

BANDEN KRIEG

Neue Banden

Jeder Kampagnenteilnehmer startet mit einer Bande mit 5 oder mehr Bandenmitgliedern, die insgesamt höchstens 99 Punkte kosten dürfen. Nicht benutzte Punkte verfallen. Anfänger bekommen 10% mehr, also 108 Punkte.

Als Fraktionen sind Banden, Wilde und Rebellen zugelassen.

Hierfür gelten die (narrativen) Richtlinien für Banden wie sie auf Seite 82 nachzulesen sind.

Jede Bande braucht außerdem einen coolen Namen!

Jedes Bandenmitglied wird mitsamt seiner Ausrüstung auf eine getrennte Spielkarte/Karteikarte/Notiz-Zettel geschrieben. Dafür eignen sich sehr gut die Blanko-Karten von FlyingGames. Wenn die Figur stirbt, wird die Karte aussortiert. Wenn sie neue Ausrüstung kauft oder etwas dazu lernt, wird es auf ihre Karte geschrieben. Wenn die Person Punkte bekommt (z.B. indem sie einen Kampf überlebt oder jemanden tötet) werden diese auf der Karte notiert.

Außerdem braucht man noch eine Banden-Karte, für das Lagerhaus oder den Bandenunterschlupf, auf der die Ausrüstung notiert wird, die der Bande zwar gehört, aber (noch) keiner Figur zugewiesen ist. Hier werden auch durch Siege gesammelte Punkte aufnotiert und die Gesamtzahl der Sterne aller Mitglieder.

Ziel

Ziel ist es, mit einer Bande möglichst viele Sterne zu erreichen und damit zur berühmtesten Bande der Stadt zu werden, bevor sie in kleinere Banden zerfällt, von offiziellen Kräften terminiert oder von anderen Banden aufgerieben wird.

Kurzkampagne

Man kann für eine kurze Kampagne von 3 bis 10 Wochen eine Zielzahl vereinbaren, bei deren Erreichen der jeweilige Spieler gewonnen hat. 10 oder 12 Sterne ist hierfür eine geeignete Zahl.

Mega-Kampagne

Für beliebig lange Kampagnen kann man um die höchste Sternenzahl spielen, die eine Bande erreicht, bevor sie das Schicksal ereilt, indem sie von einer anderen Bande dezimiert wird, sich intern teilt, oder von größeren Kräften vernichtet wird (Siehe Schicksal).

Wochen

Eine Bandenkrieg-Kampagne besteht aus Wochen, die durchnummeriert sind (1, 2, 3 usw.), wobei eine Woche hier nur stellvertretend für eine unbestimmte Zeit steht, die auch kürzer oder länger sein kann.

Eine Woche besteht aus einer Provokation, einem Kampf und einer nachfolgenden Kampfpause.

Es ist auch möglich, die Kampfpause direkt vor dem nächsten Kampf mit dem folgenden Gegner durchzuführen.

Am besten ist es, wenn jeder der Spieler ein Kampagnentagebuch führt, in welcher Woche er gegen welche andere Bande gekämpft hat und mit welchen Aktionen er sich weiter entwickelt hat. Hierfür eignet sich ein Internet-Forum.

Provokation

Pro Woche kann jede Bande eine andere Bande angreifen, indem sie diese provoziert. Die Provokationen passieren nacheinander: Der Spieler mit der Bande mit den wenigsten Sternen beginnt, danach kommen der Reihe nach die Banden mit jeweils mehr Sternen. Bei Stern-Gleichstand kommt zuerst die Bande mit weniger Mitgliedern. Bei Mitglieder-Gleichstand kommt zuerst die Bande mit mehr Verletzten. Ansonsten kommen die Spieler in alphabetischer Reihenfolge ihres Gang-Namens, in ungeraden Wochen aber in umgekehrt alphabetischer Reihenfolge.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er eine andere noch freie Bande provozieren. Jede Bande darf in jeder Woche nur einen Kampf machen. Ein Spieler kann sich entscheiden, keine andere Bande zu provozieren. Wenn eine Bande keine Provokation abgegeben oder bekommen hat,

BANDENKRIEG

kämpft sie in dieser Woche nicht und nimmt nicht am Kampf teil.

