

BW



STANDARD

FELD HANDBUCH

MIT ERKLÄRUNGEN ZU AUFBAU, REGELN UND ÖKONOMIE
DES SPIELS SOWIE EINER LISTE ALLER SYMBOLE AUF DER RÜCKSEITE.

SFH NR. 01
MÄRZ 276 A. H.



1E

INHALT

CHARAKTERE VERTEILEN	2	KÄMPFE	12
Aufbau der Spielertafeln für alle Spielmodi	2	Reichweite & Sichtfeld	12
Aufbau des Spielbretts für „Ein herzlicher Empfang“	3	Unterschlupf & verborgene Hektare	12
Spielmoduskarten	4	Kampfkarten	13
Reputation – Der Weg zum Sieg	4	Wie man kämpft	14
RUNDENABLAUF & HANDLUNGEN	5	Einen Kampf beenden	14
Zugreihenfolge	5	Hinterhalt	14
Tagphase	5	Spezialhandlungen	14
Nachtphase	5	Den Kampfstapel erneuern	15
BEWEGEN	6	WENN LEBEN AUF NULL FÄLLT	15
Verborgene Pfade	6	Verlust (Spieler gegen NSC)	15
Bewegung zwischen Teilkarten	6	Plündern (Spieler gegen Spieler)	15
TÄTIGKEITEN & RESSOURCEN	7	FEINDLICHE NSC	16
Frachtverzeichnis & Ressourcenlager	7	Kämpfe gegen feindliche NSC	16
Tätigkeiten verbessern	7	Feindliche Angriffe	17
Gefahren des Grenzlandes	8	Unbemerkt bleiben	17
FÄHIGKEITEN & WERTE	8	BRANDSTIFTUNG	17
Proben	9	Feuer legen	17
Konsequenzen	9	Feuer breiten sich aus	18
Handlungen & Proben	10	Mit Feuern interagieren	18
Willenskraft	10	IN HÜTTEN EINBRECHEN	19
GEGENSTÄNDE & GESCHÄFTE	10	ENTSCHEIDUNGSKAMPF IM SALOON	19
Gegenstände & Kampfkarten benutzen und erschöpfen	10	EREIGNISLISTE	20
Kaufen, verkaufen und Handlungen in Läden	10	SYMBOLE	22
Hütten bauen	11		

SPIELBESTANDTEILE



4 Geländebretter (doppelseitig)



4 Spielertafeln



5 Figuren (32 mm)



52 Fähigkeitensteine

6 Würfel



14 Hütten (12 farbig, 2 schwarz)



16 NSC-Marker

4 Legendäre Bestien



12 variable Plänekarten (links/rechts)



4 Charakterkarten



7 Pferdekarten



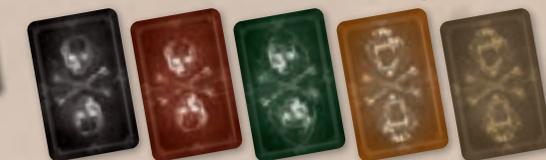
16 Tätigkeitskarten (4 je Tätigkeit)



1 Stadtbrett (doppelseitig)



1 Jagdhütte



(111 Standard) (9 für Desperado) (9 für Eisenhut) (9 für Raubtier) (9 für legendäre Bestie)
147 Kampfkarten



9 Unterfangenkarten



36 Marker für Charakter-Unterfangen



12 Hüttenkarten (3 je Charakter)



2 Karten für verlassene Hütten



1 Gesucht-Tafel



4 Verbesserungen für die Jagdhütte



80 Ressourcenmarker



12 Türmarker (3 je Charakter)



1 Einführungs-Plänekarte



4 kleine Ladentafeln



8 Sargmarker



4 Leichenmarker



6 blaue Edelsteine



40 Münzmarker



4 Banknoten



54 Ereigniskarten



1 Pioniermarker



3 Marker für Ehrungen



17 Wissensmarker



5 Truhemarker



7 Sattelmarker



15 Marker für Gegenstände



5 Spielmoduskarten



4 Frachtverzeichnisse



2 große Ladentafeln



12 Reitermarker



16 Schneid-Marker



15 Wunde/Feuer-Marker



40 Hähnenmarker



5 Verrat-Marker



4 Kalendermarker

Das FAQ, Glossar und der Index befinden sich im Erweiterten technischen Handbuch.
~ Optionale Aufgaben, die ein beliebiger Spieler übernehmen kann ~
Der Bankier überwacht alle Spielelemente mit \$
Der Richter überwacht alle Spielelemente mit ⚖



4 Infokarten



2 Regelbücher (Standard & Erweitert)

CHARAKTERE VERTEILEN

Ihr könnt die Spielertafeln entweder verdeckt mischen und zufällig verteilen oder ihr macht untereinander aus, wessen Persönlichkeit am besten zu den folgenden Beschreibungen passt.

Du bist ein geborener Anführer, der Hindernisse als Chancen begreift und einen ausgeprägten inneren Monolog besitzt, der Fluch und Segen zugleich sein kann – nimm **Levi Mercers** Charakterkarte und die Spielertafel für den Revolverhelden.

Du bist tollkühn, temperamentvoll und gerne unter Menschen; wenn du sprichst, hört der ganze Raum dir zu – nimm **Hanna Wildes** Charakterkarte und die Spielertafel für die Brandstifterin.

Du bist introvertiert und ein Meister im Pläneschmieden, stets auf alles vorbereitet; du lässt dich lieber von der Logik leiten als von Gefühlen – nimm **Jericho Jones'** Charakterkarte und die Spielertafel für den Kaufmann.

Du bist ein stiller Beobachter, ein Menschenkenner und hast ein gutes Auge für Muster, Zusammenhänge und feine Unterschiede – nimm **Mika Mankillers** Charakterkarte und die Spielertafel für die Diebin.



AUFBAU DER SPIELERTAFELN FÜR ALLE SPIELMODI

Wenn du deinen Charakter gewählt hast, nimmst du dir die entsprechende **A** Figur mit dem Standfuß in der Farbe des Charakters, **B** die Charakterkarte, 9 Kampfkarten, 1 Frachtverzeichnis, **C** 10 Hähchenmarker, **D** 1 Würfel in der Charakterfarbe, **E** 3 Hütten, **F** 3 Hüttenkarten und 3 Türmarker, **G** 1 Tätigkeitskarte für jede Tätigkeit, mit der Bildseite nach unten, **H** 4 Schneid-Marker (die Tabak- und Kaffeeseiten sind gleichbedeutend), **J** 11 Fähigkeitensteine in der Charakterfarbe und **K** 2 schwarze Steine. Dann baust du die Spielertafel auf wie abgebildet – die Fähigkeitenwerte findest du auf der Rückseite deiner Charakterkarte.

Anmerkung: Levi bekommt noch 3 Marker mit Patronenschachtel und Hanna bekommt 3 Feuerzeugmarker. Diese Marker stehen aber erst zur Verfügung, nachdem sie in einer Hütte hergestellt worden sind.





AUFBAU DES SPIELBRETTS FÜR „EIN HERZLICHER EMPFANG“

Hier erklären wir, wie du das Spielbrett für „Ein herzlicher Empfang“ **A** aufbaust, den Einführungsmodus des Spiels. Die Anordnung der Spielelemente findest du auf Seite B der entsprechenden Spielmoduskarte. Der Richter überwacht den Spielaufbau.

- 1 Lege die Geländebretter mit den Bergen und der Marsch wie angegeben auf den Tisch. Rechts daneben kommen das Stadtbrett und die Tafeln für den Saloon, Büchsenmacher, Handelsposten und Stall in der abgebildeten Anordnung. Bei allen Geländebrettern und Ladentafeln muss die Seite A sichtbar sein.
- 2 Sortiere die NSC-Marker für Banditen, Pumas, Wölfe und Alligatoren und mische sie getrennt voneinander so, dass die Rückseite mit der Beute verborgen bleibt. Dann lege je einen Marker auf jedes Feld, das mit dem Symbol des jeweiligen Gegners markiert ist – auch wieder so, dass niemand die Rückseite sehen kann.
- 3 Lege einen zufällig gewählten Truhenmarker auf die Felder mit dem  in den Bergen und der Bank, sodass die Seite mit der Beute verdeckt bleibt. Wenn es verlassene Hütten auf der Karte gibt, kommt in jede davon eine weitere Truhe.
- 4 Sortiere die Ressourcenmarker (Holz, Kräuter, Felle und Silber) und die Münzen, Edelsteine sowie Wunde/Feuer-Marker und lege sie in Griffweite. Diese Marker bilden den „Vorrat“.
- 5 Mische die Kampfkarten für Raubtiere und Desperados getrennt und lege sie neben das Spielbrett.
- 6 Mische alle Pferdekarten und lege sie verdeckt in das Feld auf der Stalltafel.
- 7 Als Nächstes ist das Waffenregal beim Büchsenmacher an der Reihe. Nimm die 30 Waffenkarten (mit grauen, blauen und violetten Hintergründen), sortiere die sieben legendären Waffen (violett) aus, mische sie und füge dann vier davon wieder zum Waffenstapel hinzu. Die übrigen drei kommen zurück in die Schachtel und sind nicht im Spiel. Dann mischst du den gesamten Waffenstapel und legst ihn verdeckt in das Waffenregal-Feld auf der Büchsenmachertafel. Schließlich deckst du sechs Karten auf und legst sie neben die Tafel (auf die Seite mit der Aufschrift „Zum Verkauf“). Das Waffenregal wird in allen Spielmodi auf dieselbe Weise gebildet.
- 8 Platziere die Einführungs-Plänekarte („Pläne für Greenhorns“) so, dass sie für alle Spieler gut zu erreichen ist. Dann legt jeder Spieler vier Häkchenmarker in seiner Farbe daneben (in diesem Spielmodus werden nicht mehr als vier pro Spieler benötigt).
- 9 Der Spielaufbau für „Ein herzlicher Empfang“ ist nun abgeschlossen.

#1 EIN HERZLICHER EMPFANG

EINFÜHRUNGS-MODUS

- **Schwierigkeit:** EINFÜHRUNG
- **Benutzte Regeln:** Reputation, Tag- & Nachtphasen, Bewegen, Tätigkeiten, Gefahren, Fähigkeiten, Proben, Willenskraft, Karten benutzen und erschöpfen, Kaufen, Verkaufen, Ladenhandlungen, Hütten bauen, Kämpfe, Hinterhalte, Unterschlupf, Verborgene Hektare, Unbemerkt bleiben, Brandstiftung, Einbrechen, Entscheidungskampf.
- **Punkteziel:** 4 (★)
- **Spieldauer:** 45–60 Minuten
- **Spielerzahl:** 2–4
- **Spezielle Regeln:** Einführungs-Plänekarte

SPIELMODUSKARTEN

Das Bantam-West-Basisspiel bietet fünf Spielmodi. In diesem Standard-Feldhandbuch (SFH) wird neben den Grundregeln des Spiels nur der Einführungs-Spielmodus erklärt: „Ein herzlicher Empfang“. Alle weiteren Spielmodi und die zugehörigen Regeln sind im Erweiterten technischen Handbuch (ETH) zu finden. Für jeden Spielmodus gibt es eine Karte mit einem kurzen Überblick und einer Zusammenfassung der neuen Regeln auf Seite A sowie der Anordnung der Spielelemente auf Seite B. Wenn du einen Spielmodus zum ersten Mal spielst, benutzt du am besten nur Seite B, um dir beim Aufbau des Spiels zu helfen. Sobald du mit den Regeln vertraut bist, kannst du Seite A als Gedächtnisstütze verwenden und dir so das Nachschlagen im Regelbuch ersparen.

Falls du dir lieber eine Video-Erklärung des Spiels ansehen möchtest: Der QR-Code auf Seite 1 des ETH bringt dich zu einer Webseite mit Videos und Zusatzmaterial.

REPUTATION – DER WEG ZUM SIEG

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler ihre **Reputation** (★) aufbauen, gezählt in **Reputationspunkten (RP)**. Wenn deine Reputation wächst, beginnen die Stadtbewohner, Geschichten über deine Helden- und Missetaten zu erzählen. Es gibt viele Möglichkeiten, RP zu verdienen. Im Einführungsmodus „Ein herzlicher Empfang“ wird zunächst aber lediglich die **Einführungs-Plänekarte** (Seite A) verwendet. Alles, was mit „ERW“ gekennzeichnet ist und alle Regeln, die nicht im Standard-Feldhandbuch stehen, ignorierst du in diesem Spielmodus (etwa Kopfgelder, RP für legendäre Waffen und alle anderen RP mit ERW).

