



# STREET FIGHT

StKO (Straßenkampfordnung)

4/11  
11/11

# **Street Fighter – StKO (Straßenkampfordnung)**

Die Deutsche Übersetzung der Street Violence Regeln ist durch Spieleland Hamburg realisiert worden. Bei Fragen und Informationen über Bestellung von Wargames Foundry Miniaturen in Deutschland erhalten Sie Preislisten und Versandbedingungen unter [info@spieleland-hamburg.org](mailto:info@spieleland-hamburg.org)

## **Einführung**

### **Aller Anfang ist schwer**

Jeder Spieler braucht eine oder mehrere Figuren, die jede eine Person oder einen Charakter darstellen. Jede einzelne Figur ist dabei ein absolut einmaliges Individuum. Es sind Deine Charaktere, die durch deine Zeit und Energie in jedem Spiel geformt werden. Auch wenn sie nur einige Zentimeter hohe Metallfiguren sind, wirst Du feststellen, dass sie ihre eigene Persönlichkeit, ihre eigene Geschichte und ihre Eigenheiten entwickeln, ebenso wie es bei realen Personen der Fall ist. Über die Zeit fühlt man sich mit seinen Charakteren sehr verbunden.

Im Spiel gibt es vier Charakterklassen:

**Plocks** : Stinknormale Zivilisten oder unerfahrene oder jugendliche Ganger, ohne Fähigkeiten und nervig.

**Ganger** : Harte Individuen, welche eine Waffe mit der Erwartung (oder der Hoffnung) tragen, sie auch benutzen zu können.

**Killer** : Gewalttätige Charaktere mit einer Vergangenheit, die getötet haben und es wieder tun werden.

**Legendäre** : Kaltblütige Killer, Menschen außerhalb der Reichweite sowohl des Gesetzes und ihrer Feinde.

Du benötigst etwas, um die Wunden Deiner Figuren zu notieren oder um andere Spezialregeln oder Auswirkungen zu notieren. Es ist also immer gut, einen Notizblock und einen Stift während des Spiels zur Hand zu haben.

Außerdem braucht man viele normale sechseckige Würfel und ein Maßband!

Mit Sicherheit das Wichtigste ist der Kartenstapel. Dieser Kartenstapel legt die Reihenfolge des Spiels fest und regelt exakt, wann und wie oft ein Charakter Handlungen wie z.B. Schießen oder eine Bewegung ausführen kann. Der Kartenstapel besteht aus : einer Karte für jeden im Spiel beteiligten Charakter und fünf besonderen Karten, welche zur Darstellung von Glück und Heldentum während des Spieles vorhanden sind.

Die fünf besonderen Karten sind die folgenden:

**Plock Aktionskarte**

**Ganger Aktionskarte**

**Killer Aktionskarte**

**Legendären Aktionskarte**

**Joker**

## **Die Tischplatte**

Natürlich braucht man auch einen Platz zum Spielen. Jede ausreichend große freie flache Fläche, ob Schreibtisch, Küchentisch oder sogar der Boden ( vorausgesetzt Haustiere, Kinder und Verwandte können außer Trittweite gehalten werden). Dieser wird üblicherweise als Brett oder Tisch bezeichnet, da viele erfahrene Spieler speziell zu diesem Zweck gebaute Tische haben.

Dieses ist sicherlich nicht notwendig, wenn man erst einmal nur die Regeln lernen will, so daß es völlig ausreicht sich ein wenig Platz zu schaffen und einige Kartons als Gebäude zu verwenden. Auch so etwas wird von Spielern speziell zu diesem Zweck gebaut, welche dann über die Jahre eine größere Sammlung von Gebäuden und Geländestücken aufbauen, die aus Gräben, Hecken, Mauern bis hin zu Wäldern, Hügel und Häusern bestehen können. Sind solche Modelle vorhanden, tragen sie zur Optik des Spieles bei, sind aber keine Notwendigkeit bei den ersten Spielen, für die Schuhkartons oder Ziegelsteine völlig ausreichend sind.

Idealerweise sollten Geländeteile so platziert werden, dass 6 Zoll Abstand zwischen den Gebäuden liegen, welche dann die Straßen darstellen. Falls möglich sollten kleinere Geländeteile auf der Straße verteilt werden, wie z.B. Drahtzäune, Kisten, Ölfässer oder sogar geparkte Autos, damit die offenen Flächen aufgebrochen werden. Manche Spieler finden es gut einige wenige freie Flächen auf dem Tisch zu haben, also kann man die Gebäude auch zu U-

förmigen Hinterhöfen oder Parkplätzen arrangieren. Es ist am besten, wenn solche offenen Plätze nicht mehr als 30 cm groß sind, und wieder einige kleinere Geländeteile enthalten.

Du wirst mit dem Geländeaufbau herum experimentieren, um genau herauszufinden, was am besten funktioniert und den meisten Spaß im Spiel aufkommen läßt. Je mehr Spiele Du gespielt hast, bekommst Du nach und nach dann ein Auge für das, was funktioniert und was nicht.

### **Aufstellen der Charaktere**

Eine vernünftige Aufstellung der Spielercharaktere kann spielentscheidend sein, denn eine schlechte Aufstellung kann die eine oder andere Seite stark benachteiligen und für ein vorhersagbares uninteressantes Spiel sorgen. Werden die Charaktere in beidseitig ausgewogenen Positionen aufgestellt, kann dieses zu wesentlich erfreulicheren und längeren Spielen führen, da die Charaktere die Möglichkeit besitzen hinter Gebäuden zu warten, sich gegenseitig auflauern können und sich das jeweilige Gelände zu Nutze machen können.

**Zufällige Aufstellung:** Wenn Du kein Szenario ausarbeiten möchtest, sondern mit allen verfügbaren Charakteren sofort in einen derben Straßenkampf einsteigen willst, ist es zu Beginn eine gute Methode eine Karte nach der anderen vom Kartenstapel zu ziehen. Wird eine Charakterkarte gezogen, wird die jeweilige Figur auf den Tisch gestellt. Sein Spieler kann dabei die Figur überall hinstellen, solange sie mindestens 6 Zoll Abstand zu allen gegnerischen Figuren hält und näher zu einer eigenen Figur steht, als zum nächsten gegnerischen Figur.

Sobald der Joker gezogen wird, beginnt das Spiel, wobei die Charaktere, deren Karten noch nicht gezogen wurden, dann auf den Tisch kommen, wenn ihre Karten während des Spieles gezogen werden. Ein Charakter darf keine Aktionen in der Runde durchführen, in der er auf den Tisch kommt.

Welche Charaktere nehme ich?

