

# GOLDRUSH

## WESTERN-CON

**JUNE 25<sup>th</sup> - 27<sup>th</sup>**

Howdy Gringo!

Hier sind die Charakterbögen und Regeln. Ihr solltet Sie zumindest einmal lesen ;)

Zur Erstellung deines Charakters findest Du ab Seite 22 Hilfe!

**ALS BEISPIEL:**

	Kämpfer	Naturburschen
3 x	Faustkampf 1	Regeneration 1
<b>Standard:</b>	Messer	Messer
	Pistole	Flinte
2 davon:	Foltern	Guter Rat
	Guter Rat	Letzte Worte
	Letzte Worte	Fallenstellen
	Stoßgebet <b>X</b>	Sich Opfern
	Sich Opfern	Lasso
	Lasso	Widerstandsfähig
	Entfesseln <b>X</b>	<u>Einschüsser-Pistole</u>
2 davon:	Widerstandsfähig	Giftimmunität
	Faustkampf 2	Blinde

Wichtig!

Fülle je nach deinem Charakter einen der folgenden 5 Charakterbögen aus, also Kreuzchen setzen (siehe links) und schicke diesen zusammen mit deiner Anmeldung ab!



## Westerner

	Kämpfer	Naturburschen	Professionals	Gelehrte
<b>3 x Standard:</b>	Faustkampf 1 Messer Pistole	Regeneration 1 Messer Flinte	Einschüsser-Flinte Reichtum 2 Eigene Fertigkeit	Lesen & Schreiben Regeneration 1 Letzte Worte
<b>2 davon:</b>	Foltern Guter Rat Letzte Worte Stoßgebet Sich Opfern Lasso Entfesseln	Guter Rat Letzte Worte Fallenstellen Sich Opfern Lasso Widerstandsfähig Einschüsser-Pistole	Sich Opfern Guter Rat Lasso Letzte Worte Foltern 1 Fremdsprache Lesen & Schreiben	Einschüsser-Flinte Sich opfern Guter Rat Stoßgebet Reichtum 1 Erste Hilfe Beichte *A
<b>2 davon:</b>	Widerstandsfähig Faustkampf 2 Trinkfest 1 Fremdsprache Einschüsser-Flinte Feuerwaffen-Anfänger Regeneration 1 Todesschuß 1 Schmerzunempfindlich Rancher	Giftimmunität Wunde aussaugen Rancher Entfesseln Trinkfest Scout 1 Fremdsprache Faustkampf 1 Gewandtheit Feuerwaffen-Anfänger	Messer Einschüsser-Pistole Regeneration 1 Spieler Trinkfest Schlösser öffnen 1 Schlösser bauen 2 Reichtum 3 Todesschuß 1 Flinte	1 Fremdsprache Derringer Messer Faustkampf 1 Glücksbringer Einschüsser-Pistole Segnen *A Medizin Reanimation 1 *B Todesschuß 1
<b>2 davon:</b>	Faustkampf 3 Reichtum 1 Lesen & Schreiben Flinte Glücksbringer Improvisierte Waffe Wurfmesser Feuerwaffen-Schütze Derringer	Stoßgebet Faustkampf 2 Feuerwaffen-Schütze Snake-Handling Naturwissen Regeneration 2 Todesschuß 1 Glücksbringer	Derringer Fallenstellen Ermitteln Fallen Entschärfen Schlösser öffnen 2 Schlösser bauen 3 Faustkampf 2 Pistole Feuerwaffen-Anfänger	Sprengmeister Transfusion *B Technologie Arzneien Todesschuß 1 2 Fremdsprachen Faustkampf 2 Reanimation 2 *B Regeneration 2
<b>2 davon:</b>	Feuerwaffen-Meister Todesschuß 2 2 Pistolen Sniper 2 Handwaffen Betäuben Regeneration 2 Wunde aussaugen Faustkampf 4	Fallen Entschärfen Feuerwaffen-Meister Faustkampf 3 Betäuben Regeneration 3 Erste Hilfe Lesen & Schreiben Pistole Schmerzunempfindlich	Technologie Regeneration 2 Todesschuß 2 Schlösser öffnen 3 Schlösser bauen 4 Sprengmeister Pistole Stehlen Feuerwaffen-Schütze	Flinte Verfluchen *A Ermitteln Derringer Feuerwaffen-Anfänger Chirurgie Gifte Regeneration 3 Reanimation 3 *B
<b>nach jedem überleben Spiel – 1 davon:</b>	Todesschuß 3 Regeneration 3 Stehlen Geschütze Faustkampf 5 Spieler Scout	Sniper Todesschuß 2 2 Pistolen Faustkampf 4 Improvisierte Waffe Stehlen 2 Handwaffen	Improvisierte Waffe Feuerwaffen-Meister Sniper Regeneration 3 Schlösser öffnen 4 Betäuben Todesschuß 3	Pistole Feuerwaffen-Schütze Todesschuß 2 Faustkampf 3 Trinkfest Naturwissen Drogen

\*A: nur Pfarrer

\*B: Voraussetzung: Chirurgie

## Indianer

	Krieger	Jäger	Weise
<b>3x Standard:</b>	Messer Skalpieren Todesschuß 1	Regeneration 1 Skalpieren Messer	Letzte Worte Messer Schamanismus
<b>2 davon:</b>	Faustkampf 1 Wunde aussaugen Letzte Worte Foltern Schild u/o Panzer Wurfmesser Speer Widerstandsfähig	Bogen Wunde aussaugen Faustkampf 1 Fallenstellen Foltern Letzte Worte Speer Todesschuß 1	Heilzauber *A Wunde aussaugen Tomahawk Lesen & Schreiben Regeneration 1 Foltern Bogen Speer
<b>2 davon:</b>	Zwei Handwaffen Tomahawk Einschüsser-Flinte Todesschuß 2 Feuerwaffen-Anfänger Bogen Faustkampf 2 Gewandtheit Entfesseln Regeneration 1	Scout Naturwissen Widerstandsfähig Tomahawk Entfesseln Giftimmunität Faustkampf 2 Todesschuß 1 2 Handwaffen Guter Rat	Kampfzauber *A Widerstandsfähigkeit Erste Hilfe Panzer Guter Rat Trinkfest Todesschuß 1 Reichtum 3 Reanimation 1
<b>2 davon:</b>	Flinte Schmerzunempfindlich Scout Stehlen Regeneration 2 Betäuben Glücksbringer Feuerwaffen-Schütze	Schmerzunempfindlich Fallen entschärfen Einschüsser-Flinten Stehlen Todesschuß 2 Wurfmesser Regeneration 2 Feuerwaffen-Schütze	Mental-Zauber *A Medizin Naturwissen Regeneration 2 2 Handwaffen Gifte Einschüsser-Flinten Schmerzunempfindlich
<b>2 davon:</b>	Improvisierte Waffe Guter Rat 2 Handwaffen Einschüsser-Pistole Flinte Faustkampf 3 Todesschuß 3 Regeneration 2 Sniper	Schamanismus Todesschuß 2 Flinte Gewandtheit Snake-Handling Schlösser öffnen 1 Regeneration 3 1 Fremdsprache Feuerwaffen-Meister	Flinte Chirurgie Arzneien 1 Fremdsprache Einschüsser-Pistole 2 Handwaffen Todesschuß 2 Reanimation 2 Feuerwaffen-Schütze
<b>nach jedem überlebten Spiel – 1 davon:</b>	Feuerwaffen-Meister  Pistole Faustkampf 4 Trinkfest Regeneration 3 Lesen & Schreiben 1 Fremdsprache	Schamanismus  Faustkampf 3 Trinkfest Todesschuß 3 Lesen & Schreiben Sniper Improvisierte Waffe	Faustkampf 3  Regeneration 3 Improvisierte Waffe Reanimation 3 Todesschuß 3 2 Fremdsprachen Drogen

\*A: Voraussetzung Schamanismus. \*B: Ein Weiser braucht zur Reanimation keine Chirurgie.

## Soldaten

	Kämpfer	Professionals
<b>3x Standard</b>	Pistole Todesschuß 1 Flinte	Lesen & Schreiben Pistole Todesschuß 1
<b>2 davon:</b>	Reichtum 1 Faustkampf 1 Letzte Worte Stoßgebet Feuerwaffen-Anfänger Sich Opfern Guter Rat	Reichtum 1 Faustkampf 1 Letzte Worte Stoßgebet Säbel Sich Opfern Guter Rat
<b>2 davon:</b>	Säbel Messer Lesen & Schreiben Widerstandsfähig Reichtum 2 Geschütze Faustkampf 2 Trinkfest Schmerzunempfindlich Wunde aussaugen	Geschütze Messer Erste Hilfe Einschüsser-Flinte Reichtum 2 Medizin Faustkampf 2 Schlösser bauen 1 Feuerwaffen-Anfänger Derringer
<b>2 davon</b>	Improvisierte Waffe Todesschuß 2 Feuerwaffen-Schütze Regeneration 2 Sprengmeister Derringer Reichtum 4 Faustkampf 3 Glücksbringer Technologie 1 Fremdsprache	Chirurgie Flinte Sprengmeister Segnen *B Improvisierte Waffe Technologie Fallen entschärfen Regeneration 1 Schlösser bauen 2 1 Fremdsprache Scout
<b>2 davon:</b>	2 Pistolen Faustkampf 5 Feuerwaffen-Meister Gewandtheit Sniper Todesschuß 2 Regeneration 3	Betäuben Feuerwaffen-Schütze Todesschuß 2 Regeneration 2 Reanimation 1 *A Faustkampf 3 Sniper
<b>nach jedem überlebten Spiel – 1 davon:</b>	Betäuben Stehlen Scout Todesschuß 3 Erste Hilfe	2 Pistolen Todesschuß 3 Arzneien Regeneration 3 Reanimation 2 *A

\* A: Voraussetzung: Chirurgie

\*B: nur Feldgeistliche

## Mexikaner

	Kämpfer	Naturburschen	Professionals
<b>3x Standard</b>	Machete Stehlen Messer	Machete Stehlen Bolas	Reichtum 1 Stehlen Eigene Fertigkeit
<b>2 davon:</b>	Bolas Sich opfern Entfesseln Stoßgebet Letzte Worte Wurfmesser Faustkampf 1	Entfesseln Sich opfern Messer Stoßgebet Letzte Worte Wurfmesser Wunde aussaugen	Wurfmesser Sich opfern Machete Letzte Worte Stoßgebet Bolas Guter Rat
<b>2 davon:</b>	Einschüsser-Pistole Faustkampf 2 Scout Widerstandsfähig Wunde aussaugen Todesschuß 1  Feuerwaffen-Anfänger  Betäuben 2 Handwaffen Schmerzunempfindlich	Gewandtheit Widerstandsfähig Scout Faustkampf 1 Trinkfest Todesschuß 1  Einschüsser-Pistole  Snake-Handling Regeneration 1 Feuerwaffen-Anfänger	Todesschuß 1 Schlösser öffnen 1 Spieler Gifte Faustkampf 1 Feuerwaffen-Anfänger  1 Fremdsprache  Einschüsser-Pistole Schlösser bauen 1 Wunde aussaugen
<b>2 davon:</b>	Pistole Lesen & Schreiben Faustkampf 3 Trinkfest Reichtum 1 Einschüsser-Flinte  Regeneration 1 Improvisierte Waffe Foltern Feuerwaffen-Schütze	Faustkampf 2 Pistole Improvisierte Waffe Einschüsser-Flinte Naturwissen Giftimmunität  Fallen Entschärfen Glücksbringer 2 Handwaffen Regeneration 2	Erste Hilfe Lesen & Schreiben Faustkampf 2 Derringer Naturwissen Sprengmeister  Pistole Einschüsser-Flinte trinkfest Regeneration 1
<b>2 davon</b>	Feuerwaffen-Meister 2 Pistolen Flinte Regeneration 2 Todesschuß 2 Geschütze 2 Handwaffen  Gewandtheit	Gifte Fallenstellen Flinte Erste Hilfe Feuerwaffen-Schütze Todesschuß 2 Fallen entschärfen 2 Pistolen Schlösser öffnen 1	Todesschuß 2 Flinte Regeneration 2 Glücksbringer Verfluchen *A Improvisierte Waffe Feuerwaffen-Schütze Medizin Schlösser öffnen 2
<b>nach jedem überlebten Spiel – 1 davon:</b>	Sniper Glücksbringer Faustkampf 4 Todesschuß 3 Regeneration 3 Guter Rat Derringer	Regeneration 3 Faustkampf 3 Lesen & Schreiben Todesschuß 3 Feuerwaffen-Meister Rancher Sniper	2 Pistolen Beichte *A Arzneien Schlösser öffnen 3 Feuerwaffen-Meister Regeneration 3 Schlösser bauen 2 Segnen (nur Geistliche)

## Exoten

	Professionals	Gelehrte
<b>3x Standard</b>	Betäuben Messer Eigene Fertigkeit	Letzte Worte Lesen & Schreiben Technologie
<b>2 davon:</b>	Giftimmunität Entfesseln Drogen Letzte Worte Stehlen Sich opfern Stoßgebet	Drogen Entfesseln Giftimmunität Stoßgebet Guter Rat Reichtum 1 Sich opfern
<b>2 davon:</b>	Glücksbringer Einschüsser-Flinte Gifte Gewandtheit Guter Rat Lesen & Schreiben Regeneration 1 Reichtum 1 Schlösser öffnen 2 Schmerzunempfindlich Widerstandsfähig Wunde aussaugen	Gifte Betäuben Einschüsser-Flinte Erste Hilfe Medizin Messer Naturwissen Regeneration 1 Reichtum 2 Widerstandsfähig Schlösser öffnen 1 Glücksbringer
<b>2 davon:</b>	1 Fremdsprache Derringer Einschüsser-Pistole Faustkampf 2 Todesschuß 1 Glücksbringer Naturwissen Regeneration 2 Reichtum 2 Flinte Wurfmesser	1 Fremdsprache Arzneien Einschüsser-Pistole Faustkampf 1 Gewandtheit Ermitteln Regeneration 2 Reichtum 3 Schmerzunempfindlich Trinkfest Schlösser öffnen 2
<b>2 davon:</b>	2 Handwaffen Fallen entschärfen Faustkampf 3 Improvisierte Waffe Regeneration 3 Schlösser bauen 3 Schlösser öffnen 3 Pistole Todesschuß 2 Feuerwaffen-Anfänger	2 Fremdsprachen Chirurgie Derringer Feuerwaffen-Anfänger Reanimation 1 * Regeneration 3 Schlösser bauen 3 Schlösser öffnen 3 Todesschuß 1 Verfluchen
<b>nach jedem überlebten Spiel – 1 davon:</b>	Faustkampf 4 Feuerwaffen-Schütze Sniper Schlösser bauen 4 Schlösser öffnen 4 Sprengmeister Todesschuß 3 Trinkfest	Flinte Improvisierte Waffe Reanimation 2 * Regeneration 3 Schlösser bauen 4 Stehlen Todesschuß 2 Feuerwaffen-Schütze

- Voraussetzung: Chirurgie

# **Wild West Live**

Spielregeln

Testversion 3.0 - April 2004

Vervielfältigung mit freundlicher Genehmigung von Rolf von der WWL Orga!

# Howdy!

Änderungen, Aktualisierungen, neue Ideen ... und immer noch der alte Anspruch: schnell und einfach ins Spiel zu kommen.