Im Spielmodus „Ein herzlicher Empfang“ gilt für alle Spieler die Plänekarte „Pläne für Greenhorns“. Wer als Erstes alle vier Aufgaben erfüllt hat, gewinnt. Wenn mehr als ein Spieler in derselben Tagphase 4 RP erreicht, kommt es zum Entscheidungskampf (siehe S. 19).



Wenn du eine Aufgabe erfüllst, die mit einem Reputationsstern (★), markiert ist, schiebst du den Stein auf der **Reputationsleiste** deiner Spielertafel um so viele Felder nach rechts, wie du gerade Sterne verdient hast. Sollten bereits verdiente Reputationspunkte aus irgendeinem Grund wieder verloren gehen, schiebst du den Stein auf der Reputationsleiste entsprechend nach links.

Wenn ein Spiel über 10 RP hinaus gespielt wird, kannst du auf der **Meilensteinleiste** markieren, wie oft du die 10 bereits überschritten hast. Eine 2 auf der Meilensteinleiste mit einer 3 auf der Reputationsleiste stehen beispielsweise für 23 RP.



„Ein herzlicher Empfang“ dient als vereinfachte Einführung in das Spiel und dauert etwa 45 bis 60 Minuten. Wenn ihr eine Partie mit Seite A der Plänekarte zu Ende gespielt habt, könnt ihr die Karte umdrehen und eine neue Partie mit Seite B beginnen. So trefft ihr nach und nach auf neue Regeln und Situationen und könnt Erfahrung für die anderen Spielmodi sammeln. Jeder neue Modus macht das Spiel schwieriger, spannender und länger. Nach der Einführung könnt ihr euch an „Strippenzieher“ wagen, den Standardmodus des Spiels.



RUNDENABLAUF & HANDLUNGEN

ZUGREIHENFOLGE

In Bantam West heißt der Zug eines Spielers **Tagphase**. Das Spiel beginnt der älteste Spieler oder derjenige, der zuletzt einen Western gesehen hat. Dieser Spieler erhält den **Pioniermarker** und beginnt seine Tagphase. Wenn er seine Handlungen ausgeführt hat oder seinen Zug selbst beendet, ist der Spieler links von ihm an der Reihe. So führen die Spieler einer nach dem anderen ihre Tagphasen aus, dann folgt eine gemeinsame **Nachtphase**.

TAGPHASE ☀

Schneid Ⓢ steht für die tägliche Energie eines Charakters. Jeder Spieler beginnt die Tagphase mit 4 **Schneid-Markern** auf dem „Schneid-Ticket“ rechts oben auf seiner Spielertafel. Wenn du eine Handlung ausführst, die Schneid kostet, legst du einen Marker vom Schneid-Ticket auf das Erschöpft-Ticket. Bestimmte Handlungen sind kostenlos und können während deines Zuges oder im Kampf beliebig ausgeführt werden. Es gibt keine feste Abfolge bei den Handlungen. Du kannst z. B. einkaufen, dich bewegen und dann eine Hütte bauen. Sobald alle Spieler ihren Zug abgeschlossen haben, beginnt die Nachtphase.



HANDLUNGEN, DIE 1 Ⓢ KOSTEN

BEWEGEN – Für jeden ausgegebenen Ⓢ kannst du dich eine Anzahl Hektar bewegen, die deinem TMP Ⓢ entspricht.

TÄTIGKEIT – Du kannst versuchen, mit der Probe auf einer Tätigkeitskarte Ressourcen zu produzieren. Für jeden ausgegebenen Ⓢ darfst du 2 Würfel werfen.

BESINNEN – Du kannst eine Weile in dich gehen und für jeden ausgegebenen Ⓢ einen Punkt Willenskraft wiederherstellen Ⓢ.

HÜTTE BAUEN – Für 1 Ⓢ und 3 🍷 kannst du eine Hütte errichten. Hütten dürfen nur auf Hektaren mit Ressourcensymbolen stehen.

KAMPF BEGINNEN – Beginne für 1 Ⓢ einen Kampf mit einem Spieler oder Feind in deinem Hektar.

KAMPF BEGINNEN (HINTERHALT) – Ist ein Gegner im Sichtfeld und in Reichweite einer Fernkampf-Waffe, erschöpfe 🍷 sie und beginne für 1 Ⓢ einen Hinterhalt.

HANDLUNGEN MIT WEISSEM HINTERGRUND – Wenn eine Handlung auf weißem Hintergrund erscheint, kostet es 1 Ⓢ, sie auszuführen.

HANDLUNGEN, DIE KEINEN Ⓢ KOSTEN

ABLEGEN/AUFHEBEN – Du kannst Gegenstände und Ressourcen in dein Hektar legen, von dort aufheben oder sie abwerfen.

LADEN- & HÜTTENHANDLUNGEN – In einem Gebäude mögliche Handlungen kosten keinen Ⓢ (falls nicht anders angegeben).

GEGENSTAND BENUTZEN – Benutze einen Gegenstand und wirf ihn dann ab, falls er 🍷 zeigt, andernfalls 🍷 erschöpfst du ihn.

SPZ AUF EINER KAMPFKARTE BENUTZEN – Benutze das SPZ und 🍷 erschöpfe die Karte. Dies erfordert keinen Ⓢ, wenn nicht anders angegeben.

TÄTIGKEIT VERBESSERN – Du darfst jederzeit beliebig viele Ⓢ in deine Fähigkeiten investieren.

WILLENSKRAFT – Für 1 WIL Ⓢ darfst du einen Würfel nochmal werfen (im Kampf 🍷 nur bei voller WIL Ⓢ).

HANDLUNGEN MIT TRANSPARENTEM HINTERGRUND – Handlungen auf transparentem Hintergrund kosten keinen Ⓢ.

FEUER-INTERAKTIONEN – Interaktionen sind kostenlos (siehe *Feuerintensität*).
Löschen (BOS 🍷) / Durchqueren (GES 🍷) / Zähmen (ÜBZ 🍷).

NACHTPHASE 🌙 (wird vom Richter überwacht 📢)

Sobald alle Spieler ihren Zug beendet haben, führen sie alle gleichzeitig die Nachtphase aus. Dazu gehen sie die folgenden Schritte durch (nicht zutreffende Schritte werden übersprungen). Danach geht es mit der nächsten Tagphase weiter.

- 1. FEUER BREITEN SICH AUS** – Entferne alle Feuer, die sich nicht ausbreiten können. Brandstifter fügen einem ihrer Feuer einen Feuermarker hinzu.
- 2. WETTER** – Spieler, die sich nicht in einem Unterschlupf befinden, erleiden Wettereffekte oder würfeln.
- 3. EINKÜNFTE** – Lege in jeder Hütte eine passende 🍷 auf ein leeres Feld und rücke Münzstapel auf Banknoten um ein Feld vor (ERW).
- 4. NÄCHTLICHE HANDLUNGEN** – Nur falls eine Ereignis- oder Unterfangenkarte dies erfordert.
- 5. SCHLAFEN** – Alle Spieler setzen Ⓢ und erschöpfte 🍷 Gegenstände zurück.
- 6. WIEDERHERSTELLEN** – Hektare mit entsprechenden Symbolen stellen 🍷 oder 🍷 wieder her. Alle NSC verlieren einen Wundmarker. Schritt 6 findet nicht in brennenden Hektaren statt.
- 7. MONATSMARKER VORRÜCKEN** – Die Effekte von Kalendersymbolen werden ausgeführt (ERW).

BEWEGEN

Die runden Felder in diesem Spiel und die Ladeninnenräume werden als Hektare bezeichnet. Gepunktete Linien zwischen zwei Hektaren stellen Pfade dar. Von einem Hektar zum anderen kannst du dich nur entlang eines Pfades bewegen. Normale Pfade werden durch weiße Linien dargestellt, schwarze Linien stehen für verborgene Pfade. Diese werden im nächsten Abschnitt erklärt.

Jede Bewegungshandlung kostet 1 Ⓢ und erlaubt dir, eine Anzahl Hektar zu ziehen, die deinem Tempo Ⓢ entspricht. Dein Tempo-Wert wird durch die TMP-Leiste auf der Spielertafel dargestellt. Der schwarze Begrenzungsstein wird nur versetzt, wenn du Ausrüstung bekommst oder verlierst, die dein Tempo verändert.

Du darfst während deines Zuges mehrere Bewegungshandlungen ausführen (die jeweils Ⓢ kosten). Eine Bewegungshandlung endet jedoch, sobald du eine andere Handlung ausführst. Nach dieser Handlung musst du erneut Ⓢ ausgeben, wenn du dich weiterbewegen willst.



In der Abbildung oben sehen wir, wie Mika Mankiller sich entlang der Pfade vier Hektare bewegt. Mit ihrem Tempo-Wert Ⓢ von 3 muss sie für diese Bewegungshandlung 2 Ⓢ ausgeben. Im letzten Hektar gibt sie einen dritten Punkt Ⓢ aus, um Kräuter zu sammeln. Dies beendet ihre vorige Bewegungshandlung und sie verliert die zwei Hektare, die sie noch hätte ziehen können. Um über den Fluss zu springen und die Kräuter zu erreichen, muss Mika jedoch auch noch eine Geschick-Probe bestehen, nachdem sie 1 Ⓢ für die Bewegungshandlung ausgegeben hat (siehe Proben auf S. 9).

VERBORGENE PFADE

Auf einem **verborgenen Pfad** darfst du nur ziehen, wenn du einen Gegenstand mit dem Symbol besitzt, das auch auf dem Pfad abgebildet ist. Das Höhlensystem in den Bergen zum Beispiel erfordert ein gelbes Schlüssel-Symbol, das auch auf der Waffenkarte „Fackel“ zu finden ist. Du musst den Gegenstand mit dem Symbol erschöpfen Ⓢ, bevor du den verborgenen Pfad benutzen darfst (siehe *Gegenstände & Kampfkarten benutzen und erschöpfen auf S. 10*).



BEWEGUNG ZWISCHEN TEILKARTEN

Manche Hektare zeigen ein Geländesymbol in einem kleinen Kasten. Von einem solchen Hektar kannst du dich auf diejenige Teilkarte bewegen, die dasselbe Symbol in der rechten oberen Ecke hat. Dabei landest du in dem Hektar, das mit dem Symbol deiner vorigen Teilkarte markiert ist. Beide Hektare zählen für die Bewegung separat.



Jedes Geländebrett besitzt vier Wegweiser-Symbole Ⓢ mit einem Pfeil, der zu einer der vier Brettkanten zeigt. Die Pfade mit Wegweiser-Symbolen auf angrenzenden Brettern, die auf dieselbe Kante zeigen, gelten als verbunden. Wenn du dich in einem Hektar befindest, von dem ein Pfad zu einem Wegweiser führt, darfst du von dort direkt in das verbundene Hektar ziehen, das auf dem angrenzenden Geländebrett liegt. Dies zählt als reguläre Bewegung. Zeigt ein Wegweisersymbol in die Stadt oder weg vom Spielfeld, so stellt es keine Verbindung dar.



TÄTIGKEITEN & RESSOURCEN

Mit Tätigkeiten verdienst du dein täglich Brot. Im Bantam-West-Grundspiel stehen allen Spielern dieselben vier Tätigkeiten offen: Holzfällen, Jagen, Sammeln und Schürfen. Du beginnst das Spiel als **Lehrling** in allen vier Tätigkeiten, kannst aber später in jeder zum **Meister** aufsteigen.

Die vier Tätigkeiten und ihre zugehörigen Ressourcen sind:

 Durch **Holzfällen** in der Wildnis von Dethelm produzierst du Holz 🪵. Aus Holz kannst du Hütten bauen. Ein Meister-Holzfäller wird zum Zimmermann.

 Durch **Jagen** in der Ebene von Midland produzierst du Felle 🐾. In erweiterten Spielmodi kannst du mit Fellen Reiter anheuern oder Jägerfähigkeiten kaufen. Ein Meister im Jagen wird zum Waldläufer.

 Durch **Sammeln** in der Krowko-Marsch produzierst du Kräuter 🌿. Ein Meister im Sammeln wird zum Heilkundigen, der Kräuter zum Heilen verwenden kann.

