

## Ein Kampagne beginnt oder aller Anfang ist schwer, wenn man nur 200 Punkte hat

*(Vorneweg: Manch einer mag sich an einigen der Bilder stören, ausführliche Erörterung hier.  
Jugendliche: Fragt bitte Eure Eltern, bevor Ihr weiter scrollt!).*

Das Spielen von Kampagnen ermöglicht es einer Armee beim Wachsen zuzusehen. Ein bisschen erinnert das an die Zeit, als wir Necromunda spielten. Gut, irgendwo muss man anfangen und das klein – 200 Punkte. Warum so wenig? Das soll Spielern ermöglichen bereits ganz am Anfang des Aufbaus einer Armee mal ein bisschen zu testen.

Mit 200 Punkten spielt man am Besten nicht auf offenem Feld. Es braucht einen die Bewegung einschränkenden Raum wie etwa einen Space Hulk. Das ermöglicht, zumindest prinzipiell, das Spielen mit mehr als zwei Spielern; wir versuchen es zu dritt. Dabei treffen die altbewährten Biel-Tan-Style Eldar (die nicht mehr wachsen müssen) auf zwei noch recht kleine aufstrebende Space Marine Orden: die Pink Ponycorns (mehr über deren Werdegang hier) und die Ghost Riders.

Von den Ponycorns gibt es zur Zeit des Spiels schon mehr als 200 Punkte, die Ghost Riders schaffen es mit Ach und Krach auf 200 Punkte, die Farbe ist eigentlich noch nicht ganz trocken, die Details des Anführers auch noch nicht vollendet. Aber darüber sehen wir mal geflissentlich hinweg.

Gut, nun braucht es einen ordentlichen Hulk. Das normale Hulkbrett ist aber derart eng, dass wir befürchteten, dass es zu schnell zu Blockaden kommen würde (ja, im Nachhinein hätte man das noch besser durchdenken müssen). Also was haben wir noch? Das Brett aus Star Quest (sprich Space Crusade) hat breitere Korridore und (an den meisten Stellen) mehr als eine Möglichkeit einen Weg zu gehen.

Los geht's! Alle drei Streitkräfte sind natürlich nur mit Rumpfbesetzung vorhanden: ein Runenprophet mit einem Trupp Banshees und einem Trupp Skorpione sowie zwei Armeen mit Chef in Terminatorrüstung, einem Trupp Marines und einem Trupp Scouts. Ziel ist es einige Alienartefakte zu bergen. Um der alten Zeiten willen fangen wir mit Blips an und stellen erst bei Sichtlinie auf. Und es geht schnell zur Sache. Die Banshees preschen vor und sichern sich die ersten Artefakte. Die Skorpione sichern ihren Rücken und binden die ersten Ponycorns im Nahkampf. So ein Scheibenkleister. Das blockiert den Weg. Der Terminator und die Scouts müssen also einen Umweg nehmen, während die Ghost Riders ganz ungehindert ebenfalls Artefakte ergeiern.

Die Banshees sind schon auf dem Rückweg, da erwischen die Scouts sie im Nahkampf, bevor sie wieder in ihrem Warptor verschwinden können. Wider gegen alle Wahrscheinlichkeit (und dank der Mithilfe des Termis) sind die Banshees nach zwei Runden ausgelöscht.

Die Ghost Riders bemühen sich krampfhaft um Feindkontakt, jagen den Runenpropheten, der sich ein Artefakt gekrallt hat. Doch bevor sie an ihm dran sind, rennt er in den Termini.



*Links: Der Terminator hält quasi die kompletten Riders auf, bevor er glorreich untergeht. Rechts: Die Fighting Fillies stürmen in die Skorpione...und beißen sich die Zähne aus!*

Die Scouts werden übermütig und attackieren die Skorpione, die gegen die Pony-Marines keinen großen Erfolg verbuchen können, den Trupp aber immerhin ausdünnen. Leider sind die Scouts bei diesem Angriff deutlich weniger erfolgreich, ihnen fehlt wohl doch der Chef in seiner Rüstung. Während also das ganze Gemetzel stattfindet, schaffen es die Scouts der Riders und ihr Chef bereits zwei Artefakte zu bergen. Bei insgesamt vieren ist jetzt nur noch ein Remis für einen drin.

Das große Ponycorn streckt schließlich den Runenpropheten nieder und hält dann auch noch den anstürmenden Ridern stand, allerdings nicht für lange. Würfelglück und Würfelpech strecken auch einen Terminator nieder. Auch auf der anderen Seite des Hulks gibt es einige schlechte Würfel und die Pony-Marines müssen schließlich doch den Skorpionen Respekt zollen. Einzig die Scouts stellen sich als wirklich zäh heraus. Das Outfit der beiden Damen (ja, ja, seht hier für die Begründung, die alle Beschwerden abschmettern wird) hat wohl doch abgelenkt!

Als dann aber die Riderscouts den Fighting Fillies (so heißen die Ponyscouts) in den Rücken fallen, werden die zwischen den Ridern und den Skorpionen aufgerieben. Dumm, dass den Skorpionen auch noch die anderen Rider zu Leibe rücken und somit die Rider das Brett am Ende leergefegt haben und gewinnen.

Fazit: Spaß war es, aber das Brett hatte so seine Tücken; zu dritt ist es immer knifflig, aber man hätte sehen können, dass die Ponies etwas eingeklemmt sind. Passt ja aber zu ihrem Background, bezüglich der reduzierten taktischen Fähigkeiten. Das nächste Spiel wird größer und auf einem freien Brett.



*Links: Die Reste der Ponyscouts mit Skorpionen vor sich und Riderscouts hinter sich. Rechts: Die letzten Eldar, kurz bevor ihnen der Garaus gemacht wird.*

Mehr als zwei Spieler ist bei vielen ja gar nicht so gerne gesehen. Das ist ja aber für uns fast schon ein Grund es erst recht zu machen. Das Hauptproblem bleibt da wohl, wenn man bärtige Spieler hat, die auf zwingenden Erfolg spielen. Im Storymode kann man das alles sehr viel entspannter angehen. Und das gehört halt irgendwie doch dazu. Wenn es nur um den nackten Sieg gehen soll, kann man gerne Schach und Halma spielen. Spiele wie Warhammer 40K spielt man doch wegen der Geschichten, die auf dem Brett passieren. Da handelt man auch nicht immer taktisch sinnvoll, sondern viel besser dem Charakter seiner Armee entsprechend. Dann ist es eigentlich auch egal, wenn man in der Sandwichposition steht. Klar regt man sich während des Spiels auf. Emotion gehört dazu. Aber wenn man nachher die Geschichte erzählt (was hiermit geschehen ist), dann sind auch dämliche Situationen und beschissene Würfelwürfe irgendwie geil, weil es halt etwas besonderes war. Außerdem geht die Kampagne erst los. Den Ridern werden wir noch zeigen, wo der Hammer hängt...