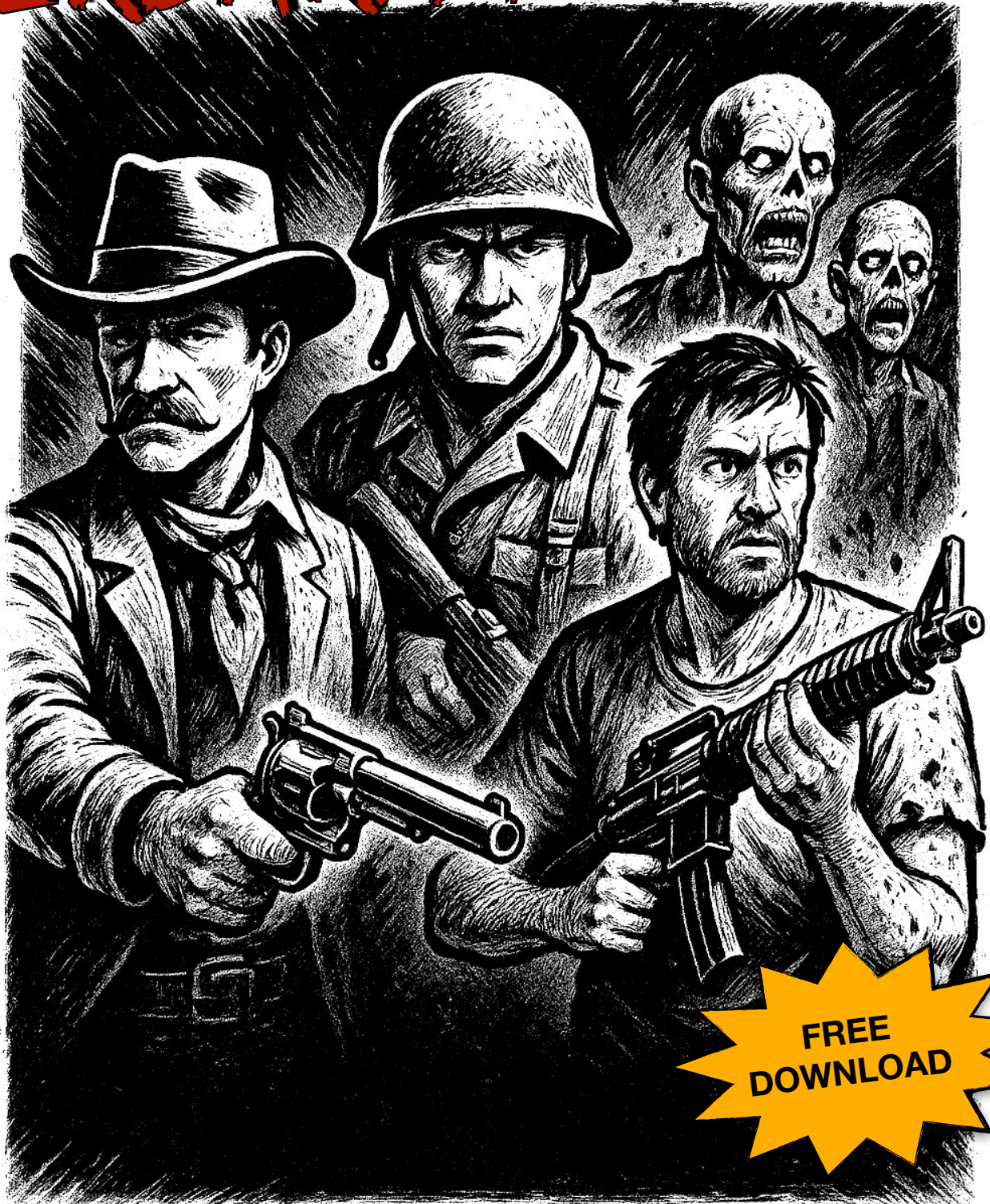


VERSION 3.0

ERBARMUNGSLOS



EIN UNIVERSELLES TABLETOP REGELWERK FÜR **GNADENLOSE GEFECHTE**

Bluffe deine Gegner und halte immer ein Ass im Ärmel bereit! Treffe taktische Entscheidungen und verlasse dich nicht nur auf dein Würfelglück - sei **ERBARMUNGSLOS**!



UNIVERSAL Tabletop - ERBARMUNGSLOS

Version 3.0 - 05.07.2025

**In Kooperation mit
HIER KÖNNTE IHR NAME STEHEN!**

Die Texte wurden überarbeitet mit der AI von ChatGTP.

INHALTSVERZEICHNIS

ERBARMUNGSLOS	5
EINLEITUNG	6
SPIELVORBEREITUNG	7
GRUNDMECHANIKEN	10
SPIELRUNDENABLAUF	11
AKTIONEN	16
NAHKAMPF	18
FERNKAMPF	19
BANDEN ERSTELLEN UND FERTIGKEITEN	23
WAFFENKAMMER	23
SZENARIEN	30
WAS IST PULP?	31
ALS DAS ABENTEUER BEGANN	37
ANHANG	
Bandenliste	
Spielhilfe	

Ihr habt mitgedacht, ausprobiert, diskutiert – und das Spiel mit Leben gefüllt.
Danke für euren Einsatz, eure Geduld und euren Scharfsinn!

Ein besonderer Dank gilt:
Seb, Michel, Max, Jan und Christian

ERBARMUNGSLÖS

hält die Welt den Atem an.

Nicht zum ersten Mal – und sicher nicht zum letzten. Es ist dieser Moment davor. Davor, wenn alles noch möglich scheint, obwohl du längst weißt: Das hier wird niemand vergessen. Kein Zurück, kein Frieden mehr. Nicht heute.

Die Sonne hängt bleiern am Himmel, oder ist es der Rauch vom letzten Feuer? Vielleicht ist es auch nur Staub, aufgewirbelt von Stiefeln und schlurfenden Schritten. Selbst der Wind scheint sich ducken zu wollen, um nicht aus Versehen der Erste zu sein, der das Schweigen bricht.

Irgendwo quietscht ein loses Blech im Takt der Stille, das letzte Geräusch vor dem Knall. Du spürst es im Magen – dieses flaue Gefühl, wenn man weiß: Gleich wird geschossen. Vielleicht bist du der Erste, der schießt. Vielleicht der Letzte, der stehen bleibt.

Niemand sagt mehr ein Wort. Worte sind hier längst aufgebraucht, wie Munition nach dem letzten Feuergefecht. Blicke reichen. Kurze, harte, unausweichliche Blicke. Man kennt sich – oder man hat sich schon mal ins Visier genommen. Die einen verteidigen, was sie glauben, die anderen holen sich, was sie brauchen. Und dann gibt's noch jene, die einfach nichts mehr zu verlieren haben.

Drüben, auf der anderen Seite, ist es genauso. Dieselbe Anspannung. Dieselbe Entschlossenheit. Vielleicht andere Gründe – aber dieselbe Aussicht: Blut. Staub. Entscheidungen, die nicht mehr rückgängig zu machen sind.

Und irgendwo in dieser stillen Hölle aus Erwartung mischt sich noch ein anderes Gefühl. Kein Mut – sondern Klarheit. Es wird gekämpft. Jetzt. Hier. Es wird geschossen, geschrien, gefallen. Nicht für Ruhm. Nicht für Ehre. Sondern weil es so weit ist.

Die Gegner stehen da draußen. Verdammt nah. Verdammt echt. Auch sie warten. Noch.

Dann ein Schatten. Eine Bewegung.
Ein Atemzug zu lang.

Eine Karte wird gespielt.
Ein Schuss fällt - Würfel rollen.
Und alles bricht los.

Es geht nicht um Ruhm. Nicht um Helden.
Nur ums Überleben.

Erbarmungslos bricht die Hölle los!

EINLEITUNG

Erbarmungslos ist ein schnelles, taktisches Tabletop-Spiel mit einfachen Regeln, harten Entscheidungen – und noch härteren Konsequenzen. Zwei oder mehr Spieler übernehmen die Kontrolle über kleine Banden, Trupps oder Rudel von Kämpfern in einer gnadenlosen Welt, die du selbst gestalten kannst: Wilder Westen, Weltkrieg, Endzeit – das System passt sich dem Schauplatz deiner Fantasie an. Gemeinsam erschafft ihr kein Abenteuer – sondern ein Gefecht.

Hier gibt es keine Heldenreise. Keine langen Erklärungen. Keine zweite Chance.

Was zählt, ist dein Können. Deine Taktik. Deine Nerven. Dein Glück.

Jede Figur auf dem Spielfeld ist ein Risiko – und eine Ressource. Jeder Zug zählt. Ein Schritt zu viel, eine Sekunde zu spät, eine falsche Karte – und dein Gegner schlägt zu. Du steuerst nicht bloß Modelle – du führst eine Gruppe von Überlebenden, Söldnern, Rebellen oder Gesetzlosen in ein Gefecht, bei dem nicht jeder lebend rauskommt.

Erbarmungslos nutzt klassische Elemente wie Miniaturen, Würfel und Spielkarten. Aber hier entscheidet nicht das Glück allein. Dein Geschick beim Zusammenstellen deiner Bande, dein strategischer Umgang mit Aktionen, Deckung und Initiative – und dein Mut, im richtigen Moment zuzuschlagen – machen den Unterschied zwischen Sieg und Untergang.

Egal ob ihr zwischen Trümmern kämpft, über Dächer sprintet oder in einem verregneten Straßenzug das Duell eures Lebens austragt:

Erbarmungslos ist schnell gelernt – und gnadenlos im Ausgang.

Die Welt ist hart.

Die Kugeln sind echt.

Und das Spiel... ist **Erbarmungslos**.

SPIELVORBEREITUNG

Bevor die erste Kugel fliegt, braucht es eine ordentliche Vorbereitung. In **Erbarmungslos** entscheidet nicht nur der Würfel über Sieg oder Niederlage – sondern auch, wie gut du dein Spielfeld, deine Gang und dein Material vorbereitet hast. Dieses Kapitel führt dich Schritt für Schritt durch alles, was du brauchst, um loszulegen.

