

Brigandsburg alternativ Räuberburg

In Brigandsburg trifft man tendenziell eher zwielichtige Gestalten. Auf Middenheimer und Hexenjäger trifft man hier reichlich. Aber auch einige Reikländer schlagen hier ihr Lager auf, aber nur selten Marienburger (ihnen ist es einfach zu dreckig hier). Die Schwestern des Sigmars haben hier lediglich einen sicheren Unterschlupf. Besessene sind selten, aber tauchen ebenfalls hin und wieder auf.

Besonders beliebt ist Brigandsburg besonders bei Söldnern, so dass diese zu 75% der normalen Kosten angeheuert werden können. Ihr Sold bleibt jedoch der Gleiche. Die Straßen von Brigandsburg sind gefährlich und nichts für die unachtsamen. Wenn ein Held hier nach seltenen Items sucht, muss er unter seiner Initiative würfeln, da sie darauf achten müssen, nicht überfallen zu werden. Ein Held der den Test verpasst, kann nicht nach seltenen Geständen suchen, da er damit beschäftigt ist, umherschleichenden Straßenverbrechern zu entgehen.

Wenn du dich für Brigandsburg musst du auf der Lagertabelle würfeln, welche Bleibe du gefunden hast. Wenn du Brigandsburg besuchst, wirfst du einen W3, um zu ermitteln, wie viele Örtlichkeiten die Bande aufsuchen kann und wie viele Ereignisse es auf dem Weg gibt.

Ereignistabelle

Für Brigandsburg wird dieselbe Ereignistabelle verwendet, die bereits weiter vorne abgedruckt wurde. Die Beschreibung mancher Ereignisse mag zwar nicht ganz zu dem Ort passen, die Ergebnisse werden aber trotzdem angewendet.

Lagertabelle		
2W6	Lager	Eigenschaften
2	Gasthaus	Die Bande hat zu ihrem großen Glück ein Gasthaus erworben. Sie kann zusätzliches Gold einnehmen, indem sie Zimmer vermietet und Mahlzeiten serviert. Möglicherweise schließt sich kostenlos ein Söldner für ein Spiel oder ein Held der Bande an (aber nicht über das übliche Maximum hinaus). Wirf dazu einen W6: 1-4 Du erhältst einen Helden 5-6 Ein Söldner kann die Zeche nicht zahlen und bietet daher seinen Dienst kostenlos für den nächsten Kampf an. <ul style="list-style-type: none">- W6 GS pro Spiel.- Wirf nach jedem Spiel einen W6: Bei einer 5 oder 6 ist eine Schlägerei in dem Gasthaus ausgebrochen und verursacht Schäden im Wert von W6x5 GS. Die Bande muss diese Summe ausgeben, bevor sie andere Dinge kaufen kann.
3-4	Haus	Die Bande hat zufällig ein Haus entdeckt. Sie hat es übernommen und nach ihrem Wohlgefallen hergerichtet. Für Händler ist es ein Zeichen für Wohlstand und sie kommen häufiger vorbei, um etwas anzubieten. <ul style="list-style-type: none">- +2 auf Seltenheitswürfe auf der Preistabelle.- Wirf nach jedem Spiel einen W6: Bei einer 5 oder 6 musst die Bande W6x2 GS für Reparaturen ausgeben.
5-7	Zelt	Die Bande hat nahe Drecksloch ihre Zelte aufgeschlagen. Hier kann sie schlafen und ihre Beute aufbewahren. Sie zieht allerdings auch viele Bettler an. Wirf nach jedem Spiel einen W6:

