

# Brigandsburg

*Eine Con in der Welt von Nordheim*

## Inhaltsverzeichnis

Die Kernidee der Nordheim Con.....	3
Was ist wenn ich keinen Bock auf Kampfszenarien habe?.....	3
Was ist das Ziel?.....	3
Nordheim Con in a Nutschell:.....	3
Der Town Crper:.....	3
Trefferzonen:.....	3
Lebenspunkte und Ausgeschaltet sein: .....	4
Bleibende Verletzungen:.....	4
Ingame Währung · Kronen:.....	4
Laternen und Fackeln.....	4
Waffen und Schaden:.....	4
Rüstungen:.....	4
Fernkampfaffen:.....	5
Schwarzpulveraffen:.....	5
Kurze Zusammenfassung – Ich will doch nur Kämpfen: .....	5
Bandengenerierung:.....	5
Bandentyp:.....	5
Startkronen:.....	6
Heuer und Ausrüstungsliste:.....	7
Brigandsburg – Neutraler Boden.....	7
Schärmützel.....	8
Warpstein.....	8

Plündern.....	8
Der Geist von Nordheim.....	8
Warpstein verkaufen und Kronen erhalten.....	8
Schwerter zum Anheuern und Dramatis Personae.....	8
Zauberer und Magie.....	9
Anderer Siedlungen um Nordheim.....	9
Das Verletzungsdeck.....	9
Wahnsinn in der Stadt der Wahnsinnigen.....	10
Links und nütliches.....	11
Haftungsausschluss.....	11

## Die Kernidee der Nordheim Con.

Mordheim lebt von den Scharmützeln zwischen den Banden, als auch dem Crunch. Also mit erbeutetem Warpstein kann neue Ausrüstung gekauft werden, ver-rückte Hilfsmittel oder Söldner angeheuert werden. Die Bande mit der man startet besteht deshalb nicht aus den harten Killern, sondern Abenteurern am Exis-tenzminimum.

Kerndarstellung ist: Du bist was du Darstellen kannst (DBWDDK) erweitert um ein paar minimale Regeln zu Lebenspunkten und Rüstungen. Aber wirklich mi-nimal. Es ist keinerlei Telling notwendig, kein Zettel abreißen, nichts.

Kern der Kampfhandlungen sind die Kampfszenarien. Das heißt außerhalb der relativen Sicherheit von Bri-gandsburg wird es einen extra Spielbereich geben. Die Spielleitung (SL) wird für zwei Banden den Spielbe-reich vorbereiten und Warpstein im Gebiet verteilen. Dann werden von zwei Seiten jeweils zwei Banden in den Spielbereich vorrücken um sich die begehrten Warpsteinbrocken zu sichern.

Es werden im weiteren auch andere mögliche Szenari-en auf dem Spielbereich vorbereitet und die Banden vorher eingewiesen. Mehr Details dazu im Punkt die Szenarien.

## Was ist wenn ich keinen Bock auf Kampfszenarien habe?

Kein Problem es wird um Brigandsburg noch andere Dinge zu tun geben, jedoch wird es keinen Umfangrei-chen Abenteuerplot durch die Orga geben. Die Inter-aktion untereinander vor, während und nach den Sze-narien sollte aber keine Langeweile aufkommen lassen.

## Was ist das Ziel?

Es gibt kein Turniersystem oder Siegpunktesystem. Es ist also nicht das Ziel am Ende auf eine Tabelle zu schauen und zu sagen: „*Wir sind auf Platz 1, ihr nur auf 3 weil wir euch 3:2 besiegt haben.*“ Ja, die Banden kämpfen gegeneinander, aber es geht nicht um das Gewinnen auf Teufel komm raus, son-dern das erleben der Angst und Aufregung während

man durch die Ruinen streicht. Natürlich aber auch sich mit seiner Gang einen Ruf als Härteste Zernichter zu erarbeiten. Wenn sich am Ende alle Banden gegenseitig hassen und alle Spieler ihren Spaß hatten, war die Con erfolgreich.