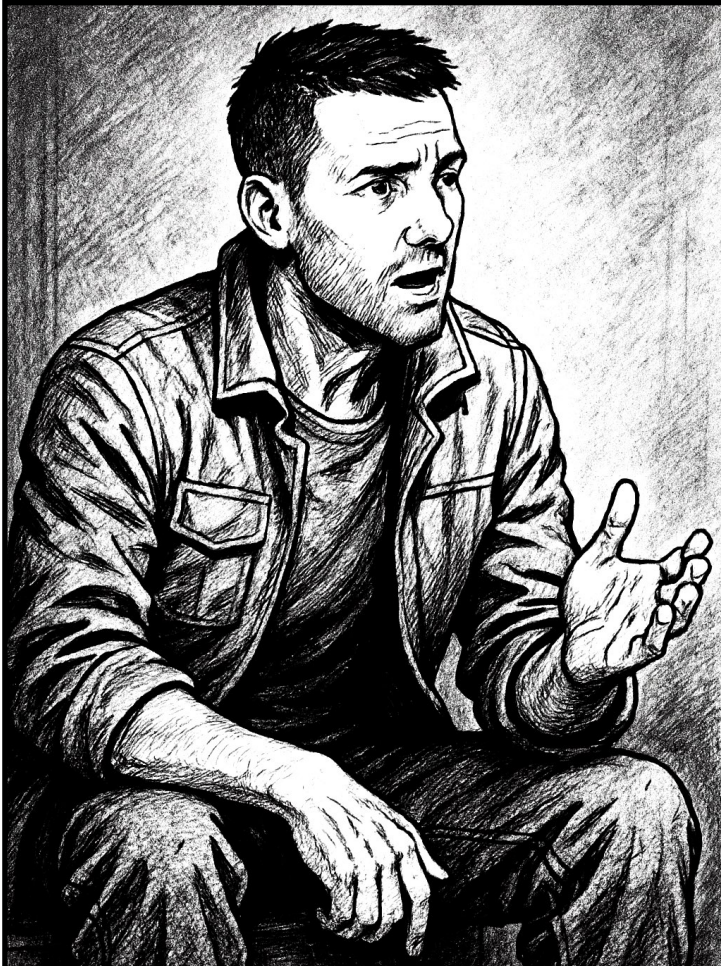
MINIATUREN

„Erbarmungslos“ ist für den Einsatz von **28mm-Miniaturen** gedacht – sie bieten eine gute Mischung aus Detailreichtum und Übersicht auf dem Spielfeld. Du kannst aber auch Figuren in anderen Maßstäben verwenden, solange **alle Spieler sich auf dieselben Maßstäbe und Reichweiten** einigen.

Ob du klassische Cowboys, apokalyptische Söldner oder futuristische Soldaten verwendest, bleibt ganz dir überlassen. Wichtig ist nur, dass für **alle klar erkennbar** ist, welche Figur was darstellen soll – also am besten klar unterscheidbare Modelle oder gut sichtbare Marker.

DAS KARTENDECK

Jeder Spieler verwendet ein vollständiges französisches Kartendeck (Pokerkarten, **52 Karten**, ohne Joker). Dieses kommt für Initiative und zur Aktivierung der Figuren zum Einsatz. Idealerweise hat jeder Spieler sein eigenes Deck, um taktische Möglichkeiten voll auszuschöpfen.



Optional kann sich ein Team ein Deck teilen – vorausgesetzt, beide Spieler sind damit einverstanden. Es ist auch möglich, mit nur einem gemeinsamen Deck für alle Spieler zu spielen. In diesem Fall entfallen jedoch einige taktische Feinheiten

DAS SPIELFELD

Ob staubige Westernstadt, verlassene Vorstadtstraße oder Schützengraben an der Front – „Erbarmungslos“ ist flexibel.

Ein typisches Spielfeld misst etwa **90 x 90 cm bis 120 x 120 cm**, kann aber je nach Spielerzahl und Szenario angepasst werden.

Die Spielfeldgröße ist nicht entscheidend für den Spielspaß! Wenn der Küchentisch klein ist, spielt man eben auf 60 cm x 60 cm!

Hauptsache, der Staub ist dick, die Deckung fair und die Kugeln fliegen.

Offenes Gelände sorgt für schnelle Kämpfe, während **eng bebautes Gelände** mehr Deckung, Taktik und Überraschungsmomente bietet. Baue dein Schlachtfeld mit:

- ★ Gebäuden, Mauern, Schützengraben
- ★ Barrikaden, Autowracks, Sandsäcken
- ★ Bäumen, Felsen, Ruinen

Deckung ist im Spiel ein entscheidender Faktor – also nutze das Gelände strategisch. Wichtig ist, dass es **visuell lesbar und funktional** bleibt.

WÜRFEL UND MESSWERKZEUG

Für alle Proben und Kämpfe kommen **W6-Würfel** zum Einsatz. Jeder Spieler sollte am besten **5–10 Würfel** parat haben, um Angriffs- und Verteidigungswürfe schnell abhandeln zu können.

Zur Bestimmung von Reichweiten wird mit Zentimetermaßen gespielt. Ein **klassisches Maßband** oder ein „**Zollstock**“ genügt vollkommen.

Man sollte eher zehn statt nur fünf sechsseitige Würfel bereithalten!

DEINE BANDE

Bevor es losgeht, stellst du dir deine Gang zusammen. Ob du Outlaws, Zombies oder Milizionäre spielst – deine Bande besteht aus mehreren Miniaturen mit Werten und Ausrüstung, die du mit einem **Punktelimit** erschaffst. Siehe dazu das Kapitel „**Punkte & Bandenbau**“.

Achte bei deiner Zusammenstellung auf:

- ★ Eine sinnvolle Mischung aus Fern- und Nahkämpfern
- ★ Waffenreichweiten
- ★ Sonderfertigkeiten wie „Schnell“, „Zäh“ oder „Anführer“

SPIELAUFBAU ZUSAMMENFASSUNG

Du brauchst:

- ★ Ein Spielfeld (90–120 cm Seitenlänge)
- ★ Gelände für Deckung und Taktik
- ★ Mindestens 5 bis 10 W6 pro Spieler
- ★ Maßband in Zentimetern
- ★ 1 Kartendeck (52 Karten) pro Spieler
- ★ Miniaturen für jede Spielfigur
- ★ Optional: Marker für Munition, Verwundung, Status

Mit all dem bist du bereit, dich in den tödlichen Tanz zu begeben. Der Rauch liegt schon in der Luft, der Stahl ist geladen – und nur einer wird diesen Tag überleben.

Erbarmungslos. Kein Zurück.

Warum eigentlich Pokerkarten und Würfel?

Weil Abwechslung einfach Spaß macht.

Pokerkarten bringen Flair mit – von staubigen Salons des Wilden Westens über Kartenspiele frustrierter Soldaten im Schützengraben bis zur rauchigen Pause in der Zombieapokalypse. Wo Karten gemischt werden, ist Drama nie weit – und manchmal reicht ein Ass im Ärmel für eine Schießerei.

Und die Würfel? Sechseckig, klassisch, überall zu finden. Wer keine zehn W6 besitzt, hat Oma noch nicht gründlich genug bestohlen. Außerdem: Viele Würfel gleichzeitig zu werfen, Erfolge zu zählen und mitfiebern zu lassen – das fühlt sich einfach besser an, als einen einzelnen Würfel alles entscheiden zu lassen.

Kurz gesagt: Zwei Mechaniken, ein System – weil Spielspaß wichtiger ist als Rechengenauigkeit.

GRUNDMECHANIKEN

Das Spielsystem von **Erbarmungslos** basiert auf einer Mischung aus Spielkarten, sechsseitigen Würfeln (W6) und taktischen Aktionspunkten. Im Zentrum steht die Kontrolle über einzelne Miniaturen, die durch clevere Entscheidungen, geschickte Positionierung und etwas Glück gesteuert werden.

DAS KARTENSYSTEM

Das Spiel verwendet ein klassisches französisches Kartenspiel mit 52 Karten (Pokerdeck). Jede Spielerin oder jeder Spieler hat ein eigenes Kartendeck, das sowohl die **Initiative** als auch die **Aktionspunkte** ihrer Figuren bestimmt.

- ★ **Handkartenlimit:** Jeder Spieler darf maximal 5 Karten auf der Hand haben.
- ★ **Kartenfarbe und -wert:** Je höher der Wert, desto besser (Ass = 14). Die Farben dienen zur Entscheidungsfindung bei Gleichständen:
♣ > ♠ > ♥ > ♦

WÜRFELMECHANIKEN

Die meisten Proben im Spiel – etwa Schießen, Nahkampf, Ausweichen, Verteidigen oder Widerstand – werden mit **W6-Würfeln** durchgeführt. Eine Probe besteht aus einer festgelegten Anzahl Würfel (je nach Eigenschaft und Modifikatoren). **Jede 5 oder 6 gilt als Erfolg.**

- ★ **Modifikatoren** (z. B. durch Deckung, Fertigkeiten oder Zielen) fügen zusätzliche Würfel hinzu oder ziehen welche ab.
- ★ **Verteidigungsproben** funktionieren ebenso, um gegnerische Treffer zu vermeiden.

AKTIONSPUNKTE

Die Menge an Aktionen, die eine Figur pro Zug durchführen kann, hängt vom Wert der gezogenen Aktionskarte ab.

- ★ Der **Zahlenwert der Karte** (z. B. 7) entspricht den **Aktionspunkten (AP)**, die der Spieler in diesem Zug zur Verfügung hat.
- ★ Aktionen wie **Bewegung**, **Schießen**, **Zielen** oder **Deckung suchen** haben jeweils feste AP-Kosten (siehe Aktionsübersicht).
- ★ Bewegungen kosten **progressiv mehr**, je öfter sie innerhalb eines Zuges wiederholt werden (z. B. 1, 3, 5 AP für bis zu 3 Bewegungen).

SPIELRUNDENABLAUF

Erbarmungslos ist in klar gegliederte Spielrunden unterteilt, die jeweils einen Moment des Gefechts abbilden. In jeder Runde führen die Spieler abwechselnd Aktionen mit ihren Figuren aus. Der Ablauf folgt festen Schritten, die für Übersicht sorgen – und gleichzeitig Raum für Taktik, Tempo und überraschende Wendungen lassen.

1. KARTEN AUFZIEHEN

Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler so viele Spielkarten, bis er wieder **fünf Handkarten** auf der Hand hat.

- ★ **Sonderregel – „Kartenspieler“:**
Hat ein Spieler ein Modell mit dieser Fertigkeit, darf er **bis zu zwei Handkarten ablegen** und **entsprechend viele Karten nachziehen**, bevor die Initiative gewählt wird.
- ★ Die **Handkarten** sind nicht nur für **Initiative**, sondern auch für **Aktionspunkte** und besondere Effekte relevant – ein sorgfältiger Umgang mit deinen Karten ist also entscheidend.

2. INITIATIVE BESTIMMEN

Nun wählen alle Spieler **je eine Handkarte verdeckt aus** und decken sie gleichzeitig auf.

- ★ Der Spieler mit dem **höheren Kartenwert** beginnt.
- ★ Bei Gleichstand entscheidet die **Kartenfarbe**: ♣ > ♠ > ♥ > ♦

Gleichstand bei der Initiative?

Wenn jeder Spieler sein eigenes Kartendeck nutzt, kann es natürlich passieren, dass zwei (oder mehr) Spieler denselben Kartenwert für die Initiative ausspielen. In diesem Fall wird sofort ein **Stichentscheid** getroffen:

Alle betroffenen Spieler ziehen eine **zweite Karte** – entweder **aus ihrer Hand** oder sie nehmen **die oberste Karte ihres eigenen Stapels**.

Wahlweise entscheidet man also spontan, **wie wichtig einem die Initiative gerade ist**:

- ★ Lieber eine starke Handkarte opfern?
- ★ Oder auf das Risiko des nächsten Kartenwertes setzen?
Der höchste neue Wert gewinnt – bei erneutem Gleichstand: Wiederholen, bis einer vorne liegt.

