

Gangs of ALTDORF

Ein Warhammer „Tabletop Mini-Spiel“, basierend auf den Kampfberegeln des Warhammer Fantasy Rollenspiels – von Dominik Cenia.

Die Idee

„Gangs of ALTDORF“ ist ein Mini-Spiel, das in erster Linie die WHFR Kampfberegeln unter den Gesichtspunkten eines „Skirmish-Tabletop“ Spiels verwendet. Im Prinzip können die Spieler auf diese Weise sich etwas vertrauter mit den Kampfberegeln und ihren Aktionsmöglichkeiten während des Kampfes machen.

Außerdem bietet sich das Spiel als kurzer Spaß für Zwischendurch an, da man hier ganz ohne Reue ein paar schnell ausgewürfelte Charaktere bzw. „NPCs“ in den Kampf schicken kann. Und das ganz ohne irgendwelches Vorwissen in Bezug auf andere Tabletop-Spiele. In wie weit man dann noch die Komponente „Rollenspiel“ ausklammert oder mit einbringt, bleibt zu guter Letzt jedem selbst überlassen.

Der Hintergrund

In Anlehnung an Martin Scorseses Film „Gangs of New York“ - aus dem Jahr 2002, behandelt dieses Mini-Spiel kleine Kämpfe und Scharmützel von verschiedenen kriminellen Banden in den Seitenstraßen, Slums und Gassen von Altdorf.

Das Spiel kann mit beliebig vielen Spielern gespielt werden. Es wird kein Spielleiter benötigt. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle von drei bis vier Schlägern, wie sie eben typischen in den ärmeren Stadtteilen von Altdorf zu finden sind.

Für eine weitere Vertiefung in die Materie und den Hintergrundes lohnt sich außerdem ein Blick in das Warhammer Fantasy-Rollenspiel Grundregelwerk (wird sowieso zum Spielen benötigt), sowie in den Abenteuerband „In den Türmen Altdorfs“, und in das Quellenbuch „Sigmars Erben“.

Erster Schritt...

Vor Spielbeginn „erschaffen“ sie alle teilnehmenden Spieler ihre Charaktere. Je nach gewünschter Größe des Spiels, kann jeder Spieler ein bis vier Charaktere in den Kampf schicken. Bei mehr als vier Charakteren pro Spieler können die Spiele ziemlich lang werden. Zwei bis drei Kämpfer pro Spieler sind daher in Ordnung. Für ein erstes Testspiel reicht auch nur ein Charakter pro Spieler.

Alle Spieler können sich vor Spielbeginn entscheiden ob sie in verschiedenen Teams, oder jeder für sich selbst antritt. Versucht nach Möglichkeit einfach ungefähr die gleiche Anzahl an Charakteren pro Team zu erreichen, damit das Spiel ausgeglichen ist.

Erschafft nun eure Charaktere, gemäß dem Grundregelwerk.

Alle Charaktere **müssen** die Rasse **Mensch** haben!

Es stehen nur folgende **Grundkarrieren** bei der Erschaffung zur Auswahl:

Bürger, Dieb, Diener, Gaukler, Gedungener, Gladiator, Leibwache, Schläger, Schurke.

Der **Gratis-Aufstieg** am Ende der Charaktererschaffung entfällt!

Alle Charaktere besitzen zu Beginn **keine** Schicksalspunkte!

Alle Charaktere starten mit ihrer üblichen Ausrüstung, und können sich für außerdem noch für 2W10 Goldkronen zusätzliche Ausrüstung kaufen.

Macht euch über den Hintergrund eures Charakters keine Gedanken. Gebt ihm (oder ihr) einen typischen Namen („Franz Kahlschädel“, „Karl Kehrwoche“, usw.).

Zweiter Schritt...

Wähle Miniaturen für deine Charaktere aus. Es gibt eine Vielzahl passender Games Workshop Miniaturen, mit denen man Bürger des Imperiums darstellen kann. So z.B. Miniaturen aus dem Tabletop-Spiel „Mörtheim“, oder z.B. die „Milizionäre des Imperiums“ Regiment-Box von „Warhammer Fantasy“.

Wählt anschließend einen Spieltisch aus. 24 x 24 oder 48 x 24 Zoll sind je nach Anzahl der Mitspieler ideal (größer sollte der Tisch nicht sein). Wähle mindestens 6 mittelgroße Geländeteile aus, um ein typisches Stadtviertel, eine Straßenkreuzung oder einen Hinterhof von Altdorf darzustellen. Ein paar Gebäude, Fässer und Barrikaden reichen aus.

Dritter Schritt...

Wählt euch eines der folgenden Szenarien aus:

- 1) „Räumt ihnen die Taschen leer!“
- 2) „Das hier ist unser Viertel!“
- 3) „Lasst niemanden am Leben!“

„Räumt ihnen die Taschen leer!“

Ein toter oder bewusstloser Charakter kann mit einer vollen Aktion „geplündert“ werden. Würfelt mit einem W10, um zu sehen welche Beute gemacht wird:

Wurf	Gefunden
1	Nichts, außer ein paar Flöhe!
2	1W10/2 Messinggroschen
3	1W10 Messinggroschen
4	2W10 Messinggroschen
5	1W10/2 Silberschillinge
6	1W10 Silberschillinge
7	2W10 Silberschillinge
8	1W10/2 Goldkronen
9	1W10 Goldkronen
10	2W10 Goldkronen

Charaktere die den Spieltisch verlassen, haben ihre Beute in Sicherheit gebracht. Wer am Ende des Spiels (ihr könnt auch eine feste Anzahl an Runden festlegen – z.B. 6 Runden), das meiste Geld erbeuten konnte, hat gewonnen.

„Dies hier ist unser Viertel!“

Man möchte der gegnerischen Bande nur eine ordentliche Abreibung verpassen...

Jeder Spieler notiert während des Spiel, alle Schadenspunkte die seine Charaktere einstecken mussten. Pro Charakter den ein Spieler in den Kampf führt, kann er bis zu 10 Schadenspunkte auf seinem Konto verbuchen (also bei zwei Charakteren bis zu 20 Schadenspunkte, usw.). Unabhängig davon ob seine Charaktere noch Leben oder niedergestreckt wurden, endet für einen Spieler das Spiel, wenn sein „Team“ die entsprechende Anzahl an Schadenspunkten eingesteckt hat (egal wie verteilt).

„Lasst niemanden am Leben!“

Dies ist ein Kampf bis zum Tod – dem Sieger gehört die Beute!

Vierter Schritt...

Spielt! Und verwendet dafür die Kampfregeln aus dem Warhammer Fantasy-Rollenspiel Grundregelwerk! Statt Kästchen, verwendet einfach Tabelle 6-1, wobei jeder Schritt als einen halben Zoll gewertet wird.

Es wird **nicht** nach den Regeln für „**plötzlicher Tod**“ gespielt.

Fünfter Schritt...

Charaktere die einen Spiel überlebt haben, erhalten 100 EP. Charaktere die überlebt haben, aber bei Spielende „bewusstlos“ waren, erhalten nur 50 EP. Es ist nicht möglich, in eine Folgekarriere zu wechseln (es ist ja nur ein „Mini-Spiel“). Zwischen den Spielen können die Charaktere natürlich Waffen, Rüstungen und Ausrüstung einkaufen...