



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: Verzweiflung und Adrenalin** - Jede Fernkampfprobe erhält einen 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)

Schiessen mit einer Fernkampfwaffe

!!! **Feuerbereit in Deckung gehen** (180Grad)

Nachladen einer Waffe

Kleines Hindernis überwinden (in der Bewegung)

Auf-, bzw. Absteigen vom Pferd

Probleme lösen / Handlung durchführen

Neuausrichtung u. Abfeuern einer schweren Waffe

!!! **Nahkampf**

Gegend absuchen

2 Aktionen

1 Aktion (bzw. s. Waffenliste)

3 Aktionen

2 Aktionen

1 Aktion

1 Aktion

2 Aktionen

2 Aktionen

1 Aktion

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 Moralttest)
- ★ **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!
- ★ **Kung Fu** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe 2 Würfel mehr in der Verteidigung von Nahkampfangriffen)



SPIELHILFE



★ WAFFENKAMMER

Waffe	Feuerrate / Nutzung	Reichweite	Magazin	Kosten
Derringer	2 Schuss pro Aktion	15 cm	2	½
Vorderladerpistole	1 Schuss pro 2 Aktionen	20 cm	1	½
Revolver	2 Schuss pro Aktion	20 cm	6	1
Maschinenpistole **	3 Schuss pro Aktion	30 cm	24	3
Muskete	1 Schuss pro 2 Aktionen	35 cm	1	1
Schrotflinte	2 Schuss pro Aktion	15 cm (Schablone)	2	2
Karabiner	1 Schuss pro Aktion	35 cm	1	1
Long Rifle	1 Schuss pro 2 Aktionen	50 cm	1	1
Präzisionsgewehr	1 Schuss pro Aktion	200 cm	1	2
Repetiergewehr	2 Schuss pro Aktion	35 cm	14	2
Sturmgewehr **	3 Schuss pro Aktion	35 cm	30	4
Speer *	1 Wurf pro Aktion	20 cm	–	1
Pfeil und Bogen	1 Schuss pro Aktion	30 cm	–	½
Tomahawk / Messer *	1 Wurf pro Aktion	15 cm	–	1
Gatling	6 Schuss pro Aktion	70 cm	400	–
MG **	6 Schuss pro Aktion	100 cm	400	6
Mörser	1 Schuss pro Aktion	100 cm (Schablone)	–	–
Geschütz	1 Schuss pro Aktion	100 cm (Schablone)	–	–
Dynamit / Granate **	1 Wurf pro Aktion	20 cm (Schablone)	–	–
Klappbüchse	1 Schuss pro Aktion	40 cm	1	1
Doppelläufige Schrotflinte	2 Schuss pro Aktion	15 cm (Schablone)	2	2
Blunderbuss (Donnerbüchse)	1 Schuss pro 2 Aktionen	10 cm (große Schablone)	1	2
Impro-Schleuder	1 Schuss pro Aktion	15 cm	1	½
Armbrust	1 Schuss pro Aktion	35 cm	1	1
Brandbombe (Molotov)	1 Wurf pro Aktion	15 cm (brennende Zone)	–	1
Kettensäge *	1 Angriff pro Aktion	–	–	3
Brecheisen *	1 Angriff pro Aktion	–	–	1
Baseballschläger *	1 Angriff pro Aktion	–	–	1
Peitsche *	1 Angriff pro Aktion	10 cm (Fessel-Effekt)	–	1
Harpunenkanone	1 Schuss pro 2 Aktionen	30 cm (zieht Ziel heran)	1	2
Impro-Nagelpistole	1 Schuss pro Aktion	10 cm	6	1
Bolzenschneider *	1 Angriff pro Aktion	–	–	½

* +1 Würfel auf Nahkampf und Widerstand