Wenn's mal völlig eskalieren soll ...

Für alle, die Zeit, Nerven und Humor mitbringen:
Warum nicht einfach eine ganze Runde Poker spielen, um die Initiative zu bestimmen?
Fünf-Karten-Draw, Texas Hold'em oder euer Lieblingsstil –
wer das beste Blatt hat, beginnt die Runde!
Völlig optional, völlig verrückt – aber hey, es wäre nicht das erste Mal, dass eine Kugel wegen eines Royal Flush fliegt ...

Sonderfunktionen bestimmter Karten

Einige Karten lösen **besondere Effekte** für den Spieler in der aktuellen Runde aus – diese werden aktiv, sobald der betreffende Spieler an der Reihe ist:

- ★ **Karte 4** – Der Spieler erhält 3 zusätzliche Aktionspunkte.
- ★ **Karte 3 – Nahkampf!**
Alle **Nahkampfproben** erhalten +1 W6.
- ★ **Karte 2 – Verzweiflung & Adrenalin**
Alle **Fernkampfproben** erhalten +1 W6.
- ★ **Herz (♥) – Wieder aufstehen**
Der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, wählt **eine beliebige handlungsunfähige Figur**, um ein **Genesungstest** durchzuführen

!!!

Genesungstest

Wenn eine Figur handlungsunfähig ist, darf sie zu Beginn der Runde einen **Genesungstest** durchführen. Dafür wird eine **Probe auf ihren Widerstandswert (W)** abgelegt.

- **Mindestens ein Erfolg:** Die Figur bleibt im Spiel und ist wieder handlungsfähig.
- **Kein Erfolg:** Die Figur scheidet aus dem Spiel aus - endgültig
- **Wichtig:** Durch einen erfolgreichen Genesungstest werden **keine Lebenspunkte regeneriert** – die Figur bleibt also verwundet.

Herz zeigen lohnt sich!

Die Herz-Karten sind die einzige Möglichkeit, einen Genesungstest für deine Miniaturen durchzuführen.

Also: Nicht leichtfertig ausspielen – wer Herz zeigt, rettet vielleicht den Tag ... oder zumindest den Revolverhelden am Boden.

!?!

Alternativ könnte man sich darauf einigen, dass nach jeder kompletten Runde für jede handlungsunfähige Figur ein Genesungstest gemacht wird!

In Version 2 haben wir den Genesungstest überarbeitet. Statt wie früher einfach eine Karte zu ziehen, braucht es nun eine aktive Probe auf den Widerstand. Das macht den Test weniger beliebig, belohnt robuste Charaktere und erhöht die Spannung am Tisch – gerade in kritischen Spielsituationen.

3. AKTIVIERUNGEN & AKTIONEN

Im Zentrum jeder Spielrunde steht die Aktivierung der eigenen Figuren durch Aktionspunkte. Die Verteilung dieser Punkte bestimmt, wie flexibel du auf das Schlachtfeld reagieren kannst. Dieses Kapitel erklärt dir genau, wie der Ablauf funktioniert, wie viele Aktionen deine Figuren durchführen können – und wann ihre Runde endet.

Aktionspunkte bestimmen

Wenn du an der Reihe bist, bestimmst du zu Beginn deines Zugs die Anzahl deiner verfügbaren **Aktionspunkte (AP)**. Dazu wählst du **eine Karte aus deiner Hand** und spielst sie aus. Der Zahlenwert dieser Karte (2 bis Ass = 2 bis 14) gibt an, wie viele Aktionspunkte dir in diesem Spielzug zur Verfügung stehen.

Diese Aktionspunkte kannst du beliebig auf deine aktiven Miniaturen verteilen.

Beispiel: Du spielst eine „9“ → Du verfügst über 9 Aktionspunkte.

- ★ Bube = 11 AP
- ★ Dame = 12 AP
- ★ König = 13 AP
- ★ Ass = 14 AP

Aktionspunkte verteilen

Die gezogenen Aktionspunkte kannst du **frei auf beliebig viele deiner Figuren auf dem Spielfeld verteilen** – du entscheidest, welche Figur du wie oft aktivierst. Dabei gilt:

- ★ Jede Aktion kostet eine bestimmte Anzahl an AP
- ★ Eine Figur darf maximal 3 Bewegungen pro Runde ausführen
- ★ Sobald eine Figur eine "abschließende Aktion" (z.B. Angriff, Gegend absuchen) ausführt, endet ihre Aktivierung sofort

Du kannst also taktisch entscheiden, ob du alle Punkte auf eine starke Figur konzentrierst oder lieber viele Einheiten bewegst und gezielt einsetzt.

Beendende Aktionen

Einige Aktionen beenden die Aktivierung einer Figur **im Anschluss ihrer Aktion**, selbst wenn sie noch nicht alle Aktionspunkte verbraucht wurden:

- ★ Fernkampf
- ★ Nahkampf
- ★ Gegendabsuchen

Früher hieß es:

Zuviel geplant?
Pech gehabt!

Die neue Regel ersetzt das frühere Ziehen vom persönlichen Aktionsstapel. Durch die neue Variante kannst du taktischer planen und deine Handkarten gezielter einsetzen – etwa für aufeinander abgestimmte Züge, entscheidende Nahkämpfe oder plötzliche Tempowechsel.

Tipp:

Wer sich mit der Initiativkarte „4“ absichert, bekommt +3 Bonus-Aktionspunkte – ein seltener, aber wertvoller Moment der Kontrolle im Staub und Dreck.

4. ZUGUNTERBRECHUNGEN

In besonders brenzligen Situationen kannst du den Zug eines Gegners unterbrechen, um spontan zu reagieren – zum Beispiel, wenn sich ein Feind nähert oder gerade auf dich zielt.

Wie funktioniert eine Zugunterbrechung?

- ★ Um einen gegnerischen Zug zu unterbrechen, **musst du eine Handkarte ausspielen, die einen gleichen oder höheren Wert hat als die aktuell ausliegende Initiativekarte** des aktiven Spielers.
- ★ Sobald du dies tust, **darfst du eine einfache Fernkampfaktion durchführen**, z. B. auf einen anstürmenden Gegner schießen oder vor dessen Angriff selbst feuern.
- ★ **Nach deiner Aktion wird der Zug des Gegners normal fortgesetzt.**

Wichtige Hinweise:

- ★ **Mehrfache Unterbrechungen sind möglich**, sofern du mehrere Karten auf der Hand hast, die jeweils **niedriger sind als die Initiativekarte** des Gegenspielers. Jede Unterbrechung erfordert eine neue, gültige Handkarte.
- ★ **Schusswechsel gelten als gleichzeitig ausgeführt**, auch wenn sie nacheinander abgehandelt werden. Das bedeutet: Es kann passieren, dass **beide beteiligten Figuren am Ende des Duells ausgeschaltet** sind.
- ★ **Wird eine Miniatur durch eine Zugunterbrechung ausgeschaltet, bevor sie den Nahkampf erreicht, findet dieser auch nicht mehr statt!** Wer also auf einen Gegner zustürmt und dabei im Kugelhagel fällt, kommt nicht mehr zum Zug – **der Nahkampf entfällt vollständig.**
- ★ Du kannst mit einer Zugunterbrechung taktisch z. B. einen Gegner ausschalten, bevor er seine Aktion ausführen kann – oder dich zumindest gleichzeitig zur Wehr setzen.



Taktischer Hinweis:

Eine gezielte Unterbrechung zur richtigen Zeit kann den Verlauf eines Spiels drastisch verändern – nutze deine Karten mit Bedacht.

5. RUNDENENDE

Nachdem alle Spieler ihre Aktionsphase abgeschlossen haben, endet die Runde.

Wo ist der Moraltest geblieben?

Ab Version 2 haben wir bewusst auf Moraltests verzichtet. In kleinen Scharmützeln mit nur wenigen Figuren griff die Regel ohnehin selten und wurde oft vergessen. Außerdem – mal ehrlich: Es wäre doch schade, wenn eine Gang einfach flieht, nur weil eine Karte oder ein Würfel es so will, obwohl der eigene Superheld das Blatt vielleicht noch hätte wenden können.

In Systemen mit ganzen Truppeneinheiten mag eine Moralmechanik sinnvoll sein – da läuft eben mal eine Gruppe. Aber in „Erbarmungslos“ zählt Haltung, nicht Statistik. Wer gehen will, soll es selbst entscheiden – alles andere wäre erbärmlich, nicht erbarmungslos.

6. NEUE RUNDE

Die nächste Spielrunde beginnt wieder mit dem **Kartenaufziehen**, **Initiative ermitteln** usw., solange keine Siegbedingung erfüllt oder das Spiel anderweitig beendet ist.

OPTIONAL: Genesung zu Rundenbeginn

Wenn man seinen angeschlagenen Charakteren mehr Überlebenschance geben möchte, kann folgende Regel verwendet werden:

Zu Beginn jeder Runde darf für jede handlungsunfähige Miniatur ein Genesungstest durchgeführt werden – noch bevor Karten gezogen oder Aktionen vergeben werden.

So bleibt die Hoffnung auf ein Comeback – und manchmal steht der Revolverheld doch wieder auf, bevor der Staub sich legt.



AKTIONEN

Während seines Zuges wählt der aktive Spieler eine Karte von seinen Handkarten aus. Der **Wert der gewählten Karte entspricht der Anzahl an Aktionspunkten (AP)**, die ihm in diesem Spielzug zur Verfügung stehen. Diese Aktionspunkte kann er **frei auf seine Figuren verteilen**, allerdings unter Beachtung folgender Einschränkungen:

- ★ Jede Figur darf pro Runde maximal 3 Bewegungsaktionen durchführen.
- ★ Sobald eine Figur eine Angriffsaktion ausführt (z. B. Schießen, Nahkampf, Gegend absuchen), endet ihre Aktivierung sofort.
- ★ Nicht genutzte Aktionspunkte verfallen am Ende des Zuges.

BEWEGUNG

Bewegung kostet Aktionspunkte in steigender Staffelung:

- ★ Erste Bewegung kostet 1 Aktionspunkt
- ★ Zweite Bewegung kostet 2 Aktionspunkte
- ★ Dritte Bewegung kostet 5 Aktionspunkte

Figuren dürfen sich **nie mehr als dreimal pro Runde** bewegen.

Schwieriges Gelände (z. B. Wasser, Geröll, dichter Wald) halbiert die Bewegungsreichweite.

In der Regel bewegen sich Figuren 10cm, Pferde und Motorräder 20cm. Die Bewegungsreichweite kann durch die Fertigkeit „Schnell“ oder „Reiter“ modifiziert werden. Ebenso kann es sein, dass durch die optimale Sonderregel sich die Bewegung verringert, durch das tragen von schwerer Rüstung.

Weitere Bewegungsaktionen wären:

- ★ Springen bis 4cm
- ★ Klettern bis 5cm

Ein kleines Hindernis überwinden ist keine eigenständige Bewegungsaktion, sondern kostet nur einen zusätzlichen Aktionspunkt.

