

# 1 Mechaniken

## 1.0.1 Münzwurf

Für manche Situationen ist ein Münzwurf erforderlich. ...Münze werfen. Kopf, Zahl. jad jad

## 1.0.2 Wunden

Die Wundenkarten des Marshal

Wird ein Spieler verwundet oder erhält eine Wunde. Muss dieser eine Wunde auf seinen Ablagestapel legen.

## 1.1 Pause

Ein Spieler kann auf seine Zug verzichten und stattdessen eine Pause-Karte ablegen und 3 Karten ziehen.

## 1.2 Treffer Marken

Wenn nicht anderst auf der Waffenkarte beschrieben, erhältst du jedes mal wenn du mindesten ein Ziel mit einem Fernkampfangriff triffst, erhältst du eine Treffer-Marke Am Ende des Spiels: Der/Die Spieler mit den meisten Treffer Marken erhält/erhalten 1000 \$ oder jewei 6 Treffer Marken ergeben 500 \$ Wert.

# 2 Minition und Fernkampf

- Bei jedem Ferkampfangriff werden n Patronen verbraucht (siehe Waffenkarte), egal ob ein Ziel getroffen wird oder nicht. - Eine Waffe die beispielsweise 2 Muntin verbraucht kann nicht mit einer Munition verwendet werden. - Die Munitionskarten werden NICHT auf den Ablagestapel des Ziels gelegt sondern werden auf einen eigenen "Verbraucht Munition" Stapel gelegt. - Munition kann mit der "Pause" Aktion (siehe Allgemeine Regeln - Pause) oder einer Fernkampffaktion geladen werden (Wahrscheinlich entweder oder). - Hat ein Spieler eine Nichtstandartwaffe, kann er sich entscheiden ob er diese oder seine Standartwaffe verwendet. Wird die Standartwaffe verwendet, muss er die jeweils andere Waffe fallen lassen.

## 2.1 Waffen

- Es werden zusätzlich Waffen verwendet. Jede Waffe hat ein eigens Profile/Waffenkarte. (Siehe: Waffen) - Jeder Spieler startet das Spiel mit einem Revolver als Fernkampfwaffe und seinen Fäusten als Nahkampfwaffe. (siehe Waffen - Revolver und Waffen - Fäuste) - Mit der "Aufheben"-Aktion kann auch eine Waffe aufgehoben werden. Dies entspricht den selben Regeln wie das Aufheben von Beute. Die aufgehoben Waffe gilt als ausgerüstet. - Es kann zusätzlich zu den Standartwaffen jeweils eine weiter Fernkampfwaffe und Nahkampfwaffe ausgerüstet werden. - Wird eine weitere Waffe des des selben Types aufgenommen, muss die bereits ausgerüstete Waffe fallengelassen werden. - Die Standartwaffen

werden nie fallengelassen. - Wenn nicht anders erwähnt folgen alle Waffen den üblichen Regeln für die entsprechende Aktion.

### **3 NPC**

- Es ist möglich einen oder mehrere Nicht-Spiller-Charakter zu verwenden. - NPC werden durch den Zufall und beschriebenen Verhaltensmuster gesteuert. (siehe NPC)