 Durch **Schürfen** in der Südlichen Loren Range produzierst du Silber 🪙. Silber ist die wertvollste Ressource. Ein Meister im Schürfen wird zum Bergmann.

Das Symbol  steht für eine beliebige der vier Grundressourcen. Nicht dazu gehören Edelsteine , die als Spezialressource zählen und nur von Meister-Schürfern gewonnen werden können. Edelsteine werden allerdings beim Transportieren und Lagern, Kaufen, Verkaufen und Plündern genauso wie normale Ressourcen behandelt.

Wenn Ressourcen verkauft oder abgeworfen werden, kehren sie zurück in den Vorrat. Wenn der Vorrat einer bestimmten Ressource erschöpft ist, kann sie weder gekauft noch produziert werden, bis wieder entsprechende Marker im Vorrat sind.

Du kannst eine Tätigkeit nur ausüben, wenn du dich in einem Hektar mit **Ressourcensymbol** befindest. Dann gibst du 1  aus und wirfst zwei Würfel. Jeder Würfel stellt einen eigenen Versuch dar – du zählst sie nicht zusammen. Für jeden Würfel, der die Schwierigkeit der Tätigkeit erreicht, erhältst du eine Ressource. Beispiel: Jericho schürft in den Bergen nach Silber. Er zieht auf ein Silber-Ressourcensymbol, gibt 1  aus und würfelt dann mit zwei schwarzen Würfeln eine 5 und eine 6. Das sind zwei erfolgreiche Versuche, also nimmt Jericho sich zwei Silber.

FRACHTVERZEICHNIS & RESSOURCENLAGER

Das Frachtverzeichnis liegt neben deiner Spielertafel und enthält deine sämtlichen Ressourcen, Gegenstände, Köpfe sowie dein Bargeld. In jedes der vier Ressourcenfelder passt nur ein Ressourcenmarker oder ein Edelstein. Das Bargeldfeld kann beliebig viel Geld aufnehmen, das Köpffeld jedoch nur drei Gegnermarker. Das Gegenstandefeld darf nur einen Gegenstand enthalten.



Wenn du mehr Ressourcen lagern möchtest, musst du dir eine Karte oder einen Marker mit Ressourcenfeld besorgen. Manche Pferde und Reiter bieten mehr Stauraum für Ressourcen (mehr über Reiter findest du im Erweiterten Technischen Handbuch). Während deines Zuges kannst du Ressourcen jederzeit von Feld zu Feld bewegen (einschließlich in eine oder aus einer Hütte, solange du dich im selben Hektar befindest). Dies kostet keinen .

TÄTIGKEITEN VERBESSERN

Für einen erfolgreichen Tätigkeitswurf erhältst du Ressourcen entsprechend deines Ranges (Lehrling, Geselle oder Meister). Diese kannst du direkt auf die Ressourcenfelder verteilen, die dir zur Verfügung stehen. Wenn ein Würfel die Schwierigkeit nicht erreicht, kannst du 1 WIL ausgeben, um ihn erneut zu werfen, und zwar so lange du WIL hast. Wenn dir der Stauraum ausgeht, musst du Ressourcen abwerfen, ablegen oder verkaufen, bevor du mehr produzieren kannst. Während deines Zuges darfst du außerdem jederzeit Ressourcen auf deine Tätigkeitskarten legen, um sie zu verbessern. Rechts auf der Karte ist angegeben, wie viele Ressourcen du für den nächsten Rang investieren musst. Das kann auch über mehrere Runden passieren.



Sobald genügend Ressourcen auf einer Tätigkeitskarte liegen, schiebst du sie nach oben, bis der nächste Rang sichtbar wird und legst die Marker zurück in den Vorrat. Von da an gilt für deine Tätigkeitswürfe nur noch das, was unter dem neuen Rang angegeben ist. Wenn du in einer Tätigkeit Meister geworden bist, wendest du die Karte um.

Wenn du in einer Tätigkeit Meister geworden bist, ziehst du deren Karte unter der Spielertafel hervor und wendest sie um. Dann erhöhst du die angegebene Fähigkeit sowie deine Reputation um 1. Zudem kannst du von da an die Vorteile auf der Karte benutzen.

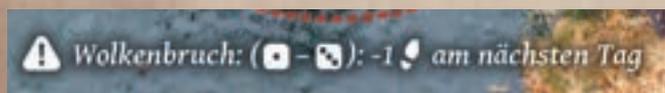


GEFAHREN DES GRENZLANDES

Das Grenzland ist tückisch und voller Gefahren für Leib und Leben. Neben den anderen Spielern bestehen diese vor allem aus feindlichen NSC (siehe *Feindliche NSC* auf S. 16), unwegsamem Gelände (siehe *Proben* auf S. 9) und dem Wetter.

Wenn ein Spieler in einem Hektar einer Tätigkeit nachgehen will, das einen NSC enthält, so muss er ihn entweder besiegen oder eine Schleichen-Probe schaffen. Dasselbe gilt, wenn ein Spieler in einer Hütte oder auf einem Lagerplatz übernachten will, wo sich ein NSC aufhält (siehe *Unbemerkt bleiben* auf S. 17).

Wenn unten in der Mitte auf einem Geländebrett eine Gefahr durch extreme Witterungsbedingungen angegeben ist, so betrifft diese in der Nachtphase jeden Spieler, der sich nicht in einem Unterschlupf befindet.



FÄHIGKEITEN & WERTE

Die sechs Fähigkeiten eines Charakters geben an, wie gut er oder sie sich in verschiedenen gefährlichen Situationen schlägt:



Geschick (GES) wird mit einem grünen Dreieck dargestellt und kommt beim Überwinden von Hindernissen zum Einsatz, ebenso beim Schießen.



Kraft (KRA) dient zum Bewegen schwerer Gegenstände, zum Schwimmen und zum Kämpfen im Nahkampf. Sie wird mit einem gelben Dreieck dargestellt.



Bosheit (BOS) wird zum Einschüchtern verwendet sowie zum Legen und Löschen von Feuern. Sie wird mit einem roten Dreieck dargestellt.



Schleichen (SCH) dient dazu, unbemerkt zu bleiben und sich Zugang zu geschlossenen Räumen zu verschaffen. Es wird mit einem blauen Dreieck dargestellt.



Überzeugen (ÜBZ) kann Probleme gewaltfrei lösen und in der Stadt für günstigere Preise sorgen. Es wird mit einem violetten Dreieck dargestellt.



Weisheit (WEI) erlangt man nur, wenn man mehr von der Welt und ihrer Geschichte versteht. Sie wird mit einem weißen Dreieck dargestellt und ihr Nutzen ist den vier gefährlichen Fremden noch nicht bekannt.

Die Werte eines Charakters befinden sich unterhalb und rechts das Charakterporträts auf der Spielertafel und bestehen aus:



Tempo (TMP), das bestimmt, wie viele Hektar pro Bewegungshandlung zurückgelegt werden können. Es wird mit einem braunen Kreis dargestellt.

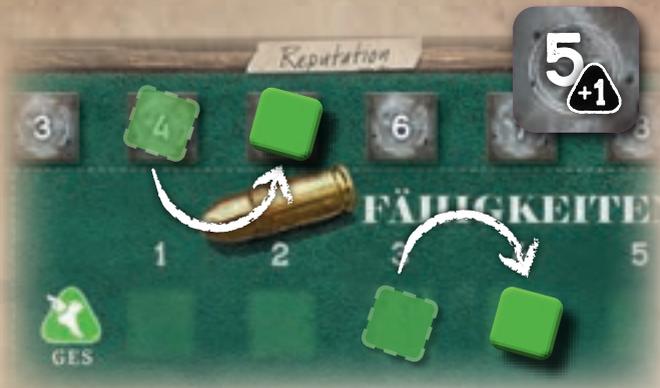


Leben (LBN), das die Gesundheit des Charakters repräsentiert. Es wird mit einem rosa Kreis dargestellt.



Willenskraft (WIL), mit der gescheiterte Würfe wiederholt werden können. Sie wird mit einem grauen Kreis dargestellt (siehe *Willenskraft* auf S. 10).

Die Stufen der Fähigkeiten und Werte, mit denen ein Charakter das Spiel beginnt, stehen auf der Rückseite seiner Charakterkarte. Auf der Spielertafel werden sie durch farbige Steine markiert. Steigt oder sinkt eine Fähigkeit aus irgendeinem Grund, wird ihr Stein entsprechend verschoben. Wenn du auf der Reputationsleiste ein Feld mit einem 4 erreicht, darfst du eine Fähigkeit deiner Wahl dauerhaft um 1 verbessern. Diese Verbesserung geschieht jedoch nur beim ersten Erreichen des Feldes und geht auch nicht verloren, wenn du Reputation verlierst. Anders als Fähigkeiten (Dreiecke) können Werte (Kreise) nicht durch Reputation verbessert werden.



Die zusätzlichen schwarzen Steine markieren die Höchstwerte von Leben und Tempo . Schwarze Steine können nicht bewegt werden, solange bestimmte Spielelemente es nicht ausdrücklich verlangen – zum Beispiel Pferdekarten oder Sattelmarker. Wenn ein schwarzer Würfel versetzt wird, ist das Feld links von ihm das neue Maximum des Wertes.

Manchmal kommt es vor, dass bestimmte Effekte eine Fähigkeit oder einen Wert nur vorübergehend verändern. In diesem Fall kennzeichnest du den neuen Wert mit einem Wund- oder anderen Marker. Bei Tempo kannst du direkt den grünen Würfel verschieben, da das Maximum schon am schwarzen Würfel erkennbar ist.

PROBEN

Wenn du während des Spiels in eine riskante Situation gerätst, musst du eine Probe auf eine Fähigkeit ablegen und so bestimmen, ob du Erfolg hast oder scheiterst. Proben werden durch ein farbiges Dreieck mit einer Zahl darin dargestellt. Die Zahl gibt die Schwierigkeit an und die Farbe die Fähigkeit, die du benutzen musst. Ein schwarzes Dreieck steht für eine Probe, die ohne Fähigkeit ausgeführt wird, also einfach nur ein Würfelwurf ohne Modifikator.

Bei jeder Probe wirfst du den Würfel deines Charakters und zählst die Stufe der fragten Fähigkeit dazu. Wenn die Summe mindestens so groß ist wie die Schwierigkeit, hast du es geschafft. Proben bestimmen zwar den Ausgang vieler Handlungen (siehe *Handlungen & Proben* auf S. 10), zählen selbst aber nicht als Handlungen und kosten daher auch keinen zusätzlichen . Wenn deine Fähigkeit so hoch ist, dass du gar nicht scheitern kannst, brauchst du nicht zu würfeln.

Wenn eine Probe als Teil einer Handlung stattfindet, scheitert die ganze Handlung und wird beendet, falls die Probe nicht gelingt. Zudem kann eine verpatzte Probe noch andere Konsequenzen haben (siehe *Konsequenzen*).

KONSEQUENZEN

Zusätzliche Konsequenzen werden mit roten Erweiterungen links am Probensymbol angezeigt. Jede solche Konsequenz tritt sofort ein, wenn die Probe misslingt.



Das Wundsymbol zeigt an, dass du 1 LBN verlierst.



Das Kittchensymbol zeigt an, dass du sofort im Kittchen landest und deine Runde endet.



Der Schädel zeigt an, dass du dein gesamtes LBN verlierst und direkt bei Doc Barber landest.



Das Temposymbol zeigt an, dass du dich 1 Hektar in eine Richtung deiner Wahl bewegen musst.

Eine gestrichelte rote Linie mit einem Pfeil am Ende zeigt an, dass du dich in das Hektar bewegen musst, auf das der Pfeil deutet. Solche Linien stellen keine Pfade dar und können beim normalen Bewegen nicht benutzt werden.



Beispiel: In der Südlichen Loren Range versucht Levi, über den Wasserfall zu springen. Er hat eine 4 in Geschick, würfelt aber leider nur eine 2. Insgesamt hätte er mindestens eine 7 gebraucht, um den Sprung zu schaffen, also stürzt er den Wasserfall hinunter, verliert 1 LBN und wird weiter unten ans Ufer gespült.