Nach vielen Diskussionen (Dank an alle Teilnehmer!) jetzt das Ergebnis – das dritte und aktuelle Regelheft. Speziell das Schußsystem hat sich geändert, aber auch die Charaktertabellen wurden aktualisiert. Daneben gibt es viele kleine Ergänzungen – es lohnt sich, das Heft komplett zu lesen.

Das WWL-Regelwerk darf von jedem frei benutzt werden, der damit spielen möchte. Kommerzielle Rechte und Vervielfältigung bleiben bei uns. Ihr könnt das Regelwerk gern für Eure Zwecke umstricken – nennt es dann bitte einfach „auf Westernspiel-Basis“. Cheers, folks.

Wir bedanken uns bei allen, die Ideen, Begriffe und Bildmaterial beigesteuert haben. Wir hoffen, daß wir auch diesmal keine Copyrights verletzt haben.

Aus Gründen der Lesefreundlichkeit verwenden wir die bewährte Rechtschreibung.

Und jetzt: Viel Spaß, Gringos!

## **Das Westernspiel.**

Wild West Live ist wie ein interaktiver Film, bei der Ihr nicht nur eure Rolle selbst bestimmt, sondern auch die Handlung. Im Vordergrund steht Spaß. Unsere Spielregeln sollen es allen rechtmachen: Die einen haben ihren Spaß mit 1000 Regeltricks, andere wollen möglichst wenig Regeln lernen. Deswegen sind die Grundregeln, die jeder kennen muß, recht einfach. Die komplizierteren Regeln müssen nur die kennen, die sie benutzen wollen.

## Unsere Grundsätze

### **Du bist dafür verantwortlich, daß die anderen Spaß haben.**

Bedenke diesen Grundsatz bei all deinen Aktionen im Spiel. Du kannst hart spielen, auch böse und fies – aber tu es mit dem Wunsch, deinen Mitspielern etwas zu bieten. Ganz besonders gilt das für das Ausschalten anderer Charaktere.

### **Essen und Trinken: keine Spielpause!**

Essen und Trinken müssen erspielt werden: Die Mahlzeit gibt's in der Cantina, das Bier im Saloon – natürlich In-Time. Es gibt keine Out-Time-Zonen oder -Zeiten. Wer es absolut nicht gebackten bekommt, das Essen zu erspielen, bekommt natürlich auch was ab. Aber dann nicht in seiner Rolle, sondern abseits des Spiels – und das kann nur die letzte Lösung sein. Jeder, wirklich jeder kann sein Essen erspielen. Man kann Schulden machen, Kredite bei der Bank aufnehmen, andere überfallen, sein Glück im Casino versuchen; man kann sogar arbeiten, um ein paar Dollar zu verdienen ...

### **Die Privatsphäre: Toiletten, Dusche, Schlafsack ...**

Normalerweise gibt es keinen Bereich, der nicht zum Spiel gehört. Es gibt keine Schonzeiten. Nur sind da ein paar Besonderheiten. Z. B. gehört niemand auf dem Klo erschossen – schon aus ästhetischen Gründen. Trotzdem sind Duschen und Toiletten keine OutTime-Zonen, denn sie sollen nicht als Rückzugsraum mißbraucht werden. Wer schlafend im Zelt liegt, sollte respektiert werden: Wer mit einem Messer an der Kehle aufwacht kann manchmal komisch reagieren. Allerdings ist es regeltechnisch nicht verboten, alleine schon, damit niemand sich spannenden Situationen entziehen kann. Zur Privatsphäre gehört unbedingt die körperliche Unantastbarkeit. Du darfst niemanden festhalten, real fesseln oder ihn mit deiner Körpermasse bedrängen.

### **Diebstahl**

Spielgeld, Spielwaffen und spielrelevante Gegenstände dürfen gestohlen werden, sofern man die Fähigkeit „Stehlen“ hat. Damit niemand auf falsche Gedanken kommt, hat der Dieb seinen „Zinken“ zu hinterlassen. Das ist deine persönliche Spielernummer, und damit weiß der Besitzer, daß nicht real geklaut wurde.

### **Wer eine Auszeit braucht**

Falls dein Charakter stirbt oder du wegen Übermüdung und Streß einfach nicht mehr kannst, nimm dir eine Pause. Setz dich zu uns ins Orga-Zimmer oder hol dir eine Tasse Kaffee und signalisiere deutlich, daß du jetzt lieber alleine wärst und kurz aus dem Spiel bist. Dafür hat jeder Verständnis. In fast allen Situationen reicht so eine Pause, um die Dinge wieder ins rechte Lot zu rücken.

Es ist zwar ärgerlich, wenn dein Charakter getötet wurde, aber sieh es immer als ein Spiel. Tot bist du auch nicht mehr in der Lage, Rache zu nehmen oder das Wissen, das du mit dem Verblichenen erworben hast weiterzugeben oder zu verwenden. Es mag ungemein verlockend sein, deinen noch lebenden Freunden einen Wink zu geben aber damit verdirbst du allen die Chance, gut zu spielen.

### **Wir möchten keine Einheimischen verärgern.**

Eigentlich klar. Aber selbst über einen Weidezaun zu klettern, kann schon ein Verstoß sein. Bitte achtet auch im Eifer des Gefechts auf solche Dinge. Das gleiche gilt ganz besonders für Umweltschutz.

### **Die Organisatoren haben immer recht ...**

Selbst wenn du dich ungerecht behandelt fühlst, nimm erst einmal hin, was wir sagen. Unsere Entscheidungen im Spiel müssen immer schnell sein, und Schnellentscheidungen sind oft ungerecht. Das müssen alle in Kauf nehmen, damit das Spiel weitergeht.

### **... und brauchen ab und zu deine Hilfe.**

Es ist unmöglich, mit drei, vier Organisatoren ein Wochenende auf die Beine zu stellen, wo es Vollverpflegung, Zimmerservice, perfekte Dramaturgie, Abenteuer ohne Ende und auch noch genug Feuerholz für alle gibt. Helft uns und euch, daß diese Dinge funktionieren. Wenn ihr seht, daß irgendwo etwas fehlt, kümmert euch darum. Falls jemand etwas schweres trägt, packt mit an. Hinterlaßt den Platz, wo ihr gezeltet und gespielt habt auch bitte sauber.

Westernspiele sind ein gutes Vorbild in Sachen Miteinander. In den allermeisten Fällen klappt das Zusammenleben hervorragend. Wollen wir also berechtigt hoffen, daß es auch in Zukunft so ist.

# Sicherheit

## **Spielwaffen.**

Absolut jede Waffe muß vor dem Spiel von der Orga freigegeben werden. Es kann passieren, daß deine Waffe nicht zugelassen wird – im Zweifelsfall nimm Ersatz mit.

## **Auch der „Faustkampf“ ist nur Show!**

Wir wollen auf die Saloon-Schlägerei nicht verzichten. Bei unserem System steht der Sieger durch die Höhe seiner Stufe bereits vor Beginn des Kampfes fest. So können die Beteiligten eine gute Show liefern, ohne den realen Ehrgeiz zu haben, den anderen körperlich zu übertrumpfen. Außerhalb dieser speziellen Schlägerei-Regel ist körperlicher Kampf nicht zulässig. Kein Zerren, Reißen oder Stoßen.

## **Körperliche Sicherheit geht immer vor.**

Das Spiel ist sofort zu unterbrechen wenn Mensch oder Tier in Gefahr ist, verletzt zu werden.

## **Kampf, Kopfschläge, Stechen**

Alle Kämpfe, abgesehen von „Schlägereien“, werden ausschließlich mit von der Spielleitung abgeseigneten Waffen üblicher Bauweise ausgetragen. Jeder Spieler ist für seine Waffe verantwortlich – also bitte auch während des Spiels auf austretende Kernstäbe und Beschädigungen achten und die Waffe gegebenenfalls selbst rausnehmen. Kopfschläge und Stechen ist verboten. Treffer sollen gespürt werden, aber nicht Schmerzen bereiten.

## **Handtreffer**

Handtreffer zählen nicht. Gerade weil sie so verdammt effektiv sind: Die Verletzungsgefahr ist zu groß.

## **Jeder Kampf ist immer nur symbolisch**

Bei einem mehrtägigen Spiel liegen bei vielen die Nerven blank. Wenn einmal die Pferde mit dir durchgehen, weil der andere einfach blöde schummelt oder du wirklich doof beleidigt worden bist, beruhige dich, red dir selbst gut zu, bitte um eine kurze Pause. Dafür hat jeder Verständnis.

## **Körperliche Bedrohung ist verboten**

Manche Sachen sind zu gegenwärtig, um gespielt zu werden. Dazu gehören z. B. Vergewaltigungen. Wir haben eine einfache Faustregel: Alles, was in einem Lucky Luke-Heft vorkommt, gibt's auch bei uns. Deswegen ist Hängen, Lynchen, Peitschen etc. völlig ok – und Vergewaltigung nicht.

Äußerste Sensibilität bei „geschauspielertem Rassismus“. Ein Südstaatler z. B. darf natürlich als Rassist dargestellt werden – aber bitte nicht mit Worten, Kostümen oder Taten, die ein unbeteiligter Zuschauer ernstnehmen könnte. Dazu gehören besonders solche Wörter und Parolen, die im realen Leben Strafanzeigen nach sich ziehen würden. Will ein Südstaatler nun aber unbedingt einen schwarzen Charakter im Spiel beleidigen, weil es zu seiner Rolle gehört, hat sich der Schimpfname „Bob“ eingebürgert.

## **Notfälle**

Um im Falle einer Verletzung schnell Hilfe leisten zu können, erkundigen wir uns vor dem Spiel genau, wo in der Nähe Ärzte, Krankenhäuser und Apotheken sind. Ein Auto steht immer parat. Ebenso hat jeder Orga ein Handy für Notfälle dabei. Das Spiel soll nicht durch deine wundgelaufenen Füße oder blöde Kopfschmerzen verdorben werden.

Auf dem Charakterzettel, den du immer dabei haben solltest, steht auch, ob du gegen irgend etwas allergisch bist. Deine Mitspieler sollten diesen Zettel in solch einem Fall immer anschauen und einem Arzt/Sanitäter zeigen.

## **Schußwaffen**

Aufgebohrte Spielzeugpistolen können bis zu 130 Dezibel erreichen und dürfen nicht in der Nahe der Ohren abgefeuert werden. Aufgesetzte Schüsse sind zu vermeiden, an Kopf oder Gesicht sind sie verboten. Ein Mindestabstand von ca. 30 cm zur Zielperson sollte möglichst eingehalten werden. Vorsicht bei Tieren, die haben ein noch empfindlicheres Gehör. Flinten sollte man immer aus der Hüfte abfeuern. Denn wenn man richtig „anlegt“, besteht Gefahr, sich die Augen zu verletzen: Das Hütchen zündet 3 cm vor dem Auge. Weist andere darauf hin! Munition sollte mit Vorsicht transportiert werden, und nicht gerade in den Hosentaschen. Nahkampf mit der Schußwaffe (Kolben z. B.) ist verboten.

### **Richtige Waffen**

Reale Waffen, die als Werkzeuge mitgeführt werden (Messer, Beile etc.) dürfen NIE ins Spiel eingebunden werden (z. B. Messerziehen im Spaß: NIEMALS!). Und Schreckschußwaffen dürfen gar nicht erst aufs Spielgelände mitgebracht werden.

### **Alkohol und Drogen**

Es kann passieren, daß man das letzte Getränk hätte stehenlassen sollen. In dem Moment gehört man in den Schlafsack und auf keinen Fall mehr in das aktive Geschehen. Andere Drogen haben auf dem Spiel nichts zu suchen. Wer ein Wochenende lang auf Schnaps oder Joints nicht verzichten kann, hat ein Problem. Aber das soll nicht unser Problem werden. Wir achten nur auf körperliche Sicherheit. Wer mit harten Drogen erwischt wird, fliegt raus.

### **Wichtig: Pferde!**

Die Sicherheit geht IMMER vor: Kein Kampf und keine Hektik, wenn Pferde im Spiel sind! Wenn es zu Begegnungen kommt: Absteigen. Sehe ich andere Spieler in reichlicher Entfernung, kann ich warten oder umdrehen. Sind die anderen Spieler jedoch schon in Rufweite, muß ich absteigen und das Pferd anbinden. Die restlichen Meter zu den Spielern hin werden zu Fuß zurückgelegt. Wenn die Spieler dann ohne Pferde aufeinandertreffen, geht das Spiel uneingeschränkt weiter.

# Western-Regeln

Im Westernspiel gibt es sehr viele Klischees. Möglichst viele davon wollen wir ausspielen. Im folgenden haben wir die typischen Western-Situationen aufgelistet – und wie man richtig darauf reagiert. Diese Regeln muß jeder Spieler kennen.

## Zum Revolver tanzen

### **„Tanz, Greenhorn!“**

Ein großer Spaß für Rüpel: Fremde nach dem Takt des Schießens tanzen lassen. Wer so behandelt wird, muß „tanzen“ – außer er ist „Widerstandsfähig“.

Fehlschüsse (Nieten) werden beim „Tanzenlassen“ ignoriert.

## Den Gegner pinnen

### **Die Flinte pinnt einen Gegner.**

Solange der Lauf einer Flinte auf einen gerichtet ist, ist man zur Regungslosigkeit verdammt. Der Flintenschütze "pinnt" also seinen Gegner. Dieser kann weder weglaufen, schreien, noch irgend etwas tun, außer regungslos zu verharren und zu warten – bis der Lauf der Flinte sich senkt. Oder ein Schuß fällt! Beim Pinnen ist es egal, ob man noch Munition hat, oder ob die Waffe geladen ist: Der anvisierte Gegner wird kein Risiko eingehen – es KÖNNTE ja doch noch ein Schuß drinsein, er KÖNNTE sich ja verzählt haben ...

Man kann immer nur einen Gegner gleichzeitig pinnen – auch mit doppelläufigen Flinten.

Man kann nur den überraschten Gegner pinnen – also nicht im Shootout.

## Spurenlesen

### **Im Gelände sind Pappscheiben mit Zahlen verteilt. Nur Scouts wissen, was dahintersteckt.**

Scouts können mit den kleinen Pappscheiben, die im Gelände herumliegen, etwas anfangen. Alle anderen ignorieren sie bitte (nicht wegnehmen; nicht manipulieren).

## Schlangen auf dem Weg

### **Giftiges Getier ist ein (fast) unüberwindliches Hindernis.**

Schlangen und Skorpione warten in der Prärie auf unachtsame Opfer. Kommt man einem Tier zu nahe, schlägt es mit Gift zu. Es gibt nur eine Art, die Viecher zu beseitigen: sie beiseiteschießen (kennt man ja aus jedem Western.)

Giftiges Getier, das auf dem Weg liegt, darf nicht ignoriert werden: Man muß eine Kugel opfern, um den Weg freizumachen. Oder umkehren!

Nach dem Schuß legt der Spieler bzw. der letzte in seiner Gruppe das Tier wieder auf den Weg. Für andere Spieler, oder für den eigenen Rückweg. (Ihr übernehmt damit also eine Orga-Funktion. Wir können ja nicht überall sein!)

Wenn ihr ein Viech im Zelt oder im Saloon abballert, müsst ihr sie natürlich nicht wieder hinlegen. Sondern bei uns abgeben.

