

LEVEL 2 WILLOWEST

Sonder-Regeln

Gruppenorganisation

Beliebig große Gruppen ab 1 Person. Jede Gruppe braucht einen GF.

Einzelpersonen, die in der Schluss-Phase schockiert sind, müssen jedoch einen Moralwurf machen.

Fraktionen

Jeder Spieler muss sich für eine Fraktion entscheiden. Es gibt 4 Fraktionen, deren Symbole sich auch auf den Initiativkarten wiederfinden.

- Nordstaaten (dunkler Hut) = Nrd
- Südstaaten (heller Hut) = Süd
- Mexikaner (Sombbrero) = Mex
- Indianer (Feder) = Ind

Befehle

Alle Befehle aus dem Grundregelwerk haben ihre Gültigkeit, außer dem Feuer-Befehl. Mit ihm kann man mit einer einschüssigen Waffe (ohne Laden) entweder normal 1 Schuss + 15 cm oder 2 Schüsse + 5 cm machen.

Initiative

Statt zu würfeln, können die Initiativekarten von 7 bis 15 benutzt werden. Initiativeboni werden normal daraufgerechnet, Achtung-Befehl zählt aber nicht als Verdopplung sondern als Bonus von +6. Auf jeder Karte befindet sich eine Stichzahl, falls Initiativewerte gleich sein sollten.

Wenn das Fraktionssymbol mit der eigenen Fraktion übereinstimmt, kann die jeweilige Gruppe den speziellen Bonus auf der Karte nutzen – aber nur in der jeweiligen Runde, denn nach der Schluss-Phase gehen alle Karten wieder zurück auf den Stapel.

Karten mit nichtbesetzten Fraktionssymbolen werden vor dem Spiel aus dem Kartenstapel heraus genommen.

Reflexschuss

Wenn eine Figur von einem Gegner in einen Nahkampf verwickelt wird und noch nicht am Zug war, darf sie einen Reflexschuss mit -1 abgeben. Ihre nächste Aktionsphase (also alle Aktionen) verfällt dadurch

Siegpunkte

Siegpunkte können sich in Form von blauen Pokerchips auf dem Spielfeld befinden. Getötete Gegner geben rote Pokerchips, Gefangene grüne. Wer am Spielende die meisten Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Indianer, die eine Figur im Nahkampf verletzen, können sofort deren Skalp nehmen (keine Aktion) und bekommen den roten Pokerchip, schon bevor sie den Gegner töten. Wenn die Figur anschließend getötet wird, gibt es keinen roten Chip mehr dafür.

Optional: Wenn es eine offene Hauptstraße gibt, dann gibt es für jede vollständige Runde, in der sich eine oder mehrere eigene Figuren auf der Straßenmitte befinden, einen weißen Pokerchip.

Gelände

Die Tränke

In jedem Ort des Westens gibt es eine Pferdetränke. Figuren, die sich in oder hinter ihr verschanzt haben, bekommen eine Deckung von 2, schießen aber selbst mit -1 nach draußen.

Figuren in oder an der Tränke erhalten +1 auf Schockerholung.

Saloon

Figuren, die sich im Saloon befinden bekommen grundsätzlich +1 auf die Schockerholung, weil sie dort immer in Basiskontakt mit Jack Daniels sind. Der Saloon-Bonus kann nicht mit einem Flachmann kombiniert werden.

Pulverfass

Wenn ein Schuss mit Absicht auf ein Pulverfass abgegeben wird, explodiert es bei 4 oder mehr auf W6. Wenn ein Gegner verfehlt wird, der hinter dem Fass in Deckung steht, dann explodiert es bei 6 auf W6.

Es verursacht den gleichen Schaden wie ein Dynamitbündel. (Siehe Waffenliste)

Kakteen

Wenn eine Figur ein Kakteenfeld durchquert, muss sie pro 5 cm einen Schockerholungswurf schaffen, sonst wird sie geschockt. Wenn sie bereits geschockt ist, bekommt sie eine Verletzung.

Figuren mit Achtung-Befehl sind vorsichtig und müssen im Kakteenfeld nicht würfeln.



Schmiede

Figuren, die sich in der Schmiede befinden bekommen grundsätzlich +1 auf Reparaturwürfe.