HANDLUNGEN & PROBEN

Auf manchen Feldern kannst du spezielle Handlungen ausführen – beispielsweise eine Hütte in Brand stecken oder in den Banktresor einbrechen. Wo solche Handlungen möglich sind, siehst du ein weißes oder transparentes Kästchen, in dem die Handlung sowie benötigte Gegenstände und Proben angegeben sind. Handlungen in einem weißen Kästchen kosten 1 Ⓢ pro Versuch (ob sie nun gelingen oder nicht). Befindet sich rechts im Kästchen ein Tagsymbol ☀️, kann die Handlung nur einmal pro Tagphase versucht werden.



Begrenzte 1 Ⓢ-Handlung



0 Ⓢ-Handlung, erfordert Gegenstand

WILLENSKRAFT

Wenn dir außerhalb eines Kampfes ein Wurf misslingt, darfst du sofort 1 ⓧ ausgeben, um einen einzelnen Würfel erneut zu werfen. Vergiss nicht, dabei den Willenskraft-Stein auf deiner Spielertafel entsprechend nach unten zu versetzen. Du darfst während einer Handlung beliebig viel Willenskraft ausgeben, um Würfel neu zu werfen. Sobald dein Willenskraft-Stein jedoch das unterste Kästchen der Willenskraftleiste erreicht, kannst du keine weitere Willenskraft ausgeben und verlierst sofort 1 LBN 💧.



Deine aktuelle Willenskraft wird auf der Willenskraftleiste auf deiner Spielertafel festgehalten. Die untersten beiden Kästchen auf der Leiste sind rot und stellen „niedrige WIL ⓧ“ dar. Die mittleren Kästchen sind grau und bedeuten „neutrale WIL N“. Das oberste Kästchen ist schwarz und steht für „max. WIL ⓧ“.

⚔️ Nur das Feld mit max. WIL ⓧ erlaubt dir, im Kampf einen Würfel erneut zu werfen.

Befindet sich deine WIL ⓧ im roten Bereich und du versuchst eine Handlung mit ⓧ, so bekommst du einen Abzug auf die Probe in Höhe der im Symbol abgebildeten Zahl.

WIL ⓧ kann auf zwei Weisen wiederhergestellt werden:

- 1. Besinnen** – Du kannst 1 Ⓢ ausgeben, um dich zu besinnen und deine WIL ⓧ sofort um 1 zu erhöhen (bis zu max. WIL ⓧ).
- 2. Schlafen** – Übernächstest du in einer Hütte oder auf einem Lagerplatz, erhältst du so viel WIL ⓧ zurück, wie auf der jeweiligen Hütte oder dem Lagerplatz angegeben ist.

GEGENSTÄNDE & GESCHÄFTE

GEGENSTÄNDE & KAMPFKARTEN BENUTZEN UND ERSCHÖPFEN

Während deines Zuges darfst du jederzeit Gegenstandsmarker, Kräuter oder die Spezialfähigkeiten deiner Kampfkarten ohne Ⓢ-Kosten benutzen. Wenn sie das Abwerfen-Symbol ☒ zeigen, musst du sie direkt danach abwerfen. Ist kein Symbol abgebildet, werden sie stattdessen erschöpft. Die gleichen Regeln gelten im Kampf, allerdings darfst du pro Kampf nur ein Objekt benutzen. Wenn Gegenstandsmarker oder Kampfkarten erschöpft werden, drehst du sie um 90 Grad, legst sie auf die Seite und kannst sie nicht mehr benutzen, bis sie in der Nachtphase zurückgesetzt werden (Schritt 5: Schlafen).



Charakter-Kampfkarte



Gewöhnliche Waffe: Grau ☒



Seltene Waffe: Blau ☒



Legendäre Waffe: Violett ☒



Andenken (ERW) ☒



Pferdefähigkeit (ERW) ☒



Jägerfähigkeit (ERW) ☒



Unterfangen-Kampfkarte (ERW) ☒

Alle neuen Kampfkarten, die du erhältst, werden deinem Kampfstapel hinzugefügt. Du darfst dir deinen Kampfstapel jederzeit ansehen, solange du nicht im Kampf bist – auch, wenn du einen Hinterhalt vorbereitest (siehe *Hinterhalt* auf Seite 14) oder um den anderen Spielern zu zeigen, dass du die Voraussetzungen für eine bestimmte Handlung erfüllst.

KAUFEN, VERKAUFEN UND HANDLUNGEN IN LÄDEN

Um mit einem Laden in der Stadt zu interagieren, muss sich deine Spielfigur lediglich darin befinden. Ein- und Verkaufen kostet keinen Ⓢ. Allerdings zählt es dennoch als Handlung und beendet daher alle laufenden Handlungen wie etwa Bewegungen. Manchmal gibt es Rabatt auf Einkäufe, doch ein Preis kann nie unter 1 \$ fallen. Alles, was du gekauft oder sonstwie erhalten hast, kannst du in dem Laden verkaufen, der mit der entsprechenden Ware handelt, und zwar für die Hälfte des angegebenen Preises, abgerundet – es sei denn, ein fester Preis ist angegeben, wie im Handelsposten.

Wenn du etwas von einem verdeckten Karten- oder Markerstapel kaufst, darfst du zwei davon ziehen, eines behalten und das andere ganz unten in den Stapel zurücklegen (was „schieben“ genannt wird). Kaufst du jedoch etwas von einem aufgedeckten Karten- oder Markerstapel, so darfst du nur das nehmen, was oben aufliegt – zum Beispiel Reitermarker im Saloon oder die Waffenkarten beim Büchsenmacher. Meisterjäger haben den besonderen Vorteil, dass sie aufgedeckte Stapel durchsehen dürfen, bevor sie etwas kaufen. Ist in Läden wie dem Büchsenmacher nach einem Kauf ein Feld leer, wird sofort wieder ein Marker oder eine Karte vom passenden Stapel hineingelegt.

Auf allen Ladentafeln sind am unteren Rand besondere Handlungen angegeben. Manche davon gewähren dir einen Rabatt auf einen Einkauf, andere erlauben dir, etwas zu stehlen oder sogar einfach zu verlangen. Befindet sich ein Tag-Symbol rechts daneben, kann die Handlung nur einmal pro Tagphase versucht werden (auch wenn sie misslingt).



HÜTTEN BAUEN

Hütten können im Grenzland gebaut werden und sind Zwischenstationen für ihre Besitzer. Holzfällerlehrlinge dürfen nur eine Hütte gleichzeitig besitzen, Gesellen zwei Hütten und Meister drei. Hütten bieten viele Vorteile. Jede bestehende Hütte ist einen Reputationspunkt (♻️) wert. Sie sichern Land, produzieren Ressourcen, stellen Leben und Willenskraft wieder her und bieten Schutz vor Wetter und Fernangriffen. Zudem kann ein Spieler in jeder seine Hütten wieder ins Spiel einsteigen.

Eine Hütte kann nur auf einem Hektar mit einem Ressourcensymbol errichtet werden, nicht auf einem Geländesymbol (siehe *Bewegung zwischen Teilkarten* auf Seite 6). Dies kostet 1 (€) und 3 (👉).

Nimm danach eine Hütte von deiner Spielertafel und stelle sie in dein aktuelles Hektar. Dann legst du die Hüttenkarte auf Höhe der Hütte neben das Geländebrett. Schließlich legst du einen deiner Türmarker auf die Karte, mit der Seite „Verschlossen“ nach oben.

Sollte die Hütte später zerstört werden, legst du die Hütte und die Hüttenkarte zurück auf deine Spielertafel.

Wenn du am Zug bist, darfst du dich zwischen dem Hektar, auf dem eine Hütte steht, und der entsprechenden Hüttenkarte hin- und herbewegen. Dies erfordert keine Bewegungshandlung. Solange eine Hütte verschlossen ist, darf jedoch nur der Besitzer hineingehen. Andere Spieler dürfen sie nicht betreten, ohne die Türe aufzubrechen oder die Handlung „Rein-/Rausklettern“ auszuführen. Ist die Türe einmal aufgebrochen, darf jeder Spieler kommen und gehen wie es ihm beliebt, bis der Türmarker repariert ist.



Die Handlung „Rein-/Rausklettern“ gestattet dir, eine verschlossene fremde Hütte zu betreten, ohne die Türe zu zerstören (siehe *In Hütten einbrechen* auf S. 19).

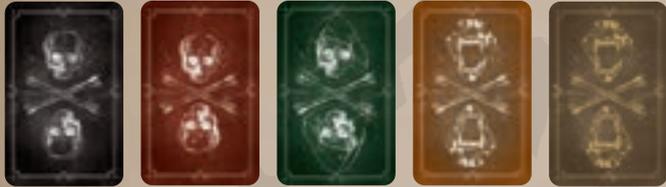
Anmerkung: Während eines Kampfes ist die Bewegung in eine oder aus einer Hütte nicht kostenlos, auch nicht für deren Besitzer. Eine solche Bewegung erfordert trotzdem eine Kampfkarte.

Solange eine Hütte existiert, darf nur der Besitzer in ihrem Hektar Ressourcen erzeugen, und die Hütte produziert jede Nacht automatisch eine der Ressourcen des Hektars. Ressourcen, die der Besitzer dort erzeugt, darf er entweder in sein eigenes Frachtverzeichnis oder in den Lagerraum der Hütte legen. Ist die Hütte voll, können dort keine weiteren Ressourcen gelagert werden, bis jemand wieder Ressourcen aus dem Lagerraum entfernt. Nur der Besitzer der Hütte kann Ressourcen entnehmen, ohne für die „Plündern“-Handlung würfeln zu müssen.

Beendet ein Spieler seinen Zug auf einer Hüttenkarte, erhält er in der Nachtphase Leben und Willenskraft zurück wie angegeben. Eine Hütte schützt auch vor Wettereffekten (solange der Effekt dem nicht ausdrücklich widerspricht) und Fernangriffen (siehe *Unterschlupf* auf Seite 12). Alle Vorteile der Hütte (Erholung von WIL und LBN, Hüttenricks, Plündern) stehen nur innerhalb der Hütte zur Verfügung. Wenn der Besitzer einer Hütte sein gesamtes Leben verliert, kann er von Doc Barber oder dem Kittchen aus wahlweise in eine seiner verschlossenen Hütten entlassen werden (siehe *Wenn Leben auf null fällt* auf Seite 15).

KÄMPFE

Es gibt zwei Arten von Kämpfen: Spieler gegen Spieler und Spieler gegen Nicht-Spielercharakter (NSC). Als NSC gelten etwa Banditen, Wölfe, Bären und andere Gegner auf dem Spielbrett. Kämpfe werden mit den Kampfstapeln der Kontrahenten ausgetragen.



Standard Desperado Eisenhut Raubtier Legendäre Bestie

Der Kämpfer, der den Kampf einleitet, ist der Angreifer. Der andere Kämpfer ist der Verteidiger. Diese Rollen bleiben bis zum Ende des Kampfes gleich. Wie man einen Kampf beginnt, steht auf Seite 14, vorher gibt es jedoch noch einige Dinge zu erklären.

Anmerkung: Ihr könnt euch auch darauf einigen, auf Kämpfe Spieler gegen Spieler zu verzichten. Das Spiel funktioniert trotzdem einwandfrei.



REICHWEITE & SICHTFELD

Jedes Hektar hat einen farbigen Rand, der anzeigt, was von dort aus sichtbar ist. Was sich in einem Hektar einer Farbe befindet, kann von allen verbundenen Hektaren derselben Farbe gesehen werden. Ein Hektar mit mehreren Farben kann in alle verbundenen Bereiche dieser Farben hineinsehen und von dort aus gesehen werden. Das Sichtfeld eines weißen Hektars erstreckt sich nur auf die direkt angrenzenden und nicht blockierten Hektare (gleich welcher Farbe). Der Pfad zwischen zwei Hektaren gilt als blockiert, wenn er zum Durchqueren einen Gegenstand erfordert (etwa die Höhle mit dem gelben Schlüssel in den Bergen). Ist ein Hektar schwarz, gilt es als verborgen und teilt sich kein Sichtfeld mit anderen Hektaren. Man kann nicht von einer Teilkarte in eine



andere sehen. Um die erforderliche Reichweite für einen Angriff zu bestimmen, zählst du die Hektare von dir bis zu deinem Ziel. Dabei musst du den Pfaden folgen und die Hektare müssen sich im selben Sichtfeld befinden. Eine Hütte kannst du genauso wie einen anderen Spieler anvisieren. Wenn du dich im Hektar der Hütte befindest, ist die Reichweite 0, zielst du aber auf einen Spieler innerhalb der Hütte, zählt die Reichweite als 1.