## Schlangenbiß

### **Wirkt wie ein Torsotreffer.**

Wer absichtlich oder aus Versehen näher als einen Meter an eine Schlange herantritt, wird gebissen. Wer sie anfaßt, natürlich auch. Nach dem Biß ist die Schlange für alle Umstehenden harmlos. Aber nur für die Umstehenden, nicht für die nächsten Charaktere, die die Schlange passieren wollen.

Ein Schlangenbiß wirkt wie ein Torsotreffer (siehe „Verletzung“); jedoch hat man zwei Minuten Zeit, bis die Wirkung einsetzt. Die Schlangenregeln gelten für alles giftige Getier.

## Arzneien, Gifte, Drogen

### **Alle Tränke haben einen „Beipackzettel“ – folge einfach den Anweisungen.**

Wenn du ein Präparat anwendest (freiwillig oder nicht), findest du auf einem kleinen angehängten Zettel den Namen, die Wirkung und die Wirkungsdauer. Ein eingenommenes Präparat wirkt nach zwei Minuten. Probieren und Nippen geht nicht. Es heißt also: Trink – oder nicht.

## Fallen

**Die meisten Fallen sind symbolisch. Wer sie berührt oder auslöst, folgt den Anweisungen im beiliegenden Umschlag.**

Wer ein Fangeisen auslöst, hat Pech: Die Falle schnappt zu, der Charakter ist gefangen. Spiel es aus und steck dein Bein in die Falle. (Diese Bärenfallen sind aus Latex und ungefährlich.) Das Bein leidet wie unter einem normalen Treffer und muß behandelt werden.

Mit „Entfesseln“ kommt man nicht aus der Falle heraus – einzig „Fallen entschärfen“ hilft. Und nur mit dieser Fertigkeit kann man eine scharfe Falle unschädlich machen. Ein entschärftes Fangeisen wird im Orgabüro abgegeben.

Alle anderen Fallen sind symbolisch. Stricke, Glöckchen, flache Gruben u.ä. können Fallen darstellen, wenn sie mit einem Umschlag versehen sind. Im Umschlag findet man Wirkung und Stärke der Falle. Die Wirkung muß ausgespielt werden.

## Alkohol

**Schnaps wird durch Zitronensaft dargestellt.**

Harter Schnaps für harte Männer (und Frauen): Im Westen eine Selbstverständlichkeit. Nun wollen wir aber nicht dauernd real besoffen sein. Also muß eine Regel her, wie der Whiskey, der Tequila und der Kaktusschnaps in Spiel kommen. Und hier ist sie: InTime-Schnaps wird durch starken Zitronensaft dargestellt. Das Zitronenkonzentrat wird immer im Verhältnis 1:4 verdünnt. Die Säure greift sonst den Magen an.

Die Wirkung muß ausgespielt werden. Hier nur ein Vorschlag:

- Ab dem 2. Schnaps fängt man an, schwerfällig zu sprechen.
- Ab dem 4. plaudert man ungefragt ein interessantes Geheimnis aus.
- Ab dem 6. schläft man ein.

Betrunkene wachen nach einer halben Stunde wieder auf. Man kann jederzeit nüchtern gemacht werden. Die Ausnüchterungsphase dauert eine halbe Stunde. So lange kann der Charakter keine Fertigkeiten anwenden.

Nach mindestens fünf Stunden Schlaf ist jeder Alkohol komplett verflogen (sprich: Der Zähler wird genullt).

## Stehlen und Rauben

**Beim Stehlen hinterläßt man seine Spielernummer.**

Stehlen darf nur, wer die entsprechende Fertigkeit hat. Nur spielrelevante Gegenstände dürfen gestohlen werden. Wenn möglich, gebt Gestohlenes sofort bei der Orga ab. Rauben mit vorgehaltener Waffe und auch Plündern darf übrigens jeder.

Jeder Spieler bekommt beim Einchecken eine Nummer. Diese Nummer schreibt der Spieler auf mehrere kleine Zettel, die er bei sich tragen muß. Wenn er stiehlt, raubt oder plündert, hinterläßt er einen dieser Diebeszettel am Tatort. So weiß man, daß nicht real gestohlen wurde. Und so haben auch die Detektive was zu tun. Der Zettel sollte mindestens Briefmarkengröße haben.

Falls die Organisatoren ansagen, daß auch aus Zelten gestohlen werden darf, bitten wir dabei um äußerste Sensibilität!

## Andere Missetaten

**Deine Spielernummer hinterläßt du nicht nur beim Stehlen, sondern immer dann, wenn du heimlich Illegales tust.** Überfälle mit Maskierung, nächtlicher Bankraub, Beseitigen von Zeugen ... Wann immer du eine Straftat heimlich begehst, gibst du mit deinem Zinken den Detektiven eine Chance. Wenn du offen, unmaskiert und vor Augenzeugen agierst, kann der Diebeszettel entfallen.

## Verkleidung

**Ein Charakter muß als das auftreten, was er ist.**

Kein Indianer kann sich als Farmer verkleiden, kein Nordstaatler als Südstaatler usw.: Die Zugehörigkeit zu deiner „Gruppe“ sollte erkennbar bleiben. Eine gewisse Tarnung dagegen ist völlig in Ordnung: Decken über die Uniform, großer Hut ins Gesicht gezogen etc. – allerdings sollte man dann auch klugerweise im Hintergrund bleiben, um nicht aufzufliegen. Abweichungen von dieser Regel sollten mit der Orga vorher geklärt werden.

# Maskierung

**Wer maskiert ist, wird nicht erkannt.**

Maskierung ist essentiell für Überfälle. Da Indianer sich nicht feige maskieren, gibt es für alle anderen eine einfache Regel: Wer ein Tuch übers Gesicht zieht ist maskiert und wird nicht erkannt. Von keinem. Das kennt man ja aus tausend B-Western so. Natürlich muß man das Tuch heimlich und entfernt vom Ort des Überfalls überstreifen. Dann allerdings ist man absolut anonym: Die Augenzeugen der Schandtats können keine Angaben zur Person machen, zur Bewaffnung oder sonstwas. Auch das kennt man ja: „Alles ging so schrecklich schnell!“

Nur eine einzige Art der Täterschreibung ist erlaubt: Die Gruppe, aus der sich der Schurke rekrutiert (Mexikaner, US-Soldaten, CSA-Soldaten, Westerner, Indianer oder fremdländisch wirkende Personen, sprich: Exoten. Das reelle Wissen, das man von den Tätern hat, wird komplett ausgeblendet! Eine Herausforderung fürs Rollenspiel, aber sehr wichtig, damit reichlich Überfälle passieren.

# Steckbriefe

**Augenzeugen dürfen nichts SAGEN – nur ZEICHNEN.**

Und zwar den Kopf, samt Frisur und allem, was das Gesicht markant macht. Und da ist alles Wissen, das der Spieler real hat, erlaubt. Selbst, wenn die Maskierung des Täters absolut blickdicht war, darf ein Augenzeuge detailliert den Kopf des Spielers zeichnen. Aber er darf KEINE Auskünfte erteilen wie z. B. „Er hatte eine Narbe über dem Auge“ – wer das auf der Zeichnung nicht erkennt, hat eben Pech gehabt. Garderobe, Hut oder Accessoires werden nicht gezeichnet, es geht nur um Kopf, Gesicht, Bart und Frisur.

Alle anderen Spieler, die bei der Straftat NICHT anwesend waren, dürfen anhand dieses Steckbriefes den Täter suchen und identifizieren. Aber wieder ganz ohne Hilfe der Augenzeugen. Noch einmal deutlich: Die Zeugen dürfen absolut nichts verraten. Auch in einer Gegenüberstellung darf es höchstens heißen „Der KÖNNTE es gewesen sein“. Es ist dann Sache des Gerichts, über Schuld oder Unschuld eines Verdächtigen zu entscheiden. Wenn es zu einer Lynchjustiz kommt, darf sich keiner der Augenzeugen mit Worten oder Taten beteiligen.

# Schlösser

**Schlösser sind aus Latex. Wer keinen Schlüssel hat, liest den Zettel auf der Rückseite des Schlosses.**

Türen werden im Spiel selten real abgeschlossen. Hängt vor einer Tür ein Schloß aus Latex, gilt sie als abgeschlossen. Diese Schlösser können im Spiel gebaut oder gekauft werden. Man sollte darauf achten, genügend Schlüssel mitzukaufen.: Nur mit den richtigen Schlüsseln kann man sie öffnen. (Das gilt auch für den Besitzer.) Jedoch kann man das Schloß knacken, aufschließen, -sprengen oder -brechen!

Jedes Spiel-Schloß trägt auf der Rückseite einen selbsterklärenden Aufkleber, wie es zu knacken ist – in der Regel drei Werte:

1. Der erste Wert steht für die Schloßstärke.
2. Der zweite für Schüsse, die notwendig sind, um es aufzuschließen (Schußpunkte)
3. Der dritte Wert steht für die Dauer, die man auf das Schloß gewaltsam und lautstark mit Werkzeug einhacken muß, um es aufzubrechen (Gewaltpunkte).

Ein Beispiel: Das Schloß trägt die Werte 3-12-20. Es hat also die Stärke 3, kann mit 12 Schüssen geknackt oder mit zwanzig Minuten Gewalt aufgebrochen werden. Alle Schlüssel zu diesem Schloß tragen diese Zahlenfolge.

Kein Schloß ist einzigartig; JEDER Schlüssel, der zufällig die richtige Kombination trägt, paßt ins Schloß! Deswegen sollte man die Kennziffer immer nur auf der Rückseite des Schlosses anbringen und niemandem erlauben, sie eingehend zu studieren – so könnte man sich nämlich Nachschlüssel anfertigen lassen.

# Shit happens.

## **Der Umgang mit Regelverstößen ...**

Bei jedem Spiel gibt es unschöne Situationen, Regelfehler, Dummheiten und Leute, die Mist bauen. In diesen Situationen kannst du echte Größe beweisen, indem du dich nicht aufregst. Und indem du das, was ausgespielt wurde, hinnimmst, auch wenn es ein Regelbruch war. Sei großzügig. Auch dir kann es passieren, daß du eine Spielregel verletzt. Die Regeln sind für alle neu und komplex, keiner kennt alle auswendig. Und niemand meint es böse (solche Kandidaten laden wir nicht zu einem Spiel ein).

Aber: Was passiert ist, ist passiert. Auch wenn der schlimmste Fall eintritt (z. B. dein Mörder hat seine Waffe gar nicht beherrscht) – wir spulen das Spiel nicht zurück. Wir werden ein ernstes Wort mit dem Übeltäter sprechen, und wir werden den Schaden minimieren. Aber gespielt ist gespielt – und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Regeldiskussionen trägt man nicht vor anderen Leuten aus. Nur die Beteiligten klären das, und damit warten sie, bis sie alleine sind. Wenn du allerdings glaubst, eine Regelverletzung sofort klären zu müssen, dann tu es auch sofort. Wenn zum Beispiel dein Gegner meint, mit einem Wurfballtreffer am Bein hätte er den Todesschuß eingesetzt, sag ihm einfach: „Geht nicht, Beintreffer“.

Wer immer wieder durch Regelbrüche unangenehm auffällt, sollte bei uns verpiffen werden. Manche Leute brauchen ab und zu einen Einlauf. Aber diese undankbare Aufgabe liegt bei uns, nicht bei dir.

# Die Kampfregeln

## Wirkung eines Treffers

**Ein Schuß geht immer in den Torso (Brust oder Rücken), wenn der Schütze nichts anderes ansagt.**

Es kann aber sein, daß der Getroffene eine Fertigkeit hat, die den Treffer verhindert oder mildert. Genauso kann der Schütze auch ansagen, daß er dem Opfer nur ins Bein oder in den Arm schießt.

## Verletzung

**Ein Torsotreffer macht absolut kampfunfähig.**

Man stirbt nicht, man verblutet nicht ... aber man ist absolut ausgeschaltet. Man kann nicht laufen, kämpfen, sprechen. Flüstern, Röcheln, Kriechen und sehr mühsames Gehen ist erlaubt. Man ist auch zu geschwächt, um eine Fertigkeit anzuwenden (nicht einmal Lesen und Schreiben – immerhin kämpft man ums Überleben!)

Dieser Zustand hält an, bis die Wunde behandelt ist. Näheres dazu wissen die Mediziner. Sagt der Schütze einen Armschuß o.ä. an, ist natürlich nur dieses Körperteil betroffen.

## Handwaffen

**Ein Torsotreffer macht kampfunfähig, ein Arm- oder Beintreffer macht das getroffene Körperteil nutzlos.**

Klassische Latex-Spielwaffen wie Bogen, Säbel, Beil oder Messer sind zugelassen, wenn sie zum Charakter passen. Um ein Gegengewicht zu den mächtigen Schußwaffen zu schaffen, müssen die Handwaffen regeltechnisch besonders berücksichtigt werden.

Ein Torsotreffer mit einer Handwaffe macht kampfunfähig, genau wie ein Pistolentreffer. Ein Arm- oder Beintreffer mit einer Handwaffe macht das betroffene Körperteil nutzlos. Es gelten die gleichen Heilungsregeln sinngemäß (wer einen verletzten Arm hat, kann normal laufen). Alle Fertigkeiten können angewendet werden, die man ohne den Arm anwenden kann.

## Heilung

**Nach der Heilung ist man eine Stunde lang ruhebedürftig und kann keine körperlichen Fertigkeiten anwenden.**

Ein verletzter Charakter muß seine Wunden behandeln lassen: von einem Doc, einem Mediziner, einem Wunderheiler etc. Zu dem muß er sich erstmal schleppen (oder gebracht werden). Nach der fachmännischen Heilung ist der Charakter eine Stunde lang ruhebedürftig: Er kann keinerlei körperliche Fertigkeiten anwenden. Dafür kann er aber sprechen, langsam gehen und alle Fertigkeiten anwenden, die nicht mit Körpereinsatz zu tun haben. Nach einer Stunde ist er wieder voll da.

Wird er am gleichen Tag ein zweites Mal niedergestreckt, ist er nach der Heilung für zwei Stunden ruhebedürftig, nach dem dritten Mal für drei Stunden – und so weiter. Das soll verhindern, daß jemand allzu sorglos mit seinem Leben umgeht.

Ein Arzt sollte also bei jedem Patienten zuerst fragen, die wievielte Verletzung es ist ...

Absolut alle Verletzungen müssen behandelt werden, egal ob Torso, Arm oder sonst was. Die Ruhe-Regeln gelten analog für das betreffende Körperteil. So muß nach der Heilung eines Armtreffers der Arm mindestens eine Stunde lang völlig geschont werden.

Daneben gibt es noch einige Arten der provisorischen Versorgung. Näheres dazu wissen die Mediziner.

## Überraschung!

**Wenn du glaubst, dein Gegner schummelt: Wahrscheinlich tut er das gar nicht. Es gibt nämlich Sonderregeln.**

Wir haben die Regeln so geschrieben, daß jeder sich nur merken muß, was er selber kann. Daher Achtung: Vielleicht beherrscht dein Gegner eine Fertigkeit, die du nicht auf der Reihe hast. Vielleicht geht wider Erwarten der Getroffene nicht zu Boden; ein anderer ist trotz Fesseln entkommen ... In den allermeisten Fällen liegt das nicht am Schummeln, sondern an Sonderregeln, die dein Mitspieler angewendet hat. Also wundere dich nicht, und diskutiere bitte nicht mit ihm. Höchstens viel, viel später, wenn die Situation lange vorbei ist. Im laufenden Spiel gilt oft: Laß dich überraschen!

