

SHOOT OUT IN DEATH VALLEY

Version 2



Death Valley. Eine ausgedörrte Narbe in der Erde. Staub liegt wie Schmirgelpapier auf der Haut, und die Sonne brennt erbarmungslos auf verfallene Holzbauten, zerbrochene Fensterläden und rostige Wasserräder. Die alte Minenstadt war einst ein Ort voller Hoffnung – jetzt ist sie kaum mehr als ein knarzendes Flüstern im Wind.

Doch heute liegt Spannung in der Luft. Reiter nähern sich der verlassenen Siedlung aus unterschiedlichen Richtungen. Jeder hat seine Gründe. Geld. Rache. Wahrheit. Oder einfach nur Blei.

Keiner kennt die anderen, keiner traut den anderen. Doch sie alle sind wegen des gleichen hier:

Vor Jahren soll hier der berühmte Outlaw **Gringo Calavera** – Schlächter von Santa Rosa, Pokerkönig von El Paso, und Albtraum dreier Sheriffs – seinen letzten Raub versteckt haben: Beute aus einem Goldtransport, spurlos verschwunden.

Seitdem ranken sich Gerüchte um Death Valley. Manche sagen, es sei verflucht. Andere behaupten, Calavera selbst sei nie gegangen.

SIEGPUNKTE

Die Beute von Gringo Calavera gefunden und aus der Stadt gebracht	5 Punkte
Die Beute von Gringo Calavera als erstes Gefunden, jedoch nicht entkommen	3 Punkte
Gegnerischen Gang-Anführer ausgeschaltet	2 Punkte
Gegnerisches Gang-Mitglied ausgeschaltet	1 Punkt
Goldbarren aus der Stadt gebracht	1 Punkt
Letzter überlebender Gang-Anführer	1 Punkt
Gang-Mitglied ist sicher entkommen	1/2 Punkt

Das Spiel ist erst beendet, wenn sich nur noch eine Spielerpartei auf dem Spielfeld befindet!

Das Spielfeld kann nur über eine Strasse verlassen werden!

DER LETZTE ZEUGE IN DEATH VALLEY



Death Valley. Zwei Tage nach dem Goldraub.

Die Sonne brennt wieder erbarmungslos auf die staubigen Straßen der Geisterstadt. Die letzten Schüsse sind längst verklungen, der Sand hat die Spuren der Gewalt beinahe ausgelöscht. Die Gangs haben ihre Beute davongetragen, fluchend, lachend – und manche gar nicht mehr.

Doch etwas stimmt nicht.

Ein Gerücht macht die Runde: Ein alter Totengräber sei zurückgeblieben. Er habe gesehen, wie Calavera das *wirkliche* Versteck vorbereitete – ein Ort, den niemand kannte. Und er spricht nicht nur vom Gold... sondern von etwas anderem.

Fremde Tiere meiden den Ort. Die Luft ist schwer.
Alte Türen knarren, obwohl kein Wind weht.

Und irgendwo in der Ferne hört man das dumpfe Echo von Hufen – oder waren das Schritte?

Der Totengräber kennt die Wahrheit, findet ihn!

Doch manche Wahrheiten hätten besser unter der Erde bleiben sollen.

SIEGPUNKTE

Findet den Totengräber und bringt ihn sicher aus der Stadt	5 Punkte
Gegnerischen Gang-Anführer ausgeschaltet	2 Punkte
Gegnerisches Gang-Mitglied ausgeschaltet	1 Punkt
Goldbarren aus der Stadt gebracht	1 Punkt
Letzter überlebender Gang-Anführer	1 Punkt
Gang-Mitglied ist sicher entkommen	1/2 Punkt

Der Totengräber kann mitgeführt werden, wenn ein Spieler direkt an seiner Base steht, jedoch kann er sich pro Aktivierungsphase nur einmal 8cm bewegen und kostet eine Aktivierung!

Das Spiel ist erst beendet, wenn sich nur noch eine Spielerpartei auf dem Spielfeld befindet!

Das Spielfeld kann nur über eine Strasse verlassen werden (eigener Startpunkt)!

ZOMBIES IN DEATH VALLEY

SPAWN

Zombies erscheinen auf dem Spielfeld, wenn Spieler durch das Absuchen von Geländestücken eine Karte ziehen mit „ZOMBIES“.

INITIATIVE

Bei der Ermittlung für die Initiative wird für Zombies ebenfalls eine Karte gezogen, ggf. für jede „Horde“ extra, optional können für Zombies ein eigenes Kartendeck bereit gestellt werden.

AKTIVIERUNG / BEWEGUNG

Bei der Aktivierung von Zombies wird keine Karte gezogen, jeder Zombie bewegt sich entsprechend seiner Bewegung (in der Regel 8cm) automatisch auf den am nächst liegenden Spieler zu.

Zombies können weder klettern, noch durch verschlossene Türen gehen.

NAHKAMPF

Im Nahkampf wird ein Zombie behandelt, wie ein Spieler mit der Fertigkeit „Schläger Stufe 1“, d.h. beim Angriff zieht er 3 Karten, zur Verteidigung zieht ein Zombie 2 Karten.

★ OPTIONALE REGELN

SUPER ZOMBIES

Die Regeln können für besonders starke Zombies auch modifiziert werden, z.B. „Schläger Stufe 2“ oder „Flitzer“ können eine höhere Bewegung haben, z.B. mit der Fertigkeit „Schnell“ (Bewegung +5cm).