WEITERE AKTIONEN

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

* Manche, besonders „langsame“ Waffen benötigen 2 Aktionen, während schnelle Waffen mit einer Aktion mehrfach hintereinander schießen können.

Taktische Hinweise

- ★ **Teampplay ist entscheidend:** Überlege dir gut, welche Figur wann agieren soll.
- ★ Bewusstes **Zurückhalten von Figuren** kann sich lohnen – manchmal ist es besser, auf Reaktionen zu lauern.
- ★ Denk an **Deckung, Sichtlinien und Unterbrechungen** – wer klug plant, lebt länger.



NAHKAMPF

Eine **Nahkampf Aktion** kann man immer machen, wenn zwei Miniaturen mit ihren Bases in direktem Kontakt zueinander stehen (**Base an Base**).

ABLAUF EINES NAHKAMPFS

1. Angriff

- ★ Der **angreifende Spieler** würfelt eine Anzahl **W6 (sechseckige Würfel)** entsprechend dem **Nahkampfwert** der angreifenden Miniatur.
- ★ Zusätzliche Würfel können durch **Fertigkeiten, Ausrüstung** oder andere **Modifikatoren** gewährt werden.
- ★ Jeder Wurf von **5 oder 6** zählt als **Erfolg**.

2. Verteidigung

- ★ Der **verteidigende Spieler** würfelt eine Anzahl **W6** entsprechend dem **Verteidigungswertes** der Miniatur, ebenfalls modifiziert durch relevante Faktoren.
- ★ Auch hier zählen **5 oder 6** als **Erfolg**.

3. Vergleich der Erfolge

- ★ Beide Spieler vergleichen ihre Erfolge.
- ★ Der **Kämpfer mit weniger Erfolgen**, erleidet **Schadenspunkte** in Höhe der **Erfolgsdifferenz**, die auf der **Bandenliste** vermerkt werden müssen.
- ★ Die Miniatur des unterlegenen Spielers muss einen **Widerstandsprobe (Schock oder Paniktest)** machen und mindestens **einen Erfolg (5 oder 6)** erreichen, ansonsten wird seine Miniatur ganz aus dem Spiel genommen (tot). **Bei einem erfolgreichen Widerstandswurf, muss der Angreifer 5cm zurück-weichen.**

NEU!

4. Unentschieden

- ★ Haben beide Spieler **gleich viele Erfolge**, oder **gar keinen Erfolg**, wird die **angreifende Miniatur** um **5cm vom Gegner weg** zurückgesetzt.

Mehrfache Angriffe auf eine Miniatur

- ★ Wird eine Miniatur in derselben Spielphase **mehrfach angegriffen**, verliert sie für **jeden weiteren Angriff** jeweils **einen Verteidigungswürfel**.
- ★ Hat die Miniatur **keinen Würfel mehr zur Verfügung**, unterliegt sie automatisch, **sofern der Angreifer mindestens einen Erfolg erzielt**.

Einschränkung nach dem Nahkampf

Nach dem Ausführen eines Nahkampfangriffs kann die angreifende Miniatur **keine weiteren Aktionen** mehr in dieser Runde durchführen.

Nahkampf ist tödlich – aber nicht immer sofort

In den Testspielen sorgte der Nahkampf für heiße Diskussionen: Soll der Verlierer direkt sterben oder doch noch eine Chance bekommen? Schließlich ist eine Axt im Gesicht ziemlich eindeutig.

Doch um das Spiel fairer und spannender zu gestalten, haben wir uns für einen Kompromiss entschieden: Der Verlierer eines Nahkampfs muss einen zusätzlichen Widerstandswurf bestehen, um nicht sofort kampfunfähig zu Boden zu gehen.

So bleibt der Nahkampf gefährlich, aber nicht automatisch endgültig – denn selbst der härteste Revolverheld kann mal danebenhauen ... oder durch Glück noch stehenbleiben.

FERNKAMPF

Ein **Fernkampfangriff** wird ausgeführt, wenn eine Miniatur versucht, mit einer Fernkampfwaffe auf eine gegnerische Miniatur zu schießen.

ABLAUF EINES FERNKAMPFANGRIFFS

1. Ansage & Reichweitenprüfung

- ★ Der Spieler **kündigt den Schuss** an und **misst die Entfernung** zum Ziel.
- ★ Liegt das Ziel **außerhalb der Reichweite der Waffe**, geht der Schuss **ins Leere**.
 - ★ Die Aktion gilt trotzdem als **ausgeführt: Aktionspunkte werden abgezogen**, und die Miniatur darf **in dieser Spielphase keine weitere Aktion mehr ausführen**.

2. Angriffswurf

- ★ Der **Schütze** würfelt eine Anzahl **W6** entsprechend seines **Fernkampf-wertes**, inklusive aller **Fertigkeiten und Modifikatoren**.
- ★ Jede **5 oder 6** zählt als **Erfolg**.

3. Ausweichen - Der Verteidigungswurf

- ★ Das **Ziel** würfelt eine Anzahl **W6** entsprechend seines **Ausweichen-wertes**, ggf. modifiziert durch Deckung oder andere Effekte (z. B. **leichte Deckung** = +1 Würfel).
- ★ Auch hier zählen **5 oder 6** als **Erfolg**.

4. Trefferermittlung

- ★ Beide Spieler vergleichen ihre Erfolge.
- ★ Hat das **Ziel gleich viele oder mehr Erfolge**, **verfehlt der Schuss**.
- ★ Hat der **Schütze mehr Erfolge**, trifft der Angriff. Das Ziel erleidet eine Anzahl **Schadenspunkte** in Höhe der **Erfolgssdifferenz**, die auf der **Bandenliste** vermerkt werden müssen.

ACHTUNG: Sobald eine Figur mehr als zwei Lebenspunkte verloren hat, muss sie einen Malus von -1W6 auf ALLE Proben hinnehmen.

5. Widerstandsprobe (Schock- oder Paniktest)

- ★ Nach einem Treffer muss das Ziel eine **Widerstandsprobe** ablegen:
 - ★ Es werden so viele **W6** geworfen, wie dem **Widerstandswert** der Miniatur entsprechen.
 - ★ Wird **mindestens eine 5 oder 6** erzielt, bleibt die Miniatur **kampfbereit**.
 - ★ Wird **kein Erfolg** erzielt, wird die Miniatur als **handlungsunfähig** auf die Seite gelegt.

6. Handlungsunfähigkeit & Genesung

- ★ Eine **handlungsunfähige Miniatur** kann keine Aktionen ausführen.
- ★ In späteren Spielphasen kann sie versuchen, einen **Genesungstest** durchzuführen.
- ★ **Misslingt der Genesungstest**, gilt die Miniatur als **verblutet oder anderweitig ausgeschieden** und wird vom Spielfeld entfernt.

DECKUNG & MODIFIKATOREN

Deckung bietet Miniaturen einen **Verteidigungsvorteil** im Fernkampf. Je nach Art und Qualität der Deckung erhalten sie **zusätzliche Verteidigungswürfel**:

- ★ **Leichte Deckung +1 W6** auf den Verteidigungswurf (z. B. hinter einem Zaun, Buschwerk, Geländer)
- ★ **Schwere Deckung +2W6** auf den Verteidigungswurf (z. B. in einem Fensterrahmen, hinter einer Mauer)
- ★ **Sehr schwere Deckung +3 W6** auf den Verteidigungswurf (z. B. Schießscharte, Bunker, massive Barrikade)

Deckung muss **zwischen Schütze und Ziel** liegen und das Ziel zumindest **teilweise verdecken**, um berücksichtigt zu werden. Die Spielleitung oder die Spieler gemeinsam entscheiden im Zweifelsfall über die Art der Deckung.

ERSCHWERNISSE FÜR DEN SCHÜTZEN

Unter bestimmten Umständen kann auch der **Schütze selbst im Nachteil** sein. In solchen Fällen **verliert** er **W6** beim Angriffswurf. Beispiele:

- ★ **Schuss vom Pferd, Fahrzeug -1W6**
- ★ **Schuss in schwerem Gelände oder unter Druck**

Mehrere Erschwernisse **können addiert** angewendet werden.

ZIELEN

Wenn ein Spieler unmittelbar vor seiner Fernkampffraktion **zwei Aktionspunkte** für das „**Zielen**“ aufwendet, bekommt er einen zusätzlichen Würfel.

ACHTUNG: Es kann nur für den ersten Schuss gezielt werden!

Optimale Sonderregel: Konzentriertes Zielen

- ★ Erstes Zielen kostet **2 Aktionspunkt = +1W6 Fernkampf**
- ★ Zweite Zielen kostet **3 Aktionspunkte = +2W6 Fernkampf**
- ★ Drittes Zielen kostet **4 Aktionspunkte = +3W6 Fernkampf**

OPTIONALE SONDERREGEL: RÜSTUNG

Im Grundregelwerk wird **Rüstung nicht standardmäßig** berücksichtigt. Für Spieler, die ihren Miniaturen zusätzlichen Charakter oder historische/kreative Tiefe verleihen möchten, kann jedoch folgende **optionale Rüstungsregel** verwendet werden.

Rüstungstypen und ihre Wirkung

Rüstung gewährt **Bonuswürfel auf Verteidigungswürfe im Fern- und Nahkampf**, schützt jedoch **nicht vor Panik, Schock oder Handlungsunfähigkeit**. Bei **Widerstandsproben** (z. B. nach einem Treffer) werden **keine zusätzlichen Würfel durch Rüstung** gewährt.

Beispiele für optionale Rüstungen:

- ★ **Kugelsichere Weste +2W6** auf Verteidigungswürfe gegen **Fernkampf-angriffe** (moderne Schutzweste, Panzerplatten, Kevlar)

- ★ **Nahkampfrüstung +1W6** auf Verteidigungswürfe im **Nahkampf** (z. B. Gladiatorenausrüstung, Kampfweste, Kettenhemd)
- ★ **Improvisierte Rüstung (z. B. Kelly-Gang-Stil) +3W6** auf alle Verteidigungswürfe (Eigenbaupanzer, Eisenplatten, dicke Lederkleidung), jedoch vermindert sich die Bewegung um -5cm.

Einschränkungen

- ★ Rüstung schützt **nicht vor Schockzuständen oder Handlungsunfähigkeit**. Sie hat **keinen Einfluss auf die Widerstandsprobe nach einem Treffer**.
- ★ Die Wirkung unterschiedlicher Rüstungen **kann nicht addiert** werden. Es gilt immer **nur der höchste Bonus**, den eine Miniatur zu einem Zeitpunkt trägt.

Diese Regel ist **optional** und sollte vor Spielbeginn von beiden Spielern vereinbart werden.



GEISELN & MENSCHLICHE SCHUTZSCHILDE

In manchen Szenarien befinden sich **Zivilisten** auf dem Spielfeld – unbewaffnet und wehrlos. Einige von ihnen können von den Angreifern als **Geiseln** oder sogar als **menschliche Schutzschilde** genutzt werden.