# Schußwaffen-Regeln

## Grundsatz

**Schieß erst, wenn du sicher bist, daß man es mitbekommt.**

Unsere Schußwaffenregeln funktionieren mit etwas Abstraktion, Fairness und mit einigem, was als unspielbar eben draußen bleibt.

Die Grundregel ist einfach: Bring Dich nicht in Situationen, die Diskussionen heraufbeschwören. Warte auf die gute Gelegenheit, um den Schuß anzubringen.

## Die Idee

**Wenn's knallt, war's ein Treffer.**

Wir spielen mit Knall-Munition: die roten Ringe mit 12 Schuß. Diese Ringe haben einige Niete; also blinde Plättchen. Wer im Kampf seine Niete erwischt, ist raus: Er wird vom Gegner niedergeschossen. (Wobei man seine Munition immer „blind“ einlegt, und nach jedem neuen Laden immer einmal dreht – niemand soll vorher wissen, ob der nächste Schuß trifft.)

## Munition

**Nieten und Treffer sind 1:2 verteilt. So kann eigentlich jede Spielwaffe benutzt werden.**

Munition wird entweder von den Organisatoren gestellt oder von Spielern mitgebracht und von der Orga freigegeben. Dabei ist das richtige Verhältnis von Treffern und Nieten entscheidend.

Dieses ist im Normalfall 1:2 – auf 2 Treffer kommt eine Niete. (Die Orga kann aber bessere und schlechtere Munition ins Spiel bringen.) Die Niete werden unregelmäßig verteilt. Außerdem dreht man nach jedem Munitionswechsel einmal „blind“.

## Nieten und Nullen

**Echte Helden können mehr als nur eine Niete vertragen. Die im Kampf gesammelten Niete werden erst nach dem Kampf wieder auf Null gesetzt.**

Die Grundregel beim Kampf: „Kommt die Niete, ist man raus“. Auf dieser Grundlage ist freies Spiel möglich, denn selbst wer die Regeln nicht gelesen hat, kann sich diesen Satz merken. Für alle anderen Spieler gibt es die Möglichkeit, ihre Kampfkunst zu verbessern, sprich: mehr Niete zu vertragen. Hauptsächlich geht das über die Wahl der Fertigkeiten „Anfänger“, „Schütze“ und „Meister“. So kann man im Laufe eines Kampfes zwei, drei, vier oder mehr Niete unbeschadet sammeln.

Nach dem Kampf, also wenn wirklich jede Gefahr beseitigt ist, wird der Zähler gennullt. Erst dann hat man wieder volle Kampfkraft. In der Regel braucht es dafür mindestens 15 spannungsfreie Minuten – ohne Beschuß, Drohung oder sonstige Aggressionen.

## Nachladen

**Wer seine Waffe nachlädt, ist unbewaffnet – und kann einfach niedergeschossen werden.**

Wer während seines Munitionswechsels beschossen wird, ist niedergeschossen. Daher sollte man immer nur hinter einer einwandfreien Deckung nachladen. Wer im offenen Kampf nachlädt, kann von jedem niedergeschossen werden, auch von Dritten und von Gegnern, die eigentlich nicht an der Reihe sind. Und das auch, wenn er eine zweite Waffe in der Hand hält.

## Anfänger, Schützen, Meister

**Wer seine Waffen beherrscht, verträgt 2, 3 oder 4 Niete.**

Nur wer gar keine Schußfertigkeiten hat, fliegt bei der ersten Niete raus. (Immerhin hat er mit einer Waffe gefeuert, die er nicht beherrscht ...) Anfänger, Schützen und Meister vertragen mehr:

- Anfänger vertragen 2 Niete, sind also im Kampf bei ihrer 3. Niete raus.
- Schützen vertragen 3 Niete, sind also bei der 4. raus.
- Meister vertragen 4 Niete, sind also bei der 5. raus.

# Die Schuß-Situationen

Die Regel „Peng – du bist raus“ funktioniert nur gegen Wehrlose („Niederschießen“). Alle Schußwechsel jedoch sind „Shootouts“, bei denen immer zwei Gegner abwechselnd schießen.

## Niederschießen

**Niederschießen ist das Ballern auf Wehrlose, Unbewaffnete oder Leute, die den Revolver nicht rechtzeitig aus dem Holster bekommen.**

Das Niederschießen ist die einfachste Situation. Da ist kein Raum für böses Blut oder Regeldiskussionen – dafür ist die Lage zu eindeutig: Der Gegner schläft, lädt seine Waffe oder ist sonstwie wehrlos. Niederschießen funktioniert bis etwa 6 Meter Entfernung.

### **Ablauf**

Der Schütze legt auf sein wehrloses Opfer an und schießt. Der Getroffene bricht mit einem Torsotreffer zusammen. Er kann absolut nichts tun, außer sich mühsam zum nächsten Doc zu schleppen.

### **Spieltechnik**

Das Opfer muß den Schuß eindeutig mitbekommen. Wenn man in den Rücken schießen will, wird's schon heikel!

Da hilft nur die Grundregel: Wenn's knallt, muß jeder schauen, ob er gerade angeschossen wurde!

Wer einem Gegner in den Rücken schießt, bleibt (wenn möglich!) so lange mit der Waffe im Anschlag stehen, bis das Opfer merkt, das es getroffen wurde. Also bis sich der Getroffene umgedreht hat und sieht, daß die „rauchende“ Waffe auf ihn gerichtet ist.

Schüsse funktionieren nur, wenn sie auch zu hören sind – am besten in höchstens 6 Metern Entfernung.

### **Sonderfälle**

Niederschießen kann man ausnahmsweise auch bewaffnete Gegner: Nämlich, wenn die nicht innerhalb einer Sekunde zurückfeuern.

## Shootout

**Der Angreifer schießt, der Angegriffene muß jeden Schuß erwidern. Wer sein Nietenumaximum erreicht hat, läßt sich vom Gegner niederschießen.**

Wer zuerst schießt, ist der Angreifer. Der feuert so oft, wie er will (und kann), während der Angegriffene immer nur zurückschießt.

### **Spieltechnik**

Zwei Gegner finden sich durch Blickkontakt, Zeigen, Rufen – oder gleich durch eindeutiges Zielen. Beide Gegner schießen abwechselnd. Wer seine Nietenumaximum erreicht, ist raus – er stürmt dramatisch vor, bis er von den Gegnern niedergestreckt wird.

### **Alternativen zum Shootout**

Wenn ein Beschossener nicht innerhalb einer Sekunde zurückschießt, ist er niedergeschossen. Er kann also weder kneifen, reden oder flüchten ... er muß zurückschießen. So lange, bis der Angreifer nicht mehr auf ihn schießt. Dann, und erst dann, kann der Beschossene flüchten oder z. B. seinerseits angreifen.

### **Kampfende**

Wenn der Angreifer aufhört zu schießen, kann er abziehen, jemand anders angreifen, etc. Allerdings kann er auch angegriffen werden .... und dann muss er seinerseits zurückschießen.

### **Details**

Wenn der Beschossene den Schuß nicht mitbekommt, hat der Schütze Pech gehabt – offensichtlich hat er nicht auf die günstigste Situation gewartet. (Hingehen und sagen „Ich habe auf dich geschossen“, das machen wir nicht.) Aber halb so schlimm: Sollte der Schütze in dieser Situation eine Niete erwischen, zählt sie dafür auch nicht.

Die Kämpfer müssen nicht auf einem Fleck bleiben, sie können hinter die nächste Deckung springen oder eine gute Position suchen. Aber bitte nur zwei, drei Schritte! Generell gilt, daß der erste Schuss jede Bewegung stoppt – besonders die nach vorn.

## Shootout gegen mehrere

**Wer gegen zwei, drei oder mehr Gegner kämpft, muß zwei-, drei- oder mehrmals schießen.**

Wer von einer Gruppe angegriffen wird, muß versuchen, auf jeden Angreifer mit einem Schuß zu antworten.

Wer als Einzelner eine Gruppe angreift, ballert schnell auf alle Gegner einzeln, worauf diese nun antworten müssen.

## Shootout zwischen Gruppen

**Zwei Parteien stehen sich gegenüber. Jeder Einzelne sucht seinen Gegner. Und ballert auf ihn, wie üblich.**

Im besten Fall stehen sich gleichstarke Gruppen gegenüber, es wird Mann gegen Mann geschossen. Im schlechtesten Fall ist eine Gruppe größer. Wer dann keinen Gegner abbekommt, tritt einen Schritt zurück oder duckt sich, oder verstärkt die Feuerkraft eines Kameraden: Es können im Shootout durchaus zwei oder drei gegen einen Einzelnen kämpfen.

Wer sich raushalten will und auch nicht beschossen wird (!), sucht eine gute Deckung oder flieht nach hinten.

## Besonderheiten

Die oberen Schußregeln sind recht einfach. Aber für ganz besondere Situationen und ganz besondere Charaktere braucht man ein paar komplexere Regeln. Hier kommen sie.

## Attentat und Wurfball

**Will man einen Charakter gezielt beseitigen, benutzt man den Wurfball: Das ist eindeutig und verhindert Diskussionen.**

Einen Wurfball darf man beim Attentat benutzen, beim Niederschießen und im Shootout, um zum Beispiel den Kanonier auszuschalten, der deine Gruppe beschießt.

### **Spieltechnik**

Zuerst wirft man den (nicht zu harten) Ball auf sein Opfer. Dieses spürt den Treffer. Nun muß noch ein Schuß fallen, damit für alle klar ist, was passiert ist. Wenn du auf deiner aktuellen Waffe nur Nieten hast, ist das Attentat gescheitert. Wenn der Ball aber trifft und der Schuß erklingt, sinkt das Opfer getroffen zu Boden.

### **Details**

Bei jedem Attentat hinterläßt du deine Spielernummer als Beweisstück: Ermittler bekommen Informationen über den Schützen. Die Bälle dürfen nicht hart geworfen werden, und auch keinesfalls auf den Kopf. Maximal einen Ball darf man bei sich tragen. Benutzen darf man ihn, so oft man will. Stehlen darf man diese Bälle nicht. Und (fast) niemand darf mehr als einen Ball bei sich haben.

## Deckung.

**Wer Deckung hat, kann doppelt so viele Nieten vertragen.**

„Deckung“ bieten zum Beispiel Schützengräben, Kisten, dichte Sträucher oder Wände. Nicht aber Grasbüschel, eine Bodenfurche oder ein Regenschirm ...

Wer aus der Deckung heraus kämpft, kann nicht niedergeschossen werden und muß auch keinen Attentatsball befürchten. Außerdem darf der Gegner nur in deutlichen Feuerpausen vorrücken.

Das wichtigste: Wer aus richtiger Deckung kämpft, kann doppelt so viele Nieten vertragen, wie sein eigentliches Maximum ist.

### **Aus der Deckung verteidigen und angreifen**

Kann eine verschanzte Gruppe ihre Gegner nicht genau ausmachen, antwortet sie einfach mit der gleichen Zahl an Schüssen in Richtung des Angreifers. Dabei ist es egal, wer wieviele Schüsse abgibt,

solange die Gesamtzahl (ungefähr) stimmt. Dies kann man auch strategisch nutzen, indem man einen ballern lässt, und andere nachladen oder sich zurückziehen ...

Wer aus der Deckung angreift, muss erkennbar machen, auf wen er schießt. Dazu steht man am besten auf, zielt und schießt eindeutig, damit keine Diskussionen entstehen.

Deswegen: Wer nur für den Schuß seine Deckung kurz aufgibt, ist selbst unangreifbar. Pfeile, Attentatsbälle und gegnerische Angriffe dürfen also ignoriert werden. Aber nur so kurz, bis der Angreifer seinen Schuß angebracht hat und wieder ganz in Deckung geht. Auch wer aufsteht, um gegnerisches Feuer zu beantworten, sollte nicht beworfen oder sonstwie ausgetrickst werden – er steht ja nur deswegen auf, weil die Regeln es verlangen.

Allerdings kann er auch in dieser Situation von der Seite und von hinten überrascht werden. Dann zählt der Beschuß natürlich.

### **Vorrücken des Gegners**

Normalerweise stoppt ein Schuß jeden Vormarsch. Wenn aber die verschanzten Beschossenen das Feuer nicht erwidern, darf der Angreifer vorrücken. Natürlich kann man auch versuchen, heimlich den Gegner einzukreisen. Kommt der Angreifer ungehindert hinter die Deckung, ist diese natürlich aufgehoben, und ein normaler Shootout oder Nahkampf folgt.

## Sperrfeuer

**Feuerschutz geben oder den Weg freischießen: Sperrfeuer kann jeder anwenden, der eine Schußwaffe beherrscht.**

### **Spieltechnik**

Die Deckung verlassen, „Sperrfeuer“ brüllen, losballern. Für die Dauer der Schüsse können Gegner nichts tun außer in Deckung zu gehen, sich auf den Boden zu werfen, sich zu ducken o.ä. Wenn die Waffe erkennbar leergeschossen ist oder der Schütze aufhört zu feuern, endet das Sperrfeuer – und nach einer angemessenen Schrecksekunde können die Gegner wieder agieren.

### **Details**

Das Sperrfeuer richtet keinen Schaden an. Die eigene Partei kann das Sperrfeuer auch nicht nutzen, um Gegner zu erschießen: Es geht nur um Stellungswechsel, Flucht oder darum, andere aufzuhalten. Wohl aber kann eine Partei sich abwechselnd Feuerschutz geben. Dafür muß in der Schrecksekunde (s.o.) einfach der nächste Schütze der Partei „Sperrfeuer“ brüllen und übernehmen. Passiert das nicht, kann die gegnerische Partei (nach ihrer Schrecksekunde) mit einem Sperrfeuer antworten.

Ein Sperrfeuer dauert zwischen 6 und 12 Sekunden. Der Schütze sollte seine(n) Ring(e) schnell leerschießen; die Schüsse sollten aber schon einzeln und mit kurzen Abständen fallen. Also ca. 1-2 Schuß pro Sekunde.

Mit zwei Pistolen kann man das Sperrfeuer verlängern; oder man setzt eine Pistole fürs Sperrfeuer ein, die andere anschließend für den regulären Kampf.

Während des Sperrfeuers ist kein normaler Schußwechsel möglich! Angriffe auf den Schützen können nur mit dem Wurfball durchdringen (alles andere würde der Spieler auch nicht mitbekommen.)

Nieten werden während des Sperrfeuers ignoriert. Es sei denn, es kommen nur noch Nieten ...

## Todesschuß

**Todesschüsse und -stöße sind besondere Fähigkeiten – nicht jeder kann töten. Den Todesschuß erkennt man an der Ansage. Es gibt keinerlei Schutz. (Das alles gilt alles auch für Todesstöße mit Handwaffen.)**

### **Ablauf**

Jeder Waffenträger kann Gegner mit dem Tode bedrohen („Eine Bewegung, und du bist tot“ z. B.) – aber wirklich töten kann nicht jeder. Daß aus der Drohung Ernst wurde, erkennt das Opfer erst, wenn es fast zu spät ist: nämlich an der Ansage („Stirb!“ oder etwas ähnlich deutliches) direkt vor dem Schuß.

### **Spieltechnik**

Auch beim Todesschuß kann es zu Fehlschüssen kommen. Wer Pech hat und nur ein Klicken produziert, hat danebengeschossen. Mit einem Mehrschüssler darf der Todesschütze so oft schießen, wie er kann – beim ersten Knall wirkt der Todesschuß. Knallt es gar nicht, ist der Todesschuß trotzdem für dieses Spiel verbraucht. (Dito, wenn der Pfeil oder das Messer nicht trifft.)