Ein guter Weg zur zufälligen Zusammenstellung einer Bande für ein Spiel ist das Ziehen von Karten aus der gesamten Sammlung der Bandenmitglieder (z.B. alle Punks, Skinheads oder Suits ). Ihr solltet euch auf eine Anzahl Charaktere pro Seite festlegen (normalerweise 2-5) und dann wird die Anzahl Karten jedes Spielers gezogen. Falls es viele Spieler geben sollte, kann auch jeder eine Karte ziehen und mit der entsprechenden Figur dann das Spiel aufnehmen. Bei so vielen Spielern sollte man auch einfach zwei Gruppen bilden, die dann vielleicht Bündnisse örtlicher Banden darstellen.

## **Das Spiel**

### **Der Kartenstapel**

Der Kartenstapel ermittelt den Charakter, der seine Runde spielen kann. Zu Beginn des Spieles werden alle Charakter und Sonderkarten gut gemischt. Danach werden die Karten verdeckt auf eine Seite des Tisches gelegt, den beide Spieler gut erreichen können. Eine Karte wird umgedreht, dann passiert folgendes:

- Handelt es sich um eine **Charakterkarte**, spielt dieser Charakter sofort seine Runde aus und die Karte wird abgelegt.
- Handelt es sich um eine **Aktionskarte**, wird sie aufgedeckt auf den Tisch gelegt. Der nächste Spieler, der eine Karte mit mindestens der Charakterklasse der aufgedeckten Aktionskarte zieht, kann diese in seine Hand nehmen. Er kann jede Anzahl von Aktionskarten gleichzeitig für sich beanspruchen. Mit jeder Aktionskarte kann er jeder Figur dieser oder einer höheren Charakterklasse jederzeit eine freie Runde bescheren, selbst in einer Runde des Gegners. Spielen in einer Runde mehrere Spieler eine Aktionskarte gleichzeitig aus, ist die höhere Karte *unabhängig von der Reihenfolge der Ausspielung* zuerst dran. Das bedeutet Legendär kommt vor Killer, Killer vor Ganger, usw.
- Handelt es sich um den Joker, werden alle abgelegten Karten wieder mit dem Stapel vermischt. Alle Aktionskarten im Besitz der Spieler müssen sofort ausgespielt oder abgelegt werden. Aber auch sie werden in den Kartenstapel zurückgesteckt und gemischt.

### **Die Runde**

Immer wenn ein Charakter seine Runde nehmen kann ( entweder als Folge seiner Charakterkarte oder einer ausgespielten Aktionskarte) kann er eine Aktion durchführen. Der Charakter kann seine Aktion aus den folgenden auswählen:

Bewegung  
Schießen  
Bewegung & Schießen  
Stellungswechsel  
Zielen  
Nachladen  
Erholen  
Aufstehen  
Einigeln  
Reparaturen

## AKTIONEN

---

### **Bewegung**

Wenn sich ein Charakter bewegt, würfelt man mit drei Würfeln und addiert die Ergebnisse. Das ergibt die maximale Distanz in Zoll, die sich der Charakter bewegen kann.

*Beispiel: Sollten die drei Würfel eine 1, 4 und 6 ergeben, kann sich der Charakter  $1 + 4 + 6 = 11$  Zoll weit bewegen.*

Zu Beginn der Bewegung darf sich ein Charakter in jede beliebige Richtung bewegen (unabhängig von der eigenen Blickrichtung), darf sich dabei aber nur in einer geraden Linie fortbewegen, die keine Drehungen erlaubt, außer maximal 1 Zoll zur Umgehung von Hindernissen und anderen Charakteren. Du solltest Dir nicht zu viele Gedanken über die genaue Route des Charakters machen oder wie präzise die Entfernung in Zoll gemessen wird.

Hat ein Charakter seine Bewegung beendet, muß seine Blickrichtung seiner Bewegungsrichtung entsprechen.

### **Über Hindernisse klettern**

Ist ein Hindernis zu groß, um es in einer Bewegung zu umgehen, müßte ein Charakter normalerweise anhalten, und sich bei seiner nächsten Runde dann in einer anderen Richtung weiter zu bewegen. Ist das Hindernis aber nicht höher als die Figur selbst, darf diese hinüberklettern. Ein Charakter muß in der Lage sein, auf der anderen Seite des Hindernisses innerhalb von einem Zoll wieder den Boden zu erreichen, ansonsten dürfte er es nicht überqueren. Außerdem muß die Figur auch genug Bewegungsweite übrig haben, um die andere Seite des Hindernisses zu erreichen (wie üblich in einer geraden Linie gemessen). Im großen und ganzen bedeutet dies, das kleine Zäune die einzigen Hindernisse sind, die Charaktere überwinden können.

Werden diese Voraussetzungen erfüllt, kann der Charakter das Hindernis überwinden. Allerdings sind dies die Schwierigkeiten mit dem Verstaen der Waffe, das Erklettern von Drahtgefugen oder Ziegelmauern und das sich herablassen auf der anderen Seite, das die Bewegung sofort beendet ist, wenn die andere Seite des Hindernisses erreicht ist. Unabhängig von der verbliebenen Bewegungsweite kann sich der Charakter nicht weiter bewegen und Schießen ist sowieso nicht drin!

### **Plocks und Bewegung**

Sobald die Schießerei begonnen hat (der erste Schuß ist gefallen), bewegen sich Plocks immer die volle ausgewürfelte Bewegungsweite – sie sind zu unerfahren, um im Kugelhagel klar zu denken. Bedeutet diese Bewegung, das ein unpassierbares Hindernis in ihrem Weg stehen würde, müssen sie sich in einer anderen Richtung, die eine Bewegung bis zum Ende ihrer Reichweite erlaubt, bewegen (auch wenn das die Gegenrichtung der vom Spieler gewünschten Bewegung sein sollte). Ist es nicht möglich ihre gesamte Bewegung auszuschöpfen, bleiben sie furchterfüllt auf ihrem Platz (oder was immer ein vorhandener Spielleiter für angemessen hält).

Bevor sie ihre Würfel werfen, können Plocks erklären, ob sie entweder eine gegnerische Figur angreifen wollen oder sich in einer spezifischen Position in Deckung begeben wollen. Ist das der Fall, bewegen sie sich zu ihren Ziel und halten dort, wenn ihr Wurf hoch genug ist. Ist der Wurf nicht ausreichend, bewegen sie sich so weit wie möglich und halten dort.

### **Stolpern!**

Jeder Charakter, der drei Einsen bei der Bewegung würfelt, fällt auf die Schnauze (gilt als niedergestreckt – siehe Verletzungstabelle). Ein Plock, der zwei Einsen würfelt, legt sich ebenfalls nieder. Dies wird auch bei einer Bewegung & Schießen – Aktion eines Charakters angewendet.