Geiselnahme

- ★ Eine Miniatur kann einen benachbarten Zivilisten (Basekontakt) als Geisel nehmen. Dies kostet **1 Aktionspunkt**.
- ★ Solange die Miniatur die Geisel hält, bewegt sie sich mit **halber Geschwindigkeit**.
- ★ Die Geisel kann in dieser Zeit nicht befreit oder angegriffen werden, solange sich der Geiselnehmer nicht von ihr entfernt.

Menschliches Schutzschild

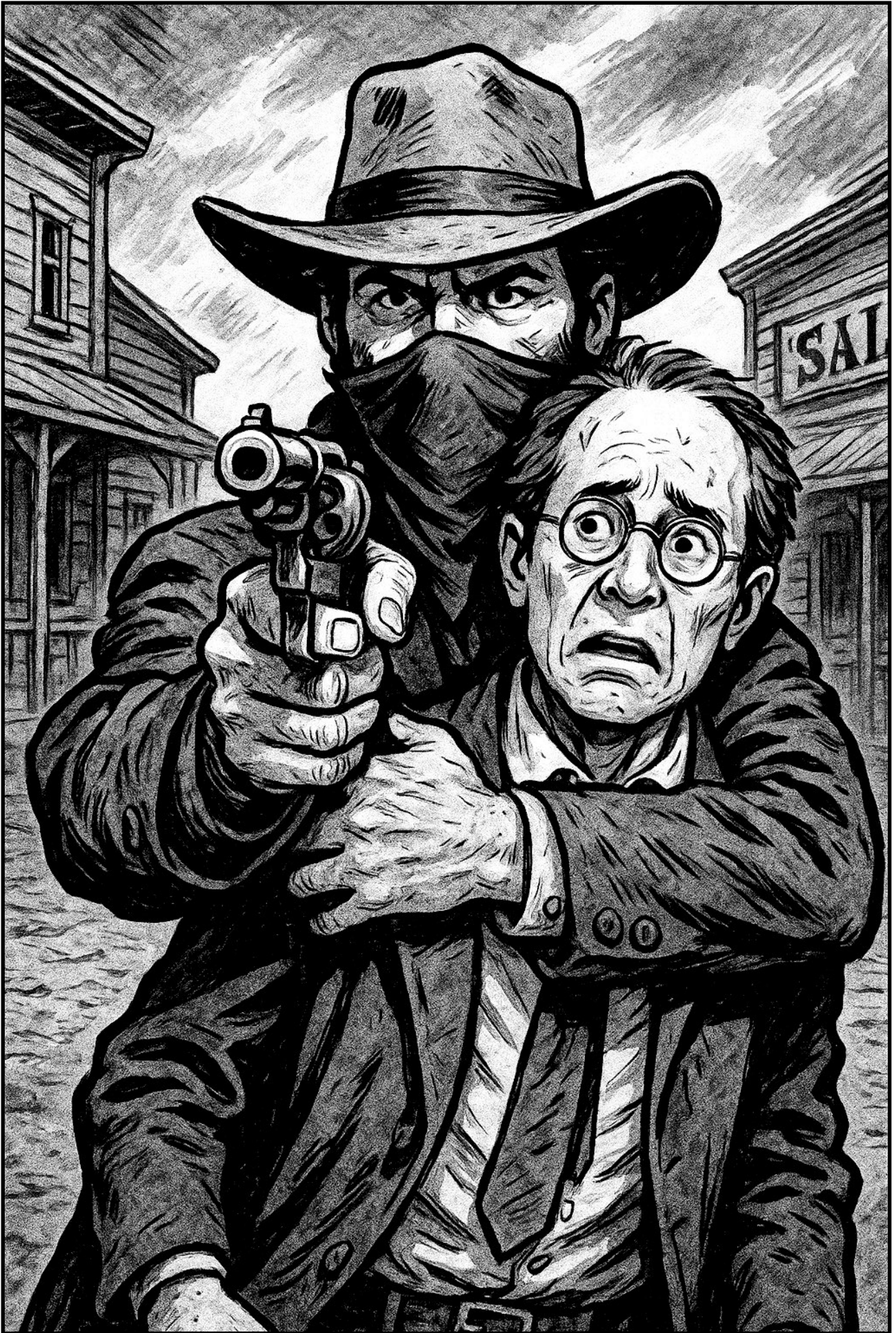
- ★ Eine Miniatur, die eine Geisel hält, profitiert von einem **Deckungsbonus (+2W6 auf Verteidigungswürfe/Ausweichen)** gegen Fernkampfangriffe.
- ★ Der Angriff auf einen Geiselnehmer wird wie gewohnt abgehandelt.
- ★ **Hat der Geiselnehmer mehr Erfolge im Verteidigungswurf als der Angreifer im Angriff**, wird stattdessen die **Geisel getroffen**.
- ★ Wird eine Geisel durch einen solchen Treffer **verletzt oder getötet**, erhält der Angreifer **-10 Siegpunkte**.

Befreiung einer Geisel

- ★ Gesetzeshüter oder andere Spieler können versuchen, eine Geisel zu befreien, indem sie den Geiselnehmer im Nahkampf überwältigen.

Moralische Entscheidung & Szenarioauswirkung

- ★ Wird eine Geisel **verletzt oder getötet**, erhält der Angreifer **-10 Siegpunkte**.



BANDEN ERSTELLEN & FERTIGKEITEN

In **Erbarmungslos** führst du eine kleine, aber schlagkräftige Truppe von Figuren – deine **Bande**. Jede Figur ist individuell anpassbar und kann mit bestimmten **Fertigkeiten** ausgerüstet werden. Dieses Kapitel zeigt dir, wie du eine solche Bande zusammenstellst.

Bandenbau – Grundlagen

- ★ Du und deine Mitspieler vereinbaren vor dem Spiel, **wie viele Punkte** zur Verfügung stehen, sofern dies nicht vom geplanten Szenario vorgeschrieben wird. Ein guter Standardwert liegt bei **20 Punkten pro Spieler**.
- ★ Diese Punkte werden verwendet, um **Bandenmitglieder** und **Fertigkeiten** zu bezahlen.
- ★ Jede Bande benötigt einen Anführer mit min. Stufe 1.

Bandenmitglied – Kosten und Basiswerte

Jedes neue Mitglied deiner Bande beginnt mit festgelegten Grundwerten. Du kannst anschließend Punkte investieren, um es mit **Fertigkeiten**, **Waffen**, und **Ausrüstungsgegenständen** zu verbessern.

Bandenmitglied 1 Punkt

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

Fertigkeiten

Hier findest du eine Übersicht aller verfügbaren Fertigkeiten, ihre Kosten und Auswirkungen. Die meisten Fertigkeiten können **gestuft** werden (bis max Stufe 3), um sie zu verbessern:

- ★ **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 pro zusätzlichen Würfel in Widerstand, max. 3
- ★ **Kriegsbemalung** 1/2 Punkt pro Stufe (pro Stufe ein Würfel mehr beim Angriff im Nahkampf)
- ★ **Zusätzliche Lebenspunkte** 2 Punkte pro Lebenspunkt, max. 3

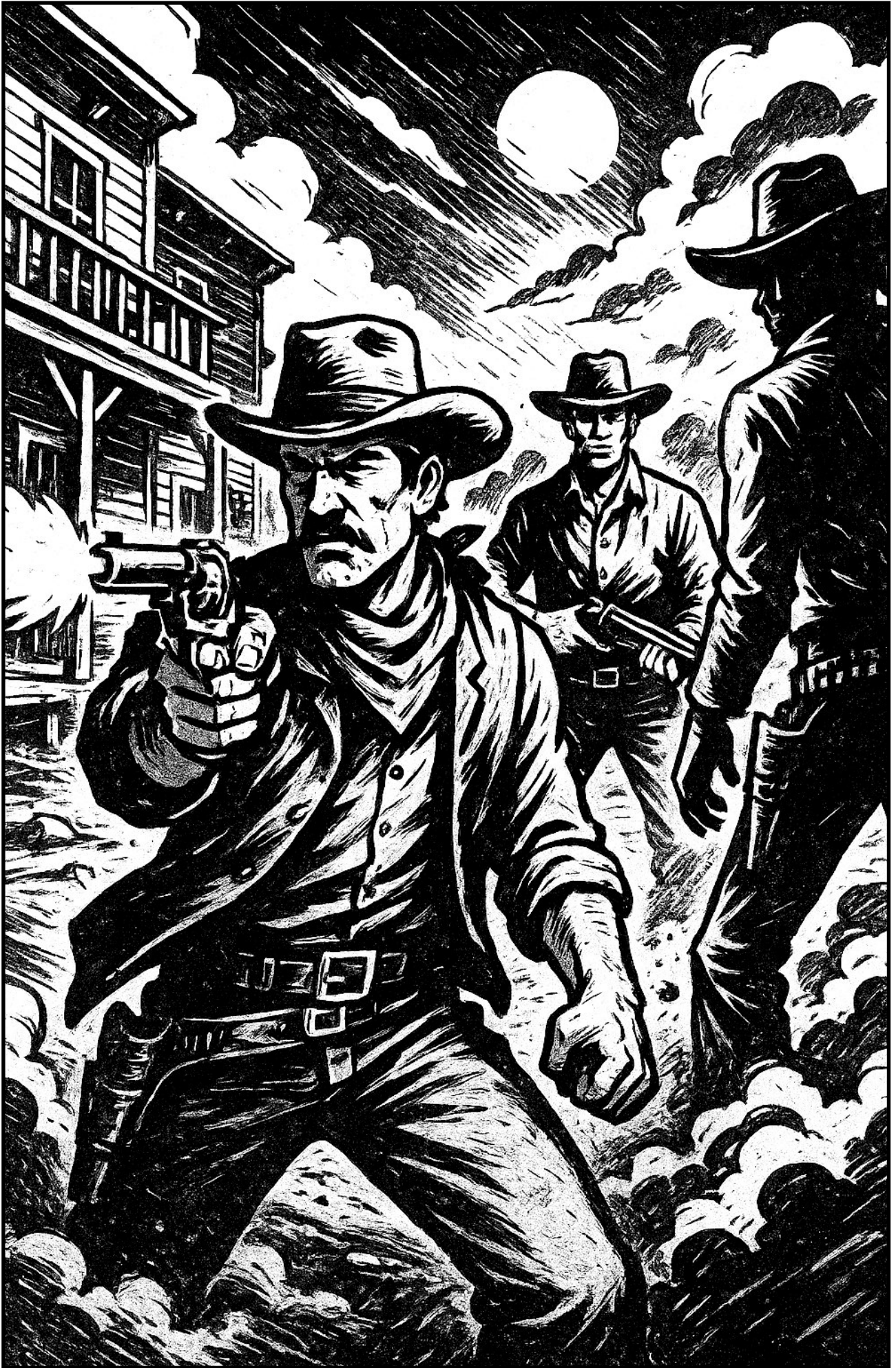
Waffenkammer – Fernkampf & Ausrüstung

In der rauen Welt von *Erbarmungslos* entscheidet oft nicht Mut oder Ehre, sondern **Feuerkraft** über Leben und Tod. Jede Spielfigur darf mit einer oder mehreren Waffen ausgerüstet werden – sofern du bereit bist, dafür Punkte zu investieren. Dieses Kapitel stellt dir die verfügbaren Waffen vor.