UNTERSCHLUPF & VERBORGENE HEKTARE



Manche verborgenen Hektare erfordern beim Betreten eine Schleichen-Probe, so wie das Hektar rechts in der folgenden Abbildung. Sobald du das Hektar betrittst, musst du die Probe ablegen. Gelingt sie dir, darfst du deine Bewegungshandlung fortsetzen, falls du das möchtest. Scheitert die Probe aber, erleidest du 1 Wunde und deine Bewegungshandlung endet.

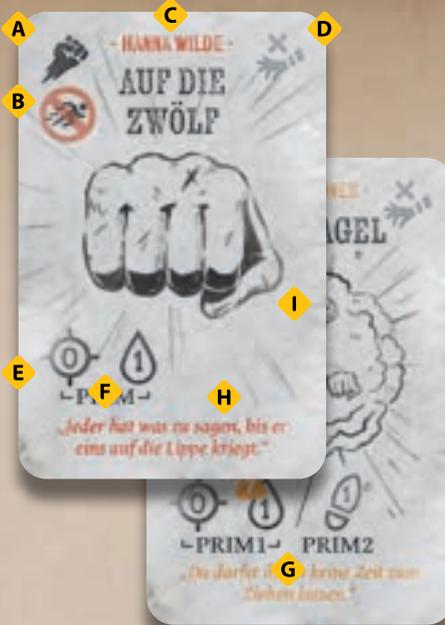


Sowohl verborgene Hektare (gepunktete schwarze Linie) als auch Hektare mit Unterschlupf (mit einer schwarzen Probe auf der Umrandung) schützen dich vor Wettereffekten. Verborgene Hektare schützen dich vollständig vor Fernangriffen anderer Spieler. Unterschlupf jedoch schützt dich nur mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit: Greift ein anderer Spieler dich hier aus der Entfernung an, würfelst du die angegebene Probe #. Bei Erfolg nimmst du keinen Schaden.



KAMPFKARTEN

- A KARTENTYP:** Zeigt den Typ der Kampfhandlung auf der Karte an.
- B TRUMPSYMBOL:** Zeigt an, welchen Kartentyp diese Karte übertrumpft. Zeigt die Karte deines Gegners das Symbol dieses Typs, so wird sie übertrumpft und hat in diesem Austausch keinen Effekt. Dies passiert unabhängig von der Reichweite der Karte.
- C CHARAKTER UND TITEL:** Zeigt an, zu welchem Spieler oder NSC die Karte gehört. Der Titel gibt an, welche Handlung die Karte darstellt. Auf Waffenkarten steht natürlich kein Name, da sie den Besitzer wechseln können.
- D KEIN PLÜNDERN:** Eine Karte oder ein Gegenstand mit diesem Symbol kann niemals von einem anderen Spieler geplündert werden.
- E REICHWEITE (RW):** Die Zahl im Zielkreuz gibt an, wie viele Hektar das Ziel der Handlung höchstens entfernt sein darf. Ist es weiter entfernt, darfst du die Handlung nicht ausführen. Wenn keine Reichweite angegeben ist, spielt die Reichweite keine Rolle für die Primärhandlung(en) auf der Karte.
- F PRIMÄRHANDLUNGEN (PRIM):** Die Primärhandlung der Karte. Davon kann es auch mehrere geben: PRIM 1, PRIM 2 usw. Manche Handlungen und Waffen funktionieren nur, wenn du eine Probe bestehst. Scheitert die Probe, beendet dies die Handlung, zu der die Probe gehört. Du nimmst aber keinen Schaden und andere Handlungen auf derselben Karte bleiben davon unberührt.
- G PLUS ODER SCHRÄGSTRICH:** Sind die Handlungen auf der Karte mit einem Schrägstrich getrennt, so musst du eine der Handlungen wählen. Du kannst nicht beide gleichzeitig ausführen. Steht ein Plus zwischen den Handlungen, so darfst du eine davon oder beide ausführen, und zwar in beliebiger Reihenfolge oder auch gleichzeitig.



- H SPEZIAL (SPZ):** SPZ zeigt an, ob eine Karte eine Spezialfähigkeit hat (siehe *Spezialhandlungen* auf Seite 14). Die SPZ darfst du nur ausführen, wenn das Ziel sich in einer der auf der Karte angegebenen Reichweiten befindet. Hat die Karte keine Reichweite, darf die SPZ immer ausgeführt werden. Nachdem die SPZ ausgeführt wurde, musst du die Karte erschöpfen.
- I ZUSÄTZLICHE ANWEISUNGEN:** Manchmal stehen zusätzliche Anweisungen über den Symbolen unten auf der Karte. Diese beginnen zum Beispiel mit den Wörtern **Sofort** oder **Unterbrechung**. „Sofort“ bedeutet, dass die Karte als Erstes ausgeführt wird, egal, wer Angreifer ist. „Unterbrechung“ bedeutet, dass die Karte gespielt werden kann, nachdem die Spieler ihre regulären Karten aufgedeckt haben. Steht „Siehe oben“ unter SPZ, so stellen die zusätzlichen Anweisungen die Spezialhandlung dieser Karte dar. Werden sie ausgeführt, muss die Karte erschöpft werden.

Nicht abgebildet: Alle Kampfkarten (einschließlich Waffen und Fähigkeiten) erlauben „Bewegen 1“ als alternative Handlung (ALT). Du hast jederzeit die Wahl, anstatt der Primärhandlung(en) auf der Karte die ALT auszuführen, nicht jedoch beides.

KAMPFKARTENSYMBOLLE

- Prügeln:** Diese Handlung übertrumpft Rammen.
- Blocken:** Diese Handlung übertrumpft Prügeln.
- Rammen:** Diese Handlung übertrumpft Blocken.
- Nahkampfwaffe:** Diese Handlung kann verschiedene Handlungen übertrumpfen.
- Schießen:** Diese Handlung kann verschiedene Handlungen übertrumpfen.
- Begleiter:** Diese Handlung übertrumpft Ausweichen.
- Werfen:** Diese Handlung übertrumpft Ausweichen.
- Ausweichen:** Diese Handlung übertrumpft Schießen.
- Schaden:** Diese Handlung fügt dem Ziel den im Symbol angegebenen Schaden zu. Dieses Symbol ist oft an eine Probe gekoppelt.
- Abwehr:** Diese Aktion reduziert den Schaden, den der Benutzer der Karte nimmt, um den im Symbol angegebenen Wert. Dies gilt unabhängig davon, welche Karte zuerst ausgeführt wird.
- Bewegen:** Mit dieser Handlung kann der Spieler sich bis zu der im Symbol angegebenen Zahl Hektar bewegen.
- Heilen:** Mit dieser Handlung kann der Spieler die im Symbol angegebene Menge LBN wiederherstellen.
- Schlüssel:** Mit dieser Handlung kann der Spieler einen sonst unpassierbaren Pfad benutzen. Die Farbe des Schlüssel auf dem Pfad und auf der Karte muss übereinstimmen.
- Anzünder:** Mit dieser Handlung können Hütten angezündet und Buschfeuer gelegt werden.
- Einbruchswerkzeug:** Mit dieser Handlung kannst du Schlösser knacken.
- Löschen:** Diese Handlung gibt einen Bonus auf Löschwürfe.

WIE MAN KÄMPFT

Um einen Kampf zu beginnen, muss sich der Angreifer im selben Hektar wie sein Ziel befinden und 1 Ⓢ ausgeben. Aus der Entfernung kann ein Kampf nur begonnen werden, wenn der Angreifer eine Waffe mit Reichweite besitzt (siehe *Hinterhalt* rechts).

Achtung: Sobald der Kampf begonnen hat, darf kein Ⓢ mehr ausgegeben werden. Nur Handlungen auf Kampfkarten und Gegenständen können im Kampf ausgeführt werden.

Zu Beginn des Kampfes mischen Angreifer und Verteidiger ihre Kampfstapel, legen sie verdeckt vor sich hin und ziehen dann vier Karten, die sie auf die Hand nehmen. Der Kampf wird als eine Serie von Austauschen ausgetragen, von denen jeder aus den folgenden vier Schritten besteht:

1 Beide Spieler legen eine Karte aus ihrer Hand auf den Tisch und decken sie gleichzeitig auf.

In jedem folgenden Austausch werden die neuen Karten direkt auf die bereits ausgespielten gelegt, sodass zwei getrennte Stapel auf dem Tisch entstehen – einer für den Angreifer, eine für den Verteidiger.

2 Kampfkarten werden von oben nach unten gelesen und dann von links nach rechts.

Die beiden Kontrahenten vergleichen zuerst die Trumpfsymbole auf ihren Karten. Wird eine Karte von der anderen übertrumpft, bleibt sie zwar auf dem Tisch liegen, hat aber keinen Effekt. Reichweite spielt beim Übertrumpfen keine Rolle.

3 Die Karten, die nicht übertrumpft wurden, werden nun ausgeführt.

Die Karte des Angreifers wird immer zuerst ausgeführt, dann folgt die des Verteidigers – es sei denn, eine Karte verlangt eine Ausnahme (siehe *Zusätzliche Anweisungen* auf Seite 13).

Beim Ausführen einer Karte hast du die Wahl zwischen PRIM, ALT und SPZ. PRIM und ALT dürfen nicht im selben Austausch benutzt werden. SPZ darf alleine oder in Verbindung mit PRIM benutzt werden.

Wenn der Gegner sich nicht in Reichweite befindet, kannst du nur ALT benutzen, um dich ein Hektar zu bewegen. Wenn der Gegner aus irgendeinem Grund in Reichweite gerät, nachdem die Karten gespielt, aber bevor sie ausgeführt wurden, darfst du eine Primärhandlung oder SPZ benutzen. Natürlich hast du auch die Möglichkeit, einfach gar nichts zu tun.

Verliert ein Kontrahent sein gesamtes Leben, bevor seine Karte ausgeführt wurde, so endet der Kampf und die Karte hat keine Wirkung.

4 Nachdem die Karten ausgeführt wurden, ziehen beide Spieler nach, bis sie wieder vier Karten auf der Hand haben. Ist das nicht möglich, so müssen sie ihren Kampfstapel erneuern (siehe *Erneuern* auf Seite 15).

EINEN KAMPF BEENDEN

Ein Kampf geht weiter, bis einer der Kontrahenten 0 Leben erreicht, sich aus dem Sichtfeld bewegt oder beide Kontrahenten sich darauf einigen, den Kampf zu beenden. Bewegt ein Kontrahent sich auf eine andere Teilkarte, gilt er als aus dem Sichtfeld. Weiteres zu den Folgen eines Kampfes siehe *Wenn Leben auf Null fällt* auf Seite 15.



HINTERHALT

Um einen Gegner aus dem Hinterhalt zu überfallen, brauchst du eine Kampfkarte mit einer Reichweite größer als 0. Wenn der Gegner sich in Reichweite befindet, legst du die Karte aufgedeckt auf den Tisch, erschöpfst sie ⚡ und gibst 1 Ⓢ aus. Die Karte wird nun ausgeführt und der Verteidiger darf keine eigene Karte spielen. Ab dem zweiten Austausch läuft der Kampf dann nach den normalen Regeln weiter.

SPEZIALHANDLUNGEN

Spezialhandlungen (SPZ) kosten keinen Ⓢ und können im Kampf und außerhalb davon benutzt werden. Um die SPZ einer Karte im Kampf zu benutzen, musst du sie normal ausspielen. Dann kannst du die SPZ entweder für sich oder zusammen mit einer PRIM ausführen. Die SPZ kann nur ausgeführt werden, wenn du dich in einer der Reichweiten befindest, die auf der Karte angegeben sind. Hat eine Karte eine Reichweite, so gilt diese auch für die SPZ. Nachdem du eine SPZ benutzt hast, ist die Karte bis zur folgenden Nachtphase erschöpft ⚡. Steht unter der SPZ „Siehe oben“, dann gelten die zusätzlichen Anweisungen der Karte als deren SPZ und die Karte wird nach deren Ausführung erschöpft. Eine erschöpfte Karte wird um 90 Grad gedreht und zur Seite gelegt. Sie kann nicht mehr benutzt werden, bis sie in Schritt 5 der Nachtphase (Schlafen) zurückgesetzt wird. Manche SPZ sind an den Erfolg der PRIM gekoppelt (zum Beispiel Hannas Arschtritt-Karte auf Seite 12), aber du kannst die PRIM auch ohne die SPZ benutzen.