### SCHIESSEN

Es gibt eine Menge Dinge zu berücksichtigen, wenn es um das Schießen geht, aber in der Kurzfassung geht es darum, eine Anzahl Würfel für den Charakter zu werfen, die abhängig sind von der verwendeten Waffe, ob sich der Schütze bewegt hat usw. Werden Schußwürfel geworfen, ist jede 6 ein Treffer auf die Zielfigur.

Ein schießender Charakter darf sich nicht bewegen, darf sich aber in jede gewünschte Schußrichtung drehen und dann schießen. Charaktere können in einem Winkel von 90 Grad schießen, 45 Grad zu jeder Seite von der Nasenspitze des Schützen – dieses wird als Schußwinkel bezeichnet.

Der beste Weg zur Berechnung dieses Winkels ist ein aus einem gefaltetem Stück quadratischem Papier hergestellte Schablone, die Ecke auf Ecke gefaltet wird. Die Falz gibt dabei die Blickrichtung der Figur an und die Ecken des Blattes sind die Ränder des Schußwinkels des Charakters.

#### Feuerrate

Der Charakter wirft die auf der Tabelle angegebene Anzahl der Würfel, mit den anwendbaren Modifikatoren. Dabei muß die Entfernung zwischen Schützen und Ziel gemessen werden und der entsprechenden Reichweite auf der Tabelle zugeordnet werden. Ist diese Distanz größer als die Extreme Reichweite der Waffe auf der Tabelle, ist das Ziel außer Reichweite und der Schuß ist vergeudet.

Wenn Entfernungen gemessen werden, solltest Du dabei immer vom Kopf des Schützen zum Kopf des Zieles messen, damit man immer eindeutige Ergebnisse erzielt.

#### Waffentypen

Beim Schießen, werden alle Waffen entweder als einhändig oder zweihändig eingestuft, auch wenn es einige spezifischere und exotischere Varianten geben mag. Jede in einer Hand gehaltene Waffe (üblicherweise Pistolen) nutzen die Einhändige Schußtabelle und die zweihändig gehaltenen Waffen (Gewehre und Maschinenwaffen) die Zweihändige Schußtabelle. Zwar können einige Sonderregeln auf verschiedene Waffentypen zutreffen, diese haben aber keine Auswirkung auf die Anzahl der Würfel, die geworfen werden müssen. Es ist sehr nützlich, vor dem Spiel bei den Charakteren einen Vermerk über die Art (ein - oder zweihändig) der jeweilig benutzten Waffen zu machen, um jegliche Diskussionen im Keime zu ersticken, wenn es um außergewöhnlich aussehende Waffen geht. Manche Waffen können sowohl ein- als auch zweihändig eingesetzt werden, wobei dann der Spieler sich für eine Möglichkeit entscheiden sollte, bevor die Entfernung zum Ziel gemessen wird.

### Feuertabellen

<b>Einhändig</b>	<b>Nahbereich</b>	<b>Kurze Entfernung</b>	<b>Mittlere Entfernung</b>	<b>Lange Entfernung</b>	<b>Extreme Entfernung</b>
<b>Reichweite</b>	<b>2 Zoll</b>	<b>6 Zoll</b>	<b>9 Zoll</b>	<b>12 Zoll</b>	<b>24 Zoll</b>
<b>Würfelanzahl</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>Minus 1</b>

<b>Zweihändig</b>	<b>Nahbereich</b>	<b>Kurze Entfernung</b>	<b>Mittlere Entfernung</b>	<b>Lange Entfernung</b>	<b>Extreme Entfernung</b>
<b>Reichweite</b>	<b>2 Zoll</b>	<b>6 Zoll</b>	<b>12 Zoll</b>	<b>24 Zoll</b>	<b>In Sicht</b>
<b>Würfelanzahl</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

#### Schießen mit mehreren Waffen

Charaktere, die mit Gewehr und Pistole(n) ausgerüstet sind, müssen das Gewehr ablegen, um die Pistole zu benutzen. Mit zwei Pistolen ausgerüstete Charaktere dürfen beide gleichzeitig benutzen und machen für jede einzelne einen Wurf, dürfen aber nicht absichtlich schießen. Schießt er nur mit einer der beiden Waffen, kann er automatisch auf die zweite wechseln, wenn er keine Munition mehr hat oder eine Ladehemmung eintritt.

Modifikatoren : werden zu der Anzahl der Schußwürfel des Charakters addiert oder davon abgezogen

Ziel in Deckung - 1 Würfel

Ist das Ziel in Deckung wird ein Würfel weniger gewürfelt. Die Entscheidung, welche Modelle in Deckung sind und welche nicht, kann eine sehr schwierige Sache werden, näheres findet im nächsten Abschnitt „Deckung“.

Jede schwere Wunde - 2 Würfel

Jede schwere Wunde auf *irgendeinem Körperteil* ergibt einen – 2 Modifikator beim Schießen.

Ziel niedergestreckt oder bewußtlos + 2 Würfel

Einhändiges Schießen oder Werfen einer Waffe nach einer Bewegung - 1 Würfel

Plock - 1 Würfel

Killer + 1 Würfel

Legendär + 2 Würfel

Zweihändiges Schießen nach einer Bewegung - 2 Würfel

Gezielter Schuß (Zweihändig) + 6 Würfel

Kopfwunde - 1 Würfel

Gezielter Schuß (Einhändig) + 4 Würfel

Fleischwunde auf Schußarm für einhändige oder einem Arm bei zweihändigen Schützen -1 Würfel  
Hat eine Figur eine Fleischwunde auf ihrem Schußarm (oder auf einem Arm bei zweihändigen Schützen) wird dieser Modifikator benutzt.

*Spielleiter können die Anzahl der Würfel weiter modifizieren,, wie sie es für angemessen halten.*

## Deckung

Die Deckung ist ein wichtiger Faktor für dieses Spiel. Als Deckung wird alles bezeichnet, was die Sicht oder die Schußlinien zwischen Charakteren behindert. Dieses wird in einem Straßenkampf typischerweise durch die Gebäude zu beiden Seiten der Straße, geparkten Autos, Mülleimer, Schutthaufen, Zäune, Mauern, Feuerhydranten usw. Alles was eine Figur vor einer anderen verdecken kann, wird als Deckung angesehen.

Ein Charakter in Deckung ist vor einigen Kugeln geschützt, die ihn sonst treffen würden.