Waffen kaufen

- ★ Waffen müssen beim Bandenbau **zusätzlich zu Figuren und Fertigkeiten** gekauft werden.
- ★ Jede Figur darf mit **einer Primärwaffe** und ggf. **einer Sekundärwaffe** (z. B. Wurfmesser oder Nahkampfwaffe) ausgestattet werden.
- ★ Die Punktkosten der Waffe zählen **auf das Gesamtpunktbudget deiner Bande**.





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 in Nahkampfactionen

** Moderne Waffen

Optionale Magazinregeln

- ★ Waffen mit **begrenztem Magazin** (z. B. Revolver, Schrotflinte, Repetiergewehr) müssen nach Verbrauch **nachgeladen** werden.
- ★ Das **Nachladen kostet eine komplette Aktion** pro Waffe (nicht pro Kugel).
- ★ Alternativ kann die Figur im Nahkampf oder mit einer Sekundärwaffe weiterspielen.

Sonderregeln für bestimmte Waffen

- ★ **Schablonenwaffen** wie Schrotflinten, Mörser oder Dynamit verwenden eine **explosive Schablone** (z. B. 5 cm Durchmesser) zur Ermittlung von Treffern. Alle Einheiten unter der Schablone werden gewürfelt.
- ★ **Wurf Waffen** wie Messer oder Speere gelten als einmalig pro Aktion, müssen aber nicht nachgeladen werden.
- ★ **Nicht käufliche Waffen** wie Gatling, Mörser oder Geschütz sind nur im Rahmen besonderer Szenarien verfügbar und werden vom Spielleiter kontrolliert.

Ausrüstungsgegenstände

Neben Waffen und Fertigkeiten können Spielfiguren mit **besonderen Ausrüstungsgegenständen** ausgestattet werden. Diese reichen von simplen Dingen wie zusätzliche Munition oder einer Feldflasche bis hin zu exotischerem Equipment wie Ferngläsern, Dynamitstangen oder einer schusssicheren Weste. Solche Gegenstände verleihen deinen Figuren zusätzliche taktische Vorteile – etwa bessere Moralwerte, mehr Munition oder einmalige Rettungswürfe.

Da viele dieser Ausrüstungen jedoch stark vom jeweiligen **Szenario** abhängen (z. B. eine Karte mit einem versteckten Schlüssel, eine Taschenlampe für dunkle Minen oder ein Signalhorn zur Verstärkung), sollte ihre Verfügbarkeit und Wirkung stets mit dem Spielleiter abgestimmt werden. In Kampagnen oder speziell geplanten Missionen kann Ausrüstung eine entscheidende Rolle spielen – in offenen Scharmützeln hingegen bleibt sie optional.

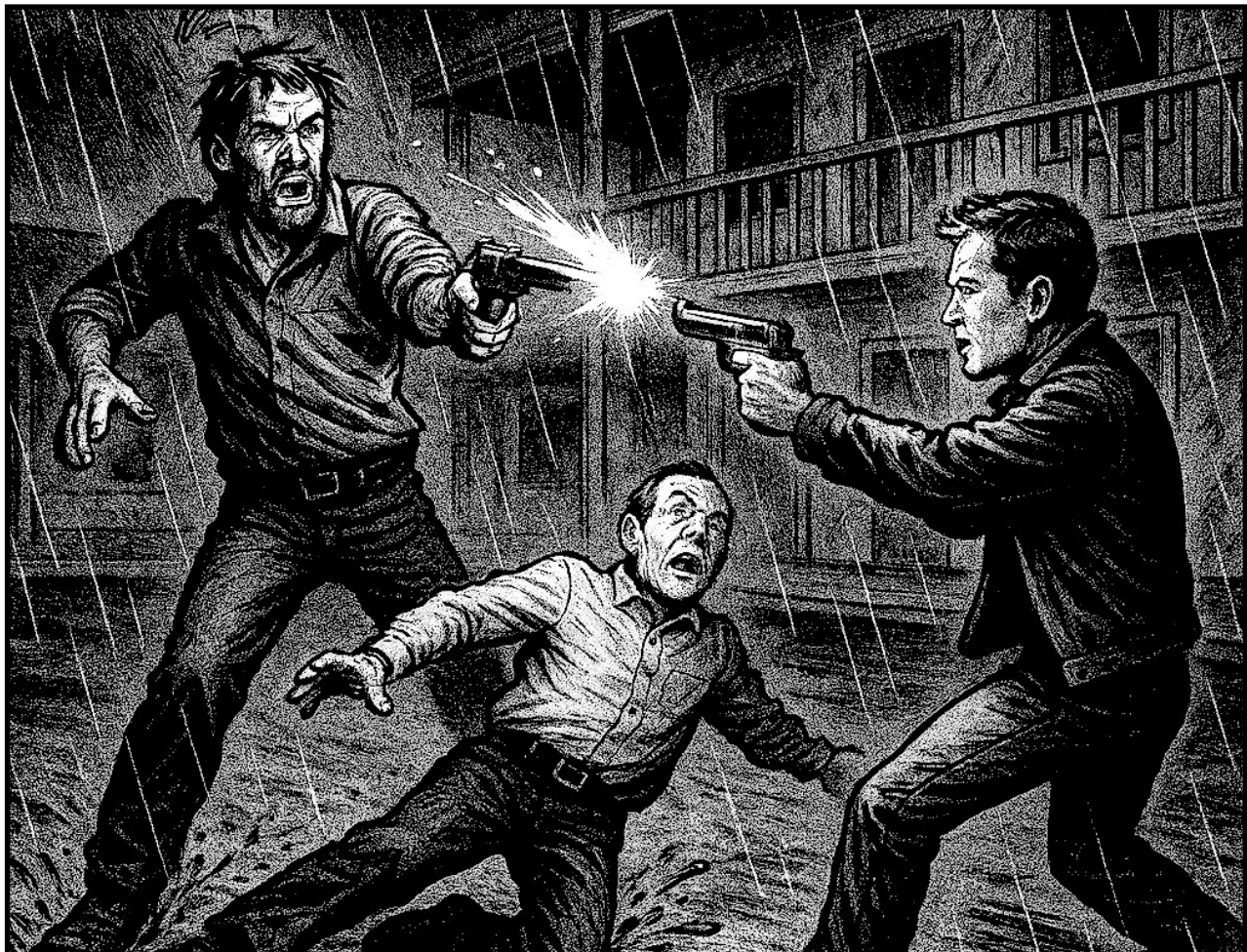
Ausrüstung im Wandel

Die Ausrüstungsgegenstände befinden sich noch in der Erprobungsphase und können je nach Szenario stark variieren – nicht jedes Gadget passt zu jeder Geschichte. In einem Banküberfall mag ein Verbandskasten Gold wert sein, während in einer Verfolgungsjagd eher zusätzliche Munition oder Kletterausrüstung den Unterschied macht. Probiert aus, was in eurer Runde funktioniert – und scheut euch nicht, eigene Gegenstände zu erfinden!

Die nachstehende Liste dient eher als Beispiel.

AUSRÜSTUNGSLISTE

Gegenstand	Effekt	Kosten
Verbandskasten	Im Basekontakt kann der aktive Spieler versuchen einer handlungsunfähiger Miniatur zu heilen. Die Verwundete Miniatur muss eine Widerstandsprobe machen und unterhält entsprechend der gewürfelten Erfolge Lebenspunkte zurück. Sollte sie jedoch keinen Erfolg erwürfel, verblutet sie erbarmungslos.	1
Zielfernrohr	Erhöht die Reichweite einer Fernkampfwaffe um 10 cm. Nur für Gewehre nutzbar.	2
Kletterausrüstung	Erlaubt es Höhenunterschiede von bis zu 20cm zu erreichen (Bewegungsaktion + drei zusätzliche Aktionen).	1
Sprengladung (klein)*	Kann Türen oder Tresore aufsprengen – ersetzt die 5 Aktionspunkte beim Plündern durch eine sofortige Öffnung. Einmal verwendbar.	2
Zusätzliche Munition**	Einmal pro Partie darf ein „Nachladen“ ignoriert werden.	1
Schnaps	Schränkt die Bewegung um 2cm ein und gibt -1 Würfel auf alle Proben, erhöht jedoch eine Widerstandsprobe +1 Würfel.	0



BEISPIELBANDE - WILD WEST

Die McGraw Bande - zwischen Stern und Schatten

„Die Straße kennt keinen Unterschied zwischen Sheriffstern und Schießerei – nur, wer zuletzt steht.“

So lautet das inoffizielle Familienmotto der McGraws – einer Truppe, die so schwer einzuordnen ist wie das Wetter in Dustrock.

Angeführt wird die Bande von **Edward McGraw**, einem wortkargen Veteranen mit tiefen Falten, kaltem Blick – und einem eigenen moralischen Kompass, der mal nach Norden, mal direkt ins Verderben zeigt. Einst Marshal, später Kopfgeldjäger, dann Bankräuber – heute irgendwas dazwischen. Wenn Edward den Hut zieht, schweigen selbst die Kojoten.

An seiner Seite:

Zigarren-Joe Grandpa, ein kauziger Alter, angeblich Onkel von irgendwem, der nie ohne seinen Stumpfen im Mundwinkel gesehen wird. Früher ein Betrüger am Kartentisch, heute der Taktiker der Truppe. Niemand kann besser bluffen – weder mit Assen im Ärmel noch mit einem Revolverlauf am Rücken.

Einst hat er einen ganzen Saloon mit Geschichten unterhalten – bis einer nicht gelacht hat. Der lebt heute nicht mehr.

Dann ist da noch **Sam „Schlangenaugen“**, Edwards schielender Cousin, mit einem Blick, der dir durch die Haut kriecht. Er redet wenig, zielt schnell – und sieht mit seinem schielenden Auge angeblich besser als die meisten mit zwei klaren. Was sein rechtes Auge übersieht, fängt das linke auf – irgendwie. Sam war mal Fährtenleser für die Armee. Jetzt liest er lieber Bewegungen hinter Gardinen.

Und schließlich **Ringo**, der Jüngste – ein Hitzkopf mit zu viel Mut und zu wenig Geduld, kaum Bartwuchs, aber schon drei Steckbriefe. Er will seinen Platz in der Gang verdienen, hat aber noch nicht gelernt, dass jede Kugel zwei Seiten hat. Er ist wild, schnell, gefährlich – vor allem für sich selbst.

Die McGraws reiten selten für Ruhm.

Mal stellen sie Banditen, mal rauben sie selbst aus. Mal tragen sie Sterne an der Brust, mal Steckbriefe auf dem Rücken. Sie sind das Gesetz – oder das Chaos. Je nachdem, wer ihnen zuerst über den Weg läuft.