## Nordheim Con in a Nutschell:

- Warhammer Mordheim Setting.
- Alle Banden hausen in Brigandsburg.
- DBWDDK
- Spieler sind in Banden organisiert die Gegen-einander in Scharmützeln kämpfen.
- Warpstein sammeln in den Kämpfen, dafür Kronen erhalten, mit Kronen Ausrüstung kaufen, mehr Warpstein sammeln.
- Grundsätzlich Opferregel. Als Richtwert ist jeder nach einem Treffer ausgeschaltet. Leichte Rüstung gibt +1 Treffer aushalten. Schwere Rüstung +2 Treffer aushalten. Nicht kombi-nierbar.
- Alle Waffen 1 Schaden

## Der Town Cryer:

Der Town Cryer, also der Ausrufer, ist ein Teil der SL und zuständig für den Start und das Ende der Schar-mützel, als auch Ansprechpartner bei Verletzung und aller Fragen im Spiel.

## Trefferzonen:

Wie üblich ist der Körper überall eine Trefferzone AUßER Hände, Kopf und Hals, Füße. Treffer dort dürfen vom Spieler ignoriert werden. Schläge dürfen nicht durchgezogen werden. Wir wissen das im Kampf Spieler gegen Spieler oft ein Wettkampfdenken in eini-gen Spielern ausgelöst wird. Dies ist gewollt, aber bleibt Fair, kämpft nicht übertrieben hart und denkt an den Grundsatz das die erste Larpregel lautet: JE-DER soll Spaß haben.

## **Lebenspunkte und Ausgeschaltet sein:**

Wie gesagt gilt die Opferregel (<http://www.larpwiki.de/Regeln/Opferregel>).

Als Richtwert gilt dass jeder Kämpfer einen (1) Lebenspunkte hat. Jede Waffe, egal ob Einhandwaffe, Zweihandwaffe, Pfeil, Armbrustschuss, Pistolenschuss, alles verursacht eine (1) Wunde wenn man getroffen wird.

Als Richtwert gilt:

Jeder ist nach einem Treffer ausgeschaltet. Leichte Rüstung gibt einem +1 Treffer aushalten. Schwere Rüstung +2 Treffer aushalten. Rüstungen sind nicht kombinierbar. Hat man seine Anzahl Treffer eingesteckt geht man zu Boden und nimmt nicht mehr an den Kampfhandlungen teil. Nach der Schlacht kann man sich nach Brigandsburg schleppen und bekommt vom Town Cryer mitgeteilt ob man vollständig wieder Hergestellt sein wird, oder eine Bleibende Verletzung erhalten hat. Ein Heilerspiel wird angeboten ist aber nicht notwendig, durch die Nähe zu Mordheim heilt man in der Regel bis zum nächsten Scharmützel vollständig aus. Wir bitten aber darum sich zumindest bis nach Brigandsburg zu schleppen ehe man wieder zu voller Vitalität zurückkehrt.

## **Bleibende Verletzungen:**

Diese bleibenden Verletzungen oder auch mögliche besonderen Ereignisse werden wir als Karte an den Spieler austeilen. Dies können verletzte Gliedmaßen sein, die in der Regel nach einer Stunde verheilt sind, aber bis dahin nicht benutzt werden dürfen. Es können aber auch andere Dinge sein wie Ereignisse oder Geisteskrankheiten die den Verstand des Kämpfers überlastet haben.

Dies sind Spielangebote und haben keinen zwingenden Charakter. Nehmt sie an oder nicht. Eine genaue Liste der möglichen Bleibenden Verletzungen findet sich im Anhang.

## **Ingame Währung , Kronen:**

Für das Spiel untereinander gelten die gängigen Währungen wie Kupfer, Silber etc. Als Ingame Währung um Söldner, Ausrüstung und Waffen zu kaufen wird es Kronen geben. Kronen geben uns also die Möglichkeit Banden eine Steigerung zu erlauben.