Ein Spielleiter kann sehr nützlich sein, um die geschützten Körperteile eines Charakters in Deckung festzulegen, aber als Daumenregel gilt:

Um Hausecken schießende Charaktere können immer in Kopf und Oberkörper getroffen werden. Pistolenschützen (einhändige Waffe) decken ihren rechten Arm auf und Gewehrschützen (zweihändige Waffe) decken beide Arme auf. Wird über eine Mauer oder ein Hindernis geschossen, wird der Oberkörper niemals aufgedeckt. In Fällen, wo das Hindernis besonders geformt ist oder die Figur ungewöhnlich positioniert ist, sollte ein ungefähre Sichtlinie zwischen dem schützen und seinem Ziel gezogen werden, um festzustellen welche Teile geschützt sind. Meist hilft aber schon die vernünftige Verständigung zwischen allen Beteiligten, welche Teile eines Zieles gedeckt sind und welche nicht.

## Solide Deckung

Sollte ein Charakter seine Deckung hinter einem ausreichend geeignetem Objekt, wie einer Ziegelmauer oder einem Haufen Mülleimer, gefunden haben, zwingen ihn Schüsse, die gedeckte Teile seines Körpers treffen, sich **einzuigeln**, aber verletzen ihn nicht.

## Leichte Deckung

Wenn der Charakter sich nur hinter etwas wie ein Haufen Kartons oder einem Zaun befindet, wird für jeden treffenden Schuß gewürfelt:

1 - 2 Schuß dringt durch, Ziel getroffen, ein Würfel vom Schadenswurf abgezogen

3 – 6 Schuß geblockt, aber der Charakter muß sich **einigeln**

## Weiche Deckung

Manche Deckungen, wie Hecken oder kleine Bäume, sind nicht dicht genug, um eine Kugel zu stoppen, aber sind ausreichend, dem Schützen einen Schußwürfel abzuziehen, wenn man sich dahinter versteckt. (siehe Feuermodifikatoren)

Solange sich ein Charakter nicht **einigelt**, ist in Deckung der Kopf immer sichtbar.

Andere Charaktere geben auch Deckung: Wird die Schußlinie von einem anderen Charakter unterbrochen, muß festgestellt werden, welche Körperteile durch ihn gedeckt werden. Treffer auf diese gedeckten Körperteile werden zufällig auf den unglücklichen Störenfried gewürfelt, allerdings sollte noch einmal gewürfelt werden und nicht das Ergebnis des richtigen Zieles genommen werden.

### **Der Trefferwurf**

Sobald festgestellt wurde, wie viele Schußwürfel ein Charakter werfen darf, werden diese geworfen und die Anzahl der Treffer ermittelt. Jeder Würfel der eine 6 zeigt erzeugt einen Treffer bei der Zielfigur.

#### **Glückstreffer**

Ein Charakter der nach allen Modifikatoren keine (oder sogar weniger) Würfel werfen darf, darf trotzdem schießen. Solch ein Charakter würfelt 3 Würfel und braucht mindestens zwei Sechsen um zu treffen. Wirft er mehr Einsen als Sechsen, hat er seine Munition verschossen.

*Beispiel: Pika, ein Killer Charakter, schießt mit seiner Pistole auf einen Gegner in 10 Zoll Entfernung. Dieses fällt in die mittlere Entfernung und gibt ihm zwei Würfel. Allerdings ist Pika's Ziel in Deckung (- 1 Würfel) und er selbst hat eine Fleischwunde auf seinem Schußarm(- 1 Würfel). Er ist ein Killer Charakter (+ 1 Würfel). Das gibt Pika eine Summe von  $2 - 1 - 1 + 1 = 1$  Schußwürfel. Er würfelt eine 4 – ein Fehlschuß.*

#### **Munitionsmangel & Ladehemmungen**

Wirft ein Charakter mehr Einsen als Sechsen beim Schießen, ist seine Munition ausgegangen und er muß Nachladen, bevor er diese Waffe wieder benutzen kann. Wirft der Charakter zwei oder mehr Einsen als Sechsen, hat seine Waffe Ladehemmung und er muß sie reparieren, bevor er sie wieder gebrauchen kann.

#### **Unfälle**

Wird mit einem Spielleiter gespielt, könnte eine Regel eingeführt werden, wo ein Wurf mit 4 oder mehr Einsen einen Unfall mit schweren Folgen bedeutet. Er könnte seine Waffe fallen lassen (welche dann losgeht), oder sie verfängt sich in seiner Kleidung, er erschießt sich selbst oder jemanden in seiner Nähe, fällt auf sein Gesicht, verwechselt Freund und Feind oder umgekehrt, stößt mit jemandem zusammen, stößt sich den Kopf an einem Schild oder Pfosten, eine kleine alte Dame startet eine wilde Attacke mit ihrem Regenschirm, der Bürgersteig stürzt ein, ein streunender Hund könnte ihn beißen, seine Waffe explodiert, seine Kleidung fängt an zu brennen usw. Weitere Vorschläge werden gern entgegengenommen. Wenn wir genug bekommen, können wir eine Liste oder einen Stapel Ereigniskarten machen.

#### **Trefferortung & Auswirkungen**

Nachdem ermittelt wurde, ob der Schütze sein Ziel getroffen hat oder nicht, müssen die Auswirkungen seiner Treffer festgestellt werden. Zuerst wird ein Würfel geworfen, um festzustellen, welches Körperteil getroffen wurde (z.B. Kopf, Brust, Arme, usw.) Das Ergebnis wird auf der linken Seite der nächsten Tabelle abgelesen. Danach wird mit dem zweiten Würfel die Auswirkung gewürfelt.

Dieses wird für jeden einzelnen erzielten Treffer gemacht. Für jede Verletzung wird einzeln gewürfelt, so daß man auch völlig verschiedene Körperteile mit verschiedenen Schüssen der selben Figur treffen kann.

Treffer – Ortungs - Tabelle							
Würfelwurf	1	2	3	4	5	6	
<b>1 Kopf</b>	<b>Kratzer</b>		<b>Fleischwunde</b>	<b>Fleischwunde &amp; Bewußtlos</b> 6 zur Erholung	<b>Kampfunfähig</b>	<b>Tot</b>	
<b>2 Brust</b>	<b>Kratzer</b>	<b>Fleischwunde</b>		<b>Fleischwunde &amp; Niedergestreckt</b> 6 zur Erholung	<b>Schwere Wunde &amp; Bewußtlos</b> 6 zur Erholung	<b>Kampfunfähig</b>	
<b>3 Rechter Arm</b>	<b>Kratzer</b>	<b>Fleischwunde</b>			<b>Schwere Wunde</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder Gewehr schießen oder nachladen	<b>Schwere Wunde &amp; Niedergestreckt</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder Gewehr schießen oder nachladen	
<b>4 Linker Arm</b>	<b>Kratzer</b>	<b>Fleischwunde</b>			<b>Schwere Wunde</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder Gewehr schießen oder nachladen	<b>Schwere Wunde &amp; Niedergestreckt</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder Gewehr schießen oder nachladen	
<b>5 Bauch</b>	<b>Kratzer</b>	<b>Fleischwunde</b> Keine Bewegung oder Drehung	<b>Fleischwunde &amp; Niedergestreckt</b> Keine Bewegung oder Drehung	<b>Schwere Wunde &amp; Bewußtlos</b> 6 zur Erholung Keine Bewegung oder Drehung	<b>Kampfunfähig</b>	<b>Tot</b>	
<b>6 Beine</b>	<b>Kratzer</b>	<b>Fleischwunde</b> Bewegung minus 1 Würfel	<b>Fleischwunde &amp; Niedergestreckt</b> Bewegung minus 1 Würfel		<b>Schwere Wunde &amp; Niedergestreckt</b> 6 zur Erholung Keine Bewegung oder Drehung	<b>Schwere Wunde &amp; Bewußtlos</b> 6 zur Erholung Keine Bewegung oder Drehung	

