

Guide zur Erstellung einer ersten Bande in Mordheim

verfasst von Traumdieb mit Input von Leolyn www.weiss-blaue-strategen.de

Schön, dass du mit Mordheim beginnen möchtest. Da Mordheim (Stand Anfang 2017) ein Spiel ist, was vom Hersteller leider nicht mehr supportet wird, aber nach wie vor und dies nach 18 Jahren seit der Erstveröffentlichung immer noch eine große Fangemeinde genießt und hoffentlich bald wieder neu aufgelegt wird.

Mordheim ist die Skirmishvariante von Warhammer gewesen und das Pendant von Necromunda zu Warhammer 40k. Wenn du also bereits eine oder mehrere Warhammer Fantasy Armee besitzen, so wirst du bei den meisten Rassen kein großes Problem haben, dir eine Bande zusammenzustellen. Solltest du neu in Mordheim sein, wird dir der Guide vermutlich noch mehr weiterhelfen.

1.1. Auswahl der Rasse / Bande

Es gibt in Mordheim sehr viele Banden. Einige sind offiziell (Standardbanden aus dem Regelbuch sowie der Ergänzung Empire in Flames), einige sind quasi offiziell, da sie in einem der Mordheim Town Cryer Ausgaben publiziert wurden. Weiterhin gibt es sehr viele von Fans gemachte Bande. Fangemachte Banden sind am Anfang nicht ratsam, da sie häufig entweder viel zu stark oder zu schwach sind. Dies wirst du am Anfang in der Regel noch nicht bewerten können.

Auf Grund von Feedback, habe ich einen kleinen Überblick über Rassen und auch Anmerkungen zu den Banden hinzugefügt, was wiederum subjektive Meinung ist.

Menschen: Vielseitig, oft entwickelbar, vergleichsweise günstig. Also der Standard.

Elfen: Menschen in vielen Punkten überlegen (KG, BF, Ini, Bewegung), aber kleine Banden und Probleme gegen Gegner mit hohem Widerstand, da nur zwei Stärkefähigkeiten haben. Dafür sind sie sehr gut entwickelbar.

Orks: Geringe Initiative, hoher Widerstand, normale Bewegung

Skaven: Große Banden, billig, schnell, starke Helden, fiese Skills aber mit 7 als maximalen Moralwert leicht zu vertreiben (Ratten halt). Gegen sie möglichst schnell viele ausschalten und sehen was passiert. Als Skaven unbedingt eine unheilige Reliquie oder vergleichbares kaufen.

Tiermenschen: Zäh und stark, vergleichsweise geringe aber entwickelbare Moral, keine Söldner möglich. Stärker in Empire in Flames als in Mordheim selbst.

Untote: Verursachen Angst, müssen abgesehen vom Routen praktisch keine Moraltests ablegen, der Vampir ist das stärkste Wesen in der Mordheimwelt. Die anderen Helden sind eher schwach, aber gut spielbar.

Zwerge: Langsam, zäh, hoher Widerstand, gut gerüstet. Ferner haben die Zwerge einen sehr hohen Moralwert. Werden nur bei einer 6 beim Verletzungswurf ausgeschaltet (5 ist im Gegensatz zu allen anderen Rassen immer noch betäubt)

Offizielle Banden (Mordheim Regelbuch, Erweiterung Empire in Flames)

•Soldatenbanden

•Reikländer (besonders disziplinierte Soldaten)

•Marienburger (100 Gold am Anfang mehr)

•Middenheimer (starke Krieger, eher Barbaren)

Meiner Meinung sind die Marienburger die schwächsten Söldner. 100 Gold mehr sind schön und gut, aber auf lange Sicht, überwiegen für mich die Vorteile der anderen Banden. Middenheimer Helden (Ausnahme Rekruten) haben +1 Stärke und die Reikländer können auf 12 Zoll den Moralwert des Anführers verwenden (entspricht dem Skill Kommandant) und die Schützen haben BF +1.

•Kult der Besessenen

Die Besessenen und Mutaten sind anfällig. Wichtig für die Entwicklung der Bande ist, dass keiner der Besessenen und starken Mutaten stirbt, da sehr teuer. Bisher hatte ich wenig Probleme gegen den Kult oder auch den Jahrmarkt des Chaos. Vom Gefühl her eine eher schwache Bande (was mich nicht davon abhält eine haben zu wollen).

•Hexenjäger (Fanatiker)

Finde ich eine sehr interessante Bande. Der Inquisitor und der Priester sind sehr gut entwickelbar. Die Hexenjäger werden in der Regel zu Schützen entwickelt. Flagelanten sind speziell am Anfang sehr starke Kämpfer, die sehr gute Helden abgeben. Die Hunde sind super vom PreisLeistungsverhältnis und ein muss für jede Bande. Zeloten sind nicht empfehlenswert zu nehmen, da schwach und die Bande nur zwölf Mitglieder haben darf.