Du hast als Spieler vielleicht ein Waffen und Rüstungsarsenal Zuhause, dein Charakter in der Stadt der Verdammten jedoch nicht. Zum einen wird bei der Bandgenerierung zu Beginn der Con Startausrüstung mit Kronen gekauft, zum Teil später zwischen den Scharmützeln.

Wird einem Kämpfer der eigenen Bande zum Beispiel eine Axt gekauft mit Kronen, hat er ab jetzt das Recht eine Axt in den Scharmützeln zu führen. Wird ihm ein Brustpanzer gekauft, hat er das Recht diesen zu führen.

Wir werden eine kleine Sammlung an mit Kronen kaufbarer Ausrüstung zur Verfügung stellen. Von der Idee her habt ihr als Spieler ja bereits eine Sammlung an Ausrüstungsgegenständen. Habt ihr diese dann jeweils mit den Kronen freigeschaltet dürft Ihr diese auch im Spiel benutzen.

Das Freischalten von Ausrüstung erfolgt beim Town Cryer oder Verkäufer im Ausrüstungsshop.

## **Laternen und Fackeln**

In Brigandsburg sind Leuchtmittel aller Art zulässig, auch wenn auf die Gebäude und Dachflächen Rücksicht zu nehmen ist. Leuchtmittel im Scharmützel Gebiet dürfen aber KEINE Offenen Flammen oder Geschlossenen Flammen enthalten. Laternen mit LED-Kerzen, oder LED Leuchten sind bitte zu verwenden da wir in Gebieten wo gekämpft wird ungerne Brandgefahren zulassen wollen. Es gibt zahlreiche Tutorials für LED-Fackeln, LED-Laternen oder ähnliches.

## **Waffen und Schaden:**

Wie schon einmal aufgeführt verursacht JEDE Waffe einen (1) Schadenspunkt.

## **Rüstungen:**

Es wird Rüstungen als Kronen Kaufgegenstand geben. Zum einen Leichte Rüstungen wie Gambesons, Lederrüstungen, Kettenhemden.

Zum anderen Schwere Rüstungen wie Plattenrüstungen.

Plattenrüstungen als Schwere Rüstungen müssen aber aus Metall sein und mindestens vier (4) zusätzliche Metallteile zum notwendigen Brustpanzer erhalten. Als

zusätzliche Metallteile gelten:  
Schulterpanzer rechts und links als jeweils ein Teil.  
Unterarmschienen rechts und links als jeweils ein Teil.  
Schienbein schienen rechts und links als jeweils ein Teil.

Als Hintergrund geht es darum, dass die schwere Rüstung zum einen sehr teuer in Kronen ist, einem einen spieltechnischen Vorteil verschafft, zum anderen aber auch durch sein Gewicht verlangsamen und einschränken soll.

## **Fernkampfswaffen:**

Als Fernkampfswaffen zulässig sind:

- Bogen
- Armbrust
- Schleuder – Projektil ist ein Tennisball Großer Softball.
- Armbrust Pistolen
- Schwarzpulver Pistolen
- Schwarzpulver Muskete

## **Schwarzpulverwaffen:**

Es sind Larpwaffen zugelassen die Schwarzpulverwaffen simulieren und Nerfdarts oder Nerf MEGAdarts verschießen. Ihr müsst den anderen Spieler treffen damit dieser einen Schadenspunkt erhält. Die Austrittsenergie der Larpwaffe darf dabei 0,5 Joule nicht übersteigen.

Wollt ihr solch eine Pistole/Muskete auf der Con benutzen, bitten wir euch vorher Kontakt mit der SL aufzunehmen und euch VOR der Con bestätigen zu lassen.

Natürlich sind auch Schwarzpulverwaffen zulässig die nur einen Knalleffekt haben. Bei diesen geht jedoch oft im Schaltgetümmel unter, dass man als Kämpfer getroffen wurde. Rechnet also damit, dass nicht jeder Schuss vom Gegner aufgegriffen und ausgespielt wird.