Die Auswirkungen der Treffer und ihre Erklärungen:

#### **Fleischwunde oder Kratzer**

Charaktere in Deckung müssen sich einigeln (siehe Beschreibung) selbst wenn der Schuß durch die Deckung gestoppt wurde.

#### **Fleischwunde**

Verwundete Charaktere müssen die Aktion Erholung machen, bevor sie andere Aktionen durchführen können. Dies gilt nicht für Charaktere mit Kratzer Verletzungen.

#### **Niedergestreckt**

Die Figur wird auf den Rücken gelegt. Charaktere müssen aufstehen, bevor sie eine andere Aktion außer Erholung durchführen können.

#### **Fleischwunden & Schwere Wunden an den Beinen**

Die Bewegung wird für jede Fleisch und jede schwere Wunde um einen Würfel reduziert.

#### **Schwere Bein oder Bauchwunden**

Keine Bewegung oder Drehung ist mit einer schweren Bein oder Bauchwunde erlaubt.

#### **Bewußtlos**



Der Charakter wird auf sein Gesicht gelegt, um ihn als bewußtlos zu markieren. Bewußtlose Charaktere müssen versuchen eine 6 zu würfeln, wenn sie ihre runde haben. Bis ihnen dieses gelungen ist, dürfen sie keine ,anderen Aktionen tätigen. In der Runde in der er es schafft, erlangt der Charakter sein Bewußtsein wieder und darf keine andere Aktion außer Aufstehen durchführen. Falls der Charakter allerdings eine 1 würfelt, ist er sofort kampfunfähig.

### **Schwere Wunden an den Armen**

Charaktere mit einer schweren Armwunde können keine Pistole mit der Hand abfeuern, überhaupt mit einem Gewehr schießen oder irgendeine Waffe nachladen. Dieses bedeutet, das der Charakter effektiv nur noch mit einer Pistole schießen kann und diese nicht nachladen kann.

### **Kampfunfähig**

Der Charakter ist so schwer verletzt, das er keine weitere Rolle in diesem Spiel spielt. Die Figur bleibt auf dem Tisch, ist aber zu markieren, das sie kampfunfähig ist.

### **Tot**

Der Charakter ist, wie man es erraten könnte, tot. Allerdings wird die Figur nicht vom Tisch entfernt – sondern mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt (die Figur muß auch richtig mit dem Gesicht nach unten liegen, da niedergestreckte Charaktere auf dem Rücken liegen, könnte es andernfalls zu Verwechslungen kommen).

### **Einigeln**

*Das Einigeln ist ein wichtiger Spielbestandteil. Diese Regel ist hervorragend dafür zu gebrauchen, den Gegner in seinen Stellungen zu halten und Deckungsfeuer für die eigene Seite zu geben.*

### **Nur Charaktere in Deckung können sich einigeln.**

Wird ein Charakter in Deckung angekratzt oder verwundet, aber seine Deckung stoppt den Schuß für ihn, muß der Charakter sich sofort **einigeln**: Das heißt seinen ganzen Körper hinter das Hindernis zu bekommen. Der Charakter sollte über die kürzeste Distanz bewegt werden, um ihn komplett in die Deckung zu bekommen.

Er muß dann eine **Erholung** Aktion durchführen, bevor er irgendeine andere Aktion machen kann. Allerdings kann er sich gleichzeitig mit einer Aktion von einer Verwundung und dem Einigeln erholen.

Während er eingeingelt ist, können gegnerische Charaktere auf ihn schießen. Alle erfolgreichen Schüsse treffen die Deckung, aber der Charakter unterliegt weiterhin der **Einigel** – Regel und muß seine nächste Runde mit **Erholung** verbringen. Dies ist ein guter Weg eigene Charakter zu schützen, während sie offenes Gelände überqueren.

### **Bewegung & Schießen**

Entscheidet sich ein Charakter für diese Aktion, ist es ihm gestattet, zuerst eine Bewegung auszuführen, wie sie in den Bewegungsregeln beschrieben wird, außer das nur zwei Würfel geworfen werden. Nach dieser Bewegung muß der Charakter auf eine gegnerische Figur schießen, wenn es denn möglich ist und er unterliegt dabei den normalen Schieß – Regeln.

### **Stellungswechsel**

Der Charakter darf nicht außer einer 2 Zoll Bewegung in jede Richtung. Nach dieser Bewegung kann der Charakter in jede gewünschte Blickrichtung ausgerichtet werden. Beim Stellungswechsel darf der Charakter alle Hindernisse, die nicht größer sind als er selbst, ohne Strafen überqueren. Andere Hindernisse sind einfach zu groß, um sie so einfach zu erklimmen, so daß durch sie nicht bewegt werden kann. Um größere Hindernisse zu umgehen muß eine Bewegungs – Aktion getätigt werden.

Diese Aktion hört sich nicht so besonders effektiv an und erscheint etwas sinnlos, aber für Plocks, die ansonsten sehr unkontrollierbar sind und dazu neigen, in unvorhersehbare Richtung zu rennen, ist der einfachste und sicherste Weg, sie auf dem Tisch zu bewegen.

### **Zielen**

Ein Charakter kann das Zielen auf eine gegnerische Figur als Aktion wählen. Der Charakter erklärt sein Ziel und dreht sich zu ihr hin.

Kann der zielende Charakter noch eine weitere Runde spielen, bevor das Ziel sich **bewegt** oder **einigelt**, macht er einen **gezielten Schuß** und erhält die in der Modifikator - Tabelle im Abschnitt Schießen angegebenen Bonuswürfel.

Bewegt sich das Ziel oder igelt es sich ein, oder der zielende Charakter wird dazu gezwungen sich einzuigeln, bevor er seinen Schuß anbringen konnte, erhält er keine Vorteile durch sein Zielen.