Wenn ein Symbol im SPZ-Feld eine Zahl enthält, so wird diese Zahl zu allen Würfeln hinzugerechnet, die mit dieser Aktivität zu tun haben. Ein Einbruchswerkzeug mit einer +1 etwa verbessert alle Einbruchswürfe mit diesem Gegenstand um 1. Dies gilt nur für die Spezialhandlung, nicht für die anderen Handlungen auf der Karte.

DEN KAMPFSTAPEL ERNEUERN

Wie in Schritt 4 auf Seite 14 bereits erwähnt, und wie auf den Blocken-Karten zu sehen, erlaubt dir die SPZ „Erneuern“ , deinen Kampfstapel während eines Kampfes zurückzusetzen. Zuerst legst du die Handkarten, die du behalten möchtest, auf die Seite. Dann mischst du alle anderen Kampfkarten (Hand, Kampfstapel und Ablagestapel). Schließlich ziehst du so viele Karten, dass du wieder vier auf der Hand hast, und der Kampf geht weiter. Wenn du die SPZ „Erneuern“ auf einer Blocken-Karte benutzt, wird die Karte erschöpft.

WENN LEBEN AUF NULL FÄLLT

Für alle anderen Bewohner Bantams ist der Tod die letzte Reise – nicht aber für die vier gefährlichen Fremden. Aus irgendeinem Grund kommen sie immer wieder zurück.

Wenn du dein gesamtes Leben verlierst, wirst du bewusstlos und kannst keine Handlungen mehr ausführen, bis dein Leben wiederhergestellt ist (außer der Handlung „Entlassen“, siehe unten). Sofort danach kommt es entweder zum Plündern (gegen Spieler) oder zu Verlust (gegen NSC). Dann bewegst du dich direkt zu Doc Barber oder ins Kittchen, je nachdem, unter welchen Umständen du bewusstlos geworden bist.

VERLUST (SPIELER GEGEN NSC)

Wenn du außerhalb eines Kampfes gegen einen Spieler bewusstlos wirst, legst du sofort alle deine Ressourcen und Köpfe in dein Hektar. Falls du ein Verbrechen begangen hast, als du bewusstlos geworden bist, landest du danach direkt im Kittchen. Andernfalls kommst du zu Doc Barber.

Bei Doc Barber kannst du 1  ausgeben, um dein Leben wieder auf Maximum zu setzen und dich dann entlassen. Du darfst dich in derselben Runde entlassen, in der du bewusstlos geworden bist – solange du noch  hast.

Wenn du bewusstlos wirst, während du ein Verbrechen begeht, erleidest du Verlust und landest dann im Kittchen. Als Verbrechen zählen:

- In die Hütte eines anderen Spielers eindringen
- Die Hütte eines anderen Spielers plündern (bei Misslingen)
- Die Hütte eines anderen Spielers anzünden (bei Misslingen)
- Ein Brandstifter mit aktivem Feuer sein
- Etwas im Handelsposten stehlen
- Den Banktresor plündern
- Die Bank überfallen (nur in Meister des Chaos)

Anders als bei Doc Barber wird dein Leben im Kittchen erst in der Nachtphase wiederhergestellt. Zu Beginn deines nächsten Zuges musst du 3 \$ Kautions bezahlen, um entlassen zu werden. Dies kannst du auch in Form von Ressourcen, Waffen, Köpfen und so fort. Allerdings bekommst du kein Wechselgeld, wenn du etwas als Kautions benutzt, was mehr als 3 \$ wert ist. In den erweiterten Spielmodi kannst du die Kautions direkt von deiner Banknote bezahlen. Wenn du keine 3 \$ hast, musst du für die Entlassung mit 1 Punkt Reputation bezahlen.

Wenn du entlassen wirst, egal von wo, landest du entweder auf dem Hektar mit der Aufschrift „Entlassung hier“ oder wahlweise direkt in einer deiner Hütten. Dies ist aber nur bei verschlossenen Hütten möglich – wurde die Tür aufgebrochen, muss sie erst repariert werden, bevor du dorthin entlassen werden kannst.



PLÜNDERN (SPIELER GEGEN SPIELER)

Wenn du einen anderen Spieler im Kampf besiegst, verliert der Unterlegene keine Ressourcen oder Köpfe, bevor er bei Doc Barber oder im Kittchen landet. Stattdessen darfst du eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- Nimm so viele Ressourcen  und Edelsteine , wie du tragen kannst
- Nimm bis zu 10 \$ in bar
- Nimm einen einzelnen Gegenstand oder Kopf ohne das „Kein Plündern“-Symbol 
- Durchsuche den Kampfstapel des Verlierers und nimm dir eine Karte ohne das „Kein Plündern“-Symbol 
- Nimm 1 Reitermarker (nach gelungener Überzeugen-Probe)
- Nimm 1 Pferdekarte (nach gelungener Überzeugen-Probe)
- Schick den Verlierer ins Kittchen und kassiere seine Kautions, oder 1 Reputationspunkt, wenn er nicht zahlen kann

Wenn du die Überzeugen-Probe nicht schaffst oder im Kampfstapel keine Karte findest, die du nehmen darfst, gehst du leer aus – du darfst kein zweites Mal aus der Liste wählen.

FEINDLICHE NSC

GEGNERMARKER

Gegnermarker oder NSC (Nicht-Spielercharaktere) stellen gleichzeitig eine Bedrohung und eine Chance für die Spieler dar. Die Vorderseite des Markers zeigt die Werte des Gegners. Auf der Rückseite steht die Beute, die du dir nach dem Besiegen des Gegners sofort nehmen darfst, sowie der Preis in Dollar, den du erhältst, wenn du den Kopf entweder im Handelsposten verkaufst oder im Saloon aufhängst. Die Rückseite des Markers wird allerdings erst aufgedeckt, wenn der Gegner besiegt ist. Beim Mischen und Platzieren der Marker muss sie verborgen bleiben.

Anmerkung: Solltet ihr anstatt der Marker Miniaturen verwenden, so legt für jede Miniatur einen passenden Gegnermarker neben das Spielbrett, mit den Werten nach oben. Wird ein Gegner besiegt, entfernt der Gewinner die Miniatur vom Spielbrett und nimmt sich den obersten Marker vom Stapel (falls mehrere desselben Typs im Spiel sind).

Die Werte auf den Markern sind wie folgt:

- A Reichweite:** Bestimmt, wie der Gegner angreift und sich verhält (siehe *Feindliche Angriffe* auf Seite 17).
- B Leben:** Wenn ein Gegner Schaden in Höhe des angegebenen Lebens genommen hat, ist er besiegt.
- C Fähigkeiten:** NSC können unterschiedlich gute Fähigkeiten haben. Die Zahlen in den Symbolen geben ihre Fähigkeitsstufen an.
- D Schleichen-Probe:** Jeder NSC hat eine Schleichen-Probe auf dem Marker. Am Ende deiner Runde kannst du diese Probe versuchen, um zu verhindern, dass der Gegner dich angreift.
- E Beute (auf der Rückseite):** Gibt die Ressourcen, Waffen oder Dollars an, die der Gewinner sich für das Besiegen des Gegners nehmen darf.
- F Dollarwert (auf der Rückseite):** Gibt an, wie viel Dollar ein Spieler erhält, wenn er den Marker im Handelsposten verkauft oder im Saloon aufhängt.

KÄMPFE GEGEN FEINDLICHE NSC

Kämpfe gegen NSC laufen genauso ab wie Kämpfe gegen Spieler, mit einer Ausnahme: Der Spieler kämpft gegen den Kampfstapel des Gegners. Der Hintergrund des Gegnermarkers hat dieselbe Farbe wie der Kampfstapel, den dieser Gegner benutzt. Den Stapel des Gegners verwaltet während des Kampfes ein anderer Spieler (außer natürlich in einem Solospiel).

Der Kampfstapel des Gegners wird gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Spieler spielt eine seiner Kampfkarten aus, der Gegner antwortet mit der obersten Karte seines Stapels, dann werden die Karten ausgeführt. So geht es Austausch für Austausch weiter, wie auch in einem Spielerkampf.

Bei den Handlungen eines NSC gibt es einige Regeln zu beachten:

- Befindet sich ein NSC nicht in Reichweite seiner Primärhandlung, so benutzt er stattdessen die alternative Handlung der Karte, Bewegen 1.
- Wenn ein NSC sich bewegt, so bewegt er sich stets auf dem Pfad des geringsten Widerstandes auf den Spieler zu, ohne das Sichtfeld zu verlassen.
- Für jeden Punkt Schaden, den ein NSC erleidet, wird ein Wundmarker (siehe rechts) in sein Hektar gelegt. Der Gegner ist besiegt, wenn die Zahl der Wundmarker den Leben-Wert auf dem Gegnermarker erreicht. Der Gewinner nimmt sich dann den Gegnermarker, dreht ihn um und erhält die auf der Rückseite angegebene Beute. Dann legt er den Marker als „Kopf“ in das Köpffeld seines Frachtverzeichnisses.
- Wenn ein NSC einen Spieler besiegt und überlebt, bleiben die Wunden, die er erlitten hat, auf dem Spielbrett. Allerdings wird in jeder Nachtphase während Schritt 6 ein Wundmarker von jedem NSC entfernt.
- Wenn ein NSC eine Kampfkarte mit einer Probe spielt oder eine Probe ablegen muss, um den Spieler zu erreichen, so macht der Verwalter des Kampfstapels den Wurf. Die entsprechenden Fähigkeitsstufen stehen auf dem Gegnermarker. Wenn ein NSC auf dem Weg zum Spieler auf eine Probe stößt (etwa eine Geschick-Probe, um ein Hindernis zu überwinden), so versucht er die Probe nur, wenn sein Marker auch die entsprechende Fähigkeit zeigt. Fehlt die Fähigkeit auf dem Marker, so kann der NSC dem Spieler nicht folgen und der Kampf endet.





FEINDLICHE ANGRIFFE

Während des Tages verhalten feindliche NSC sich passiv. Wenn du allerdings deine Runde innerhalb der Reichweite beendest, die auf einem Gegnermarker angegeben ist, und dich zudem im Sichtfeld befindest, so greift der NSC dich sofort an. Dies kannst du nur verhindern, wenn du die Schleichen-Probe des Gegners schaffst (siehe unten). Gegner greifen dich immer nur am Ende deiner Runde an. Wenn du außerhalb deiner Runde in Reichweite eines Gegners landest (etwa wegen einer Kampfkarte eines anderen Spielers), so kommt es nicht zum Kampf.



Zeigt der Gegnermarker ein normales Reichweitsymbol, so greift dich der NSC an, wenn du deine Runde innerhalb dieser Reichweite (und in seinem Sichtfeld) beendest.



Zeigt der Gegnermarker ein rotes Reichweitsymbol, so ist er besonders aggressiv: Er greift dich an, sobald du seine Reichweite (und sein Sichtfeld) auch nur betrittst.



Zeigt der Gegnermarker das neutrale Reichweitsymbol, so kämpft der NSC nicht – es sei denn, er wird zuerst angegriffen oder durch ein bestimmtes Ereignis in Aktion versetzt.

Beendest du deine Runde in Reichweite und im Sichtfeld mehrerer Gegnermarker, so greift dich nur der NSC an, der dir am nächsten ist. Sollten dafür immer noch mehrere Gegner in Frage kommen, so wirfst du für jeden einen Würfel. Derjenige mit dem höheren Wert greift an. Bei Gleichstand wiederholst du den Wurf.

UNBEMERKT BLEIBEN

Wenn du dich in Reichweite und im Sichtfeld eines Gegnermarkers befindest, darfst du jederzeit die Schleichen-Probe versuchen, die links oben auf den Marker angegeben ist (Achtung: Nicht mit dem Schleichen-Wert rechts auf dem Marker verwechseln!). Gelingt die Probe, so ignoriert dich der Gegner bis zum Beginn deines nächsten Zuges – du kannst nun sogar ungestört im selben Hektar übernachten. Misslingt die Probe allerdings, so greift der Gegner dich sofort an. Gegnermarker mit neutraler Reichweite haben keine Schleichen-Probe und kämpfen nicht, solange sie nicht angegriffen oder durch ein bestimmtes Ereignis aktiviert werden. Zeigt ein Marker mit normaler oder roter Reichweite keine Schleichen-Probe, so kannst du nicht unbemerkt an diesem Gegner vorbeikommen.