## **Kurze Zusammenfassung – Ich will doch nur Kämpfen:**

Jeder Treffer verursacht einen (1) Punkt Schaden, egal von welcher Waffe.

Grundsätzlich Opferregel. Als Richtwert ist jeder nach einem Treffer ausgeschaltet. Leichte Rüstung gibt +1 Treffer aushalten überall. Schwere Rüstung +2 Treffer aushalten überall. Nicht kombinierbar.

## **Bandengenerierung:**

In der Regel gehen wir davon aus, dass sich Gruppen als Ganzes anmelden. Es ist jedoch auch möglich sich als Einzelspieler anzumelden. Wir werden dann versuchen Abenteurer Gruppen zu bilden.

Ein Spieler je Bande übernimmt dabei die Rolle des Bandenanführers. Dies hat keinen Regelhintergrund, er dient aber als Ansprechpartner für die SL und ist für die Führung des Gruppenbogens verantwortlich. Ein Ingame Dokument auf dem die Kämpfer seiner Bande und deren Ausrüstung vermerkt ist.

Zu Beginn der Con wird der Bandenführer seine Bande mit seinen Startkronen zusammenkaufen. Sowie die Startausrüstung kaufen. Alle notwendigen Waffen und Rüstungsteile sollten dafür bereits vorliegen.

## **Bandentyp:**

Es gibt in den früheren Regelwerken Bandenlisten für Imperiale Banden, Untote, Skaven, Hexenjäger, Schwestern Sigmars, Orks, Zwerge und viele viele mehr. Es wird dafür auf der Mordheim Con kein Regelwerk geben.

Eine Bande besteht aus 1-4 Spielern und können eine beliebige Kombination an Waffen und Ausrüstung erwerben. Mit einer Höchstzahl von 2 Fernkampfswaffen je Bande.

Welche Waffen genau und welche Fernkampfswaffen genau überlassen wir euch. Wir gehen aber davon aus dass ihr euch selber Thematisch organisiert und eine der bekannten Gruppen bespielen werdet.

Ihr wollt eine Gruppe Tiermenschen spielen, los geht's!

Eine Bande Halblinge mit Kurzbögen und Kochtöp-

fen als Helm, „Für Pudding und das Mootland!“  
Eine Bande Norse Plünderer, alles besser als in Nors-  
ca rumzuhängen.

Als Inspiration eine Auflistung aller Banden aus dem  
Mordheim Allmanach (Quelle:  
<https://tinyurl.com/4xkbvxtu>):

Abenteurer

Reikland, Middenheim, Marienburg

Amazonen

Artillerieschule von Nuln

Averländer

Banditen aus Stirwood Forrest

Bretonische Ritter

Chaos Plünderer

Chaoszwerge Sklavenjäger

Circus Extraordinaire

Dunkelelfen

Echsenmenschen

Gehörnte Jäger

Geisterpiraten

Grabräuber aus Arabia

Grabwächter

Grubenkämpfer

Handelskarawanen

Hexenjäger

Hobgoblins

Hochelfen Schattenkrieger

Hochland Banditen

Imperiale Vorreiter

Jäger aus den Wäldern

Jahrmarkt des Chaos

Jünger des Maldred

Kampfmönche von Cathay

Kisleviten

Kult der Besessenen

Norse

Oger

Orks und Goblins

Ostländer

Piraten

Schwarzorks

Sigmarschwern

Skaven

Skaven Clan Pestilenz

Tiermenschen

Tileaner

Untote

Vampirclans

Waldelfen Kundschafter

Waldgoblins

Zwergen Kundschafter

Zwergen Schatzsucher

## Startkronen:

Jede Bande startet mit 250 Kronen von denen Kämpfer und Ausrüstung gekauft werden muss. Überzählige Kronen werden zu Beginn der Con als Handgeld ausgegeben.