		<p>1-2 Du kannst einem Gefolgsstrupp einen Bettler hinzufügen (+2 auf die max. Bandengröße. Bilde immer einen neuen Gefolgsstrupp, selbst wenn es nur einen gibt).</p> <p>3-6 Die Bande hat Mitleid mit den Bettlern und spendet ihnen W6 GS.</p>
8-10	Ruine	<p>Die Bande hat zufällig eine Ruine entdeckt, die sich bewohnbar machen ließ.</p> <p>Wirf nach jedem Spiel einen W6:</p> <p>1-4 Die Bande hat unter dem Geröll W3 GS gefunden.</p> <p>5-6 Ein Teil der Ruine stürzt ein und eines der Bandenmitglieder wird verletzt. Dieses muss das nächste Spiel aussetzen. Ermittle zufällig, ob es sich dabei um einen Held oder einen Gefolgsmann handelt: 1-4 Gefolgsmann, 5-6 Held.</p>
11	Farm	<p>Bei deinen Ausschweifungen findet deine Gruppe eine verlassene Farm. Deine Bande kann auf ihr wirtschaften und damit extra Geld verdienen. Jeder Mann / Jede Frau die auf der Farm arbeitet kann am nächsten Spiel nicht Mordheim Erkunden (? Setzt aus oder kann nur nicht in Mordheim erkunden). D3gc für jeden Mann der auf der Farm arbeitet.</p>
12	Barracken	<p>Du hast eine verlassene Baracke gefunden. Nach jedem Kampf kann deine Bande auf die Erkundung in Brigandsburg verzichten und findet D3 Waffen oder Rüstungen zum Preis von 25% weniger.</p>

Örtlichkeiten

Medizinstudent: Du kannst einen Medizinstudenten besuchen, um sich verarzten zu lassen oder um Wunden versorgen zu lassen. Die Chirurgen von Brigandsburg sind viel zu beschäftigt um ihre kostbare Zeit für zwielichtige Bandenmitglieder zu verschwenden und überlassen diese Drecksarbeit ihren Studenten. Medizinstudenten sind normalerweise vertrauenswürdiger als alle Chirurgen im Drecksloch, haben aber kaum Erfahrung. Ein Medizinstudent kostet 5 gc pro Held, den er versuchen soll zu heilen. Wirf einen W6 auf der Operationstabelle, um zu erfahren, ob die Operation erfolgreich war. Wenn du beim Chirurgen bist, kannst du mit +1 auf den Seltenheitswert den Erwerb von Heilkräutern erwürfeln.

Operationstabelle

1W6 Ergebnis

1-3 „Oh-oh“

Der Student hat ausversehen in eine Hauptarterie geschnitten als seine zitternden Hände während der Operation abrutschen. Der Patient stirbt und wird vom Bandenbogen gestrichen. Als Kompensation für den Fehler bietet dir der Student W6x5 Goldstück um die Geschichte für dich zu bewahren und seine Ausbilder nichts davon mitbekommen. Der gewürfelte Betrag wird dir gutgeschrieben.

5 „Diese Operation habe ich noch nie gemacht!“

Der Student wird übermäßig nervös, als er die Möglichkeit bekommt eine Operation durchzuführen, die er nicht gemacht hat und fixt eine andere Wunde. Wenn dein Kämpfer andere Verletzungen hat, versucht der Student diese zu fixen. Hat der Kämpfer keine andere Verletzung, so hat sich der Student eine Wunde als Wunde bewertet, die keine war. Würfle einen W6 um zu sehen, was dem unglücklichen Patient auf der Oh Oh Tabelle passiert ist.

6 „Operation gelungen“

Die Operation war erfolgreich und die schwere Verletzung kann vom Bandenbogen gestrichen werden.

Oh-oh-Tabelle

1W6 Ergebnis

1-2 „Tot“

Der Student hat aus Versehen eine tiefe Narbe mit einer Wunde verwechselt und führt eine unnötige Transplantation durch. Unglücklicherweise stößt der Körper des Kämpfers das Organ ab und stirbt auf dem Operationstisch. Auch hier bietet dir der Student W6x5 Goldstücke an, um die Geschichte für dich zu bewahren. Der gewürfelte Betrag wird dir gutgeschrieben.

3 „Komplikationen“

Es gibt einige Probleme bei der Operation, wodurch das Modell zusätzliche Verletzungen erleidet. Es muss sofort auf der Tabelle für schwere Verletzungen würfeln (behandle die Ergebnisse „Vollständige Erholung“, „Erbitterte Feindschaft“ und „Gefangen“ dabei als „Sieht ganz ok aus“ (siehe weiter unten in dieser Tabelle).

4 „Hmmm Drogen“

Die Kombination aus Betäubungsmitteln und Drogen haben das Modell abhängig gemacht. Er ist nun von Blutschatten abhängig und musst ihm dies nun vor jedem Kampf nach diesem kaufen. Wenn du dies nicht tust, verlässt er die Bande.