In **Dustrock** flüstert man ihren Namen mit Respekt – oder mit zitternder Stimme. Denn wenn die McGraws kommen, dann ist klar:

Irgendwas passiert. Und irgendwer blutet.



Die McGraw Bande

max. 20 Punkte

Name:	Edward McGraw						9
Fertigkeiten:	Anführer St. 2, Todesschütze St. 1, +1 Lebenspunkt						
Waffen:	Revolver - Reichweite 20cm - 2 Schuss pro Aktion						
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
8	2	5	2	2	5	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
							-1W6 auf alle Proben

Name:	Zigarren Joe Grandpa						4
Fertigkeiten:	Kartenspieler, Zäh						
Waffen:	Revolver - Reichweite 20cm - 2 Schuss pro Aktion						
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
5	2	3	2	3	4	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
							-1W6 auf alle Proben

Name:	Sam Schlangenaue						4
Fertigkeiten:	Todesschütze St. 1						
Waffen:	Repetiergewehr - Reichweite 35cm - 2 Schuss pro Aktion						
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
6	2	3	2	2	4	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
							-1W6 auf alle Proben

Name:	Ringo						3
Fertigkeiten:	Schläger St. 1						
Waffen:	Revolver - Reichweite 20cm - 2 Schuss pro Aktion						
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
5	2	4	3	2	4	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
							-1W6 auf alle Proben

Name:							
Fertigkeiten:							
Waffen:							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
						☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
							-1W6 auf alle Proben

Name:							
Fertigkeiten:							
Waffen:							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
						☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
							-1W6 auf alle Proben

SZENARIEN

Zwar kannst du **Erbarmungslos** jederzeit ohne großes Drumherum spielen – jeder stellt seine Gang an einer Spielfeldkante auf, und das Feuergefecht beginnt. Doch die wahre Stärke dieses Spiels liegt in den **Szenarien**.

Für Spannung, Abwechslung und Atmosphäre

Ein Szenario verleiht dem Gefecht Kontext, Ziel und Spannung. Es ersetzt das bloße „bis zum letzten Mann“-Spiel durch eine kleine Geschichte: ein Überfall auf einen Geldtransport, ein Hinterhalt im Morgengrauen, eine Festung, die gehalten werden muss, oder eine Rettungsmission in feindlichem Gebiet. Solche Szenarien geben nicht nur eine klare Zielsetzung, sondern regen auch zum **taktischen Spiel** an und erzeugen ein filmreifes Spielgefühl.

Was ein Szenario enthalten kann:

- ★ **Aufbau des Spielfeldes:** Wo befinden sich Deckungen, Gebäude oder besondere Geländeobjekte?
- ★ **Aufstellungszonen:** Wo beginnen die Gangs? Gibt es asymmetrische Startbedingungen?
- ★ **Ziel(e):** Wird ein Ort verteidigt? Soll ein Objekt geborgen oder ein Gegner aufgehalten werden?
- ★ **Spezialregeln:** Z. B. Nachschub, Zeitlimits, Ereignisse, Sonderkarten, Sichtverhältnisse usw.
- ★ **Siegbedingungen:** Wer gewinnt? Gibt es Siegpunkte, ein Zeitlimit oder andere Faktoren?

Szenarien bieten:

- ★ **Atmosphäre:** Das Gefecht wird Teil einer Geschichte, statt nur ein Zahlenspiel zu sein.
- ★ **Wiederspielwert:** Durch wechselnde Missionsziele und Dynamik bleibt das Spiel langfristig spannend.
- ★ **Ausgewogenheit:** Asymmetrische Szenarien können schwächere Gangs mit cleverem Missionsdesign ausgleichen.
- ★ **Kreative Freiheit:** Spieler oder der Spielleiter können eigene Szenarien entwerfen oder bestehende modifizieren.

Natürlich bleibt es dir überlassen, ob du ein vorgegebenes Szenario nutzt, eines selbst erfindest oder einfach frei losspielst. Aber wenn du einmal erlebt hast, wie deine Gang im Morgengrauen durch dichten Nebel schleicht, um das Dynamit am Bahngleis zu platzieren, während feindliche Späher durch die Schatten streifen, wirst du wissen: *Das ist **Erbarmungslos** in seiner besten Form.*

Was ist Pulp? – Zwischen Abenteuerlust, Zellstoff und Explosionsromantik

Wenn man von "Pulp" spricht, taucht man in eine Welt ein, in der sich Draufgänger und Dämonen gegenüberstehen, in der Großstädte bei Nacht in Regen und Neon getaucht sind, und in der ein Faustschlag oft mehr sagt als eine Seite innerer Monologe. "Pulp" ist das Genre der Übertreibung, der klaren Helden, der schrillen Bösewichte und der Fantasie ohne Sicherheitsnetz. Es ist eine Einladung, in eine Welt voller Mysterien, versteckter Tempel, fliegender Festungen und finsterner Verschwörungen einzutauchen. In Pulp findet man eine Mischung aus Eskapismus, Überzeichnung, und zugespitzter Dramaturgie, die sich ideal für narratives Spielen eignet.

Herkunft: Zellstoff, Groschenhefte und eskapistische Literatur

- ★ Der Begriff "Pulp" stammt von dem billigen, holzhaltigen Papier ("wood pulp"), auf dem ab den 1910er-Jahren in den USA massenhaft Magazine gedruckt wurden. Diese sogenannten "Pulp Magazines" kosteten meist 10 Cent und boten ihren Lesern jede Woche oder jeden Monat neue, actiongeladene Geschichten. Sie standen im Gegensatz zu den edleren, auf Hochglanzpapier gedruckten "Slicks", die sich an ein literarisch anspruchsvolleres Publikum richteten.
- ★ Die ersten echten Pulp wie "The Argosy" (ab 1896) entwickelten sich aus Jugend- und Familienmagazinen. Doch ab den 1920er-Jahren begannen sie, sich zu spezialisieren: Abenteuer, Science-Fiction, Horror, Detektivgeschichten, Western und Erotik. Jedes Genre hatte seine eigenen Zeitschriften: "Weird Tales" für das Fantastische, "Black Mask" für Hardboiled-Krimis, "Amazing Stories" für Science-Fiction. Auch sogenannte "shudder pulps" (Horromagazine mit besonders blutigen Titeln wie "Terror Tales") sorgten für Kontroversen.
- ★ Die Autoren wurden meist pro Wort bezahlt – oft nur einen halben Cent. Das führte zu zwei Dingen: Erstens zur unglaublichen Produktivität mancher Schriftsteller (Walter B. Gibson schrieb bis zu 10.000 Wörter pro Tag für "The Shadow"), zweitens zu einem Hang zur Überdramatisierung, um Leser mit Cliffhangern und Plot Twists bei der Stange zu halten.

Pulp als Popkultur-Inkubator

- ★ Viele der heute bekanntesten Autoren begannen ihre Karriere in den Pulp:
- ★ **H. P. Lovecraft** (Cthulhu-Mythos, "Weird Tales") entwickelte eine der einflussreichsten kosmischen Horrormythen des 20. Jahrhunderts.
- ★ **Robert E. Howard** (Conan der Barbar, Kull von Atlantis) verband Fantasy mit archaischer Männlichkeit und brutaler Action.
- ★ **Dashiell Hammett** ("The Maltese Falcon") und **Raymond Chandler** ("The Big Sleep") prägten das Noir-Genre maßgeblich.
- ★ **Isaac Asimov**, **Ray Bradbury**, **Leigh Brackett** – letztere schrieb u.a. am Drehbuch zu "The Empire Strikes Back".

- ★ Auch Superhelden-Comics, die ab den 1930er-Jahren aufkamen, übernahmen viele Tropen der Pulps: maskierte Rächer, geheime Identitäten, Städte als Dschungel, übertriebene Schurken. Superman erschien erstmals 1938, doch Figuren wie "Doc Savage" oder "The Shadow" hatten bereits ähnliche Rollenmodelle geliefert.

Archetypen und Dramaturgie: Die Helden des Pulp

- ★ Pulp-Helden sind keine komplexen, gebrochenen Figuren. Sie sind **Archetypen**: moralisch klar, handlungsorientiert, oft wagemutig bis zur Selbstzerstörung. Es gibt wiederkehrende Typen, die auch für Pulp-Rollenspiele essenziell sind:
- ★ **Der Draufgänger-Archäologe**: Indiana Jones ist das Paradebeispiel, inspiriert von Alan Quatermain, Doc Savage und realen Abenteurern wie Roy Chapman Andrews (ein Paläontologe, der u.a. Dinosauriereier in der Wüste Gobi entdeckte).
- ★ **Der maskierte Rächer**: "The Shadow" erschien erstmals 1930 und nutzte Hypnose, Pistolen und einen bedrohlichen Ruf. "Who knows what evil lurks in the hearts of men? The Shadow knows!"
- ★ **Der Hardboiled-Detektiv**: In den Straßen von Chicago oder L.A. suchen Zyniker nach Wahrheit und Gerechtigkeit in einer Welt voller Korruption.
- ★ **Die kühne Reporterin oder Wissenschaftlerin**: Figuren wie Dale Arden oder Brenda Starr mischten aktiv mit – oft mutiger als ihre männlichen Kollegen.

Typische Themen und Motive

- ★ **Vergessene Zivilisationen**: Von Atlantis bis zu unterirdischen Echsenmenschen – inspiriert von Kolonialmythen und viktorianischen Reiseberichten.
- ★ **Geheimgesellschaften & Kulte**: Der "Schwarze Lotus", die "Bruderschaft der Schlange" – Anleihen bei Freimaurern, Theosophie und Lovecraft.
- ★ **Mad Science & retrofuturistische Technologie**: Strahlenkanonen, mechanische Gehirne, fliegende Städte – oft ein Mix aus Fortschrittsglauben und Angst.
- ★ **Okkultismus und das Übersinnliche**: Tarotkarten, Blutrituale, Dämonenbeschwörung – oft pseudowissenschaftlich erklärt.
- ★ **Städte als Dschungel (Urban Pulp)**: Die Metropole als gefährlicher Ort voller Verbrechen, Geheimnisse und moralischer Grauzonen.
- ★ **Der Zweite Weltkrieg als Abenteuerbühne (Weird War)**: Nazis mit okkulten Artefakten, übernatürlichen Wesen oder Superwaffen – ein beliebter Substil.

Pulp im Rollenspiel: Erzähltempo, Pathos und Player Empowerment

- ★ Pulp eignet sich hervorragend für Tabletop-Rollenspiele, weil es das narrative Spiel betont. Statt sich in Simulation zu verlieren, geht es um **cinematische Momente, ikonische Szenen, schnelle Entscheidungen und große Risiken**. Hier einige Merkmale pulpiger Rollenspielkampagnen:
- ★ **"Style over Realism"**: Realismus tritt hinter Atmosphäre zurück. Explosionen sind größer, Fallschirmsprünge waghalsiger, Dialoge kerniger.
- ★ **Klar erkennbare Gut/Böse-Strukturen**: Schwarz-weiß ist erlaubt. Grauzonen gibt es, aber in Dosen.
- ★ **Power Fantasy mit menschlichem Kern**: Die Helden dürfen cool sein, aber sie sind nicht unfehlbar. Scheitern macht sie spannender.
- ★ **Abenteuerlust > moralisches Dilemma**: Entscheidungen sind oft taktisch oder emotional, weniger philosophisch.
- ★ **Kreativität wird belohnt**: Spieler*innen sollen sich fühlen, als könnten sie durch Mut und Stil Geschichte schreiben.