## Geuer und Ausrüstungsliste:

### Bandenmitglieder

1 Bandenführer/-in 60 Kronen

0 bis 3 Kämpfer/-innen 50 Kronen

### Nahkampf

Dolch Erster Frei/5 Kronen

Streitkolben 5 Kronen

Hammer 5 Kronen

Axt 5 Kronen

Schwert 10 Kronen

Morgenstern 15 Kronen

Zweihand – schwert, -axt, -hammer 20 Kronen

Speer 15 Kronen

Hellebarde 20 Kronen

Kettenpeitsche (Nur Schwestern Sigmars) 20 Kronen

### Fernkampf 0 bis 2 pro Bande

Armbrust 20 Kronen

Pistole 35 Kronen

Bogen 15 Kronen

Langbogen 20 Kronen

Muskete 20 Kronen

Armbrustpistole (Nur Hexenjäger) 35 Kronen

Schleuder (Mit Softball in Tennisballgröße) 15 Kronen

Wurfsterne (Nur Skaven) 30 Kronen

Blasrohr (Nur Skaven) 15 Kronen

### Rüstungen

Schild 15 Kronen

Buckler 15 Kronen

Helm 15 Kronen

Leichte Rüstung (Gambeson, Kettenhemd, Leder, mindestens Oberkörper) 50 Kronen

Schwere Rüstung (Metall Platte, mindestens Brustplatte + 4 weitere Teile) 75 Kronen

## Brigandsburg – Neutraler Boden

Die Siedlung Brigandsburg ist am Rand von Mordheim entstanden und ein Rückzugsort für die verschlagenen Elemente der Alten Welt. Auch ist es nicht unüblich, dass Mutanten offen auf den Straßen herumlaufen, Halsabschneider und Mörder sich auf der begeben oder Nekromanten in dunklen Ecken über frische Leichenteile feilschen. Mordheim spielt in einer Zeit in der die Staatliche Ordnung in diesem Teil der Welt zusammengebrochen ist. Hexenjäger arbeiten auf eigene Gefahr ohne Schutz durch die Armee. Kultisten und Mutanten agieren offen außerhalb von befriedeten Siedlungen.

Auf der Con ist dies der Bereich der eingezäunten Siedlung. Das heißt Brigandsburg ist eine Art Wildwest Stadt in der die Gewalt auch mal eskalieren kann.

Jedoch wird sich keiner auf Skaven oder offen agierende Kultisten stürzen wenn diese in der Taverne sind oder mit denen interagiert wird.

Das heißt ja nicht dass alle miteinander klarkommen oder Nett miteinander sind. Dass da die Hexenjäger in einer Tour am rumzotern sind, oder den Kultisten regelmäßig ein Deus Sigmar an den Kopf geknallt wird.

Dies ist nur eine grobe Richtlinie. Brigandsburg zählt im Spiel als eine Art neutraler Boden. Aber Kämpfer die in ihr Messer stolpern, sechs mal, oder ein Bolzen der sich löst sind durchaus an der Tagesordnung.

Um es ganz klar zu sagen, es gibt kein OT Kampfverbot in Brigandsburg. Wer aber den vermeintlichen Frieden bricht muss damit rechnen, dass der Herr von Brigandsburg ihm einen Besuch abstattet.

*„Der zwielichtige und gesetzlose Außenposten Brigandsburg ist eine beliebte Anlaufstelle für die weniger anspruchsvollen Söldnerbanden, die es nach Mordheim verschlagen hat. Gelegentlich werden sogar Mutanten und Kultisten in der Siedlung gesichtet, wo sie Waren von skrupellosen Händlern erwerben. Um diese verdorbenen Kreaturen zu finden und ihnen ein für alle Mal den Garaus zu machen, führen sowohl die Hexenjäger als auch die Schwestern des Sigmar regelmäßig Angriffe gegen Brigandsburg aus.“*  
Quelle: Mordheim – City of the Damned von Focus Home Interactive

## Scharmützel

Kernpunkt der Kampfhandlungen sind die Scharmützel auf der Con. Dabei ist der Kampfbereich ein Bereich in Mordheim indem sich zwei oder mehr Banden begegnen. Es werden verschiedene Szenarien vorbereitet. Im Kern geht es darum, dass im Gebiet vorher Warpstein Brocken versteckt werden die von den beiden Banden gesucht und geborgen werden sollten.