BRANDSTIFTUNG

FEUER LEGEN

Um ein Feuer zu legen, brauchst du eine Waffe oder einen Gegenstand mit einem **Anzünder-Symbol** im SPZ-Feld – einen sogenannten „Anzünder“. Diese Karte kannst du erschöpfen, um einen Feuermarker irgendwo in Reichweite der Karte (und in deinem Sichtfeld) zu platzieren. Der Charakter, der das Feuer gelegt hat, ist nun der „Brandstifter“ und verwaltet dieses Feuer. Wenn der Brandstifter sein gesamtes Leben verliert, während eines seiner Feuer noch brennt, so landet er im Kittchen (siehe S. 15), die Feuer bleiben aber bestehen. Befindet sich ein Spieler oder NSC in einem Hektar oder einer Hütte, wo ein Feuermarker platziert wird, so erleidet er 1 Wunde. **Nur während deines eigenen Zuges kannst du versuchen, mit dem Feuer zu interagieren und Wunden zu vermeiden** (siehe unten). Achtung: Ein Feuermarker verhindert dort, wo er liegt, alle Erholungseffekte und das Erzeugen von Ressourcen.

Um einen Stadtbrand zu legen oder eine Hütte anzuzünden, musst du zusätzlich zum Erschöpfen des Anzünders eine Bosheit-Probe bestehen. Buschfeuer erfordern keine Probe, solange auf dem Geländebrett keine angegeben ist. Nicht vergessen: Wenn du auf eine Hütte zielst (und nicht auf einen Spieler in der Hütte), so wird die Entfernung zwischen dir und der Hütte normal gezählt. Du darfst weitere Anzünder benutzen, um einem bestehenden Feuer Feuermarker hinzuzufügen. Jeder Anzünder muss erschöpft werden und erfordert gegebenenfalls seine eigene BOS-Probe. Achtung: Wenn es für Feuermarker vorgesehene Felder gibt (so wie in Hütten), so können Feuermarker nur in diese gelegt werden, nicht aber direkt in das Hektar. Landet ein Feuermarker in einem Hektar oder Feld mit Markern, Geld oder Gegenständen, so werden diese zerstört und wandern wieder in den Vorrat.

EINE HÜTTE ANZÜNDEN: Wenn du die erforderliche Bosheit-Probe geschafft hast, steht die Hütte in Flammen. Solange sie brennt, können Spieler zwar noch mit ihr interagieren und alle Regeln für die Hüttentür gelten noch – das Feuer verhindert aber alle Erholungseffekte und das Erzeugen von Ressourcen.

EIN BUSCHFEUER LEGEN: Du kannst auf jedem Geländebrett (außer in den Bergen) einen Anzünder erschöpfen, um einen Feuermarker direkt in das von dir anvisierte Hektar zu legen. Ein Feuer in einem Hektar verhindert dort alle Erholungseffekte und das Erzeugen von Ressourcen.

EINEN STADTBRAND LEGEN: Wenn du die auf dem Stadtbrett angegebene Bosheit-Probe schaffst, bricht ein Stadtbrand aus. Sollte ein Feuermarker auf einem Laden landen, so wird dieser geschlossen und kein Spieler kann mit ihm interagieren, bis das Feuer ausgeht oder gelöscht wird (Betreten und Verlassen sind jedoch noch möglich).



FEUER BREITEN SICH AUS

Während Schritt 1 der Nachtphase werden alle Feuer komplett entfernt, die sich in kein neues Hektar ausbreiten können. Sie gelten als erloschen. Dann fügt jeder Brandstifter einem (und nur einem) seiner aktiven Feuer einen Feuermarker hinzu. Jedes Hektar kann nur einen Feuermarker enthalten, es sei denn, es gibt für Feuermarker vorgesehene Felder (wie etwa in Hütten).

Ein Feuer kann sich nur innerhalb einer Gruppe von Hektaren derselben Farbe ausbreiten. Beginnt ein Feuer in einem mehrfarbigen oder weißen Hektar (etwa einer Hüttenkarte), so muss der Brandstifter entscheiden, in Richtung welcher Farbe es sich ausbreitet. Ein Feuer darf sich in ein angrenzendes weißes Hektar ausbreiten. In einem schwarzen (also verborgenen) Hektar kann kein Feuer existieren.

Hier noch zwei Sonderfälle, die beim Ausbreiten von Feuer eintreten können:

EIN BUSCHFEUER BREITET SICH IN EINE HÜTTE AUS:

Ein Buschfeuer kann eine Hütte in Brand setzen, wenn es einen Feuermarker im Hektar der Hütte hat und die Stärke des Feuers mindestens der Schwierigkeit der Bosheit-Probe auf der Hüttenkarte entspricht (siehe Feuerstärke unten). Sind diese Bedingungen erfüllt, so darf der Brandstifter in den folgenden Nachtphasen seinen Feuermarker in ein freies Feld auf der Hüttenkarte legen (nicht zusätzlich – jeder Brandstifter legt immer nur einen Marker pro Nacht). Der Hüttenbrand zählt als Fortsetzung des Buschfeuers.

EINE HÜTTE BRENNT NIEDER UND LÖST EIN BUSCHFEUER

AUS: Wenn alle Felder einer Hüttenkarte Feuermarker enthalten, wird die Hütte in Schritt 1 der nächsten Nachtphase zerstört und der Brandstifter erhält **1 Reputation** (☆) (Achtung: Für das Abbrennen eigener Hütten gibt es keine RP!). Der Besitzer der Hütte legt die Hüttenkarte und -miniatur zurück auf seine Spielertafel, verliert **1 Reputation** (☆) und beginnt einen neuen Buschbrand in dem Hektar, in dem die Hütte vorher war (nur, wenn in diesem noch kein Feuermarker liegt). Die zerstörte Hütte kann später erneut gebaut werden. Befinden sich Spieler oder NSC in einer Hütte, wenn diese niederbrennt, so verlieren sie sofort alles Leben ☠.

FEUERSTÄRKE

Je größer ein Feuer wird, desto heißer brennt es. Die Stärke eines Feuers bestimmt, ob ein Buschbrand auf eine Hütte überspringen kann und wie schwierig es für Spieler ist, mit dem Feuer zu interagieren.

FEUERSTÄRKE BESTIMMTEN

Um die Stärke eines Feuers zu bestimmen, siehst du dir die Schwierigkeit der Probe auf dem Feuermarker an, der als erstes gelegt wurde. Dann erhöhst du diese Schwierigkeit für jeden weiteren Marker um 1, der zum selben Feuer gehört (Feuer in verschiedenfarbigen Hektaren zählen nicht zusammen). Das Ergebnis ist die Feuerstärke.



MIT FEUERN INTERAGIEREN

Wenn du ein Hektar mit Feuermarker betrittst oder deinen Zug in einem Hektar mit Feuermarker beginnst, musst du mit dem Feuer interagieren (siehe Seite 5) oder automatisch 1 Wunde durch Rauchvergiftung erleiden. Die Schwierigkeit jeder Probe im Zusammenhang mit dem Feuer entspricht dessen Feuerstärke. Gemäß den Farben auf der Probe kann das entweder 1) eine Bosheit-Probe sein, um es zu löschen, 2) eine Geschick-Probe, um es zu durchqueren oder 3) eine Überzeugen-Probe, um es zu zähmen. Du darfst mit einem Feuer nur interagieren, wenn du auf einem seiner Feuermarker stehst.

- 1. UM DAS FEUER ZU LÖSCHEN** (🔥👹) und alle seine Marker vom Spielbrett zu entfernen (einschließlich der Marker auf einer Hüttenkarte, falls diese zu einem Buschfeuer gehören), musst du eine Bosheit-Probe mit einer Schwierigkeit in Höhe der Feuerstärke schaffen.
- 2. UM DAS FEUER ZU DURCHQUEREN** (🌿) und deinen Charakter unbeschadet hindurch (oder tiefer hinein) zu bewegen, musst du eine Geschicklichkeit-Probe mit einer Schwierigkeit in Höhe der Feuerstärke schaffen.
- 3. UM DAS FEUER ZU ZÄHMEN** (👹), seine Geister zu beschwichtigen und bis zum Anfang der nächsten Runde keine Wunden durch es zu erleiden, musst du eine Überzeugen-Probe mit einer Schwierigkeit in Höhe der Feuerstärke schaffen.

IN HÜTTEN EINBRECHEN

Solange eine Hütte verschlossen ist, kann nur ihr Besitzer sie frei betreten. Die Vorteile, die sie bietet, stehen anderen Spielern nur zu Verfügung, wenn sie entweder hineinklettern oder die Tür aufbrechen. Dabei richtet Hineinklettern am wenigsten Schaden an. Wenn die Tür verschlossen ist, muss die entsprechende Geschick-Probe allerdings beim Hinausklettern ein zweites Mal bestanden werden.

Wenn dir das zu riskant ist, kannst du die Tür entweder mit Gewalt aufbrechen oder das Schloss knacken. Um das Schloss zu knacken, brauchst du eine Waffe oder einen Gegenstand mit dem Einbruchswerkzeug-Symbol  im SPZ-Feld, musst dich in der Reichweite dieser Karte befinden und die angegebene Schleichen-Probe bestehen. Verlässt du dich lieber auf rohe Gewalt, musst du im Hektar der Hütte stehen und die angegebene Kraft-Probe schaffen. Gelingt dir eines von beidem, drehst du den Türmarker um. Die Hütte ist nun offen.



Verschlossen



Offen

Ist eine Hütte einmal offen, dürfen sich alle Spieler zwischen dem Hektar, in dem sie steht, und der Hüttenkarte hin- und herbewegen (was keine Bewegung kostet) und ihre Vorteile nutzen. Außerdem dürfen in diesem Hektar nun wieder alle Spieler Ressourcen erzeugen. Der Besitzer kann in diese Hütte nicht entlassen werden, solange der Türmarker nicht repariert worden ist. Dazu muss im Hektar der Hütte 1  und 1  ausgegeben werden. Der Türmarker wird dann wieder auf die Seite „Verschlossen“ gewendet. Jeder Spieler kann die Tür reparieren, nicht nur der Besitzer der Hütte.

deines Gegners verlässt, gilt das als Kapitulation und dein Gegenspieler gewinnt die Partie.

DAS WAREN DIE REGELN FÜR DAS EINFÜHRUNGSSPIEL

Jetzt kennt ihr alle Regeln,
die ihr für den Spielmodus „Ein
herzlicher Empfang“ benötigt.

Haltet die Infokarten und das Regelheft
griffbereit und benutzt das FAQ, Glossar und
den Index im *Erweiterten taktischen Handbuch*,
wenn ihr Fragen habt.

Unser Entwicklerteam bei Bantam Planet
wünscht euch viel Spaß und Erfolg
auf eurer Reise durch die wilde Welt
von Bantam West!

Und jetzt nichts wie los!

ENTSCHEIDUNGSKAMPF IM SALOON

Falls zwei Spieler während derselben Tagphase die zum Gewinnen nötige Reputation erreichen, kommt es am Ende des Tages zwischen den beiden Kontrahenten zum Showdown im Saloon.

Falls mehr als zwei Spieler in derselben Tagphase die zum Gewinnen nötige Reputation erreichen, wirft jeder einen Würfel und der Spieler mit dem niedrigsten Wurf scheidet aus. Das wird wiederholt, bis nur noch zwei Spieler übrig sind. Diese beiden setzen nun ihr Leben auf Maximum und stellen ihre Figuren in den Saloon.

Wer als erstes die Siegbedingung erfüllt hat, übernimmt die Rolle des Angreifers. Dann beginnt der Kampf und endet erst, wenn nur noch ein Spieler steht. Gekämpft wird wie immer nach den Regeln auf Seite 11. Wenn du während des Kampfes das Sichtfeld

Einige Ratschläge...

- Das Grenzland ist gnadenlos... hier gibt es nichts geschenkt.
- Wenn du dir unsicher bist, schau auf deine Plänenliste.
- Setz nicht deinen ganzen Reichtum auf eine Karte.
- Konkurriere nicht alle um dieselben Ressourcen.
- Wenn dir jemand alles zunichte gemacht hat, fang nicht wieder bei Null an, sondern schlag einen anderen Weg ein.