## **Folgen**

Glücksbringer und andere Schutzfertigkeiten retten nicht vor dem tödlichen Treffer. Der tödlich Getroffene hat nur noch eine Hoffnung: Seine robuste Natur (Regeneration 1-3) UND die Anwesenheit eines wirklich guten Chirurgen (Reanimation 1-3). Ist nur eine dieser Bedingungen nicht erfüllt, stirbt das Opfer.

## **Kampfsituationen**

Der Todesschuß kann beim Niederschießen fallen, beim Attentat, und auch beim Shootout – allerdings muß man ihn beim Shootout VORHER klar ansagen: „Ich werde dich töten“ oder ähnlich deutliches. Wird das erst im laufenden Kampf angesagt, folgt kein Todesschuß, sondern ein Scharfschuß.

# Scharfschuß

**Wer den Todesschuß beherrscht, kann ihn in höchster Not gegen einen Scharfschuß tauschen. Der bewirkt einen Torsotreffer – ohne Schutzmöglichkeiten.**

Den Scharfschuß beherrscht man mit der Fähigkeit „Todesschuß“ automatisch. Wer einen Scharfschuß einsetzt, verliert einen seiner Todesschüsse für das restliche Spiel. Man tauscht also den Todesschuß gegen einen Scharfschuß ein.

### **Situation:**

Den Scharfschuß gibt's nur in Notsituationen: wenn man mitten im Kampf ist, und die nächste Niete das Aus bedeutet. Dann, und nur dann, kann man den Scharfschuß anwenden.

### **Ablauf:**

Gegner aussuchen, zielen, „Stirb!“ rufen, feuern. Der Gegner erleidet einen Torsotreffer, ohne irgendwelche Schutzmöglichkeiten.

Sollte aber eine Niete kommen, ist der Scharfschuß danebengegangen. Der eingetauschte Todesschuß ist trotzdem verbraucht. UND: Es folgt die dramatische Sterbeszene – Vorstürmen, bis man von den Gegnern niedergestreckt wird.

### **Details:**

Den Scharfschuß kann man pro Spiel so oft anwenden, wie man noch unverbrauchte Todesschüsse hat. Also bis zu dreimal, auch unmittelbar hintereinander. (In diesem Fall muß es natürlich auch dreimal knallen.)

Grundvoraussetzung ist immer die Notsituation: immer dann, wenn die nächste Niete tödlich ist. Man darf übrigens in dieser Situation auch die Waffe wechseln, wenn man möchte.

Es gibt keinen Schutz vor dem Scharfschuß. Nur der „Glücksbringer“ hilft, aber erst nach dem Kampf. Näheres siehe „Fertigkeiten“.

# Kanonen und Gatling Guns

**Gatlings bewirken Sperrfeuer; Kanonentreffer sind tödlich.**

Kanonentreffer öffnen jede Tür und jedes Tor. Gegen Personen ist eine Kanonenkugel tödlich (das Opfer stirbt sofort; ohne daß der Schütze einen Todesschuß verbraucht). Das gilt auch für Granaten u.ä. – und auch für sogenannte Abpraller.

Gatling Guns (Maschinengewehre) wirken mannstoppend: Solange die Gatling feuert, dürfen die Beschossenen (alle im Schußfeld) nichts tun außer in Deckung zu gehen oder sich zurückzuziehen. Die Gatling bewirkt also „Sperrfeuer“. Sie richtet keinen Schaden an, kann aber bis zu einer Minute lang eingesetzt werden. (Wer direkt vor einer Gatling steht, wird natürlich getroffen. Grundsatz: „Logik geht vor“.) Während des Sperrfeuers kann der Geschützmeister nur mit dem Wurfball ausgeschaltet werden. Oder von hinten durch Niederschießen ...

# Vernunft kommt vor Regeln

Es gibt viele regeltechnische Möglichkeiten, sich vor einer Niederlage zu schützen. Gewandtheit, Glücksbringer, Stoßgebet ... all diese Fähigkeiten schützen immer nur soweit, wie man es guten Gewissens begründen kann. Ein Beispiel: Wenn dein Gegner auf deinen Fuß zielt, und dabei die Worte spricht: „Verabschiede dich von deinem großen Zeh“ ... dann wird die Bibel in deiner Jackentasche natürlich keinen Treffer abfangen. Sei einfach vernünftig – und wende Regellücken im Zweifelsfall bitte gegen dich an. So gibt es keinen Streit und alle Mitspieler werden's danken.

# Charaktererschaffung

Erfolgt in drei Schritten: Gruppe, Typus, Fähigkeiten.

## Schritt 1: Wähle deine Gruppe.

Wir unterscheiden fünf Gruppen: Indianer, Westerner, Mexikaner, Soldaten und Exoten. Die Unterschiede liegen nicht nur in der Optik. Ein US-Soldat beherrscht andere Kampftechniken als ein Mexikaner, ein Westerner reagiert anders auf einen Priester als ein Indianer. Also die erste wichtige Entscheidung: Welcher Gruppe gehörst du an? Man muß die Zugehörigkeit zu deiner Gruppe jederzeit erkennen können. Am besten an Kleidung, Frisur, Bewaffnung, Manieren, Hautfarbe, Wortwahl und Akzent – zur Not reicht aber auch die eindeutige Kleidung. Der Indianer, der nicht als solcher zu erkennen ist, bekommt von der Orga ein Erkennungszeichen verpaßt (Federn oder sonstwas). Wer ein „Halbblut“ spielen möchte, muß sich trotzdem für eine der Gruppen entscheiden – auch optisch!

## Westerner

Die Westerner sind das klassische Personal des Westens, sie stellen die größte Gruppe dar. Gemeinsam haben sie die weiße Hautfarbe und die christliche Religion. Ansonsten haben sie wenig gemein: Es gibbt Marshalls und Banditen, Cowboys und Spieler, Farmer, Trapper, Kopfgeldjäger ... Der Westerner kann eigentlich alles werden und jeden Typus darstellen.

## Mexikaner

Man sagt ihnen nach, etwas unorganisiert zu sein. Vielleicht ist aber das gerade die Stärke dieser wilden Kämpfer. Doch Mexikaner stellen nicht nur unberechenbare Banditen, sondern auch grundehrliche Kleinbauern, brave religiöse Gemeinschaften, geschickte Händler und unentbehrliche Informanten. (Auch die gefürchteten „Comancheros“ fallen unter diese Gruppe.)

## Indianer

Die Ureinwohner Amerikas zerfallen in viele Stämme, die ihre eigenen Hierarchien haben. Dennoch bilden sie gegenüber den Bleichgesichtern und allen anderen Invasoren eine entschlossene Gruppe, die sich unter der Führung eines Häuptlings, eines Ältesten oder eines Medizinmannes zusammenschließt. Indianer haben ein mystisches Verhältnis zur Natur und sind oft gute Kämpfer. Manche haben auch ihren gesellschaftlichen Platz in der amerikanischen Zivilisation gefunden – meist ganz unten.

### **Sonderregeln**

Indianer sind verbissene Kämpfer. Während im Shootout bei allen anderen die letzte Niete bedeutet, daß man aufspringt und sich niederschließen lässt, geht ein Indianer in dieser Situation in den Nahkampf. Und zwar solange, bis er oder sein Gegner getroffen wurde. Sollten dabei Gegner auf ihn schießen, darf er es ignorieren, bis er selbst meint, umfallen zu MÜSSEN. (Wir bevorzugen den dramatischen Tod ...) Ist der Nahkampf nicht möglich (z. B. bei einem belagerten Fort), hat der Indianer Pech gehabt.

Kriegsgeheul inspiriert zum Bluttausch: Greifen Indianer mit Kriegsschreien an (und zwar LAUT und LANG), vertragen sie eine Niete mehr.

## Exoten

Oft wollen Einwanderer ihre alte Kultur nicht ablegen. So halten manche Chinesen in der dritten Generation noch an alten Riten fest; so ist manch irischer Polizeibeamter immer noch mehr Ire als Amerikaner ... Diese Charaktere halten bewußt fest an ihrer Herkunft. Das gilt besonders für die, die ihrer afrikanischen Kultur gewaltsam entrissen wurden: Die Sklaven im Süden und die Freigelassenen im Norden. Jeder Charakter, der seine fremdländische Kultur in den Vordergrund stellen will, fällt in die Gruppe der "Exoten", egal ob chinesischer Wäscher, schwarzer Cottonpicker oder französischer Friseur.

## Soldaten

Gemeint sind damit uniformierte Angehörige der Nord- oder Südarmee. Als spezialisierte Kämpfer haben Soldaten einige besondere Vorteile und Nachteile: Wenn sie allerdings einen Scout, Schmied

oder Arzt brauchen, werden sie in ihren eigenen Reihen kaum fündig: Sie müssen entweder für diese Dienste zahlen, oder diesen Dienstleister in die Armee rekrutieren.

## **Uniformen**

Uns geht es nicht um historisches Theater, sondern um Rollenspiel; deswegen haben wir ein einfaches Uniformschema entworfen:

- Nord = Dunkelblau/Schwarz mit Gelb
- Süd = Grau/Hellblau mit Rot.

### **Nordstaaten-Uniform**

Nordstaatler tragen Dunkelblau. Ersatzweise können einzelne Teile auch in Schwarz genommen werden. Als Kontrastfarbe für Halstücher, Kordeln, Knöpfe, Schärpen oder Verzierungen empfiehlt sich Gelb bzw. Gold.

### **Südstaaten-Uniform**

Südstaatler tragen Grau. Ersatzweise können einzelne Teile auch in Hellblau genommen werden. Als Kontrastfarbe für Halstücher, Kordeln oder Schärpen empfiehlt sich Rot bzw. für Knöpfe und Verzierungen Silber.

## **Ränge**

Je mehr Untergebene du vorweisen kannst, desto höher der Rang, den du darstellen darfst. Denn es wäre schlecht, wenn es zwanzig Generäle gäbe und nur einen Rekruten ... Die folgende Tabelle gibt an, wie viele Mitspieler in niedrigeren Rängen man braucht, um einen Dienstgrad spielen zu können.

- Private: Keine Untergebene
- Corporal: 2 Untergebene
- Sergeant: 3 Untergebene
- Lieutenant: 6 Untergebene
- Captain: 9 Untergebene

Mit zehn Mann hat also man eine ganze Einheit komplett besetzt. Da die Soldaten einer Armee meist in einer großen Gruppe spielen, unterscheiden wir übrigens nicht besonders zwischen Kavallerie, Infanterie, State Troops, Volunteers etc. ...

Jeder Einzelne kann spielen, was er möchte, bis hoch zum Captain. Wenn er allerdings nicht die geforderte Zahl der Untergebenen aufbringen kann, hat er über andere Soldaten keine Befehlsgewalt, und darf sie auch nicht annehmen, wenn sie ihm angeboten wird. Er ist praktisch „außerdienstlich“ unterwegs, versprengt, auf der Flucht, auf Urlaub o.ä. Grund: Die meisten Spieler haben keine Lust, sich von Wildfremden herumkommandieren zu lassen, nur weil die ein Offizierskostüm besitzen. Deswegen sollte ein Offizier immer die Leute mitbringen, die sich von ihm kommandieren lassen wollen. Schließlich geht's um Spaß, und nicht um Pflicht.

Bei höheren Dienstgraden (Major, Colonel) ist die Untergebenenzahl variabel – aber nur nach Rücksprache mit der Orga. Das gleiche natürlich für noch höhere Ränge.

## **Sonderregeln für Soldaten**

Soldaten sind in der Truppe stärker. Die folgenden Regeln gelten nur für aktive Truppen der Nord- und Südstaaten, nicht für Ex-Soldaten oder Milizen.

## **Fahnenträger und Musiker**

Wird im Kampf ein Fahnenträger eingesetzt, verträgt jeder einzelne der Gruppe eine Niete mehr. Eine weitere, solange ein Musiker im Kampf spielt (Trommel, Horn oder Flöte).

## **Einschüsser**

Soldaten dürfen eine Waffe mehr verwenden als alle anderen: nämlich die Einschüsserflinte. Zum Posen, zur richtigen Stimmung, und zum Benutzen: Nach dem Schuß dürfen sie einfach auf die anderen Waffen wechseln.

## Schritt 2: Wähle deinen Typ.

Jeder Charakter muß irgendwie seinen Unterhalt verdienen. Als Dienstleister, als Kämpfer ... Die folgenden Typen sollten es ermöglichen, jeden Beruf darzustellen. Nicht jede Gruppe kennt jeden Typus – so stellen z. B. die Mexikaner keine Gelehrten.

### Kämpfer (Krieger)

Dieser Typus hat sich auf den Kampf spezialisiert. Er beherrscht mehrere Waffen, und das gefährlich gut. Auch seine anderen Fähigkeiten drehen sich um Kampf und Überleben.

### Naturburschen (Jäger)

Dieser Allrounder kann kämpfen, aber auch Verletzte behandeln. Weder in der Prärie noch in der Wüste ist er hilflos. Ob Fallensteller, Scout oder Viehhirte: Naturburschen sind weit verbreitet.

### Gelehrte (Weise)

Dieser Typus hat Wissen erworben, das ihn aus der Masse seiner Gruppe hervorhebt. Der Gelehrte oder Weise wird von seiner Gruppe (meist) hochgeachtet.

### Professionals

Um im Westen zu bestehen, beherrschen diese Profis praktische Fähigkeiten, die gebraucht werden, und für die teuer bezahlt wird; ob Spieler, Barmädchen, Zeitungsmann, Detektiv, Auftragskiller oder auch Viehhirte, Schuhputzer oder Schmied.

Jeder Professional darf sich eine besondere Fertigkeit ausdenken, die zu seinem Beruf und seiner Rolle paßt. So könnte z. B. ein Zeitungsfotograf mit seinen Kamerablitzern Gegner blenden; ein Arzt könnte Hypnose anwenden, ein Kunstschütze einen Trickschuß ... Achtung: Die Idee muß von der Orga spätestens beim Einchecken freigegeben werden.

## Schritt 3: Deine Fertigkeiten.

Wenn du dich für Gruppe und Typus entschieden hast, stehen dir bereits drei Fertigkeiten zur Verfügung. Welche drei Fähigkeiten dein Charakter standardmäßig hat, kannst du dem ersten Block der Tabelle entnehmen. Diese drei heißen Standards, weil sie jeder Charakter dieser Gruppe und dieses Typs beherrscht – man kann sie nicht tauschen.

Zu dem, was du standardmäßig beherrscht, kommen jetzt weitere Blocks, aus denen du jeweils 2 Fertigkeiten wählen kannst.

### **Es gibt keine Stufen!**

Es gibt kein Lernen nach Stufen: Wenn du in einer Liste „Faustkampf 5“ wählen kannst, brauchst du dazu nicht erst die Stufen 1-4. Das gilt auch für die Waffen: Ein „Meister“ muß nicht erst „Schütze“ und „Anfänger“ sein.

### **Sonderwünsche**

Falls man einen untypischen oder nicht vorgesehenen Charakter spielen möchte, kann man die Fertigkeiten aus den „Zweierblöcken“ tauschen. Nach folgendem Schema:

1:2, wenn die gewünschte Fertigkeit aus einem 2er-Block der eigenen Gruppe und des eigenen Typs ist.

1:3, wenn sie aus einem 2er-Block der eigenen Gruppe, aber eines anderen Typs kommt.