Der genaue Ablauf und die Zielbedingungen werden vor Ort nochmals bekannt gegeben. Es wird sich dabei sehr stark an den bekannten Szenarien orientiert.

Der Beginn und das Ende des Scharmützels wird vom Town Cryer mit der Glocke verkündet.

## Warpstein

Alles dreht sich um die Trümmer des Meteoriten der Mordheim zerstört hat. Warpstein, Morrstein oder Zauberstein genannt. Die Steine werden im Scharmützelgebiet geborgen und dann in Brigandsburg direkt nach dem Scharmützel in Kronen getauscht. Der Warpstein kann nicht gehortet werden und wird von uns für die nächste Runde benötigt. Falls sich Skavenbanden auf der Con befinden ist die Mechanik genauso, für das Rollenspiel finden wir aber eine Lösung dass sich diese Banden einfach mehr und mehr mit den leuchtenden Steinen eindecken.

## Plündern

Abgekämpften Gegnern im Scharmützelgebiet darf der von denen gesammelte Warpstein abgenommen werden. Andere Ausrüstung darf nicht geplündert werden.

## Der Geist von Nordheim

Nichts wäre langweiliger als ein Scharmützel in dem sich zwei Banden gegenseitig belauern. Durch Mordheim streift deshalb ein Geist. Er ist nicht besonders schnell, aber wenn ihr vom Geist von Mordheim berührt werdet, seid ihr sofort ausgeschaltet. Zu grässlich sind seine gesammelten Schrecken die aus den Erinnerungen der Bevölkerung stammen, die in einem Schlag ausgelöscht wurden.

## Warpstein verkaufen und Kronen erhalten

Beim Town Cryer und in Brigandsburg wird der gesammelte Warpstein direkt in Kronen getauscht. Tagespreise sind dort zu erfahren.

## Schwerter zum Anheuern und Dramatis Personae

Es könne für einzelne Scharmützel vorübergehend Söldner oder Dramatis Personae angeheuert werden. Preise und Konditionen werden in Brigandsburg ausgehängt. Diese Söldner haben in der Regel einen Startpreis und eine fortlaufende Miete je Schlacht. Damit



kann die Bandengröße auch auf 5 Spieler kommen.

Für die einzelnen Söldner und Dramatis Personae suchen wir derzeit noch Spieler und NSCs.

## Zauberer und Magie

In einem Scharmützelspiel einen Zauberer kompetitiv darzustellen ist relativ schwierig da es keine Regelmechanismen dafür gibt. Es hält euch nichts davon ab einen Zauberer, Hexer, Hexe, Druiden zu spielen. Außerhalb der Scharmützel könnt ihr auch Zaubern bis die LED platzt, aber in den Scharmützeln solltet ihr euch auf weltliche Kampfkünste verlassen um eure Gegner abzukämpfen.

## Anderer Siedlungen um Nordheim

### Sigmars Haven - Sigmars Zuflucht

Eine Siedlung die von den Hexenjägern und der Sigmarskirche bewacht wird. Die Wälle sind bemannt und Soldaten patrouillieren die Gassen. Ein Hort der Aufrichtigkeit.

### Cuttthroat's Den - Halsabschneiderhöhle

Die übersten Verbrecher und Halsabschneider haben sich in der Halsabschneiderhöhle versammelt. Tägliche Gewalt auf der Straße und die regelmäßigen Kämpfe der versklavten Gladiatoren in „Der Grube“ sorgen für eine allgemeine Belustigung.

### The Black pit - Die Schwarze Grube

Es heißt der Schattenfürsten Mordheims würde in der Siedlung ein- und ausgehen. Mutanten, Ketzer, Chaosanbeter, Skaven und schlimmeres gehen hier ein und aus als würde ihnen die Alte Welt bereits gehören.