Klohäuschen

Das Klohäuschen kann immer nur von einer Person betreten werden. Es gibt dem Insassen +1 auf Deckung, +1 auf Schockerholung und, falls die Gruppe nur aus einer Person besteht, auch +1 auf den Moralwurf.

Wenn das Klohäuschen an der offenen Tür im NK verteidigt wird, gibt es auch -1 für den draußen stehenden Angreifer, nicht aber für den drinnen Kämpfenden.

Die Figur im Inneren kann durch Wandritzen in jede Richtung feuern, jedoch nur mit Projektilwaffen.

Persönlichkeiten

Der Gute (0 Pt.)

Figuren, die einen weißen Hut und weiße Kleidung tragen, sind die Guten. Sie werden um 1 leichter geschockt, aber um 1 schwerer getötet.

T-V-S: 3-6-9

Der Böse (0 Pt.)

Figuren, die einen schwarzen Hut und schwarze Kleidung (Indianer: rote Kriegsbemalung) tragen, sind die Bösen. Sie werden um 1 schwerer geschockt und haben einen +1-Bonus auf Schockerholung, aber sie werden um 1 leichter getötet.

T-V-S: 5-6-7

Der Zäh (x1,5 Pt. Gesamtkosten)

Figuren können um das 1,5-fache teurer gemacht werden, um zäh zu sein. Zäh Figuren werden bei ihrer ersten Tötung nicht umgelegt, sondern sind stattdessen nur verletzt und geschockt.

Greenhorn (-3 Pt.)

Figuren ohne Hut gelten immer als Greenhorn und werden von der Sonne geblendet. Sie bekommen auf lange Schussdistanz und im Nahkampf -1 auf den TW.

Indianer sind niemals Greenhorns.

Señorita (8 Pt.)

Mexikanerinnen können Señoritas sein und kosten 8 Pt. mehr. Sie geben ihrer Gruppe +1 auf den Moralwurf. Wenn sie vom Gegner getötet werden, fällt in derselben Schluss-Phase nie ein Moralwurf an, weil die übrige Gruppe rachsüchtig ist. Die Vorteile einer Señorita greifen nur dann, wenn die Bande mehrheitlich aus Männern besteht.

Stolzer Krieger (1 Pt.)

Indianer, die zu stolzen Kriegern gemacht werden, bekommen +1 auf den Moralwurf, sofern die ganze Gruppe stolz ist.

Häuptling (22 Pt.), sehr selten

Indianer dürfen einen Häuptling haben.

Der Häuptling zählt in jeder Hinsicht als Anführer, er erlaubt es den Indianern aber zusätzlich in einer Runde einen furchterregenden Kriegsschrei auszustoßen. In dieser Runde sind alle Gegner so überrascht, dass sie auf Indianer mit Angriff-Befehl keinen Reflexschuss abgeben dürfen. Der Kriegsschrei kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden und dauert nur eine Runde.

Spezialisten

Falkenauge (6 Pt.)

Spezialbefehl: Zielen

+1 auf Schießen (FK-TW).

Adlerauge (12 Pt.), selten

Spezialbefehl: Zielen

+2 auf Schießen (FK-TW).

Duellist (5 Pt.)

Spezialbefehl: Achtung

Der Duellist bekommt +1 auf die Initiative, wenn in der Initiative-Phase eine gegnerische Figur in Schussweite ist. Der Spieler darf das ausmessen.

Meisterduellist (9 Pt.), sehr selten

Spezialbefehl: Achtung

Der Meisterduellist bekommt +2 auf die Initiative, wenn in der Initiative-Phase eine gegnerische Figur in Schussweite ist. Der Spieler darf das ausmessen.

Revolverheld (8 Pt.)

Spezialbefehl: Feuer

Der Revolverheld kann mit Revolvern fächern und somit in einer FK-Aktion viele Schüsse auf verschiedene Ziele abgeben. Der erste Schuss ist normal, der zweite bekommt -1, der dritte -2 usw. Das Fächern endet, sobald ein Schuss daneben geht. Danach muss die Waffe mit einer Aktion geladen werden.