Eine Bande kann eine Provokation ablehnen, aus welchem Grund auch immer (und sei es weil der betreffende Spieler in Urlaub ist und von seiner Seite kein Kampftermin möglich ist). Allerdings darf sich die andere Bande dann einen beliebigen Gegenstand der ablehnenden Gruppe als „Geschenk“ aussuchen und bekommt W6 Punkte.

Eine Bande, die nicht kämpft (oder nicht kämpfen kann, weil es eine ungerade Zahl von Banden gibt oder ihre Provokation abgelehnt wurde), verweicht und gibt W6 Punkte für Bier und N... aus. Wenn sie so viel freie Pt. nicht hat, muss sie ihre gebrauchte Ausrüstung in dreifacher Höhe der Punkte verkaufen.

Es ist sicher von Vorteil, die Provokationen per Telefon oder in einem Internetforum abzuhandeln. Wenn die Provokationen gemacht wurden, können die Spieltermine zwischen den kämpfenden Spielern vereinbart und abgehalten werden.

Für einen Bandenkrieg-Spieltermin sollten 4 Stunden Zeit eingeplant werden (Spielfeldaufbau 0,5 h / Kampf 2,5 h / Wochenaktionen 1h). Sehr routinierte und zügige Spieler können auch mit 3 Stunden rechnen.

Kampfbeginn

Welche Bandenmitglieder am Kampf teilnehmen, bleibt dem Spieler überlassen, es müssen aber mindestens drei Figuren teil nehmen. Der Gruppenführer muss immer mitkämpfen.

Bandenliste

Beide Spieler händigen zu Beginn des Kampftreffens ihrem Gegenspieler eine Auflistung ihrer Bande aus (oder lassen ihn in ihre Liste schauen).

Falls der Bandenkrieg in einem Forum statt findet, ist das nicht nötig, denn die Spieler wissen aus dem jeweiligen Thema ohnehin über die gegnerischen Bande bescheid.

Spielfläche

Die Spielfläche für ein Bandenkriegspiel darf zwischen 80 x 120 und 120 x 120 cm groß sein. Der Verteidiger wählt die Tischgröße aus und legt fest, ob über die Breite oder die Länge gespielt wird.

Geländeaufbau

Der Verteidiger legt die Art des Geländes fest, indem er auf der Geländetabelle für Profispiele (S.101) würfelt.

Er hat auch die Wahl, ob das Gelände leicht, mittel, dicht oder sehr dicht ist und baut die Geländeteile auf.

Bandenaufstellung

Der Angreifer darf sich dann aussuchen, von welcher Tischseite aus er angreift.

Beide Spieler würfeln für ihre Bande jeweils eine Aufstellungsinitiative aus. Der Gewinner entscheidet, welche Bande zuerst aufstellen muss.

Kampfverlauf

Kopfprämie

Eine Figur, die im Kampf eine andere tötet, bzw. durch ein T-Ergebnis kampfunfähig macht, bekommt sofort für jeden derer Sterne persönlich zwei Punkte gutgeschrieben (1 Punkt bei 0 Sternen) und kann sich nach dem Kampf damit ausbilden (eine Woche Pause) - Spezialisten, Plantate, Dienstgrad, Athlet...

Opfer

Eine Figur, die ein normales T-Ergebnis bekommt, kann in der Schluss-Phase dieser Spielrunde einen Überlebenswurf machen. Bei 4 oder mehr ist die Figur nicht tot (Gruppenführer ab 3), sondern nur kampfunfähig und kann sich vom Schlachtfeld schleppen. Die Figur wird vom Schlachtfeld genommen und kehrt in den Unterschlupf der Bande zurück um zu genesen. Wenn sie den Wurf nicht schafft, bleibt die Figur auf dem Feld liegen und kann während des Spiels oder vom Sieger nach dem Spiel geplündert werden.

