Pk. oder Hi(IV/4) + H(iii) @ 48 Pk.	0–1
Weihnachts-Wichtel mit Speeren – Hi(IV/3) @ 20 Pk.	12–24
Weihnachts-Wichtel mit Bogen – Sch(IV/3) @ 20 Pk. oder LI(III/3) @ 18 Pk.	6–12
Schamane – Z(ii) @ +16 Pk. oder Magier – Z(iii) @ +24 Pk. bei Wichtelinfanterie	0–2
Nussknacker mit Säbeln – AS(III/3) @ 36 Pk.	0–1
Nussknacker als Helden aufstellen – H(iii) @ +24 Pk.	0–1
Palisade aus bunten Zuckerstangen zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Die Armee des Anti-Weihnachtsmanns

Der Anti-Weihnachtsmann** mit Gefolge aus besonders großen Eis-Goblins – B + Z + Sk @ 78 Pk. oder auf großem, von Wölfen gezogenen und mit allerlei kitschigem Plunder beladenen Schlitten – B + Z + Kw @ 84 Pk.	1
Schneesturmelementar oder Schwärme von Krähen oder anderen aggressiven Vögeln – Fw @ 36 Pk.	0–1
Schneekönigin (Dämonin) – Rw + Z @ 78 Pk.	0–1
Wolfsrudel – Be @ 48 Pk. oder Eis-Goblins auf Hundeschlitten (oder wohl eher Wolfsschlitten) – Km @ 36 Pk.	0–2
Schneetrolle mit und ohne lustige Hütchen – AS @ 36 Pk.	0–2
Gut bewaffnete Eis-Goblins – Sk @ 30 Pk.	5–12
Gut bewaffnete Eis-Goblins gegen durchgeknallte Geschenk-Pakete mit allerlei furchtbar be- eindruckend aussehendem Gerät, hauptsächlich Fernwaffen, austauschen – BSch @ 30 Pk.	0–½

Weniger gut ausgerüstete Eis-Goblins – Ho @ 12 Pk.	3–6
Schnee-Golems (von Ahnungslosen auch „Schneemänner“ genannt) – AS @ 36 Pk.	0–1
Eis-Goblin-Hexe bei Wölfen, Schneetrollen oder Schneemännern – Z @ +24 Pk.	0–1
Eis-Goblins mit Schneebällen oder anderen Wurfgeschossen – LI @ 18 Pk.	0–2
Eisblöcke zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

- H&H -

Der Anti-Weihnachtsmann mit Gefolge aus besonders großen Eis-Goblins – B(ii) + Z(iv) + Sk(IV/3) @ 69 Pk. oder auf großem, von Wölfen gezogenen und mit allerlei kitschigem Plunder beladenen Schlitten – B(ii) + Z(iv) + Kw(IV/3) @ 74 Pk.	1
Schneesturmelementar – Fw(IV/4) @ 42 Pk. oder Schwärme von Krähen oder anderen aggressiven Vögeln – Fw(2+4) @ 36 Pk.	0–1
Schneekönigin (Dämonin) – Rw(IV/3) + Z(iii) @ 69 Pk.	0–1
Wolfsrudel – Be(IV/3) @ 40 Pk. oder Eis-Goblins auf Hundeschlitten (oder wohl eher Wolfsschlitten) – Km(IV/3) @ 30 Pk.	0–2
Schneetrolle mit und ohne lustige Hütchen – AS(IV/4) @ 36 Pk.	0–2
Gut bewaffnete Eis-Goblins – Sk(IV/2) @ 20 Pk.	9–19
Gut bewaffnete Eis-Goblins gegen durchgeknallte Geschenk-Pakete mit allerlei furchtbar beeindruckend aussehendem Gerät, hauptsächlich Fernwaffen, austauschen – BSch(IV/2) @ 20 Pk.	0–½
Weniger gut ausgerüstete Eis-Goblins – Ho(IV/3) @ 12 Pk.	5–10
Schnee-Golems (von Ahnungslosen auch „Schneemänner“ genannt) – AS(IV/2) @ 24 Pk.	0–2
Eis-Goblin-Hexe bei Wölfen, Schneetrollen oder Schneemännern – Z(ii) @ +16 Pk.	0–1
Eis-Goblins mit Schneebällen oder anderen Wurfgeschossen – LI(III/2) @ 15 Pk.	0–2
Eisblöcke zur Befestigung des Lagers @ 6 Pk.	0/4

Für die Berechnung der maximal möglichen Zahl von „Geschenkpaketen“ nach der Liste für die fortgeschrittenen Regeln zählt der Befehlshaber – unabhängig von seinem Truppentyp – mit zur Zahl der „gut bewaffneten Eis-Goblins“. Bei voller Ausnutzung des Kontingents wären also bis zu zehn „Geschenkpakete“ möglich. – Vogelschwärme haben in Spielen nach den fortgeschrittenen Regeln im Fernkampf den Kampffaktor (4), im Nahkampf den Kampffaktor (2). – Siehe auch die Regeln für Hundeschlitten und Kämpfe bei Eis und Schnee hinter der Liste für die Inuit im Armeelistenbuch »Fantastische Scharen«.

Optionale Regeln

1. Weihnachtsbaumgeister zählen Wald als offenes Gelände.
2. Schnee-Goleme bewegen sich nur auf Schnee- und Eisflächen normal, auf allen übrigen Untergründen wie Le.