5-6 „Sieht ganz ok aus“

Die Operation hatte einen geringen Erfolg. Streiche die Verletzung vom Bandenbogen. Allerdings muss es das nächste Spiel aussetzen, weil es sich von dieser Härteprüfung erholen muss.

Schmied

Ein Schmied stellt nützliche Gegenstände aus Metall her, wie Waffen und Rüstungen. Der Besuch beim Schmied gibt der Bande +2 auf Seltenheitswürfe für Rüstungen und Nahkampfwaffen.

Maultiertreiber

Tiermeister kümmern sich um Tiere. Sie beschlagen und füttern Pferde, füttern Hunde, bilden sie aus und räumen ihren Dreck weg. Er gibt der Bande +2 auf Seltenheitswürfe für Tiere.

Krämer

Ein Krämer verkauft alle möglichen Dinge. Er kann fast alles besorgen, das nicht niet- und nagelfest ist. Er gibt der Bande +1 auf Seltenheitswürfe, um seltene Gegenstände zu finden.

Besondere Örtlichkeiten

Laboratorium

Du kannst einen Laboratoriumladen besuchen, um besonders gute Angebote auf experimentelle Schwarzpulverwaffen zu bekommen. Die Preise dieser Waffen sind aufgrund ihres experimentellen Zustandes um 25% niedriger als normal. Alles was im Laboratorium gekauft wurde hat das Kabumm! Resultat auf der Fehlfunktionstabelle ersetzt durch ein Clickresultat.

Rolle einen W6 um zu sehen, was gerade auf Lager ist.

- 1.-2 D3 Pistolen
3. D3 Musketen
4. D3 Donnerbüchsen
5. D3-1 Schwarzpulverwaffen
6. D3-1 Hochland Langbüchsen

Test des Magiers

Brigandenburg betritt eine Arena, aber nur für Magier.

Der Test des Magiers ist ähnlich zu dem Ereignis „in die Arena verkauft“ der schweren Verletzungstabelle, den aber nur ein Magier gegen einen Warlock (ermittle zwei zufällige Zauber der Hexerei) absolvieren kann. Beide Magier werden mit einem Zauber „gebunden“ und müssen bevor sie sich bewegen oder zaubern einen Initiativtest ablegen (unter der eigenen Initiative würfeln).

Würfle wer zuerst beginnt. Wenn dein Magier verliert, musst du auf der schwere Verletzungen Tabelle würfeln. Wenn der Magier nicht stirbt, kehrt er zu deiner Bande zurück, aber ohne Ausrüstung. Wenn der Magier gewinnt, bekommt der Magier +2 EP und 50 Gold.

Anmerkung: Habe den Test geändert, da der andere imba war. Speziell die Belohnung +1 to cast.

Auf die Magier wetten: Natürlich kann auch auf die oder andere Magier gewettet werden.

1-2	Der Magier, auf den du gesetzt hast, schlägt sich gut, aber nicht gut genug. Er wurde abgefertigt und du verlierst W6x5 GS.
3-4	Der Magier, auf den du gesetzt hast, hat ein Spektakel abgezogen und sogar gewonnen. allerdings haben auch die meisten anderen auf ihn gewettet. Du gewinnst W6 GS.
5-6	Der Kämpfer, auf den du gesetzt hast, war ein krasser Außenseiter, der aber gewonnen hat. Du gewinnst W6x5 GS.

Das eiserne Entermesser

In dieser Taverne kann man sich jederzeit am Glücksspiel versuchen oder nach neuen Rekruten suchen oder sich einfach volllaufen lassen. Um herauszufinden, was sonst noch geboten wird, wirf einen W6 auf der großen Tabelle weiter unten.

Glücksspiel: Du kannst den Anführer deiner Bande bei einem Glücksspiel teilnehmen lassen. Wirf dazu auf der folgenden Tabelle.

W6	Ergebnis
1	Das Modell verliert 3W6 GS und ist jetzt etwas klüger geworden.
2-5	Dem Modell gelingt es, keinen Verlust zu erspielen.
6	Das Glück ist dem Modell hold und es gewinnt 3W6 GS.

W6 Ereignis

1 *Vergiftet*

Einer der Helden der Bande (ermittle zufällig, welcher) nimmt ein eigenwilliges Gebräu zu sich, das ihm spendiert wurde. Bereits nach dem ersten Schluck spürt er die Wirkung – er wurde vergiftet! Wirf einen W6:

1-3 Der Held wurde vergiftet; im nächsten Spiel wird sein Widerstand um -1 gesenkt.