## Das Verletzungsdeck

Es wird folgende Verletzungen und Geisteskrankheiten geben die man nach den Scharmützeln erhalten kann. Diese sind nicht zwingend, sollten das Grimdark™ von Mordheim aber stark unterstützen.

Anzahl	Ereignis
--------	----------

5	<p><b>Tot</b></p> <p>Der Kämpfer ist tot und sein Körper wird zu einem der zahlreichen Leichen in Mordheim. Vergessen und Verlassen. Er verliert alle Ausrüstung und wird vom Bandenbogen gestrichen.</p> <p><i>*Diese Karte kommt aktuell (Oktober 2022) nicht zum Einsatz.</i></p>
2	<p><b>Multiple Verletzungen</b></p> <p>Ziehe drei Karten aus dem Verletzungsdeck. Ignoriere die Karten 'Tot', 'Gefangen-genommen', 'Multiple Verletzungen'.</p>
1	<p><b>Beinwunde</b></p> <p>Das Bein des Kämpfers wurde gebrochen, er kann noch gehen und laufen, humpelt aber dabei. Die Verletzung ist nach 2 Stunden ausgeheilt.</p>
1	<p><b>Leichte Armwunde</b></p> <p>Der Kämpfer muss sich den Arm verbinden lassen und kann ihn im nächsten Scharmützel nicht verwenden um eine Waffe zu benutzen.</p>
1	<p><b>Schwere Armwunde</b></p> <p>Der Arm muss amputiert werden und der Kämpfer kann nur noch Einhandwaffen verwenden. Es wird empfohlen den Arm mit der Hand komplett zu verbinden, oder den Arm im Wams zu tragen und den Ärmel abzubinden. Die Verletzung ist permanent.</p>
7	<p><b>Wahnsinn</b></p> <p>Der Kämpfer hat Dinge gesehen und erlebt die er besser hätte nicht sehen sollen. Ziehe eine Karte vom <i>Wahnsinnsdeck</i>. Behalte die Karte vom <i>Wahnsinnsdeck</i>.</p>
1	<p><b>Zerschlagenes Bein</b></p> <p>Der Kämpfer kann nicht mehr laufen und humpelt. Er kann jedoch in einen Kampf stürmen. Die Verletzung ist permanent.</p>
1	<p><b>Oberkörperwunde</b></p>

	Der Kämpfer erholt sich vollständig, hat jedoch ab und zu Brustschmerzen wenn sich die alte Wunde bemerkbar macht.
1	<b>Auge ausgeschlagen</b> Der Kämpfer verliert das Augenlicht auf einem Auge. Seite frei wählbar. Ein Tuch oder ähnliches sollte benutzt werden um das Auge abzudecken. Erhält der Kämpfer diese Verletzung erneut, erblindet er vollständig.
1	<b>Alte Schlachtwunde</b> Der Kämpfer erholt sich vollständig, jedoch bleibt eine Alte Wunde zurück die zu unpassenden Momenten schmerzt.
1	<b>Handverletzung</b> Die Hand des Kämpfers wurde schwer verletzt. Sie ist weiter einsetzbar, jedoch sollten die Finger paarweise verbunden werden und der Verband immer getragen werden. Daumen einzeln.
1	<b>Tiefe Wunde</b> Der Kämpfer muss das nächste Scharmützel aussetzen und sich ausheilen.
1	<b>Ausgeraubt</b> Der Kämpfer überlebt das Scharmützel, doch seine komplette Ausrüstung und Waffen wurden gestohlen.
11	<b>Vollständige Genesung</b> Der Kämpfer wurde zwar Bewusstlos geschlagen, hat sich aber komplett erholt.
1	<b>Bittere Feindschaft</b> Der Kämpfer erholt sich vollständig, hat aber ab jetzt einen tiefsitzenden Hass auf entweder: Den Feindlichen Kämpfer, die ganze Bande, alle Banden die vom gleichen Typ waren. In einem Kampf muss er immer als erstes versuchen seinen Hassgegner auszuschalten.
1	<b>Gefangen genommen</b> Der Kämpfer wurde von der gegnerischen

