

Gangs of ALTDORF

Ergänzungen

Schweres Gelände

Obwohl eher unüblich, kann es auch in einer Stadt wie Altdorf vorkommen, dass der Kampfplatz unter anderem von „schwerem Gelände“ gezeichnet ist. Das können z. B. kleine Hindernisse wie Kisten oder Müllberge sein, unebene steinige Straßen oder rutschige Hausdächer. Eine Bewegung über „schweres Gelände“ kostet doppelt so viel (normalerweise sind 2 Schritt = 1 Zoll, bei „schwerem Gelände“ also 2 Schritt = ½ Zoll).

Über „schweres Gelände“ hinweg (oder aus „schwerem Gelände“ heraus) kann natürlich kein Sturmangriff unternommen werden.

Barrikaden

Barrieren sind Hindernisse, die maximal so hoch UND breit wie eine Miniatur (ca. 25-28 mm) sind. Es kann sich z. B. um eine Wagenburg, eine größere Ansammlung von Fässern oder Kisten, usw. handeln. Um über solche eine Barriere zu überspringen (volle Aktion), genügt ein Routine-Wurf auf Gewandtheit (GE). Gelingt der Wurf, kann das Modell auf die andere Seite der Barrikade gestellt werden. Misslingt der Wurf, hat der Charakter zwar nur eine halbe Aktion verbraucht, konnte allerdings die Barriere nicht überspringen.

Befindet sich auf beiden Seiten einer Barrikade Modelle, so können diese über die Barriere hinweg miteinander kämpfen. Der Angreifer erhält allerdings einen anspruchsvollen Modifikator auf seinen Angriffswurf, während die Parade des Verteidigers einen Routine-Modifikator erhält.

Hat der Verteidiger einer Barrikade durch einen Angriff LEB verloren, wird er von der Barrikade zurückgedrängt. Sein Gegner kann dann sofort ohne einen Wurf auf Gewandtheit über die Barrikade springen, und den Platz seines Opfers einnehmen. Das getroffene Charakter wird entsprechend weit nach Hinten oder zur Seite geschoben (wo Platz ist...).

Wurfaffen und Abweichung

Während bei Schusswaffen einfach davon ausgegangen wird, dass das Geschoss irgendwo ins Leere ging, können Wurfaffen abweichen. Verwendet eine „Abweichungstabelle“ oder etwas ähnliches (z.B. „Reiche des Chaos“ Seite 57). Die Wurfaffe fliegt noch 1W10/3 Zoll (= doppelt so viele Schritt) weit, und landet dort auf den Boden. Die Wurfaffe kann natürlich auch wieder aufgehoben werden.

Trifft eine abweichende Wurfaffe einen anderen Charakter, so erleidet dieser den Schaden des Angriffs.

Schicksalspunkte

Sobald ein Charakter seine ersten drei Szenarien überlebt hat, erhält er als Belohnung einen Schicksalspunkt. Er kann seine Schicksalspunkte ganz normal als Glückspunkte im Kampf einsetzen. Außerdem können SCHIP dazu eingesetzt werden, einen „toten“ Charakter nach einem Szenario überleben zu lassen. Der SCHIP ist dann verbraucht.

Angriff in den Rücken

Charaktere die ihre Aktion im Rücken eines anderen Charakters beginnen (und damit quasi von ihm nicht gesehen werden können), erhalten einen „sehr leicht“ Modifikator auf ihren Angriffswurf (da ihr Gegner mehr oder weniger ahnungslos ist).

Erfahrungspunkte und Anzahl der beteiligten Charaktere

Grundsätzlich sollten sich auf jeder Seite die gleiche Anzahl an Charakteren befinden, um ein ausgeglichenes Spiel zu erlauben. Da manche Charaktere mit der Zeit Erfahrungs- und/oder Schicksalspunkte sammeln können, sollte man außerdem die gesamte Anzahl an Erfahrungspunkten einer „Truppe“ notieren. Für je 1000 Erfahrungspunkten unterschied, kann können die Gegner dann z. B. einen Charakter mehr in ihre Bande aufnehmen. Beispiel: Eine Bande bestehend aus 3 Charakteren (Ulf, Franz und Kurt) hat insgesamt mittlerweile 1000 Erfahrungspunkte gesammelt (z. B. Ulf 300, Franz 500, Kurt 200, usw.). Sollte die Bande jetzt auf eine andere Bande treffen, die insgesamt 1000 Erfahrungspunkte hat (z.B. eine „frisch ausgewürfelte“ Bande ohne bisherige Erfahrungspunkte), so darf diese Bande mit einem zusätzlichen Charakter (insgesamt also vier) gegen dir drei erfahrenen Gegner antreten.

Lebenshaltungskosten

Das Leben auf der Straße ist arm und billig, aber trotzdem nicht umsonst. Zwischen zwei Szenarien muss jeder Charakter mindestens 10 Messinggroschen abgeben, um seinen Lebensunterhalt bezahlen zu können. Hat er nicht genügend Geld, kann ihm vielleicht ein anderer Charakter ein wenig aushelfen. Hat auch dieser kein Geld (oder will nichts davon abgeben), leidet der Charakter Hunger, und muss sich z. B. Sein Essen stehlen. Er regeneriert dann bis zum nächsten Spiel nicht alle seine Lebenspunkte wieder, sondern nur 1W10.