1:4, wenn sie aus einem 2er-Block einer fremden Gruppe ist.

Weder abgeben noch eintauschen kann man Fertigkeiten aus dem jeweils ersten und letzten Block – also den Standards und den besonders mächtigen Fähigkeiten.

# Schritt 4: Charakterentwicklung.

Auch als Anfänger hat man ganz schön viel auf dem Kasten. Das liegt daran, daß wir voll spielbare Rollen bevorzugen. Außerdem finden wir es nicht schön, wenn man -zig Spiele mitmachen muß, bevor man was kann. Wir betonen also nicht die Charakterentwicklung, sondern schränken sie eher ein, damit keine Superhelden entstehen. Doc Holiday darf es nur einmal geben ...

## Neue Fertigkeiten

Pro überlebtem Spiel kann der Charakter eine beliebige neue Fertigkeit aus seiner Liste erlernen. Nur aus der eigenen Liste, aber dort hat er die freie Auswahl. Also auch aus dem Feld mit dem Titel „Nach jedem überlebtem Spiel“. Voraussetzung fürs Lernen ist, daß man einen Lehrer findet. Das Erlernete kann man auf dem nächsten Spiel einsetzen.

## Das Ende der Entwicklung

So sehr wir lustige Regeln mögen, so sehr liegt uns auch am Rollenspiel – also am realistischen Ausspielen des Charakters. Dazu gehört, daß man Fähigkeiten nicht sammelt wie Briefmarken. Ein Charakter kann Spezialist und Meister seines Faches werden – er kann aber kein Universalgenie und Über-Held werden.

Hat der Charakter im Laufe der Zeit drei neue Fertigkeiten erlernt, ist er auf dem Gipfel seiner Macht. Mehr geht nicht. Er kann und soll die Rolle weiterspielen – aber für eine weitere Verbesserung ist er schlichtweg zu gut.

# Die Fertigkeiten

## Kampf und Waffen

### **Messer**

Der Charakter darf im Kampf ein Messer führen (in üblicher Länge).

### **Machete**

Der Charakter darf eine lange Machete im Kampf führen.

### **Säbel**

Der Charakter darf einen langen Säbel im Kampf führen.

### **Lasso**

Der Charakter darf einen Gegner einfangen, wenn es ihm gelingt, ihn mit dem Lasso zu treffen. Sicherheit geht vor: Es geht nicht darum, den Gegner real einzuwickeln (Verletzungsgefahr), sondern ihn mit dem geschwungenen Lasso irgendwie zu treffen.

Trifft man, ruft man „Gefesselt!“. Der Getroffene muß daraufhin straucheln und sich das Lasso um die Hände schlingen (angedeutet). Beide Hände halten also das Lasso – der Getroffene ist de facto gefesselt.

### **Bolas**

Der Charakter darf mit einem (ungefährlichen) Bola-Lasso Gegner einfangen – wenn es ihm gelingt, den Gegner mit den Bolas zu treffen. Zur Spieltechnik siehe „Lasso“.

### **Tomahawk**

Der Charakter darf ein Beil führen und (wenn kernlos) werfen.

### **2 Handwaffen**

Der Charakter darf die oben angeführten Handwaffen kombinieren (sofern er sie einzeln beherrscht). Auch die Kombination mit einer Handfeuerwaffe ist möglich.

### **Faustkampf 1-5**

Der Charakter kann sich waffenlos prügeln. Sieger ist der Kämpfer mit der höchsten Stufe. Vor der Rauferei flüstern sich die Kämpfer ihre Stufe zu oder zeigen sie sich mit den Fingern an. So steht fest, wer gewinnen wird – und nun gilt es, den Kampf spektakulär auszuspielen!

Wenn der Kampf einmal begonnen hat, können die Kämpfer keine Waffen mehr benutzen. Naja, benutzen schon, nur ändert das nichts am Ergebnis: Ein Messerstich zerschneidet nur das Hemd, ein Schuß geht daneben ... Waffen sind also hier reine Show-Effekte.

Wenn mehrere auf einen losgehen, werden alle Stufen der Parteien addiert, um den Sieger auszumachen. Vier Schläger der Stufe 1 können also einen Schläger der Stufe 3 ausschalten.

Bei gleichen Levels endet der Kampf unentschieden.

Der Sieger eines Faustkampfes kann dem Verlierer einen Arm ausrenken, einen Zahn ausschlagen oder ihn sonstwie temporär beeinträchtigen. Die Wirkung (Arm ist unbrauchbar, Stumm wegen Zahnschmerzen o.ä. hält dann zwei Stunden an. Eine Stunde, wenn der Fall medizinisch versorgt wird (keine Erste Hilfe).

### **Improvisierte Waffe**

Normalerweise kann man mit einem Spaten, Hammer oder Schlachterbeil nur schlecht kämpfen. Mit dieser Fertigkeit geht's, und dabei teilt man Schaden aus wie mit einer normalen Waffe.

Außerdem kann man herumliegende Handwaffen im Kampf benutzen, auch wenn man sie eigentlich nicht beherrscht: Säbel, Machete, Messer u.v.m. Zwar darf man all diese Waffen nicht bei sich führen – aber wenn man sie direkt im Kampf findet, stiehlt, oder sie einem zugeworfen werden ... dann kann man sie für diesen Kampf auch benutzen.

### **Wurfmesser**

Der Charakter darf kernlose Wurfmesser benutzen (bis zu 5 Stück). Wurfsterne o. ä. sind auch ok, wenn's zum Charakter paßt.

## **Speer**

Der Charakter darf einen langen Speer ein- oder beidhändig führen. Stechen ist nicht erlaubt.

## **Bogen**

Der Charakter kann mit Pfeil und Bogen umgehen.

## **Panzer**

Der Charakter darf mit einer Knochen-/Lederplatte seine Brust schützen. Der erste Treffer im Nahkampf (!) darf ignoriert werden. Egal wohin der Treffer ging, und egal, wie groß der Panzer ist (aber er sollte schon größer als ein Amulett sein ...)

## **Schild**

Der Charakter darf einen kleinen Lederschild führen – der keine Kugeln fängt, aber so manchen Schlag abhalten kann.

## **Pistole**

Der Charakter darf eine Pistole führen. Er kann sich natürlich auch für einen Einschüsser entscheiden.

### **Einschüsser-Pistole**

Pistolen, die genau einmal knallen, bevor sie nachgeladen werden müssen. Z. B. Vorderlader. Jeder, der eine normale Pistole beherrscht, beherrscht die Einschüsser-Pistole automatisch. Man kann aber auch gezielt „Einschüsser-Pistole“ wählen: Diese Fertigkeit ist meist einfacher zu bekommen. Außerdem ist der erste Schuß immer ein Treffer (keine Niete). Nur beim Nachladen sind dann wieder Nieten und Treffer 1:2 verteilt – bzw. in der Munitionstasche, in die man blind hineingreift. (Wenn dein Einschüsser eigentlich ein Zweischüsser ist, ist das übrigens auch ok.)

### **2 Pistolen**

Der Charakter darf die oben aufgeführten Handfeuerwaffen kombinieren. Vorteil: Weniger Munitionswechsel, längeres Sperrfeuer.

## **Derringer**

Kleinst-Einschüsser, meist verdeckt getragen. Ein heimtückischer Vorteil! Auch im Derringer sind Nieten und Treffer 1:2 verteilt – bzw. in der Munitionstasche. In die greift man blind hinein ...

Der Derringer darf zusätzlich zu anderen Handfeuerwaffen getragen werden. Und wenn dein Derringer ein Zweischüsser ist, ist das auch ok.

## **Flinte**

Alle Regeln für die Pistole gelten auch für die Flinte. Dazu kommt eine Besonderheit: Solange der Lauf einer Flinte auf einen gerichtet ist, ist man zur Regungslosigkeit verdammt. Der Flintenschütze "pinnt" also seinen Gegner. Dieser kann weder weglaufen, Schreien, noch irgend etwas tun, außer regungslos zu verharren und zu warten – bis der Lauf der Flinte sich senkt. Oder ein Schuß fällt! Beim Pinnen ist es egal, ob man noch Munition hat, oder ob die Waffe geladen ist: Der anvisierte Gegner wird kein Risiko eingehen – es KÖNNTE ja doch noch ein Schuß drinsein, er KÖNNTE sich ja verzählt haben ... Es kann immer nur ein Gegner gepinnt werden – auch mit einer doppelläufigen Flinte.

Flinten jeglicher Art können immer zusätzlich zu Handfeuerwaffen getragen werden. Dafür muß eine Flinte auch immer deutlich zu erkennen sein - unter 70 cm ist es keine Flinte.

### **Einschüsser-Flinte**

Flinten, die genau ein Mal knallen, bevor sie nachgeladen werden müssen, z. B. Vorderlader. Ansonsten: siehe oben. Auch mit Einschüsser-Flinten kann man den Gegner „pinnen“. Jeder, der eine normale Flinte beherrscht (egal auf welchem Level), beherrscht die Einschüsser-Flinte automatisch. Man kann aber auch gezielt „Einschüsser-Flinte“ wählen, wenn man nur mit Einschüssern spielen will: Diese Fertigkeit ist meist einfacher zu bekommen. Außerdem ist der erste Schuß immer ein Treffer (keine Niete). Nur beim Nachladen sind dann wieder Nieten und Treffer 1:2 verteilt – bzw. in der Munitionstasche, in die man blind hineingreift. (Wenn dein Einschüsser ein Zweischüsser ist, ist das auch ok.)

### **Feuerwaffen: Anfänger, Schütze, Meister**

Jeder kann Flinte oder Colt abfeuern – allerdings fliegt man bei der ersten Niete raus. Anfänger, Schützen und Meister dagegen vertragen mehr als eine Niete.

- Anfänger vertragen 2 Nieten, sind also im Kampf bei ihrer 3. raus.
- Schützen vertragen 3 Nieten, sind also bei der 4. raus.
- Meister vertragen 4 Nieten, sind also bei der 5. raus.

Um eine dieser Fertigkeiten auszuüben, braucht man natürlich auch eine entsprechende Waffenfähigkeit: Pistole, Flinte, Derringer oder Einschüsser.

### **Geschütze**

Der Charakter kann Kanonen und Gatling Guns abfeuern.

### **Sniper**

Der Sniper kann jederzeit seine Scharfschüsse anbringen, also auch ohne in einer Notsituation zu sein. Alle anderen Regeln für den Scharfschuß gelten natürlich auch für den Sniper.

### **Skalpieren**

Der Charakter darf seinem Gegner den Skalp abziehen. Zum Skalpieren braucht man Kopfverbände, damit das Opfer die Verwundung ausspielen kann, und Perücken, die den Skalp darstellen. Beides muß der Skalpierer mitbringen! (Schamanen benötigen Skalps für einige Rituale.)

Eine Skalpierung ist eine sehr schmerzhaft Verwundung: Für den Rest des Spiels muß das Opfer den Kopfverband tragen. (Beim darauffolgenden Spiel empfiehlt sich eine Glatzenperücke oder ein Wunderheiler.)

### **Betäuben**

Der Charakter kann mit einem stumpfen Gegenstand sein Opfer bewußtlos schlagen. (Dargestellt durch drei sanfte und nicht zu schnelle Schläge auf das Schulterblatt.) Dies ist nicht im Kampf anwendbar, und auch nur hinterrücks. Wenn das Opfer sich duckt oder wehrt, ist der Versuch gescheitert. Zum Betäuben kann man alle Spielzeugwaffen oder –werkzeuge verwenden.

Der Betäubte wacht nach fünf Minuten mit einer leichten Kopfverletzung auf – und hat die letzten fünf Minuten vor dem Schlag komplett und unwiederbringlich vergessen.

### **Todesschuß (1-3)**

Charaktere mit der Fertigkeit „Todesschuß 1“ können diesen einmal pro Spiel ausführen (auch mit Handwaffen). Charaktere mit „Todesschuß 2“ können zweimal pro Spiel einen Todesschuß ausführen; mit „Todesschuß 3“ dreimal. Wird der Todesschuß kriminell eingesetzt, sollte man seinen Zinken hinterlassen (Spielernummer).

# Überleben

## **Regeneration (1-3)**

Der Charakter hat unverschämtes Glück, gutes Heilfleisch oder eine Roßnatur: Er kann dem Todesschuß entkommen. Dazu braucht er einen Charakter, der „Reanimation“ beherrscht. Zum Handwerkszeug dieses Chirurgen gehört ein unauffälliger Würfel. Bei einer 1 überlebt der Verletzte den Todesschuß. Bzw. auch bei einer 2 oder 3, wenn die Fertigkeit entsprechend gewählt wurde.

## **Widerstandsfähig**

Der Charakter verkraftet Drogen, Arzneien, und Gifte besser. Man kann ihn auch nicht „Tanzen lassen“.

Arzneien und Gifte wirken erst nach 15 Minuten. Schlangenbisse nach 10 Minuten. Drogen wirken erst ab der zweiten Einnahme.

## **Schmerzunempfindlich**

Der Charakter kennt keinen Schmerz. Foltern ist unwirksam. Wird er angeschossen, steckt er das besser weg als andere: Auch wenn er getroffen wurde, kämpft und schießt er im Liegen verwundet weiter. (Die dann folgende Niete wirft ihn raus.)

## **Sich opfern**

Der Charakter kann sich in die Flugbahn einer Kugel werfen, um einen anderen zu retten.

Voraussetzung ist eine schnelle Reaktion: Spätestens 1 Sekunde nach dem Treffer muß der Opferwillige schützend vor dem Kameraden stehen/liegen, damit die Kugel abgefangen wird. Wer sich opfert, trägt alle Folgen der Verletzung, sofern nicht andere Fertigkeiten ihn selbst schützen (Gewandtheit, Glücksbringer etc. ...)

## **Fallen Entschärfen**

Der Charakter darf eine Falle entschärfen bzw. sich daraus befreien, falls er reingetappt ist (dann muß natürlich trotzdem die Wirkung ausgespielt werden!)

## **Trinkfest**

Der Charakter verträgt viel, eine Trunkenheit wirkt sich bei ihm viel harmloser aus. Ein Vorschlag:

- Ab dem 3. Schnaps des Tages wird er heiter und feierwillig.
- Ab dem 4. Schnaps wird er schweigsam und mürrisch.
- Ab dem 5. Schnaps wird er etwas leichtsinnig.
- Ab dem 6. Schnaps werden seine Bewegungen unkontrolliert.
- Erst ab dem 10. Schnaps des Tages schläft er ein.

Die Ausnüchterungsphase (mit Kaffee, kaltem Wasser o.ä.) dauert nur 15 Minuten – danach geht der Zähler auf den 4, Schnaps zurück (schweigsam und mürrisch). Nach drei nur Stunden Schlaf ist der Charakter komplett nüchtern.

## **Giftimmunität**

Der Charakter ist gegen ein bestimmtes Gift immun (wenn seine Rolle und Vorgeschichte es hergibt).

## **Snake-Handling**

Der Charakter muß keiner Schlange ausweichen. Er kann sie beliebig oft greifen, halten und wieder ablegen. Er kann sie auch an einer völlig anderen Stelle ablegen – das aber nur einmal am Tag.

## **Gewandtheit**

Wird der Charakter angeschossen, geht der erste Treffer nicht auf den Torso, sondern auf einen Arm. Schützt einmal am Tag – und auch nicht vor dem Todesschuß.