TOT DURCH ZOMBIEANGRIFF

Anders, als im bisherigen Nahkampf, gehen Spieler, die im Nahkampf gegen eine Zombie verloren haben nur „down“ und sind nicht automatisch tot.

Spieler, die durch einem Zombieangriff „downed“ sind, werden ebenfalls zu einem Zombie, wenn sie den „Wiederbelebungs-Test“ nicht bestehen.

Der Schatz von Gringo Calavera

5 Siegpunkte



Goldbarren

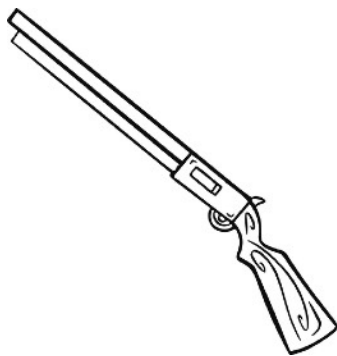
1 Siegpunkt



Dynamit



Schrotflinte



Goldbarren

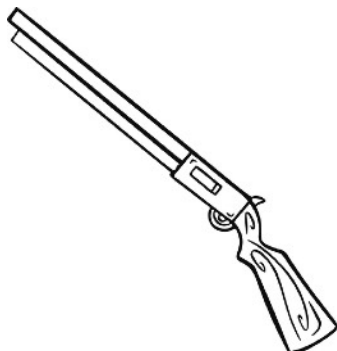
1 Siegpunkt



Dynamit



Schrotflinte



Goldbarren

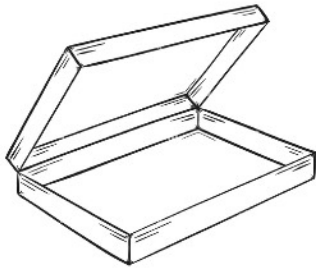
1 Siegpunkt



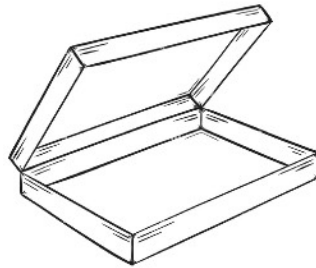
Dynamit



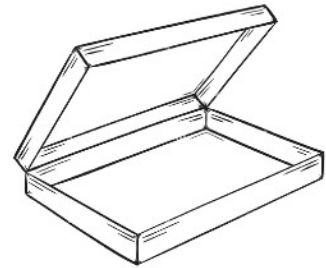
Nichts



Nichts



Nichts



3 ZOMBIES



3 ZOMBIES



3 ZOMBIES



3 ZOMBIES



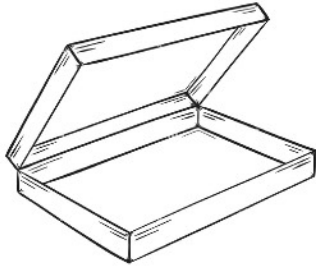
3 ZOMBIES



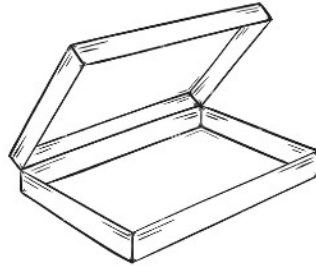
3 ZOMBIES



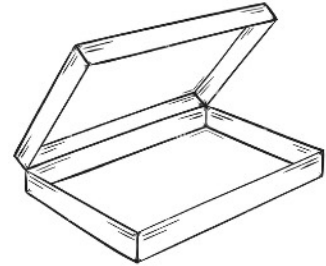
Nichts



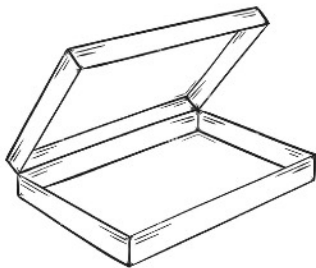
Nichts



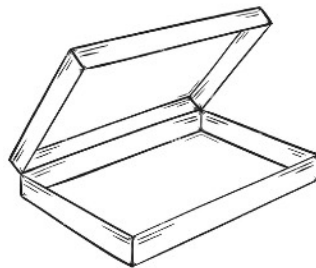
Nichts



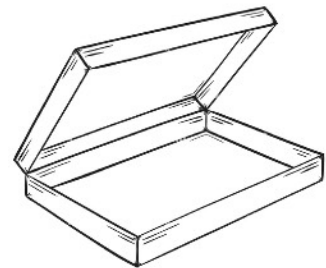
Nichts



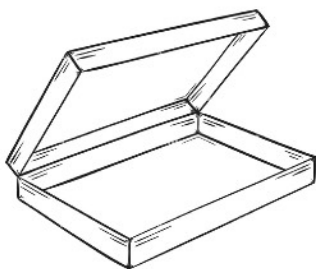
Nichts



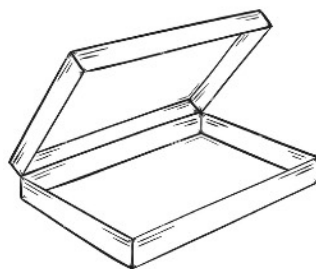
Nichts



Nichts



Nichts



Nichts