### **Nachladen**

Wird diese Aktion durchgeführt, lädt der Charakter einen seiner Waffen nach. Dies ist normalerweise nur notwendig nachdem er seine **Munition verschossen** hat. Nachdem er die Aktion gewählt hat, wird vom Charakter angenommen, das er seine Waffe voll nachgeladen hat und von der nächsten Runde an normal schießen kann. Nachladen ist aber die einzige Aktion, die ein Charakter in einer Runde tätigen kann.

### **Erholung**

Wie in der Verletzungstabelle angemerkt, müssen sich verletzte oder eingigelte Charaktere eine Runde **Erholen**, bevor sie eine andere Aktion machen können. Jede Anzahl Wunden und Einigeln können gleichzeitig durch eine Erholungsphase aufgewogen werden, so daß der Charakter ab der nächsten Runde normal funktionieren kann (solange er nicht erneut verletzt wird oder bereits andere Verletzungen hat).

### **Aufstehen**

Niedergestreckte Charaktere müssen aufstehen, bevor sie eine andere Aktion außer Erholung durchführen können. Ein Charakter muß sich von jeglicher Wunde erholt haben, die dies von ihm verlangt, bevor er aufstehen kann. Steht ein Charakter auf, wird er wieder auf seinen Füße gestellt. Der Charakter darf ab der nächsten Runde alle Aktionen wie normal ausführen, unterliegt aber dabei allen Einschränkungen, die durch andere Verletzungen oder Effekte erzeugt werden.

### **Einigeln**

Ein Charakter kann sich freiwillig **einigeln**, auf das er nicht mehr sehen und gesehen werden kann. Der Charakter erhält alle Vorteile, die für das Einigeln in dem Abschnitt Schießen beschrieben sind, er muß sich aber trotzdem **Erholen**, bevor er eine andere Aktion angehen kann.

### **Waffenreparatur**

Der Charakter versucht eine Ladehemmung an seiner Waffe zu beseitigen, eine Verstopfung zu richten oder sie anderweitig zu reparieren. Eigentlich passiert so etwas nur nach einem extrem unglücklich verlaufenden Schießen. Will ein Charakter seinen Waffe reparieren, wird ein Würfel geworfen.

- 1 – 2    Zerbrochen** Die Waffe ist nicht mehr zu gebrauchen. Die Waffe darf für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.
- 3 – 4    Unfähige Reparatur** Die Figur hat keinen Schimmer davon ,wie sich seinen Waffe wieder funktionsfähig werden kann. Neuer Versuch in der nächsten Runde.
- 5 – 6    Hemmung beseitigt!** Die Waffe kann wieder normal eingesetzt werden.

### **Ein allgemeiner Hinweis auf die Blickrichtung!**

Solange nicht **Bewegung** oder **Bewegung & Schießen** gewählt wurden, kann ein Charakter in jede Blickrichtung ausgerichtet werden. Hat er seine Aktion vollendet, kann er jede gewünschte Richtung gedreht werden, wenn er noch nicht **bewegt** oder **bewegt & geschossen** hat.

### **Beendigung des Spieles**

Wenn eine Gang mehr als 50 Prozent seiner Charaktere durch Niederstrecken ,Bewußtlosigkeit oder sogar Tod verloren hat, wird das Spiel sofort beendet und die Gegner lassen sich als Sieger feiern.

Du weißt jetzt genug für deinen ersten Straßenkampf! Nimm jetzt 8 Gangmitglieder: Ein Plock. Ganger, Killer oder Legendärer für jede beteiligte Seite und gib ihnen passende Namen. Mache dann einen Kartenstapel fertig, und dann werden beide Seiten ungefähr 12 Zoll auseinander gestellt.

Dreh die erste Karte um und wir beginnen mit der Schlacht!

Es gibt viele Sonder-, Auswahl- und Zusatzregeln, welche sich mit den verschiedenen Waffentypen auseinandersetzen, Mit Charakterfähigkeiten, Nahkampf usw. Erst einmal ist aber wohl das beste, einige Spiele mit den Grundregeln zu spielen. Sobald diese gut vertraut sind, kann man weiter gehen und mit den weiteren Regeln oder eigenen neuen Regeln spielen.

## Optionale Regeln

Auf den folgenden Seiten sind eine große Anzahl von verschiedenen Optionalen Regeln verzeichnet, welche in Euren Spielen benutzt werden können oder nicht. Keine dieser Regeln ist notwendig für das Spiel, es ist ohne diese Regeln perfekt spielbar und macht auch ohne diese Regeln Spaß. Es gibt sogar absolut keine Veranlassung, die hier vorgestellten Regeln überhaupt einmal zu nutzen, aber wenn ihr euch mit den Spielregeln beschäftigt habt, sind ein bißchen mehr Herausforderung und weitere Facetten für die Charaktere durchaus im Bereich des Möglichen. Die hier vorgestellten Regeln sollen genau das ermöglichen und wenn ihr wollt könnt ihr sie testen oder immer mal wieder einbauen, um Abwechslung zu erzeugen.

Zur Erinnerung, das sind jetzt eure Regeln und ihr könnt damit machen was ihr wollt! Vielleicht wollt ihr ja auch einige existierende Regeln rausschmeißen. Ihr könntet zum Beispiel die Regel kippen, die allen Kräften die gerade Bewegungsrichtung vorschreibt, das Einigeln abschaffen oder die Anzahl der Schußmodifikatoren reduzieren. Alles was das Spiel schneller macht ist brauchbar, wenn man verschiedene Gruppen auf Spielertreffen unterhalten will.

Fühlt euch frei etwas hinzuzufügen oder zu ändern, so daß es euch gefällt. Wenn es dazu kommt, das ihr auf einer regulären Basis Nahzukunft oder heutige Plänklerspiele spielen wollt, bekommt ihr wohl das meiste heraus, wenn die Regeln eurem Geschmack angepaßt werden. Schnell findet ihr den für euch ausreichenden Detailreichtum der Regeln heraus. Zu Beginn kann man alle Regeln aus diesem Optionalen Teil testen, ob sie dem Spiel etwas geben, was euch noch zu fehlen scheint und somit die investierte Zeit rechtfertigt. Laßt es uns wissen, wohin sich eure Versionen der Regeln entwickeln: es interessiert uns sehr auf was ihr hinauswollt, obwohl wir darauf verzichten werden, weitere Schwierigkeiten in die späteren Versionen der veröffentlichten Regeln einzubauen. Wir sagen uns: wenn ihr für einen hohen Grad an zusätzlichem Detail Interesse zeigt, könnt ihr den ruhig selbst entwickeln, damit er auch zum Stil eures Spiels paßt.

### Die Verwendung von Karten zur Trefferortung und Auswirkung

Anstatt zwei Würfel zu werfen, um die Region und die Wirkung eines Treffers zu ermitteln, kann man einen Stapel von 36 Karten anfertigen, aus dem das Opfer dann eine Karte ziehen muß oder es werden einfach die folgenden Schußmarken mehrfach kopiert und für jeden Treffer aus einem Behälter gezogen.