## **Entfesseln**

Der Charakter kann sich aus einer Fesselung winden: Nach 15 Minuten bei einem Seil, nach 30 Minuten bei Handschellen oder Kette. Wirkt nicht bei Fallen oder Fangeisen!

## **Letzte Worte**

Wirkt, wenn man regeltechnisch bereits tot ist! Nachdem die Killer sich entfernt haben, darf der „Tote“ darauf warten, gefunden zu werden. Sobald jemand kommt (Freunde oder Neutrale), kommt der scheinbar Tote zu sich, und darf maximal fünf Letzte Worte röcheln. Erst dann stirbt der Charakter endgültig.

### **Glücksbringer**

Wirkt einmal am Tag nach dem Ende eines Kampfes: Der getroffene Charakter rappelt sich auf, greift unter die Jacke und zückt einen Gegenstand, der die Kugel abgefangen hat: Eine Bibel, ein Amulett, ein Abzeichen ... auf jeden Fall KEIN Kleidungsstück, sondern nur etwas, das man auch mal vergessen könnte.

Der Glücksbringer schützt nicht IM KAMPF vor den Auswirkungen eines Treffers – erst nach dem Kampf genießt man den Vorteil, nicht zum Doc zu müssen. Der Glücksbringer kann aber nie den Todesschuß oder den Scharfschuß verhindern.

Der Glücksbringer muß beim Einchecken von der Orga freigegeben werden. Also nehmt etwas einigermaßen realistisches.

### **Stoßgebet**

Direkt vor einem Kampf gesprochen, schützt das Gebet vor dem ersten Treffer: Die Kugel trifft stattdessen den Nebenmann. Also meist einen Kameraden.

Wenn dieser Kamerad eine Fertigkeit hat, die den Treffer modifiziert (Gewandtheit, Glücksbringer etc.), kommt die zum Tragen. (Aber wenn der Kamerad seinerseits auch ein Stoßgebet eingesetzt hat, wirkt dieses nicht.)

# Handwerk

## **Lesen & Schreiben**

Der Charakter beherrscht die Allgemeinschrift (im Spiel immer Deutsch).

## **1-3 Fremdsprachen**

Der Charakter beherrscht Fremdsprachen: Englisch, Spanisch oder Französisch. Er darf ein Wörterbuch mitbringen. Um ohne fremde Hilfe Texte übersetzen zu können, muß man auch „Lesen und Schreiben“ beherrschen. Oder man tut sich mit jemandem zusammen, der es kann.

## **Reichtum (1-5)**

Der Charakter bekommt ein Mehrfaches des Startgeldes oder andere materielle Werte.

## **Fallenstellen**

Der Charakter darf eine Falle aufstellen und scharfmachen. Zum Beispiel Bärenfallen aus Latex, die es meist im Drugstore gibt.

Stricke, Glöckchen, flach ausgehobene Gruben o.ä. können auch Fallen darstellen, wenn sie mit einem Umschlag versehen sind. Im Umschlag findet man die Wirkung der Falle. Wer Fallenstellen will, muß erstens das Material dazu mitbringen und zweitens reichlich Umschläge und Zettel zum deutlichen Beschriften. Denkt dabei bitte auch an Regen und Dunkelheit ...

Diese Fallen haben folgende frei wählbare Wirkungen:

1. Quetschung: Eine Hand oder ein Fuß wird für 15 Minuten unbrauchbar
2. Erschrecken: Der Verletzte ruft so laut er kann nach Hilfe.
3. Verwirrung: Der Verletzte läßt seine Spielernummer liegen ...
4. Ohnmacht: Der Verletzte verliert für fünf Minuten das Bewußtsein.

## **Spieler**

Der Charakter bekommt Material zum Profi- oder Falschspiel. Und beim Black Jack hat der Charakter auch mit „22“ gewonnen.

## **Schlösser bauen (1-4)**

Der Charakter kann Schlösser und Schlüssel herstellen. (Der Spieler muß diese mitbringen.) Beide dann werden mit Nummern versehen und mit einem Hinweis auf die Schloßstärke.

Die Fertigkeit erwirbt man in Leveln. Ein Charakter mit Level 3 kann also nur Schlösser der Stufen 1-3 herstellen. Pro Level erhält der Charakter einen Pool von 15 Schußpunkten und 30 Gewaltpunkten, die er in seine Schlösser investieren kann.

Unser Beispielcharakter mit Level 3 erhält also 45 Schußpunkte und 90 Gewaltpunkte. Wenn er ein Schloß herstellt, überlegt er sich zuerst die Schloßstärke. Sagen wir mal, er will ein Schloß der Stärke 3 herstellen. Laut der untenstehenden Schloß-Tabelle muß er dazu 11-15 Waffenpunkte investieren und 21-30 Gewaltpunkte. Unser Charakter entscheidet sich für ein Schloß mit der Kennziffer 3-15-30 – die stärkste Variante, die er bauen kann. Auf die Rückseite des hergestellten Schlosses und auf jeden passenden Schlüssel klebt er also die Zahlenfolge 3-15-30. Für den Rest des Spiels verbleiben ihm noch 30 Schußpunkte und 60 Gewaltpunkte für weitere Schlösser. Schlüssel kann man unbegrenzt bauen.

### **Schloßtabelle**

Stufe (Schloßstärke)	Schußpunkte (Schüsse)	Gewaltpunkte (in Minuten)
1	1-5	1-10
2	6-10	11-20
3	11-15	21-30
4	16-20	31-40
5	21-25	41-50

## **Schlösser öffnen (1-4)**

Wer diese Fertigkeit hat, kann seinem Level entsprechend mit Spezialwerkzeug lautlos Schlösser knacken. Der erste Wert der Schloß-Kennziffer gibt die Stärke des Schlosses an – sie darf nicht höher sein als der Levels des Schloßknackers. Das Schloßknacken dauert je nach Schloßstufe 1-4 Minuten.

### **Erste Hilfe**

Der Charakter kann eine Wunde provisorisch versorgen: Der Behandelte kann langsam gehen, leise sprechen und seinen Waffenarm einsetzen. Im Gegensatz zu „Wunde aussaugen“ wirkt die Erste Hilfe auch bei Verletzungen durch eine Handwaffe, Pfeile etc.

### **Wunde aussaugen**

Wie Erste Hilfe, jedoch nur bei Schlangen- und Schußverletzungen.

### **Scout**

Der Charakter bekommt entweder eine Karte des Spielgebietes mit Hinweisen auf interessante Orte, besondere Infos oder das Talent der Spurensuche, sprich eine Liste mit Zahlencodes. Im Spielgebiet sind Tafeln verteilt, die er damit entschlüsseln kann. 12 Richtungspfeile sind mit Zahlen markiert. In der Mitte der Tafel steht eine Zahlenkombination. So kann der Scout ablesen, in welche Richtung die Spur verläuft und wie weit die nächste Spur entfernt ist. Außerdem dürfen Scouts die Tafeln umdrehen und die Details auf der Rückseite lesen. Nachdem ein Scout die Spur gelesen hat nimmt er die Tafel mit und gibt sie bei der Spielleitung ab. Wer die Fertigkeit nicht hat, erkennt zwar eine Spur, darf aber die Tafeln weder lesen noch umdrehen.

### **Foltern**

Der Charakter kann einen Gegner dazu bringen, eine Frage wahrheitsgemäß zu beantworten. Die Zahl der Opfer ist unbegrenzt, aber jedes kann nur einmal am Tag befragt werden.

### **Stehlen**

Der Charakter darf (spielrelevante) Gegenstände stehlen. Wenn möglich, gebt Gestohlenes sofort bei der Orga ab. Rauben mit vorgehaltener Waffe und Plündern darf übrigens jeder.

### **„Eigene Fertigkeit“**

Jeder Professional darf sich eine besondere Fertigkeit ausdenken, die zu seinem Beruf und seiner Rolle paßt. So könnte ein Fotograf mit seinen Kamera-Blitzen Gegner blenden; ein Wunderdoktor könnte Hypnose anwenden, ein Kunstschütze einen Trickschuß ...

Achtung: Die Idee muß von der Orga beim Einchecken freigegeben werden. Wir bevorzugen Ideen, die

- leicht zu vermitteln sind und nicht zu Diskussionen führen,
- als Ausgleich ein leichtes Risiko beinhalten
- von anderen Spielern nachzuvollziehen sind.

# Spezialwissen

## **Naturwissen**

Der Charakter kennt sich mit Flora und Fauna aus. Er kann Komponenten für Tränke u. ä erkennen und darf sie einsammeln.

## **Rancher**

Der Charakter besitzt eine Rinder- oder Pferderanch samt Zucht. Er erhält beim Einchecken eine entsprechende Besitzkarte. Dies ist ein kleine Spiel im Spiel ...

„Rancher“ kann man so oft wählen, wie man möchte. Wenn man die Fähigkeit mehr als einmal wählt, muss man für jedes weitere Mal auf eine andere Fähigkeit verzichten. Pro Auswahl erhält der Charakter 10 weibliche oder ein männliches Tier. Für je 10 Rinder braucht man einen Bullen, und für 30 Rinder muss ein Cowboy angestellt werden. (Das alles ist im Spiel möglich). Mit der Rinderbesitzkarte muß der Charakter nun zweimal täglich in der Bank (oder bei der Spielleitung) würfeln, ob die Herde ihm Geld einbringt oder nur Kosten verursacht. Natürlich können die Rinder auch gestohlen werden.

## **Ermitteln**

Der Charakter darf Diebeszinken untersuchen. Für den gefundenen Diebeszinken erfährt der Ermittler von der Orga die Fertigkeiten des Täters. So kann man ein Profil erstellen ...

## **Guter Rat**

Der Charakter darf weit entfernte Personen um Rat fragen (Pinkerton-Zentrale, Mediziner, Universität ...). Per Telegraf, Rauchzeichen, Orakel etc., je nach Rolle. Die Orga gibt weise Antworten.

## **Sprengmeister**

Der Charakter kann mit Sprengstoff Schlösser, Türen und Tore öffnen. Gesprengte Schlösser oder Mechanismen haben keine Schloßzettel mehr -- der Sprengmeister darf sie abreißen. Sprengstoff gegen Menschen ist nicht darstellbar, und daher nicht erlaubt.

## **Technologie**

Der Charakter kann ungewöhnliche Maschinen auf Antrieb bedienen und reparieren. Das gilt sogar für Geschütze und Kanonen; dies jedoch erst nach einer Einarbeitungs- und Übungszeit von 2 Stunden – jeden Tag wieder.

## **Segnen**

Nur Pfarrer: Dreimal am Tag darf der Charakter Glaubensbrüder und -schwestern für einen Kampf stärken (der Gesegnete erleidet beim ersten Treffer keine Torsoverletzung, sondern ihm wird nur die Waffe aus der Hand geschossen). Man darf allerdings nur einmal am Tag diesen Segen empfangen.

## **Beichte**

Nur Pfarrer: Dreimal am Tag darf der Charakter Glaubensbrüdern oder -schwestern eine Frage zur eigenen Person stellen, die wahrheitsgemäß beantwortet werden muß. (Mit der Aufforderung: „Beichte!“) Voraussetzung ist eine angemessene Situation und ein vorangegangenes ernstes Gespräch, also nicht wahllos im Saloon.

## **Verfluchen**

Nur Pfarrer: Der Charakter darf dreimal am Tag einen Sünder mental beeinflussen: Im nächsten Kampf ist jegliche Schutzfertigkeit aufgehoben; sei es Stoßgebet, Gewandtheit, Glücksbringer oder was auch immer. „Scheinkämpfe“ zählen natürlich nicht.

## **Medizin**

Der Charakter kann Erkrankungen und Vergiftungen behandeln.

## **Chirurgie**

Der Charakter kann komplizierte Verletzungen operieren. Chirurgie ist die einzige Heilungsmöglichkeit bei einer Schußverletzung.

## **Bluttransfusion**

Nur Chirurgen: Stellt ein Gesunder sein Blut zur Verfügung, sinkt die Regenerationsdauer des Verletzten auf die Hälfte. Die andere Hälfte übernimmt der Spender.

## **Reanimation (1-3)**

Nur Chirurgen: Der Charakter darf versuchen, einen tödlich Getroffenen zu retten. Dazu benutzt er unauffällig einen Würfel. Die Stufe bestimmt, wie oft der Chirurg würfeln darf. Der Verletzte muß „Regeneration“ beherrschen.

Beispiel: Joe liegt mit einem Todesschuß darnieder. Er beherrscht aber „Regeneration 2“: Die 1 und 2 auf einem Würfel können ihn retten. Der Chirurg beherrscht „Reanimation 1“. Er darf nun einmal versuchen, die 1 oder 2 zu würfeln.

Die Notoperation muß ausgespielt werden, und zwar höchst dramatisch. Hat der Reanimator keinerlei Werkzeug oder Komponenten dabei, braucht er gar nicht erst zu würfeln.

## **Arzneien, Gifte, Drogen**

Zum Herstellen braucht man Zutaten: Dinge, die man mit „Naturwissen“ in der Natur findet. Im Orga-Büro liegen Listen mit den Komponenten bereit. Komponenten müssen im Spiel besorgt werden – nicht aus der Küche oder dem privaten Fundus! Die Zutaten werden beim Brauen verbraucht, d.h. ins Feuer geworfen bzw. abgegeben.

Der kundige Charakter darf am Tag acht Stunden lang brauen. Was er will, jedoch immer nur ein Mittel zur Zeit. Dafür muß er aber nicht die ganze Zeit dabeibleiben.

Ein Präparat wirkt normalerweise nach 5 Minuten. An jedes hergestellte Präparat wird ein kleiner gefalteter Zettel geheftet:

- Name / Wirkung / Wirkungsdauer

### **Arzneien**

#### **Schmerzmittel**

Wirkung: Schmerzunempfindlichkeit

Wirkungsdauer: 1 Stunde für eine Dosis

Geschmack: Essig

Herstellungsdauer: 4 Stunden

#### **Narcoticum**

Wirkung: Bewußtlosigkeit (man kann nicht geweckt werden!)

Wirkungsdauer: 1/2 Stunde für eine Dosis

Geschmack: Maggi-Würze

Herstellungsdauer: 4 Stunden

#### **Wunderkur**

Wirkung: Unterdrückt alle Krankheitssymptome. Wahlweise kann die Wirkung auch harmlos und kurios sein: Potenzsteigerung, Verstopfung ... aber nichts, was )

Wirkungsdauer: 1 Stunde für eine Dosis

Geschmack: Cola

Herstellungsdauer: 3 Stunden. Bei kuriosen Wirkungen: 15 Min.

#### **Heilsalbe**

Wirkung: wie Erste Hilfe

Wirkungsdauer: 1/2 Stunde für eine Dosis

Darstellung: Nivea-Creme

Herstellungsdauer: 2 Stunden

## **Gifte**

### **Rattengift**

Wirkung: Erbrechen, Kopfschmerz, Charakter kann keine Fertigkeiten anwenden.