•Sigmar Schwestern

Habe ich keinerlei Erfahrung mit.

•Untote

Steht und fällt mit dem Vampir, der Nekromant ist ein eher schwacher Magier. Ghoule sind stark. Fast alle Modelle verursachen Angst.

•Skaven

Hier hat man schnell viele Bandenmitglieder. Die Ratten sind vergleichsweise stark. Rattenoger am Anfang nicht empfehlenswert, da sonst nicht alle Helden gehen. Tun sich schwer, gegen Gegner die Angst verursachen, da der Moralwert deren größte Schwäche ist.

•Jahrmarkt des Chaos (Empire in Flames)

Siehe Besessene (ersetze Tainted statt Besessene). Die Dämonen können was. Gefühlt stärker als die Besessenen.

•Tiermenschen (Empire in Flames)

Siehe oben.

Einige Banden aus dem Town Cryer oder Mordheim Annual (möglicherweise nicht vollständig), die sich meiner Meinung nach gut spielen lassen (wenn nichts dabei steht, kann ich nichts dazu sagen):

•Amazonen (Lustria, meiner Meinung nicht für Anfänger geeignet, da viele oder alle keine Rüstung tragen dürfen, Figuren eher selten)

•Averlander

•Banditen aus dem Stirwood Forest (gute Schützen)

•Bretonen (Ritter aus Bretonia, haben sehr preiswerte Gefolgsleute, teure Helden, kommen mir schwach vor)

•Dunkelelfen (Lustria, sehr gut spezialisierbar, gute Ausrüstung, Anführer zum Schützen ausbilden, Gardisten zu Kämpfern oder später durch Kosarenhelden ersetzen)

•Echsenmenschen (Lustria)

•Grabwächter

•Grabräuber aus Arabia

•Grubenkämpfer (gefühlte sehr starke Bande, aber selbst nie gegen gespielt)

•Kisleviten

•Orks und Goblins

•Norse (Lustria, sehr starke Bande, gut entwickelbar, Schützen sind nicht zu gebrauchen. Der Wulfen ist eines der stärksten Wesen, Krieger haben von Beginn KG 4)

•Schattenkrieger (richtig gespielt, ist es die stärkste Bande, sehr starker Magier)

•Skaven: Clan Pestilenz (Lustria, stärker als die normalen Skaven dafür weniger Bandenmitglieder)

•Schwarzorks (stärkere Nahkämpfer, dafür keinen Schamanen, gefühlt besser als Orks und Goblins)

•Tileaner (Lustria)

- Wie bei den Söldnern gibt es drei Fraktionen. Miraglianos dürften die stärkste Fraktion sein, starke Schützen. Remansens erscheinen schwächer als die Reikländer, Trantions sind wie Marienburger. Die Pike ist eine interessante Waffe.

•Zwergen Schatzsucher (siehe Beschreibung Zwerge)

Schön an Mordheim ist, dass du viele Modelle dafür verwenden kannst und mit sehr wenig Investment spielen kannst (Anmerkung Tuomas Pirinen hat das Spiel damals bewusst so gestaltet).

Hinweis: Einige Banden sind schwerer zu spielen als andere. Banden mit Magier als Anführer sind nach meiner Meinung schwerer zu spielen, als solche ohne, da der Anführer in der Regel der stärkste Kämpfer einer Bande ist, der an der Front gebraucht wird.

Weiterer Hinweis: Da es zu den Amazonen, Grubenkämpfer, Osterländer und Zwergen Schatzsucher offizielle Boxen / Figurenblister speziell für Mordheim gab, merkt ihr hier, dass es keine wirkliche Trennung zwischen denen aus dem Mordheim Town Cryer und den anderen gibt. Ferner

Leolyn bei uns im Forum, dessen Feedback hier eingeflossen sind, rät eine offizielle Bande zu nehmen. Ich als Autor habe mit Dunkelelfen begonnen und sag euch, nehmt davon was ihr wollte (außer vielleicht Schattenelfen, da sie die stärkste Bande sind und andererseits mag ich die als „Dunkelelf“ nicht ;).

Hier noch ein klei

1.2. Sachen die du vorher wissen solltest

1.2.1 Basegrößen

Bei Mordheim gibt es keine Vorgaben hinsichtlich der Basegröße. Standard zu Zeiten Mordheim war die viereckige 20mm x 20 mm Base. Alles unter dieser Größe wird zumindest nicht gerne gesehen und oftmals nicht gestattet. Bei großen Modellen (bspw. Oger, Rattenoger, Trolle usw.) ist der Standard 40mm x 40mm. Selbstverständlich kannst du Rundbases (40k, Age of Sigmar) oder größere Bases verwenden, hat aber im Spiel eher Nachteile.