Dies ist eine schnellere Methode und weniger Aufwand als die ganze Tabelle. Außerdem macht dies mehr Spaß, da die Karten den ganzen Vorgang lebhafter gestalten. Wenn man nämlich zwei Würfel wirft, testet man nur sein Glück, während man beim Kartenziehen gleich seinem Schicksal ins Auge blickt.

## Schußmarken

<b>Kratzer am Kopf</b>	<b>Kratzer am Kopf</b>	<b>Fleischwunde am Kopf</b>	<b>Fleischwunde am Kopf, Bewußtlos</b> 6 zur Erholung	<b>Tödlicher Kopfschuß</b>	<b>Tödlicher Kopfschuß</b>
<b>Kratzer auf der Brust</b>	<b>Fleischwunde an der Brust</b>	<b>Fleischwunde an der Brust</b>	<b>Fleischwunde an der Brust, Niedergestreckt</b>	<b>Schwere Wunde in der Brust, Bewußtlos</b> 6 zur Erholung	<b>Herzdurchschuß</b>

<b>Kratzer am rechten Arm</b>	<b>Fleischwunde am rechten Arm</b>	<b>Fleischwunde am rechten Arm</b>	<b>Fleischwunde am rechten Arm</b>	<b>Schwere Wunde am rechten Arm</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder nachladen oder Gewehr schießen	<b>Schwere Wunde rechter Arm, Niedergestreckt</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder nachladen oder Gewehr nutzen
<b>Kratzer am linken Arm</b>	<b>Fleischwunde am linken Arm</b>	<b>Fleischwunde am linken Arm</b>	<b>Fleischwunde am linken Arm</b>	<b>Schwere Wunde am linken Arm</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder nachladen oder Gewehr nutzen	<b>Schwere Wunde linker Arm, Niedergestreckt</b> Kann mit dem Arm nicht schießen oder nachladen oder Gewehr nutzen
<b>Kratzer am Bauch</b>	<b>Fleischwunde am Bauch</b> Keine Bewegung oder Drehung	<b>Fleischwunde am Bauch &amp; Niedergestreckt</b> Keine Bewegung oder Drehung	<b>Fleischwunde am Bauch &amp; Bewußtlos,</b> 6 zur Erholung Keine Bewegung oder Drehung	<b>Tödlicher Bauchschuß</b>	<b>Tödlicher Bauchschuß</b>
<b>Kratzer am Bein</b>	<b>Fleischwunde am Bein</b> Bewegung – 1 Würfel	<b>Fleischwunde am Bein &amp; Niedergestreckt</b> Bewegung – 1 Würfel	<b>Fleischwunde am Bein &amp; Niedergestreckt</b> Bewegung – 1 Würfel	<b>Schwere Wunde am Bein &amp; Niedergestreckt</b> Keine Bewegung oder Drehung	<b>Schwere Wunde am Bein &amp; Bewußtlos</b> 6 zur Erholung Keine Bewegung oder Drehung

#### Anmerkungen zum Schießen:

Ein gute Art, den Schaden an einer Figur zu notieren ist die Vorbereitung eines Notizzettels, an den die Schußmarke angeheftet wird, wenn die Figur eine Wunde erleidet. Wir kopieren 4 oder 5 mal diese Tabelle und legen sie gemischt in eine Pappschachtel, sie werden gezogen und nach Gebrauch weggeworfen. Wird der Stapel in der Schachtel zu niedrig,, kopieren wir einfach ein paar mehr und füllen sie auf.

#### Automatische Waffen

Die meisten in einem Straßenkampf eingesetzten Waffen sind halb- oder vollautomatische Waffen. Werden sie kontrolliert und geplant abgefeuert, funktionieren sie wie in den Grundregeln angegeben. Allerdings erlauben automatische Waffen einem Charakter auch rumzuballern, also mit wesentlich mehr Kugeln, aber auch weniger Kontrolle und damit einem nicht vorhersagbaren Ergebnis. Hat also ein Charakter seine erste Schießeinlage wie erwähnt hinter sich gebracht, kann er sich dazu entscheiden herumzuballern und so das Feuer fortzusetzen. Nur mit automatischen Waffen ausgerüstete Charaktere haben diese Möglichkeit.

Entscheidet sich ein Charakter für das Herumballern, wird eine Karte vom Schnellfeuerstapel gezogen. Diese zeigt das Ergebnis des verlängerten Feuerstoßes. Die meisten Karten haben vier Kategorien, welche mit den folgenden Piktogrammen gekennzeichnet sind:

**Automatische Pistolen**



**Maschinenpistolen**



**Automatikgewehre**



**Maschinengewehre**



Die passende Kategorie auf der Karte zeigt eines der folgenden Ergebnisse an. Verfehlt, Ladehemmung, Mehrfachtreffer, Dauerfeuer, Keine Munition und Spezial. Einige Karten haben keinen Kategorien, sondern nur ein Ergebnis, das dann für jeden gilt, der diese Karte zieht. Wie auch immer, das Ergebnis wird eines der folgenden sein:

**Verfehlt** - Der Charakter verliert sein Ziel und erzielt keine zusätzlichen Treffer. Er stellt das Feuer ein und das Spiel geht normal weiter. Der Charakter darf in dieser Runde keine weitere Schnellfeuerkarte ziehen.

**Keine Munition** – Der Charakter stellt das Feuer ein, da seine Waffe plötzlich und unerwartet keine Munition mehr hat. Die Waffe kann solange nicht benutzt werden, bis der Charakter sie nachgeladen hat. Hat der Charakter eine zweite Waffe bereit, kann er von der nächsten Runde an mit dieser normal weiterfeuern, kann aber in dieser Runde nicht schießen. Es dürfen keine Dauerfeuer Karten in dieser Runde aufgenommen werden.

### **Ladehemmung**

Die Waffe des Charakters verklemmt sich und schießt nicht mehr. Die Waffe ist verklemmt und kann erst nach einer Reparatur wieder benutzt werden. Hat der Charakter noch eine zweite Waffe, kann er diese ab der nächsten Runde einsetzen, kann aber in dieser Runde nicht noch einmal schießen.

### **Mehrfachtreffer**

Der Charakter behält seinen Finger am Abzug und durchlöchert das Ziel mit Kugeln. Die Zielfigur erhält zusätzliche W3 Treffer.

### **Dauerfeuer**

Der Charakter deckt mit seinen Geschossen einen großen Bereich ab, wobei er nicht nur das Ziel trifft, sondern auch alle umstehenden Figuren. Für jede Figur innerhalb von 3 Zoll vom Ziel wird ein W3 gewürfelt. Ist das Ergebnis gleich der oder sogar größer als die Entfernung der Figur zum Ziel, erhält diese ebenfalls einen Treffer.

