



SPIELHILFE



SPIELRUNDENVERLAUF

Jeder Spieler zieht **5 Karten** auf seine Hand, bzw. füllt seine Handkarten wieder auf fünf Karten auf.

Achtung: Wenn der Spieler über ein Modell mit der Fertigkeit „**Kartenspieler**“ verfügt, darf er bis zu zwei Karten ablegen und zwei neue ziehen.



INITIATIVE

Jeder Spieler wählt aus seinen Handkarten eine Karte aus, um die Initiative zu bestimmen (höchste Karte beginnt).

Manche Karten haben zusätzliche Effekte für den weiteren Rundenverlauf:

- ★ **4: ACTION! - 3 zusätzliche Aktionspunkte**
- ★ **3: Nahkampf!** - Jede Probe im Nahkampf erhält einen zusätzlichen Würfel, jedoch keine Panikproben!
- ★ **2: Verzweigung und Adrenalin** - Jede Fernkampfprobe erhält ein zusätzlichen Würfel
- ★ **Herz:** Eine beliebige Figur kann versuchen wieder aufzustehen (Es wird **sofort** ein „Genesungstest“ durchgeführt).



AKTIONSPUNKTE

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, zieht er eine Karte von seinem Kartendeck, der Kartenwert gibt die Anzahl der Aktionspunkte an. 2, 3, 4, ... Bube = 11, Dame = 12, König = 13, Ass = 14



AKTIONEN

Bewegung

- ★ Erste Bewegung kostet **1 Aktionspunkt**
- ★ Zweite Bewegung kostet **3 Aktionspunkte**
- ★ Dritte Bewegung kostet **5 Aktionspunkte**
- ★ **Springen bis zu 4cm** (Bewegung)
- ★ **Klettern bis zu 5cm hoch/runter** (Bewegung)

max. 3 Bewegungen pro Mini!

Schwieriges Gelände halbiert die Bewegung.

Sonstige Aktionen

Zielen (+1 Würfel)	2 Aktionen
Schiessen mit einer Fernkampfwaffe	1 Aktion (bzw. s. Waffenliste)
!!! Feuerbereit in Deckung gehen (180Grad)	3 Aktionen
Nachladen einer Waffe	2 Aktionen
Kleines Hindernis überwinden (in der Bewegung)	1 Aktion
Auf-, bzw. Absteigen vom Pferd	1 Aktion
Probleme lösen / Handlung durchführen	2 Aktionen
Neuausrichtung u. Abfeuern einer schweren Waffe	2 Aktionen
!!! Nahkampf	1 Aktion
Gegend absuchen	5 Aktionen



SPIELZUG UNTERBRECHEN

Um einen Spielzug zu unterbrechen, benötigt man eine gleichwertige oder höhere Karte auf der Hand, als der aktive Spieler zur Initiative gewählt hat.

Man kann den Spielzug nur mit einer einfachen Fernkampfaction unterbrechen, um auf ein ...

- ★ sich Bewegenden Spieler zu schießen.
- ★ Angreifenden Spieler zu schießen.

Zielen nicht möglich!



RUNDENENDE

Falls das Szenario besondere Ereignisse vorsieht (z. B. Verstärkungen, Zufallseffekte), werden diese **jetzt** abgehandelt. Anschliessen beginnt wie gewohnt eine neue Runde mit dem **Ziehen der Karten**, usw.



SPIELHILFE



PUNKTEKOSTEN

Bandenmitglied 1 Punkt

- ★ Fernkampf 5 Würfel
- ★ Nahkampf 3 Würfel
- ★ Widerstand 2 Würfel
- ★ 4 Lebenspunkte
- ★ Bewegung 10cm

Pferd 1 Punkt

- ★ Bewegung 20cm



FERTIGKEITEN

- ★ **Anführer** 2 Punkt pro Stufe (pro Stufe einen Würfel mehr beim Schiessen und Angriff und eine Karte mehr beim Moraltest)
- ★ **Todesschütze** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe ein Würfel mehr beim Schiessen)
- ★ **Schläger** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe ein Würfel mehr beim Angriff und in der Verteidigung)
- ★ **Späher** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe ein Würfel mehr, wenn sich die Mini in Deckung befindet)
- ★ **Kartenspieler** 2 Punkte (der Spieler darf vor der Initiative bis zu zwei Karten aus seiner Hand ablegen und neue ziehen)
- !!! ★ **Glück** 1 Punkt (der Spieler darf einmal pro Runde einen kompletten Würfelwurf wiederholen)
- ★ **Schnell** 1 Punkt (Bewegung +5cm beim Laufen)
- ★ **Reiter** 1 Punkt (Bewegung +5cm beim Reiten)
- ★ **Zäh** 1 Punkt (die Mini stirbt nur bei Herzkarten und erhält ein zusätzlichen Würfel bei Panikproben)
- !!! ★ **Kriegsbemalung** 1/2 Punkt pro Stufe (pro Stufe ein Würfel mehr beim Angriff im Nahkampf)
- ★ **Zusätzliche Lebenspunkte** 2 Punkte pro Lebenspunkt, max. 3 zusätzliche Lebenspunkte!



SPIELHILFE



WAFFENKAMMER

Waffe		Reichweite	Magazin	Kosten
Derringer	2 Schuss pro Aktion	15cm	2	1/2
Vorderladerpistole	1 Schuss pro 2 Aktionen			
Revolver	2 Schuss pro Aktion	20cm	6	1
Muskete	1 Schuss pro 2 Aktionen			
Schrotflinte	2 Schuss pro Aktion	15cm (Schablone)	2	2
Karabiner	1 Schuss pro Aktion	35cm	1	1
Long Rifle	1 Schuss pro 2 Aktionen	50cm	1	1
Repetiergewehr	2 Schuss pro Aktion	35cm	14	2
Speer*	1 Wurf pro Aktion	20cm		1
Pfeil und Bogen	1 Schuss pro Aktion	30cm		1/2
Tomahawk / Messer*	1 Wurf pro Aktion	15cm		1
Gattling	6 Schuss pro Aktion	70cm	400	-
Mörser	1 Schuss pro Aktion	100cm (Schablone)		-
Geschütz	1 Schuss pro Aktion	100cm (Schablone)		-
Dynamit	1 Wurf pro Aktion	20 cm (Schablone)		-

* +1 Würfel auf Nahkampf und Widerstand