Hierbei muss beachtet werden, dass für jedes Ausrüstungsteil einer kampfunfähigen oder toten Figur ein Schadenswurf gemacht werden muss. Bei 1 auf 1W6 ist das Teil defekt.

Wenn die Figur aber durch eine flächendeckende Waffe zu Tode gekommen ist, muss sie sofort beim Tod einen Wurf machen. Dieser muss eine 6 zeigen, damit sie kampfunfähig überlebt und heimkehren kann, ansonsten ist sie zerstört und wird mitsamt ihrer Ausrüstung aus dem Spiel genommen.

Eine Bande, die den Kampf gewonnen hat, darf die Ausrüstung der toten Figuren unter sich aufteilen, aber nicht vergessen zu würfeln, ob die Ausrüstung kaputt ist (bei 1 auf W6).

Tote können nach dem Kampf (siehe Kampfpause) von einem Sani oder Feldarzt reanimiert werden.

Ein Spieler, dessen Bande ausgelöscht oder zu stark beschädigt wurde, darf eine neue Bande mit 99 Punkten erstellen.

Kampfende

Ein Kampf ist spätestens dann zuende, wenn einer der Spieler keine lebenden Figuren mehr hat. Meistens endet der Kampf aber früher durch Rückzug oder Aufgabe.

Rückzug nach Moralverlust

Wenn eine Bande 50% Verluste erlitten hat, muss sie einen Moraltest ablegen. Wenn sie diesen nicht schafft, hat sie die Möglichkeit auf Rückzug (Flucht/Marsch) zu gehen und weiter zu spielen, oder sich zu ergeben und das Spiel sofort zu beenden.

Das Handtuch werfen

Der Spieler kann sich nach 50% Verlusten auch dafür entscheiden keinen Moralwurf zu machen und einfach aufzugeben.

Flucht ohne Not

Ein Spieler kann jederzeit Spielfiguren vom Schlachtfeld ziehen, auch wenn sie keine Flucht-Marke durch einen erfolglosen Moralwurf haben.

Es kann durchaus Sinn machen in einer verfahrenen Situation eine Figur vom Tisch zu ziehen, damit der Gegner die Ausrüstung nicht erbeuten kann, aber so eine feige Figur kehrt natürlich nicht mehr zur Bande zurück sondern ist aus der Kampagne draußen – sie wird aus der Bande ausgestoßen.

Kampferfahrung

Zusätzlich zu den Kopfprämien, die während des Kampfes vergeben werden, gibt es nach dem Kampf noch verschiedene weitere Punkte und Sterne (Kampagnenziel).

Gewinnerbande

Eine Bande, die den Kampf gewinnt, bekommt 3W6 Punkte Belohnung, wenn sie bei Kampfbeginn weniger Sterne als die andere Gang hatte. Bei gleich vielen Sternen bekommt sie 2W6+1 und bei mehr Sternen nur 1W6+2.

Diese Punkte bekommt sie zusätzlich zu den persönlichen Killprämien, Überlebensprämien und Beutestücken.

Jede Gewinnerfigur, die beim Kampfe noch steht (verletzt oder unverletzt) bekommt einen Sieger-Stern. Alle Überlebenden, also auch die kampfunfähigen, bekommen einen persönlichen Punkt Überlebensprämie.

Erbeutete Ausrüstung kann für ein Drittel der Punkte (abrunden) verkauft oder selbst weiter benutzt werden.

Ausrüstung von geflohenen Figuren bekommt die Gewinner-Gruppe nicht. Nur die Dinge, die auf dem Spielfeld liegen geblieben sind. Also auch nicht die Ausrüstung der Figuren, die ein T-Ergebnis erhalten haben, sich aber kampfunfähig vom Schlachtfeld schleppen konnten.

Verliererbande

Eine Bande, die den Kampf verliert, bekommt immer 1W6 Punkte Erfahrung.

Diese Punkte bekommt sie zusätzlich zu den persönlichen Killprämien und Überlebensprämien.