4-6 Das fragwürdige Gebräu stellt sich als Starkbier heraus, das dem Helden bald gut mundet. Er erwacht am nächsten Tag mit höllischen Kopfschmerzen.

2 *Taschendieb*

Während sich die Bande durch die Kneipe drängt, hat der Anführer plötzlich das Gefühl, dass etwas nicht stimmt. Er fasst in seine Börse und bemerkt sofort, dass sie leer ist. Die Bande verliert die Hälfte ihres Vermögens an einen verlausten Taschendieb.

3-4 *Söldner*

Während sich die Bande in der Kneipe amüsiert, trifft sie allerlei Leute und Kämpfer. Einige davon schließen sich zum Trinken der Bande an. Wirf einen W6:

1 Ein Hexer schließt sich dem Gelage an und bietet der Bande seinen Dienst zum halben Preis an.

2 Ein Oger fordert ein Bandenmitglied zum Wetttrinken heraus (siehe Tabelle unten).

3 Ein Halbling schließt sich dem Gelage an und tauscht Kochrezepte mit der Bande. Von einem davon hat er noch nie zuvor gehört und er bietet seinen Dienst zum halben Preis an.

4 Ein Raubritter schließt sich dem Gelage an. Im Zuge des Abends findet er heraus, dass der Vater eines Bandenmitglieds mit seinem Vater gedient hat und er bietet seinen Dienst kostenlos für das nächste Spiel an.

5 Ein junger Bursche, der sich in Mortheim beweisen will, schließt sich dem Gelage an. Du kannst deiner Bande einen Gefolgsmann hinzufügen (sogar über das Maximum an erlaubten Modellen hinaus).

6 Du unterhältst dich mit einem offensichtlich kampferprobten Kämpfer mit der gleichen Herkunft deiner Bande. Beim Gespräch kommt heraus, dass er der letzte Überlebende seiner Bande ist und du kannst ihn Fragen, deiner Bande beizutreten. Du kannst umsonst einen Helden in deine Bande aufnehmen (du darfst entscheiden was für ein Held es ist (kein Anführer), aber nur wenn du platz in deiner Bande für

diese Art von Helden hast.

Ergänzt

Bsp. Ein Held kann kein zweiter Zauberer, Priester, wilder Jäger usw. sein, wenn du bereits einen hast. Sonst ist er ein „Henchmanheld“ mit 2-12 EP (wirf zwei D6) und einer Steigerung, die noch zu Würfeln ist. Bei 11 oder 12 EP hat er zwei Steigerungen (da dies ein Levelup als Hench nicht möglich ist). Die EP zählen je als 5 Punkte pro EP.

5-6 *Kneipenschlägerei*

Der Anführer deiner Bande gerät in Streit mit einem anderen Gast. Der Streit artet schnell in einer Schlägerei aus; wirf einen W6 auf der folgenden Tabelle:

- 1 Der Bandenanführer wird vermöbelt und verliert W6x3 GS.
- 2 Der Bandenanführer steckt einiges ein und verlässt die Kneipe mit W6 GS weniger.
- 3 Der Bandenanführer schlägt den Gast nieder und nimmt ihm W6x3 GS für seine Respektlosigkeit.
- 4 Die Bande des Gastes schließt sich der Schlägerei an. Wirf einen W6: Bei 1-4 gewinnt deine Bande und erhält W6x5 GS für die Unannehmlichkeiten. Bei 5-6 zieht sich deine Bande zurück und verliert W6x5 GS [alternativ kann das Kneipenschlägerei-Szenario aus der Nemesis-Kampagne verwendet werden; die gegnerische Bande wird dann durch Middenheimer (500 GS) dargestellt.]
- 5 Die Schlägerei ruft die Stadtwache auf den Plan, die den Gast in den Kerker wirft.
- 6 Die Schlägerei ruft die Stadtwache auf den Plan, die alle Beteiligten verhaftet. Die Kauton beläuft sich auf W6x10 GS.

Wetttrinken-Tabelle

1-3	Der Oger trinkt das Modell unter den Tisch.
4-6	Das Modell trinkt den Oger unter den Tisch, wodurch dieser derart beeindruckt ist, dass er sich der Bande für das nächste Spiel kostenlos anschließt.