Beispiel: Revolverheld Joe schießt auf eine Gruppe Cowboys, die ihn mit einem Viehdieb verwechselt haben und deshalb lynchen wollen. Er sagt an, zu fächern. Der erste Schuss trifft einen offen stehenden Cowboy mit 4 oder mehr. Er trifft ihn und verletzt ihn. Danach schießt er nochmals auf diesen Cowboy und trifft nun nur noch auf 5. Er schafft es erneut und verletzt ihn zum zweiten mal, was den Cowboy tötet. Dann schießt Joe zum dritten mal auf einen anderen Cowboy. Diesen trifft er nun erst ab 6, aber er hat sein Ziel gewechselt, was ihm ein weiteres -1 einbringt. Der benötigte Trefferwurf ist also 7. Er verfehlt dieses mal und das Fächern endet.

Reiterschütze (3 Pt.)

Spezialbefehl: Achtung

Ein Reiterschütze bekommt keinen Abzug von 1, wenn er vom Pferd aus schießt. Er darf aber trotzdem keinen Zielen-Befehl auf dem Pferd ausführen.

Waffenschmied (4 Pt.)

Wie Techniker.

Doktor/Medizinmann (4 Pt.)

Wie Sanitäter.

Schutzkleidung

Poncho (1 Pt./Gw. 2)

Figuren mit Poncho bekommen einen Rüstungsschutz von +1 gegen Nahkampfangriffe.

Langer Ledermantel (1 Pt./Gw. 5)

Figuren mit Ledermantel bekommen einen Rüstungsschutz von +1.

Ofenplatte (2 Pt./Gw. 9)

Figuren können sich eine Ofenplatte vor die Brust binden, um einen Rüstungsschutz von +2 gegen FK-Angriffe zu bekommen.

Die Ofenplatte kann unter einem Poncho getragen werden und ist dann verborgen.

Die Ofenplatte ist immer einzigartig im Spiel. Sobald mehrere Figuren eine haben, hat sie keiner. Die Punkte sind dann verfallen.

Ausrüstung

Flachmann (1 Pt./Gw. 1)

Der Flachmann gibt einmalig einen Bonus von +1 auf die Schockerholung. Pro Erholungsaktion ist nur ein Flachmann anwendbar. Der Flachmann ist nach einmaligem Gebrauch leer.

Ein Indianer, der zum Flachmann gegriffen hat, bekommt ab sofort -1 auf Fernkampf, denn Rothäute vertragen einfach kein Feuerwasser.

Der Flachmann kann auch als improvisierte NK-Waffe benutzt werden. Er zählt wie ein Glas Feuerwasser in die Augen.

Arztkoffer (5 Pt./Gw. 5)

Ein Doktor bekommt einen Bonus von +1 auf den Heilungswurf, wenn er einen Arztkoffer hat.

Kräuterbeutel (6 Pt./Gw. 3)

Ein Medizinmann bekommt einen Bonus von +1 auf den Heilungswurf, wenn er einen Kräuterbeutel hat.

Schmiedewerkzeug (2 Pt./Gw. 8)

Ein Waffenschmied bekommt einen Bonus von +1 auf den Reparaturwurf, wenn er Werkzeug hat.

Transport

Pferd (10 Pt.)

Pferde erhöhen die Bewegungsweite ihres Reiters auf das 1,5-Fache. Deckung und Zielen sind auf dem Pferd nicht möglich.

Der Reiter zählt als höher stehend (+1 auf NK-TW), aber für den FK nicht als groß, weil auf das Pferd nicht geschossen wird.

FK-TW vom Pferd bekommen -1.

Pferd anbinden: 5 cm

Vom Pferd absteigen: 5 cm

Aufs Pferd aufsitzen: 10 cm

Auf Pferde darf nicht geschossen werden, aber dennoch kann es versehentlich getroffen werden. Wenn der Reiter verfehlt wird, wird es bei 6 auf W6 erwischt. T-V-S: 10-8-6

Indianerpferd (15 Pt.)

Nur Indianer können Indianerpferde reiten. Deckung und Zielen sind auf einem Indianerpferd möglich. Der FK-TW mit traditionellen Indianerwaffen bekommt nicht -1.

Sonst sind sie identisch mit normalen Pferden.

Einspanner (? Pt.)

Zweispänner (? Pt.)

Postkutsche (? Pt.)

Schienenpumpwagen (? Pt.)

Eisenbahn (? Pt.)