Jede Verliererfigur, die beim Kampfe durch Moralverlust oder Handtuch werfen, noch unverletzt steht, bekommt einen Sieger-Stern.

Alle Überlebenden, also auch die verletzten und kampfunfähigen, bekommen einen persönlichen Punkt Überlebensprämie.

Der Chef ist tot!

Eine Bande, die ihren Bandenführer verloren hat, kann nach dem Kampf jederzeit ohne weitere Punktkosten automatisch eine neue Figur zum Bandenführer ernennen. Die Figur bekommt sofort den Status Gruppenführer und kann in der Kampfpause als solcher handeln (siehe versch. Boni).

Der neue Bandenführer muss die Figur mit den meisten Punkten sein (10 Pt. für GF eingeschlossen). Bei Rebellen muss der GA oder, wenn kein GA vorhanden, der UF zum Gruppenführer ernannt werden.

Kampfpause

Die Kampfpause nach dem Kampf kann pro Figur für eine Wochenaktion genutzt werden.

Eine Figur, die verletzt ist, muss eine Woche ausruhen und kann nichts tun.

Eine Figur, die kampfunfähig ist, muss ebenfalls eine Woche Pause machen, und ist am Ende der Woche nur noch verletzt.

Zusätzlich zu den Wochenaktionen einer Figur können die freien Bandenaktionen gemacht werden.

Die Aktionen der Kampfpause werden von beiden Spielern gemeinsam unmittelbar nach dem Kampf durchgeführt. Dabei überwachen die Spieler gegenseitig die Würfelwürfe und achten darauf, dass der andere keine Fehler macht.

Idioten anwerben (freie Bandenaktion)

Eine Bande kann immer aus mindestens fünf Mitgliedern bestehen. Sollte man nach einem Kampf weniger haben, kann man die fehlenden sofort auffüllen, indem man in eine Bar geht und mit falschen Versprechungen irgend einen Idioten aufgabelt.

Diese neuen Mitglieder sind entweder unausgebildete Schützen mit schlechter P5 oder Kämpfer mit einer NK-Waffe von bis zu 2 Punkten Kosten (hierbei gilt nicht der Bandenbonus, dass NK-Waffen 1 Pt. weniger kosten.).

Zusätzlich zu den Idioten können die Bandenmitglieder natürlich weitere Mitglieder anwerben (siehe Neue Ganger anwerben).

Kauf und Verkauf (freie Bandenaktion)

Einkauf und Verkauf von Waffen und Ausrüstung gilt nicht als Aktion und kann immer zusätzlich gemacht werden. Gebrauchte Ausrüstung kann zu einem Drittel der Punkte (abgerundet) verkauft werden.

Tote reanimieren (1W6/2W6/3W6)

Eine tote Figur, die ein T-Ergebnis erhalten hat und ihren Überlebenswurf nicht geschafft hat, kann von einem unverletzten Sanitäter in der Gruppe bei 6 auf W6 reanimiert werden. Ein Feldarzt kann das besser, er würfelt entweder bei einer Figur mit 3W6 oder bei zwei Figuren jeweils mit 1W6.

Um jede tote Figur kann sich maximal ein Feldarzt und ein Sanitäter (oder auch zwei Sanitäter) kümmern.

Verletzung heilen

Eine kampfunfähige Figur (die ein T-Ergebnis erhalten aber überlebt hat) oder eine normal verletzte Figur kann vollends heilen und ist für den nächsten Kampf wieder unverletzt.

Ausrüstung reparieren (1W6 pro Teil)

Ein Techniker oder Chef-Techniker kann in der Kampfpause defekte Ausrüstung, Waffen und dergleichen reparieren.

Ein Techniker kann in einer Woche bis zu 5 Gegenstände bei einem Wurf von jeweils 4 bis 6 auf W6 reparieren, ein Chef-Techniker bei einem Wurf von 3 bis 6. Wenn ein Techniker dem Chef-Techniker hilft, bekommt dieser einen

BANDENKRIEG

Bonus von +1 auf den Wurf.