	Bande gefangengenommen. Er kann von der Bande per Lösegeld zurückgeschickt werden, oder für 25 Kronen in die Sklaverei, oder an die Grubenkämpfergilde verkauft werden. Chaos Anhänger können ihn dem Schattenfürsten opfern. <i>*Seid Kreativ und macht was draus. Sprecht euch kurz mit der anderen Gruppe ab und spielt es aus.</i>
1	<b>Schreckliche Narben</b> Der Kämpfer erholt sich vollständig hat jedoch schreckliche Narben zurückbehalten und verursacht <i>Angst</i> bei anderen Kämpfern. Werden sie angegriffen ergreifen sie Schonmal die Flucht oder sind eingeschüchtert. <i>*Es gibt dafür keinen Mechanismus oder Regel. Versucht es umzusetzen und anzuspielen.</i>
1	<b>An die Grubenkämpfer verkauft</b> Der Kämpfer erholt sich vollständig und kann erzählen, dass er als er zu Bewusstsein kam an die Grubenkämpfergilde in der Siedlung 'Halsabschneiderhöhle' verkauft worden war. Ob und wie er wieder freikam ist seine eigene Geschichte.
1	<b>Entgegen aller Wahrscheinlichkeit</b> Der Kämpfer war nur kurz angeschlagen. Nach dem Kampf hat er sich aufgerafft und um einige Erfahrung reicher wieder der Bande angeschlossen.

## Wahnsinn in der Stadt der Wahnsinnigen

Wenn man zulange sinnloser Gewalt, blutend Morden und Warpstein ausgesetzt ist kann das den stärksten Geist zerrütten. Es wird dafür das *Wahnsinnsdeck* verwendet. Jeder Karte die ein Kämpfer erhält wird von diesem behalten und kann nicht von einem weiteren Kämpfer erhalten werden. Das anspielen ist vollständig Freigestellt.

## Links und nützliches

Broheim alle Tabletop Downloads

<https://broheim.net/downloads.html>

## Haftungsausschluss

40k, Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, the Black Library logo, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, The Blood Bowl Spike Device, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Cityfight, City of the Damned, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Darkblade, Dark Eldar, Dark Future, Dawn of War, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Epic, Eye of Terror, Fanatic, the Fanatic logo, the Fanatic II logo, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Inferno, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Kroot, Lord of Change, Marauder, Mordheim, the Mordheim logo, Necromunda, Necromunda stencil logo, Necromunda Plate logo, Necron, Nurgle, the Nurgle logo, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Talisman, Tau, the Tau caste designations, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, the Tzeentch logo, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, Warhammer 40k Device, Warhammer World logo, Warmaster, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Blood Bowl game, the Warhammer world, the Talisman world, and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2022, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Zusätzlich wird alles genutzte Material welches Fantasy Flight Games besitzt, hier nur zu nichtkommerziellen Zwecken genutzt. Die Rechte und Lizenzen verbleiben weiterhin bei Fantasy Flight Games. All Pictures will be used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

### Haftung für Inhalte

Die Inhalte unserer Seiten und dieses Regelheftes wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen. Als Diensteanbieter sind wir gemäß § 7 Abs.1 TMG für eigene Inhalte auf diesen Seiten nach den allgemeinen Gesetzen verantwortlich. Nach §§ 8 bis 10 TMG sind wir als Diensteanbieter jedoch nicht verpflichtet, übermittelte oder gespeicherte fremde Informationen zu überwachen oder nach Umständen zu forschen, die auf eine rechtswidrige Tätigkeit hinweisen. Verpflichtungen zur Entfernung oder Sperrung der Nutzung von Informationen nach den allgemeinen Gesetzen bleiben hiervon unberührt. Eine diesbezügliche Haftung ist jedoch erst ab dem Zeitpunkt der Kenntnis einer konkreten Rechtsverletzung möglich. Bei Bekanntwerden von entsprechenden Rechtsverletzungen werden wir diese Inhalte umgehend entfernen.

### Haftung für Links

Unser Angebot enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.