Kohlenlore (? Pt.)

Schubkarre

Sarg (2 Pt.), sehr selten

In einen Sarg passen Dinge mit bis zu 100 Gw. und sie belasten die Figur, die ihn hinter sich her zieht, immer nur mit der Hälfte (inkl. Sarg).

Alle Dinge im Sarg können von der Figur mit 10cm Bewegung oder einer Aktion aufgenommen werden. Der Sarg belastet die Figur nicht beim Kämpfen, weil sie ihn dabei absetzt.

Der Sarg kann nicht als Deckung o.ä. genutzt werden. Er muss als Modell bei der Figur sein. Ein Sarg kann weiter gegeben werden, aber nur eine Figur kann ihn pro Runde ziehen. Wenn er bereits von einer Figur gezogen wurde ist er in dieser Runde nicht mehr aufnehmbar.

Waffe	Reichw. (cm)		Feuer-	Schaden	Spezial Pt. Gw.	
	kurz	lang	folge			
Pistolen						
Derringer Singleshot (nur 1 Schuss pro Spiel)	5	10	1	1W6+1	-	1 1
Derringer Doubleshot (nur 2 Schuss pro Spiel)	5	10	1	1W6+1	-	1,5 1,5
leichter Revolver	12	30	1	1W6+1	Fächern	3 2
mittlerer Revolver	12	28	1	1W6+2	Fächern	5 3
schwerer Revolver	10	25	1	2W6	Fächern	7 4
Gewehre						
Schrotgewehr (SH)	10	35	1	2W6	streut	5 6
abgesägtes Schrotgewehr (AS)	5	20	1	2W6	streut, Doppelziel	5 5
Schrotgewehr (SH), doppelläufig	10	35	1/(2)	2W6	streut, (Laden)	6 8
Schrotgewehr (SH), dreiläufig, sehr selten	10	35	2	2W6	streut	8 10
Winchester Karabiner (KA)	15	60	1	2W6	-	9 11
Bärentöter (BT), selten	10	65	1	2W6+2	-	12 14
Kanonen						
Gatlingkanone (GK), sehr selten	20	70	3	2W6+2	streut	35 40
Schwenkkanone mit Schrot, sehr selten	20	50	1	3W6	streut, Laden	18 50
Feldkanone, leicht	25	75	1	3W6+1	Laden	40 150
Feldkanone, mittelschwer	30	90	1	4W6	Laden	55 300
Indianische Schuss- und Wurfaffen						
Bogen mit Pfeilen (mind. 2)	15	40	1	1W6+1	-	2 5
Schleuder mit Steinen (mind. 2)	15	45	1	1W6	-	1,5 4
geworfener Stein (1 Wurf)	5	15	1	1W6	-	0 1
Wurfmesser (1 Wurf, wiederverwendbar)	5	10	1	1W6+1	-	1,5 1
Tomahawk (1 Wurf, wiederverwendbar)	10	15	1	1W6+2	-	2 4
Wurfspeer (1 Wurf, wiederverwendbar)	10	15	1	1W6+2	-	2 4
Explosiv						
Dynamitstange	-	12	r: 4 cm	2W6+1/1W6	streut, Schlussph.	3 2
Dynamitbündel, selten	-	5	r: 8 cm	3W6/1W6+1	streut, Schlussph.	5 6

Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffe (Gw.)	Schaden Pt.
unbewaffneter Mensch	W6 -
Schlagring (0)	W6+1 1
Revolvergriff (wie Revolver)	W6+1 R.
Dolch (1)	W6+2 1
Knüppel (4)	W6+2 0
Gewehrkolben (wie Gewehr)	W6+2 G.
Bajonett (1, an Gewehr bis Gw. 12) *	2W6+2 1
Speer, einhändig (5)*	1W6+2 2
Speer, zweihändig (8)**	2W6+2 3
Machete, einhändig (3)	W6+3 2
Degen, einhändig (2)	W6+3 3
Säbel, einhändig (4)	W6+4 3
Handbeil, einhändig (4)	W6+3 1
Kriegsbeil, einhändig (6)	W6+4 2
Zweihandaxt, zweihändig (9) *	2W6+2 3
Peitsche (3)**	1W6/1W6 FP 2