Moderne Medien mit Pulp-DNA

- ★ **Filme**: Indiana Jones, The Rocketeer, Sky Captain and the World of Tomorrow, The Mummy (1999), The Phantom (1996)
- ★ **Comics**: Hellboy, The Spirit, Planetary, Doc Savage, Lobster Johnson
- ★ **Serien**: The Mandalorian, Penny Dreadful, Warehouse 13, Tales from the Loop (stilistisch retrofuturistisch)
- ★ **Spiele**: Uncharted, Tomb Raider, Bioshock Infinite, Crimson Skies, Call of Cthulhu, L.A. Noire, Evil Genius

Stilregeln für Pulp-Kampagnen

- ★ **Handlung vor Planung**: "Shoot first, monologue later."
- ★ **Charaktere sind Stars**: Spielerfiguren sind nicht Teil eines Systems, sie *brechen* es.
- ★ **Regeln unterstützen Erzählung**: Mechaniken für Stunts, Drama und Risiko sollten im Vordergrund stehen.
- ★ **Drama, Baby!**: Jeder Akt braucht einen Twist, jeder Cliffhanger ein Echo.
- ★ **Schurken brauchen Persönlichkeit**: Monologe, auffällige Outfits, übertriebene Pläne.
- ★ **Artefakte mit Geschichte**: Jeder magische Gegenstand erzählt seine eigene Legende.

Fazit: Warum Pulp?

- ★ Pulp ist das Konzentrat der eskapistischen Fantasie: stilisiert, dramatisch, emotional, überdreht. In einer Zeit, in der viele Rollenspiele auf Realismus, Moral und komplexe Systeme setzen, bietet Pulp die Rückkehr zu einer einfacheren Form des Abenteuers: Helden tun heldenhafte Dinge, Bösewichte lachen diabolisch, und am Ende explodiert irgendetwas.
- ★ Wenn dein Rollenspielabend sich anfühlt wie ein vergilbtes Romanheft mit Titeln wie "Die Mumie von Manhattan" oder "Der Tod fliegt Zeppelin" – dann hast du Pulp verstanden.



ALS DAS ABENTEUER BEGANN

Vor 1900 – Die Ursprünge der Tabletop-Spiele

- **Antike (~4000 v. Chr.):** Erste Brettspiele entstehen, darunter **Senet** (Ägypten) und **Mancala** (Afrika und Naher Osten). Das indische Spiel **Chaturanga** (Vorläufer von Schach) verbreitet sich entlang der Seidenstraße.
- **6. Jahrhundert n. Chr.:** **Schach** entwickelt sich und wird in Europa populär. **Go** (China) setzt Maßstäbe in der strategischen Tiefe.
- **1812: Kriegsspiel** wird in Preußen von Georg Leopold von Reisswitz entwickelt. Es ist das erste taktische Spiel mit Miniaturen und legt den Grundstein für Tabletop-Strategiespiele.
- **1860: The Checkered Game of Life** wird in den USA veröffentlicht, ein moralisches Brettspiel und Vorläufer moderner Familienspiele.

1900–1960 – Die frühen Jahre moderner Tabletop-Spiele

- **1903: The Landlord's Game** (Vorläufer von Monopoly) wird von Elizabeth Magie entwickelt.
- **1938: H.G. Wells** schreibt "**Little Wars**", das erste Regelwerk für Miniaturenspiele, und macht Kriegsspiele populär.
- **1950er Jahre:** Strategische Brettspiele wie **Diplomacy** (1954) und **Risk** (1957) legen die Grundlagen moderner Tabletop-Strategie.
- **1961:** Charles S. Roberts gründet Avalon Hill, bekannt für Kriegsspiele wie **Gettysburg** (1961) und **Tactics II**.

FREE PDF

1970er Jahre – Die Geburt der Pen-and-Paper-Rollenspiele

- **1971:** **Chainmail** von Gary Gygax und Jeff Perren wird veröffentlicht. Es enthält erste Fantasy-Elemente und prägt spätere Rollenspiele.
 - ▶ Dave Arneson entwickelt mit einer Mischung aus Chainmail und narrativen Elementen ein frühes Rollenspiel.
- **1974: Dungeons & Dragons (D&D)** erscheint. Es wird von TSR veröffentlicht und gilt als erstes echtes Pen-and-Paper-Rollenspiel.
- **1977:**
 - ▶ **Traveller**, das erste Sci-Fi-Rollenspiel, wird veröffentlicht.
 - ▶ In Deutschland bilden sich erste D&D-Gruppen durch Importe aus den USA.
- **1978:**
 - ▶ **RuneQuest** wird veröffentlicht und bringt ein innovatives Fertigkeitensystem.
 - ▶ **Midgard**, das erste deutsche Rollenspiel, erscheint in einer Beta-Version, die als *Midgard – Fantasy-Rollenspiel* bekannt wird.

!!!

- 1979:



- ▶ **Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)** standardisiert die Regeln und wird international erfolgreich.
- ▶ In Deutschland wächst das Interesse an Fantasy-Rollenspielen durch Zeitschriften wie **Spielbox**.

1982

1980er Jahre – Der Rollenspiel-Boom

Der Film „Labyrinth der Monster“ mit Tom Hanks erscheint!

E.T. – Der Außerirdische

In der berühmten Anfangsszene spielen die Kinder eine Partie Dungeons & Dragons, was das kulturelle Phänomen der 80er-Jahre hervorhebt.

- 1983:

- ▶ In Deutschland wird **Das Schwarze Auge (DSA)** von Ulrich Kiesow entwickelt und veröffentlicht. Es wird zum erfolgreichsten deutschen Rollenspiel.

- ▶ **Warhammer Fantasy Battles**, ein Miniaturen-Strategiespiel, wird in Großbritannien veröffentlicht.

- 1984:

- ▶ Die erste **Spielmesse Essen (SPEL)** wird zur zentralen Plattform für Brett- und Rollenspiele.

- ▶ **HeroQuest**, ein kooperatives Dungeon-Crawl-Brettspiel, erscheint 1989 international (1989 in Deutschland) in Zusammenarbeit von Games Workshop und MB Spiele.

- ▶ **Paranoia**, ein satirisches Sci-Fi-RPG, erscheint.

- 1985: **Claymore Saga**, ein Fantasy-Tabletop-Spiel, wird von MB Spiele veröffentlicht und ist eine Art vereinfachtes Warhammer mit Fantasy-Thema. Es richtet sich an Einsteiger und bleibt besonders in Deutschland populär.

- 1987:

- ▶ **Warhammer Fantasy** wird erstmals in deutscher Sprache verfügbar und legt den Grundstein für die Tabletop-Community in Deutschland. Die Welt von Warhammer wird durch ihre düstere, detaillierte Lore bekannt.

- ▶ **BattleTech**, ein Mech-Kriegsspiel, erreicht Deutschland.

- 1989: Chaosium-Spiele wie **Call of Cthulhu** werden erstmals ins Deutsche übersetzt.

1988 - DSA2

„Die Helden des schwarzen Auges“

1990er Jahre – Diversifikation und Popularität

- 1990:

- ▶ Die deutsche Übersetzung von **Shadowrun** erscheint.

- ▶ **HeroQuest** wird in Deutschland ein massiver Erfolg und gilt als Einstieg in das Rollenspiel-Genre für viele Spieler.

- ▶ **Claymore Saga** bleibt vor allem in Hobbykreisen ein beliebter Tabletop-Klassiker.

- ▶ **Magic: The Gathering**, das erste Sammelkartenspiel, wird international erfolgreich.

- 1994: **Das Schwarze Auge 4. Edition** erscheint und setzt auf ein komplexeres Regelwerk.

- 1996: **Midgard**, Deutschlands erstes Rollenspiel, wird mit einem überarbeiteten Regelwerk neu aufgelegt.

BAM!

War ein guter Einstieg für Kinder und Jugendliche.

- **1999:** FanPro veröffentlicht die deutsche Version von **BattleTech. Dungeons & Dragons 3rd Edition** bringt eine modernisierte Regelstruktur.

2000er Jahre – Etablierung und digitale Einflüsse

- **2001:** Pegasus Spiele übernimmt deutsche Veröffentlichungen von **Shadowrun** und **Cthulhu**.
- **2007:** **Ulisses Spiele** übernimmt **Das Schwarze Auge** und startet die Entwicklung der 4.1 Edition.
- **2008:** **Dungeons & Dragons 4th Edition** erscheint, mit einem starken Fokus auf taktisches Kampfspiel.
- **2009:** Die **RPC (Role Play Convention)** wird zur wichtigsten Rollenspielmesse in Deutschland.

2010er Jahre – Renaissance und Indie-Bewegung

- **2011:** **Das Schwarze Auge 5. Edition** wird angekündigt. Diese Edition ist modular und zugänglicher für Einsteiger.
- **2014:** **Critical Role** und ähnliche Livestreams machen Pen-and-Paper-RPGs international populär. Deutsche Streams wie **Orkenspalter TV** folgen.
- **2015:** Crowdfunding-Plattformen ermöglichen deutsche Projekte wie **Splittermond** und **Dungeon Crawl Classics (DCC)**.
- **2018:** Brettspiele wie **Gloomhaven** und narrative Systeme wie **Blades in the Dark** werden populär.

2020er Jahre – Digitale Plattformen und kulturelle Akzeptanz

- **2020:** Die COVID-19-Pandemie sorgt für einen Boom von virtuellen Spielplattformen wie **Foundry VTT** und **Roll20**.
- **2023:** **Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves**, ein Blockbuster-Film, reflektiert die Akzeptanz von Rollenspielen in der Popkultur.
- **2024:** Deutsche Rollenspiele wie **Aventurien für Einsteiger** gewinnen an Popularität, während die internationalen Systeme durch digitale Tools immer mehr Spieler erreichen.

Stranger Things (Serie):

Die Netflix-Serie erwähnt D&D mehrfach, und das Spiel ist zentral für die Dynamik zwischen den Charakteren und den übernatürlichen Ereignissen.

Name: _____							
Fertigkeiten: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	-1W6 auf alle Proben

Name: _____							
Fertigkeiten: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	-1W6 auf alle Proben

Name: _____							
Fertigkeiten: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	-1W6 auf alle Proben

Name: _____							
Fertigkeiten: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	-1W6 auf alle Proben

Name: _____							
Fertigkeiten: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	-1W6 auf alle Proben

Name: _____							
Fertigkeiten: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	-1W6 auf alle Proben

Basiswerte: Fernkampf: 5 - Nahkampf: 3 - Widerstand (Ausweichen und Verteidigen): 2 - Lebenspunkte: 4



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