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Herstellungsdauer: 1 Stunde für eine Dosis

Geschmack: sehr salzig

### **Schlängengift**

Wirkung: völlige Lähmung

Wirkungsdauer: 2 Stunden für eine Dosis

Herstellungsdauer: 4 Stunden

Geschmack: sehr scharf

### **Todesgift**

Wirkung: Schlaf – Bewußtlosigkeit – Tod (in dieser Reihenfolge)  
Wirkungsdauer: 5 Min – 5 Min. – permanent  
Herstellungsdauer: 6 Stunden für eine Dosis  
Geschmack: sehr süß

### **Entgiftung**

Wirkung: Neutralisiert eingenommene Gifte  
Wirkungsdauer: 1 Stunde für eine Dosis  
Herstellungsdauer: 4 Stunden  
Geschmack: Mandelaroma

## **Drogen**

Drogen steigern bestimmte Leistungen, während andere erschwert werden. Eine einmal eingenommene Droge muß in der Folge alle acht Stunden eingenommen werden. Passiert dies nicht, wird der Süchtige zunehmend unkonzentriert und gereizt. Er verliert jede halbe Stunde 1 Fertigkeit. Ist er auf 0 angekommen, hat er erfolgreich entzogen – und verliert 1 seiner optionalen Fertigkeiten permanent.

### **Aufputschmittel**

Wirkung: Der Charakter wird hellwach. So lange er wach ist, kann er nicht betäubt werden. Dafür verdoppeln sich alle Regenerierungszeiten nach Verletzungen.  
Herstellungsdauer: 4 Stunden für eine Dosis  
Geschmacksbasis: Kaffee

### **Beruhigungsmittel**

Wirkung: Heitere Gelassenheit. Der Charakter kann nicht mental beeinflusst werden, sogar Flüche und Folter bleiben wirkungslos. Dafür wird der Charakter keinen Kampf von sich aus beginnen.  
Herstellungsdauer: 4 Stunden für eine Dosis  
Geschmacksbasis: Tee

### **Entzugsmittel**

Wirkung: erleichtert den Entzug. 1/2 Stunde nach Einnahme ist der Charakter clean – verliert aber zwei seiner optionalen Fertigkeiten für den Rest des Spiels.  
Herstellungsdauer: 5 Stunden  
Geschmacksbasis: Milch

## **Schamanismus**

Der Glauben an eine beseelte Welt ermöglicht einigen Individuen Dinge, die andere nicht einmal für möglich halten. Ein Schamane kann täglich einen der drei folgenden Zauber anwenden. Außerdem ist Schamanismus die Voraussetzung, um andere Zauber zu erlernen.

### **Hilfe der Geister**

Wirkung: Der Charakter kann eine Fertigkeit aus seiner Liste anwenden, die er sonst nicht beherrscht. Wohlgemerkt: Nur aus SEINER Liste (gleiche Gruppe/gleicher Typ).  
Wirkungsdauer: 4 Stunden  
Komponenten: Ritual von 1/2 Stunde, absolute Isolation

### **Stimme des Todes**

Wirkung: Der Charakter kann einen Toten in der Geisterwelt befragen. Drei Fragen können gestellt werden.  
Wirkungsdauer: max. 5 Minuten  
Komponenten: Ritual von 1/2 Stunde, zwei Freunde: ein Krieger und ein Weiser. Und natürlich die Leiche (bzw. deren Spieler, denn der gibt die Antworten. Orga-Anwesenheit ist nicht nötig.)  
Der Geist darf übrigens antworten, wie er will.

### **Vision der Ahnen**

Wirkung: Der Charakter darf ein Wissen benutzen, das er eigentlich nicht hat – z. B. OutTime-Wissen ...  
Eine sehr verantwortungsvolle Sache! Sollte nur benutzt werden, wenn der Spieler überzeugt ist, es nutzt dem Spiel. Dann kann es aber auch sehr interessant werden ...  
Komponenten: Ritual von 2 Stunden: 1 Stunde im Kreise des Stammes, 1 Stunde in völliger Isolation.

## **Mentalzauber**

Wer diese Fertigkeit hat, kann einen Charakter mental beeinflussen – sofern der Charakter daran glaubt, oder sich dazu bereiterklärt, oder gezwungen wird, stillzuhalten. Pro Tag können drei dieser Sprüche gewirkt werden.

### **Vergessen**

Wirkung: Der Bezauberte vergißt die letzten zwei Stunden vollständig und permanent.

Komponenten: Ritual von 15 Minuten Länge, ein Fetisch, ein Skalp.

### **Freundschaft**

Wirkung: Der Bezauberte hält sich für einen guten Freund des Stammes.

Wirkungsdauer: 8 Stunden (!)

Komponenten: Ritual von 1 Stunde Länge, Blut, Feuer, Wasser, Trommeln.

### **Trugbild**

Wirkung: Der Schamane überzeugt den Bezauberten von einem einfachen Sachverhalt. Z. B. „Du wirst morgen sterben“. Aber bitte nicht „du bist tot“ oder so ein Quatsch.

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Komponenten: Ritual von 5 Minuten Länge, ein Fetisch, kaltes Wasser.

### **Initiation**

Wirkung: Nimmt einen fremden Charakter in den Stamm auf. Der Bezauberte kann eine seiner Fertigkeiten permanent tauschen gegen eine beliebige Indianerfertigkeit (außer Schamanismus).

Komponenten: Ritual von 1 Stunde Länge, 1 Fürsprecher, 1 Gegensprecher, Trommeln, Feuer, ein Tieropfer.

## **Kampfzauber**

Wer diese Fertigkeit hat, kann täglich drei dieser Zauber anwenden.

### **Berserker**

Wirkung: Sobald im Kampf Blut geflossen ist, gerät der Bezauberte in einen Rausch. Er ignoriert die ersten drei Nahkampftreffer; der erste Schußtreffer trifft nicht seinen Torso, sondern streift nur leicht seinen Arm.

Wirkungsdauer: ein Kampf

Komponenten: Ritual von 1/2 Stunde, der betreffende Kämpfer, ein Skalp, Blut.

### **Manitous Schutz**

Wirkung: Der Bezauberte wird von Kugeln nicht getroffen, solange der Schütze weiter als 2 Meter entfernt ist. (Normalerweise sind es 6 Meter. Aber laßt Vernunft walten.)

Wirkungsdauer: ca. 10 Schüsse lang

Komponenten: Ritual von 1/4 Stunde, der betreffende Kämpfer, ein Skalp, Opferung einer Schlange.

### **Treffsicherheit**

Wirkung: Der Charakter wird für kurze Zeit zum unfehlbaren Schützen (dargestellt durch 1 Munitionsring ohne Niete). Voraussetzung: Er muß eine Schußwaffe beherrschen!

Wirkungsdauer: einen Munitionsring lang!

Komponenten: Ritual von 2 Stunden, der betreffende Kämpfer, Opferung eines Skorpions, Feuer ohne Rauch.

## **Heilzauber**

Der Charakter kann Krankheiten und Wunden heilen. Wer diese Fertigkeit hat, ersetzt den Doktor und die Medizin. Beliebig oft.

### **Heilung**

Wirkung: Heilt eine Kampfverletzung so, daß der Bezauberte einen Waffenarm im Kampf benutzen sowie langsam aufrecht gehen und sprechen kann.

Komponenten: Ritual von 5 Minuten Länge, ein Fetisch, kaltes Wasser.

### **Vollheilung**

Wirkung: Heilt eine Verletzung vollständig. Danach ist der Bezauberte eine Stunde lang ruhebedürftig: Er kann keinerlei Fertigkeiten anwenden. Nach einer Stunde ist er wieder voll

da. Wird er am gleichen Tag ein zweites Mal niedergestreckt, ist er nach der Vollheilung für zwei Stunden ruhebedürftig, nach dem dritten Mal für drei Stunden – und so weiter..

Komponenten: Ritual von 1/2 Stunde, ein Tieropfer, Feuer.

### **Krankheitsaustreibung**

Wirkung: Vertreibt Krankheiten und Vergiftungen.

Komponenten: Ritual von 1 Stunde, drei Freunde des Kranken, ein Gefäß für ausgetriebene Geister.

# **FAQ Schußwaffen**

## **Kann ich Replika-/Dekowaffen benutzen?**

Na klar. Zunächst muß die Waffe so umgebaut werden, daß sie knallt. Mit „Superpeng“ oder der Wicke-Munition z. B. Regeltechnisch ist es egal, ob man Spielzeugwaffen oder Replikas benutzt. Munition wird nicht von uns gestellt, bitte selber mitbringen!

## **Was ist mit Schreckschußwaffen?**

Absolut verboten. Wir spielen NUR mit Spielzeugwaffen oder Replikas mit Spielzeugmunition.

## **Wie viele Waffen darf ich tragen?**

Jede Waffe, die man beherrscht, darf man bei sich tragen. Zwei Handfeuerwaffen darf man nur dabei haben, wenn man die Fertigkeit „2 Pistolen“ hat. Hat man sie nicht, gibt es auch keine „Ersatzcolts“ unter dem Mantel ... Der zweite, dritte, vierte Revolver darf gern im Zelt liegen, aber nicht am Körper getragen werden.

Einen Derringer und eine Flinte darf man immer zusätzlich zu anderen Handfeuerwaffen tragen. Ansonsten darf man in der Regel von jeder Waffenart nur eine tragen, mit folgenden Ausnahmen:

- 2 Pistolen, wenn man die Fertigkeit hat.
- 2 Handwaffen, wenn man die Fertigkeit hat.
- Wurfmesser: Fünf Stück
- Pfeile: unbegrenzt.
- Eine Flinte und/oder einen Derringer darf man immer zusätzlich zu allen anderen Waffen führen.

Grundregel: Kombiniert einigermaßen realistisch! John Wayne brauchte auch keine zwei Flinten. Rambo-Charaktere sind im Westernspiel absolut unpassend. Wir wollen keine Waffenkombinationen, die nur aus Regelstrategie gewählt werden. Im Zweifelsfall fragt nach beim Einchecken.

Soldaten dürfen eine Waffe mehr tragen als alle anderen: die Einschüsserflinte.

## **Wann gilt welche Schuß-Regel?**

- Niederschießen: Immer wenn möglich. Die einfachste und sauberste Art, den Gegner niederzustrecken. Jedoch muß die Situation eindeutig sein: z. B. wenn der Gegner unbewaffnet oder sonstwie hilflos ist. Ballert der Gegner UNMITTELBAR zurück, also innerhalb einer Sekunde, ist es nix mit dem Niederschießen: Man ist im Shootout.
- Shootout: Wenn der Beschossene Gegner unmittelbar zurückschießt.
- Attentat: Wann immer gewünscht. Kann auch offen stattfinden. Wenn man todsicher gehen will, daß der Gegner den Schuß mitbekommt, bietet sich die Attentatsregel an – auch im offenen Kampf. Will man unerkannt schießen (z. B. aus dem Dunkeln), MUSS man den Wurfball nehmen!
- Sperrfeuer: Wann immer gewünscht. Achtet aber auf die Reihenfolge: Wer zuerst ein Sperrfeuer einsetzt, darf so lange feuern, wie er kann. erst danach könnte man mit Sperrfeuer antworten. (Oder mit Shootout, Attentat, Niederschießen ...)

## **Welche Waffen darf ich im Shootout benutzen?**

Jede Schußwaffe, die du führen darfst.

## **Darf ich im Shootout einen Ball benutzen oder Gegner „niederschießen“?**

- Niederschießen: Nein. Jedenfalls nicht die gegnerische Partei. Kommen aber z. B. Einzelkämpfer von hinten, kann man diese auch im Shootout mit gezielten Schüssen niederstrecken.
- Ball: Das geht. Wenn der Gegner ein gutes Ziel bietet, kann man ihn mit einem gezielten Ball niederstrecken.

### **Darf ich im Shootout die Stellung wechseln?**

Nur Rückzug ist erlaubt – und Nachziehen zum abrückenden Gegner hin. Der Abstand zum Gegner darf nicht verringert werden, solange geschossen wird.

### **Was ist, wenn ich im Shootout bin, aber nicht mitschieße?**

Wer ein Ziel abgibt, kann getroffen werden – mit „Niederschießen“, „Scharfschuß“ oder einem Attentatsball zum Beispiel!

### **Darf ich im Shootout die Kampfarm wechseln? Z. B.: „Messer raus!“?**

Als Beschossene: Nein. Als Angreifer: Ja. Ihr seid frei, anders anzugreifen. Zum Beispiel mit Messern oder anderen Handwaffen. Allerdings könnt ihr dann relativ leicht niedergeschossen werden!

### **Darf ich im Shootout einen Gegner pinnen?**

Nein. Bzw. nur, wenn du dich von hinten anschleichst und ihn mit der Flinte überrascht.

### **Wirken meine Schutzfertigkeiten im Shootout?**

Ja. Alle. Aber trotzdem muß man sie ausspielen: Trotz „Glücksbringer“ z. B. muß der Verlierer eines Kampfes zu Boden gehen – der Glücksbringer wirkt erst nach Beendigung des Shootouts.

### **Welche Wufbälle empfiehlt ihr?**

Reisbälle. Das sind mit Reis o. ä. gefüllte kleine Lederbälle. Die lassen sich besser werfen, wenn einer beim Laufen drauftritt, merkt er es kaum (während man beim Tennisball sich übel was zuziehen kann), er springt nicht (man muss dem Ball nicht 500m hinterherlaufen) und das wichtigste: es ist deutlich unwahrscheinlicher, jemandem mit einem Reisball wehzutun als mit einem Tennisball. Außerdem gibt es die in allen Farben in jedem gut sortierten Spielwarenladen. Sie kosten je nach Qualität und Größe 1 - 10 €. Im Zweifelsfall ist es billiger Bälle made in China zu kaufen. Generell sollte man darauf achten, dass die Dinger weich sind. Es soll Kinderspielzeug sein. Färben ist ok, weils sonst alle Fotos versaut. (Danke ans Forum für den Tip!)

## **FAQ Todesschuß**

### **Addieren sich T1, T2 und T3?**

Nein, die höhere Fertigkeit ersetzt die niedrige.

### **Todesschuß revidieren**

Ist der Todesschuß gefallen, kann der Killer sein Opfer untersuchen und feststellen, daß die Kugel das Herz verfehlt hat. So überlebt der Niedergeschossene schwerverletzt. Der Killer behält seinen Todesschuß dabei NICHT. Und nur der Täter kann dem Opfer stecken, daß es verschont wurde – niemand sonst.

### **Verstümmeln**

Statt den Gegner zu töten, kann man ihn auch verstümmeln (Hände abhacken oder schlimmeres). Weil man damit einen Spieler ausschalten kann, gelten für das „Ausschalten per Verstümmeln“ die gleichen Regeln wie für den Todesschuß.

### **Drohung**

Kein Mißbrauch ist es, den Todesschuß anzudrohen, auch wenn man keinen mehr hat. Das fällt unter geschicktes Bluffen. Nur darf man dann natürlich im Ernstfall nicht das Kennwort „Stirb“ rufen.

### **Todesurteile**

Es kann vorkommen, daß Gefangene exekutiert werden. Rechtmäßig nach Gerichtsbeschuß, oder unrechtmäßig von Banditen oder einem Lynchmob. Wenn ein rechtsgültiges Todesurteil beschlossen wurde, verbraucht der Henker oder das Erschießungskommando keinen Todesschuß. Wenn kein gültiges Urteil vorliegt, muß der Executioner einen Todesschuß opfern. Bei der Exekution ist natürlich keine Ansage nötig – der Henker verrichtet schweigend seine Arbeit ... Ein Todesurteil darf nur der amtierende höchste Richter verhängen. Oder natürlich das Kriegsgericht unter dem ranghöchsten Offizier. Wir bitten darum, diese Regel sehr eng auszulegen – immerhin wir hier ein Charakter endgültig aus dem Spiel genommen ... und das sollte schon einen Todesschuß wert sein.