Improvisierte NK-Waffe (Gw.)	Schaden Pt.
Glas Feuerwasser in die Augen (1)***	Schock /
Flasche (2)***	W6+1 /
Hocker (5)***	W6+2 /
Stuhl, zweihändig (10)***	W6+3 /
Holzaxt, einhändig (5)***	W6+3 /
Holzfalleraxt, zweihändig (12) ***	2W6+1 /

* Ersts Schlag wegen langer Waffe
 ** Ersts Schlag wegen sehr langer Waffe
 *** Improvisierte Waffe gibt -1 auf den NK-TW

Begriffserklärung

selten: nur einmal pro Gruppe
 sehr selten: nur einmal pro Fraktion
 einzigartig: nur einmal pro Spiel
 Fächern: siehe Revolverheld
 Doppelziel: zwei Ziele nebeneinander (in Kontakt) oder auf einer Linie hintereinander innerhalb der Reichweite können mit einem Schuss beschossen werden. Es fallen dann aber 2 FK-TW an.
 Schlussph: Die Explosion erfolgt in der Schlussphase vor allen anderen Ereignissen.



LEVEL 2
 Wildwest
 © Mai 2012,
 Markus Still

Initiativekarten

#	Zahl	Stich	Frakt.	Name	Text
1	0	-	-	Der Henker	-
2	1	35	Ind	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
3	1	38	Nrd	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
4	1	37	Süd	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
5	1	36	Mex	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
6	2	31	Ind	-	+2 cm auf Bewegung
7	2	30	Nrd	-	+2 cm auf Bewegung
8	2	33	Süd	-	+2 cm auf Bewegung
9	2	32	Mex	-	+2 cm auf Bewegung
10	3	28	Ind	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
11	3	27	Nrd	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
12	3	26	Süd	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
13	3	29	Mex	-	+1 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
14	4	24	Ind	-	+2 cm auf Bewegung
15	4	23	Nrd	-	+2 cm auf Bewegung
16	4	22	Süd	-	+2 cm auf Bewegung
17	4	21	Mex	-	+2 cm auf Bewegung
18	5	16	Ind	Jäger	+1 auf TW / Vor dem TW spielen.
19	5	19	Nrd	Der Trapper	+1 Deckung / Vor einem FK-TW spielen.
20	5	18	Süd	Der Cowboy	+3 cm auf Bewegung
21	5	17	Mex	Der Tequilabauer	+2 auf Schockerholung / Vor dem Wurf spielen.
22	6	12	Ind	Squaw	+2 Deckung / Vor einem FK-TW spielen.
23	6	11	Nrd	Das Mädchen	Automatische Schockerholung / Statt des Wurfes spielen.
24	6	14	Süd	Die Plantagenbesitzerin	Moraltest bestanden / Statt des Moralwurfes spielen.
25	6	13	Mex	Die Tänzerin	+5 cm auf Bewegung
26	7	8	Ind	Medizinmann	Toter wird zu Verletztem mit Schock o. Verletzung zu Schock.
27	7	7	Nrd	Der Detektiv	-3 Schaden / Vor dem Schadenswurf spielen.
28	7	6	Süd	Der Sheriff	1 Schuss mehr!
29	7	9	Mex	Der Bandito	+3 Schaden / Nicht über Max. Vor dem Sch.-Wurf spielen.
30	8	4	Ind	Großer Manitu	Zwingt eine Gruppe jederzeit zum Deckungsbefehl.
31	8	3	Nrd	Der Marshal	+2 auf FK-TW / Vor dem FK-TW spielen.
32	8	2	Süd	Der Pianospielder	TW des Gegners verfehlt / Nach dem TW spielen.
33	8	1	Mex	Der Hässliche	Gruppenbefehl ändern, nachdem alle ihren aufgedeckt haben.
34	10	77	Alle!	Der Spieler	Beliebiger Würfelwurf wird zu einer 1 oder 6.

Die Initiativekarten können mithilfe der FlyingGames-Blankokarten zu einem eigenen Kartensatz gemacht werden. Einfach den Text auf die Karte schreiben (Kartenummer weglassen). Die Baumrindekarten eignen sich z.B. gut dazu. Der Satz mit Initiativekarten ist aber auch bald im FlyingGames-Shop erhältlich.