Pro Teil darf nur ein Wurf gemacht werden, wenn dieser nicht klappt ist das Teil zerstört.

Wen nur ein einziges Teil repariert wird, kann der Techniker noch eine andere Aktion in dieser Woche machen.

Spezialausbildung (Kosten)

Eine Figur kann eine Spezialausbildung bekommen, wenn die Pt. dafür zur Verfügung stehen.

Pro Woche kann eine Figur immer nur eine Ausbildung machen.

Schutzgeld erpressen (2W6)

Schwächliche und unausgebildete bekommen -1

Gruppenführer und Athleten bekommen jeweils +1 (kumulativ)

1-2: Ganger wird von einer feindlichen Gang erschossen

3-4: Ganger wird verletzt

5-9: Ganger treibt 1W6 Punkte für Ausrüstung ein

10 u. mehr: Ganger treibt 2W6 Punkte für Ausrüstung ein

Neuen Ganger anwerben (W6)

Unausgebildete oder schlechte dürfen keinen neuen Ganger anwerben. Gruppenführer bekommen +1.

1-2: kein Erfolg

3: unausgebildeter Kämpfer mit zufälliger Granate (W6 auf Granatentabelle) oder unausgebildeter Schütze

4: schlechter Kämpfer mit Netzgranate

5: schlechter Schütze oder normaler Kämpfer

6: schwächerer Schütze

7: normaler Schütze oder athletischer Kämpfer mit Spezialausbildung Läufer und D1-Dermalpanzerung

Das Anwerben durch würfeln ist kostenlos, es können aber auch Ganger angeworben werden, indem man sie für Punkte kauft, was auch keine Aktion kostet.

Illegale Waren kaufen

Pro Punkt kann eine Ware gekauft werden. Ein Einkauf kann beliebig viele Waren umfassen.

Waren, die in einer Woche gekauft werden, können erst in der nächsten Woche verkauft werden.

Illegale Waren verkaufen (W6)

Illegale Waren können pro Punkt für 1W6 Punkte verkauft werden. Ein Verkauf kann beliebig viele Waren umfassen.

Wenn er eine 1 Würfelt wird er verletzt und die Ware wurde geraubt.

Ein Verkauf kann auch von mehreren Gangern getätigt werden, wobei dann für jeden gewürfelt wird und der höchste Wurf zählt (bei einem 1er sind dann allerdings auch alle beteiligten Ganger verletzt).

Spielhölle (W6)

Ein Ganger kann dort mit einem vorher festgelegten Einsatz spielen.

1: Er verliert nicht nur den Einsatz, sondern wird übel zusammengeschlagen (Verletzung!).

2: Er verliert den Einsatz.

3: Er gewinnt den Einsatz zurück.

4: Er gewinnt den Einsatz +W6 zurück (maximal aber den doppelten Einsatz).

5: Er gewinnt den doppelten Einsatz zurück.

6: Er gewinnt den dreifachen Einsatz zurück.

Harte Arbeit (W3)

Eine Figur kann in einer Woche auch hart arbeiten und verdient damit W3+1 Punkte.

Schicksal

Jede Bande die größer und besser wird, läuft zwangsläufig irgendwann Gefahr, zerschlagen zu werden – entweder von außen oder von innen.

Nach einem jedem Kampf muss ein Schicksalswurf gemacht werden, sofern die Bande zu viele Mitglieder hat oder zu berühmt ist. Wenn beides zutrifft, muss auch auf beides gewürfelt werden.

Spaltung (2W6+5)

Eine Bande, die zu viele Mitglieder hat, kann sich gezwungenermaßen teilen, weil eines der Mitglieder vier Leute um sich sammelt, sich selbst zum Bandenführer ausruft und eine eigene Bande gründet.

Sobald eine Bande eine Stärke von mehr als 8 hat, muss getestet werden, ob sie sich spaltet. Schützen zählen als volle Mitglieder, Kämpfer zählen halb.