1.2.2 Auswahl der Modelle

Es macht mit wenigen Ausnahmen keinen Sinn, ganze Regimenter zu kaufen, da diese alle die gleichen Waffen haben. Ausnahmen hier von sind z.B.

1. Schwarze Kosaren der Dunkelefen
2. Klanratten der Skaven
3. Das ein oder andere Imperiumsregiment
4. Schattenkrieger der Hochelfen (die Bande ist allerdings bei einigen Vereinen nicht gerne gesehen, da sehr stark)
5. Chaosbarbaren für Norse und Chaos Maurodeure

Die Waffenvarianz ist wichtig, da Mordheim vom Zusammenspiel der Waffen profitiert. Generell gilt, je mehr verschiedene Waffen in einem Regiment vertreten sind, desto besser. Ferner lies dir vorher die Bandenbeschreibung durch.

Hier ein paar Hinweise

Skaven (viele Skavenhelden vom Clan Eshin können keine Schilder tragen)
Hexenjäger brauchen Hunde und Flagelanten

Tipp: Originalmodelle sind meistens nicht gerade günstig und je Älter die Bande, desto häufiger verfügbar.

Tipp 2: Einfach mal bei Ebay stöbern und eventuell auch den ein oder anderen Verkäufer von ganzen Armeen mit schönen Modellen anschreiben, ob er ein paar Modelle einzeln verkauft. Je größer die Regimenter desto wahrscheinlicher, dass er welche einzeln verkauft, da er für 20 Modelle meist den gleichen Preis erzielt, wie für 22,23,24.

1.3 Ausheben einer Banden

Wichtig beim Ausheben der Bande ist, dass du auf eine gewisse Anzahl von Modellen kommst. Auf gar keinen Fall, solltest du unter fünf Modelle haben, da du sonst ab dem ersten Modellverlust testen/würfeln musst, ob du dich zurückziehst (auch Routtest oder botteln genannt). Die nächsten magischen Grenzen sind 9 Modelle (ab Verlust von 3 Modellen Rückzugstest) und 13 Modelle (ab dem Verlust von 4 Modellen).

Nimm von Anfang all alle Helden, da nur diese Morrsteine suchen können (Ausnahmen ein Bettler Söldner kann auch Morrsteine suchen und bei Tiermenschen könnte es ratsam sein, den Centigor später zu kaufen).

Solltest du die Wahl haben zwischen Ausrüstung und Anzahl Modellen, die eine dieser Marke erreicht, würde ich immer mehr Modelle nehmen. Später mag das aus strategischen Gründen anders sein, um bspw. einen sogenannten Tank (sehr gut gepanzertes Modell mit gutem Rüstungswurf, vielen Lebenspunkten, möglichst hoher Widerstand und vielleicht Rettungswürfen) anders sein.

Jedes Modell hat einen Dolch, den man aus Budgetgründen zu Beginn als zweite Nahkampfwaffe nutzen sollte, wenn man dem Modell keine Zweihandwaffe geben sollte (Hellebarde, Bihänder).

Söldner sollten am Anfang auch berücksichtigt werden, denn sie sind oft billiger als einen eigenen Mann auszurüsten und ihre Werte sind oft besser als Startmodelle. Nur sollte man am Anfang hier nicht übertreiben (max. 1-2 günstige Söldner), denn sonst muss man viel Heuer zahlen die natürlich bei der Bandenentwicklung fehlt.

Hinweis: Der Chef darf als einziges Modell später nicht mehr nachgekauft werden. (Vlad) würde auch empfehlen, ein bisschen Gold in seiner Ausrüstung zu investieren um seine Siegeschancen (und damit sein Überleben) zu fördern. Alle anderen Helden sind ersetzbar.

1.4. Mordheimspieler finden

Die meisten Mordheimspieler in der Umgebung freuen sich, wenn sie neue Gegner bekommen, also einfach im Internet danach suchen und kontaktieren. Gute Anlaufstelle sind Clubs in der Nähe, die man z.B. in der Clubliste auf Brueckenkopf.de findet. Auch große deutsche Foren wie Tabletopwelt oder GWFanworld sind es wert, dort einen Post zur Spielersuche aufzugeben. Dazu haben diese zwei Foren sogar spezialisierte Mordheim-Unterforen mit Threads zur Spielersuche.

1.5. Lebende Regelbücher

Hier gibt es laut meiner Kenntnis vor allem zwei Regelbücher

1. das Allmanach der Weiß blauen Strategen in deutscher Sprache www.weiss-blaue-strategen.de Mordheimforum oder einfach Allmanach weiss blaue Strategen googeln
2. das lebende Regelbuch der Mordheimcommunity bei Facebook