EREIGNISLISTE

Verlassene Hütte (Nr. 1)

1. Nimm 5 \$
2. +1 Bosheit
3. Setze Willenskraft auf Max.

Überfall (Nr. 2)

1. Bewege dich 2 Hektar
2. 1-2 = Verliere 2 Leben
3-4 = Verliere 1 Leben und setze Willenskraft auf Max.
5-6 = Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
3. Wirf alle ♣ ab

Wütende Meute (Nr. 3)

1. Nimm 3 \$
2. Ein Spieler deiner Wahl verliert 1 Leben
3. Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt

Beutel mit Edelsteinen (Nr. 5)

1. Nimm 2 ♥
2. Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
3. +1 Bosheit

Bankraub (Nr. 6)

1. Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
2. 1-2 = Verliere 1 Leben
3-4 = Nimm 3 \$
5-6 = Nimm 5 \$ und 1 ♣
3. Stelle deine Figur in den Tresor und nimm 3 \$

Beinbruch (Nr. 7)

- 1-2 = Lege deine Pferdekarte in den Stall zurück oder verliere 1 Leben, wenn du kein Pferd hast
- 3-4 = -1 Tempo bis zur ☾
- 5-6 = Du reißt dich zusammen und stehst auf

Büffelstampede (Nr. 8)

1. Nimm 2 🐄
2. Nimm 2 ♠
3. Bewege dich 2 Hektar

Cholera (Nr. 9)

- 1-2 = -2 ☹ in der nächsten ☼
- 3+ = Du bleibst gesund

Kult der Unterwelt (Nr. 10)

1. Mische diese Karte unter die die 5 obersten Karten des Ereignisstapels
2. 1-2 = Verliere 2 Leben
3-5 = Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
6 = Nimm dir 1 ⚔, nimm 3 \$ & behalte diese Karte verdeckt
3. +1 auf beliebige Fähigkeit

Kulthöhle (Nr. 11)

1. 1-2 = Gib 1 ☹ aus
3-4 = Nimm 1 ♥
5-6 = Nimm 1 ♣
2. Setze Willenskraft auf Max.
3. Bewege dich 2 Hektar

Altes Versteck (Nr. 12)

1. Nimm 5 \$
2. +1 Schleichen
3. Stelle 1 ☹ wieder her

Dethelm Marshals (Nr. 13)

1. Setze Willenskraft auf Max.
2. Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
3. Nimm dir 1 Reiter oder 1 ♣

Junger Bewunderer (Nr. 14)

1. Nimm dir 1 Reiter oder 1 ♣
2. Nimm 2 \$ und 2 ♣
3. +1 auf beliebige Fähigkeit

Betrunkener Landstreicher (Nr. 15)

1. Bewege dich 1 Hektar und setze Leben auf Max.
2. Setze Willenskraft auf Max.
3. Nimm 2 \$

Weißbauchkaninchen (Nr. 16)

1. Behalte diese Karte
2. 1-2 = Mische diese Karte unter die 5 obersten Karten des Ereignisstapels
3+ = Behalte diese Karte
3. Setze Willenskraft auf Max. und mische diese Karte unter die 5 obersten Karten des Ereignisstapels

Ausbrecherin (Nr. 17)

1. Nimm dir 1 Reiter oder behalte diese Karte aufgedeckt, nimm dir 1 ⚔ und siehe Bonus
2. Behalte diese Karte und siehe Bonus
3. Nimm dir 1 ⚔, nimm 3 \$ & behalte diese Karte verdeckt

Wundbrand (Nr. 19)

- 1-3 = Behalte diese Karte aufgedeckt und siehe Bonus
- 4-6 = Wirf diese Karte ab

Hängt ihn höher (Nr. 20)

1. Nimm dir 1 Reiter oder 1 ♣
2. Nimm 1 ♣
3. +1 auf beliebige Fähigkeit

Wegelagerer (Nr. 21)

1. Setze Willenskraft auf Max.
2. Banditen ignorieren dich für den Rest des Spiels
3. Nimm 3 \$

Feuertod (Nr. 22)

1. Nimm dir 1 Reiter oder 1 ♣
2. Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
3. +1 Bosheit

Mein Baby! (Nr. 24)

1. Setze Leben und Willenskraft auf Max.
2. Nimm dir 1 ⚔ & behalte diese Karte verdeckt
3. +1 Kraft

Glücksbringer (Nr. 26)

1. Nimm 1 \$ und setze Willenskraft auf Max.
2. Stelle 1 ☹ wieder her
3. +1 Überzeugen

Midlands Gemachte Männer (Nr. 27)

1. Lege Feuer in einer beliebigen Hütte
2. Nimm 3 \$
3. Nimm 1 ♣
4. Nimm 3 ♣

Bärenmutter! (Nr. 28)

1. Nimm 2 🍷
2. Behalte diese Karte aufgedeckt und siehe Bonus
3. Behalte diese Karte verdeckt & Grizzlys ignorieren dich für den Rest des Spiels

Streunender Hund (Nr. 29)

1. Behalte diese Karte aufgedeckt und siehe Bonus
2. Behalte diese Karte aufgedeckt und siehe Bonus
3. Setze Willenskraft auf Max. und mische diese Karte unter die 5 obersten Karten des Ereignisstapels

Mustang (Nr. 31)

1. Nimm dir die oberste Karte vom Pferdestapel
2. Nimm 4 \$
3. Setze Willenskraft auf Max. und mische diese Karte unter die 5 obersten Karten des Ereignisstapels

Naturtalent (Nr. 32)

1. Jeder Spieler nimmt sich 1 🗳 seiner Wahl
2. Nimm 3 🗳 deiner Wahl
3. Verbessere eine Tätigkeit um eine Stufe

Durchzechte Nacht (Nr. 33)

- 1 = Du hast es übertrieben und bist im Kittchen gelandet
 2-5 = -1 ☹ während der nächsten 🌪, wähle den Effekt eines Drinks aus dem Saloon
 6 = Du warst diszipliniert und hast dir nur ein Glas gegönnt.
 Wähle den Effekt eines Drinks aus dem Saloon.

Ronyms Segen (Nr. 35)

1. Setze Leben und Willenskraft auf Max.
2. Nimm 3 \$ oder 2 🗳
3. Die Menge zerstreut sich. Wirf diese Karte ab.

Schlägerei im Saloon (Nr. 36)

1. 1-4 = Verliere 1 Leben und setze Willenskraft auf Max.
 5-6 = Nimm dir 1 🌟 und behalte diese Karte verdeckt
2. Nimm 3 \$
3. Wähle den Effekt eines Drinks aus dem Saloon

Lied der Stille (Nr. 37)

1. Nimm dir 1 Reiter
2. Nimm dir 1 Reiter
3. Wähle den Effekt eines Drinks aus dem Saloon

Rancher in Nöten (Nr. 38)

1. Nimm dir 1 Reiter
2. Nimm 1 🗳 und 2 🗳
3. Nimm dir die oberste Karte vom Pferdestapel

Karte des Knochenmannes (Nr. 39)

1. Nimm 3 \$
2. Nimm dir die oberste Karte vom Waffenregal
3. +1 auf beliebige Fähigkeit

Schlangengrube (Nr. 40)

1. Nimm dir 1 🌟 und behalte diese Karte verdeckt
2. Behalte diese Karte aufgedeckt
3. Setze Willenskraft auf Max.

Versunkener Schatz (Nr. 42)

1. Nimm dir die oberste Karte vom Waffenregal
2. Nimm dir die oberste Karte vom Waffenregal
3. Nimm dir 3 \$ aus dem Vorrat und gib diese Karte einem anderen Spieler

Chirurg für einen Tag (Nr. 43)

1. Setze Leben und Willenskraft auf Max.
2. Erhöhe dein maximales Leben um 1
3. Stelle 1 Leben wieder her

Dieb in der Nacht (Nr. 44)

1. Verliere 1 Leben, aber behalte deine Gegenstände
2. 1-2 = Wirf 1 Resource, 1 Kopf und 1 Dollar ab
 3-4 = Wirf alle Ressourcen ab
 5-6 = Banditen ignorieren dich für den Rest des Spiels
3. Nimm dir 1 🌟 und behalte diese Karte verdeckt

Jahrmarkt (Nr. 46)

1. Nimm 2 🌟
2. Nimm 1 🗳
3. Nimm 1 🗳
4. Nimm 2 \$

Wagenrad (Nr. 47)

1. +1 Kraft
2. Nimm dir 1 🌟 und behalte diese Karte verdeckt
3. Stelle 1 ☹ wieder her

Alter Krieger (Nr. 49)

1. Nimm dir die oberste Karte vom Waffenregal
2. +1 Geschick
3. Stelle 1 ☹ wieder her

Weißwedelhirsch (Nr. 50)

1. Behalte diese Karte und siehe Bonus
2. 1-3 = Mische diese Karte unter die die 5 obersten Karten des Ereignisstapels
 4+ = Behalte diese Karte
3. Setze Willenskraft auf Max. und mische diese Karte unter die 5 obersten Karten des Ereignisstapels

Wildschwein (Nr. 51)

1. Behalte diese Karte und siehe Bonus
2. 1-2 = Mische diese Karte unter die die 5 obersten Karten des Ereignisstapels
 3+ = Behalte diese Karte
3. Setze Willenskraft auf Max. und mische diese Karte unter die 5 obersten Karten des Ereignisstapels

Wilfred der Fälscher (Nr. 53)

1. Setze Willenskraft auf Max.
2. Behalte diese Karte aufgedeckt und siehe Bonus
3. Nimm dir 1 🌟 und behalte diese Karte verdeckt

Wolfsrudel (Nr. 54)

1. Stelle 1 ☹ wieder her
2. Behalte diese Karte aufgedeckt und siehe Bonus
3. Wölfe ignorieren dich für den Rest des Spiels

SYMBOLE

PROBEN & HANDLUNGEN

Probe	Fähigkeitenstufe verbessern	Probe (mit Konsequenz)	Wert verbessern	Einmal pro Tagphase	
Begrenzte 1 Ⓢ-Handlung	0 Ⓢ-Handlung, erfordert Gegenstand	0 Ⓢ-Handlung			

CHARAKTERKARTEN & SPIELERTAFELN

FÄHIGKEITEN

Kraft (KRA)	Bosheit (BOS)	Geschick (GES)	Schleichen (SCH)	Überzeugen (ÜBZ)	Weisheit (WEI)

CHARAKTERKLASSEN

Diebin	Revolverheld	Brandstifterin	Kaufmann

STATS

Willenskraft (WIL)	Tempo (TMP)	Leben (LBN)

ALLGEMEIN

Tagphase	Nachtphase	Reputation (erweitert)	Reputation	Solomodus	Bewusstlos werden

KAMPF-, WAFFEN-, PFERDEKARTEN & GEGENSTÄNDE

KARTENSYMBOLE

Prügeln	Rammen	Werfen	Ausweichen	Begleiter
Schießen	Nahkampfwaffe	Blocken	Erneuern	Trumpf-symbol

KAMPF-HANDLUNGEN

Angezeigten Schaden verhindern

LÄDEN

Saloon	Bank
Kittchen	Stall
Handelsposten	Rathaus
Bahnhof	Büchsenmacher
Arzt	Friedhof

Alle Ladensymbole in Gallow Springs sind weiß.

EIGENSCHAFTEN

Abwerfen	Erschöpfen	Schlüssel
Normale Reichweite	Rote (aggressive) Reichweite	Neutrale Reichweite
Kein Plündern	Einbruchswerkzeug	
Anzünder	Löschen	

Angezeigte Felder ziehen

Angezeigten Schaden zufügen

Angezeigtes Leben heilen

STADT- & GELÄNDEBRETT

RESSOURCEN

Felle	Silber	Kräuter	Holz	Beliebige Ressource	Blauer Edelstein	Kopf

Südliche Loren Range	Wildnis von Dethelm	Krowko-Marsch	Ebene von Midland	Gallow Springs

EIGENSCHAFTEN

Teilbrett-Ausgang	Pfad erfordert Schlüssel	Nicht bebaubar	Truhe

KALENDER & EREIGNISSE

Pin	Neue Karten beim Büchsenmacher	Würfelfwurf

GEGNER

Gangster	Bandit	Eisenhut	Puma	Grizzly	Wolf	Alligator