Eine Bande könnte z. B. 5 Schützen und 6 Kämpfer haben und müsste noch nicht würfeln ($5 \times 1 + 6 \times 0,5 = 8$).

Der Spaltungswurf wird mit 2W6+5 gemacht. Wenn der Wurf unter der Zahl der Bandenstärke liegt, ernennt sich der Ganger mit den meisten Sternen zum Bandenführer und nimmt vier beliebige Leute mit, um eine eigene Bande zu führen.

Der Spieler kann frei wählen, wie die Bande aufgeteilt wird und welche Bande er weiter spielt.

Vernichtung (3W6+6)

Eine Bande, die über 12 Sterne hat, erregt durch ihre Berühmtheit langsam aber sicher die Aufmerksamkeit der Behörden, der Konzerne oder anderer Machtstrukturen, die größere Politik betreiben als die Kontrolle einiger verfallener Häuserblocks. Diese Institutionen lassen sich ungern von emporkommenden Banden in die Suppe spucken und schicken zur Lösung des Problems einen Zug Söldner oder lassen das Vorstadtgebiet der Bande von Kampfrobots säubern.

Eine Bande, die mehr als 12 Sterne hat, muss am Ende des Kampfes mit 3W6+6 würfeln. Wenn der Wurf unter der Zahl der Sterne liegt, wird die Bande ausgelöscht und geht mit ihrer Berühmtheit in die Annalen der Vorstadtgeschichte ein.

Spezielle Regeln

Zivilisten (1 Pt. + Spezialistenkosten)

Eine Bande kann Zivilisten in ihre Reihe aufnehmen, die als Sanitäter, Feldarzt, Techniker, Chef-Techniker, Fahrer, Pilot oder Läufer ausgebildet sind.

Zivilisten, die nicht am Kampf teilnehmen, können nach dem Kampf Bandenmitglieder reanimieren oder Ausrüstung reparieren.

Die Zivilisten können aber auch am Kampf teilnehmen und

BANDENKRIEG

sind dann mit der Bande am Zug.

Die Bande bekommt aber einen Abzug von 1 auf den Initiativwurf, sobald auch nur ein Zivilist dabei ist.

Der Zivilist gilt stets als auf Marschbefehl und hat zwei Bewegungsaktionen von 12 cm, also insgesamt 24 cm. Sie gelten als schwächliche Menschen und dürfen bei einem T-Ergebnis keinen Überlebenswurf machen.

Zivilisten dürfen mit Splitterschutz, Kugelweste oder jeder Art von Dermalpanzerung ausgerüstet werden. Außerdem auch mit Ausrüstung oder Plantaten.

Zivilisten, die Teil einer Bande sind, kosten 1 Punkt. Dazu kommen die Kosten für die Spezialausbildung. Eine Bande kann aber höchstens so viele Zivilisten haben, wie sie Sterne hat. Wenn durch Verluste im Kampf die Zahl der Sterne unter die Zahl der Spezialisten fällt, verlassen die überschüssigen Zivilisten die Bande. Der Bandenspieler entscheidet selbst, welche das sind.

Schlechte Waffen

Es gibt die Möglichkeit schlechte NK- oder FKWaffen zu kaufen. Das sind stark gebrauchte, nachteilig konstruierte oder billig hergestellte Waffen.

Schlechte Waffen kosten die Hälfte (aufgerundet) wie normale Waffen.

Der TW mit einer schlechten Waffe erhält einen Abzug von 1 und der Schaden ist pro W6 über dem ersten um 1 reduziert (Eine 1W6-Waffe bekommt keinen Abzug, eine 2W6-Waffe bekommt 1 Abzug, eine 3W6-Waffe 2 usw.).

Außerdem sind schlechte Waffen bei einem Wurf von 1 und 2 auf W6 kaputt, wenn die Figur ein T-Ergebnis bekommt. Techniker bekommen zusätzlich einen Abzug von 1 auf ihren Reparaturwurf, wenn sie eine defekte schlechte Waffen wieder Instand setzen wollen.