### **Spezial**

Viele der exotischeren und ungewöhnlichen Formen des Waffenarsenals haben ihre eigenen Sonderregeln und Auswirkungen. Wird eine Spezialkarte gezogen, wird auf die Sonderregeln der Waffen Bezug genommen, um ein Resultat festzustellen. In Zukunft werden wir viele einzigartige Waffen beschreiben, jede mit ihren eigenen Sonderregeln, aber bis es soweit ist, wird erst einmal diese Auswahl von Regeln für die verschiedenen Waffentypen ausreichen müssen.

**Hochgeschwindigkeitsprojekte** Wird die Spezialkarte für ein Hochgeschwindigkeitsprojektil gezogen, ist das Ziel sofort tot.

**Fernrohr** Ist die Waffe mit einem Fernrohr, oder einer ähnlichen Zielhilfe ausgerüstet, kann diese mit einer Spezialkarte einen gezielten Schuß machen. Du kannst wählen, welches Körperteil getroffen wurde (Regionen in Deckung und außer Sicht können nicht beschossen werden.) und es wird der entstandene Schaden ermittelt.

**Sprengstoff** Ist eine Waffe explosiv, ergibt ein besonderes Ergebnis nicht nur, das sie das Ziel getroffen hat, sondern das sie auch mit einem vernichtenden Effekt explodiert ist. Der Schuß trifft immer noch eine zufällige Region, aber welche auch immer getroffen wird, sie erhält den maximalen Schaden (z.B. eine 6 auf der Verletzungstabelle).

**Schrapnell/ Explosion** Wird eine besondere Karte für diese Waffe gezogen, wird das Ziel besonders durch das lose Schrot und das Schrapnell schwer in Mitleidenschaft gezogen.. Das Ziel erhält zusätzlich einen Treffer auf die jeweiligen Körperregionen über und unter dem richtigen Treffer auf der Tabelle (z.B. wird sie am linken Arm getroffen, ein Ergebnis von 4, erhält sie noch Treffer auf der 3 und der 5 – Rechter Arm und Bauch in diesem Fall.)

**Andere Waffen** Alle anderen Waffen machen einen Glückstreffer auf das Ziel und können den Treffer um eine Region nach dem Würfelwurf nach oben oder unten verschieben.

Nachdem die erste Schnellfeuerkarte gezogen wurde, könntest du dich dazu entscheiden, eine weitere zu ziehen. Du kannst sogar solange Schnellfeuerkarten ziehen, bis ein Ergebnis wie Verfehlt, Ladehemmung oder Keine Munition gezogen wird, welche das Schießen beendet. Doch das kann riskant sein. Jede Karte kann zwar mehr Treffer auf dem Ziel bedeuten, sie kann aber auch das Ausgehen der Munition oder eine Ladehemmung anzeigen. Auch die Entscheidung, eine weitere Schnellfeuerkarte ziehen zu wollen, muß vor der Auswirkung irgendwelcher Treffer gefällt werden, so daß es nicht feststeht, ob das Ziel bereits schwer verletzt ist oder nicht, wenn das Feuer eingestellt wird. Also gut nachdenken, bevor eine Schnellfeuerkarte gezogen wird.

## **Erfahrung**

Spiele werden viel interessanter, wenn jeder kleine Zinnkrieger ein eigenes Leben und eine eigene Persönlichkeit bekommt. Ohne großen Aufwand erreichen wir dieses durch die Aufstiegsmöglichkeit zwischen den Klassen und mit ein wenig mehr Aufwand durch die Vergabe von Fähigkeiten, welche sie dann wirklich einzigartig werden läßt.

### **Eine andere Klasse**

Wie in den Grundregeln vorgestellt, gibt es vier verschiedene Charakterklassen, von denen die Plocks die schlechtesten und die Legendären die Besten sind. Es ist für einen Charakter möglich eine Klasse aufzusteigen, wenn er denn genug Erfahrung und Wissen in den Schlachten, an denen er teilnahm, gesammelt hat. Um dieses darzustellen, werden Charaktere eine Klasse höher eingestuft, wenn sie bestimmte Voraussetzungen erfüllt haben. Allerdings erhalten Charaktere ihre Beförderung nicht während des Spieles, sondern sie müssen auf ihren nächsten Schußwechsel warten. Um eine Klasse aufzusteigen, muß der Charakter folgendes getan haben:

Ein Plock wird zu einem Ganger, wenn er im Kampf auf einen Gegner schießt oder ihn in einen Kampf verwickelt. Dies bekommen die meisten Plocks während ihres ersten Schußwechsels schon hin!

Ein Ganger wird zum Killer, wenn er einen bewaffneten Mann getötet hat.

Eine Legende zu werden ist schwerer; ein Killer Charakter muß drei bewaffnete Männer in einer Schießerei entweder töten oder schwer verletzen, oder einen Legendären töten, um selbst Legendär zu werden.

Selbst wenn eine Kampagne mit verschiedenen Spielergruppen, z.B. auf Spielertreffen, gespielt wird, kann man zusätzliche Würze dadurch erzeugen, das die Charaktere zwischen den einzelnen Spielen befördert werden können, selbst wenn sie durch verschiedene Spieler gespielt werden. Man könnte zum Beispiel mit zwei Seiten anfangen, die beide aus Plocks bestehen und vielleicht von einem gefährlicheren Charakter angeführt werden und dann schauen, wieviele es davon über den Tag oder das Wochenende zum Killer oder sogar zur Legende bringen. Es ist faszinierend, wieviel Persönlichkeit die Metallfiguren nur durch einen Namen und ein wenig Zusammenhang

Dafür muß kein ausführliches Aufschreiben erfolgen, es reicht aus, die Fähigkeitskarten werden einfach auf den Charakterbogen gepinnt. Fängt jeder Spieler mit 3 oder 4 Figuren pro Bande an, kann der Spielleiter einen Wurf erlauben, der die Frage beantwortet, ob die Bande während der Kampfpause neue Mitglieder aufnehmen konnte. Vielleicht als Beispiel 1,2,3 – keine Rekruten, mit 4,5 - einen Plock und mit einer 6 - einen Ganger. Benutzt du Ereigniskarten, können diese genutzt werden, neue interessante Bandenmitglieder während der tatsächlichen Begegnungen zu erschaffen. Jeder schwer verwundete Charakter verpaßt so viele Schlachten, wie er schwere Wunden erhalten hat.

## **Fähigkeiten**

Die nächste Stufe ist das Erlangen von Fähigkeiten zu erlauben. Dies ist ein bißchen schwieriger, aber alle Aufzeichnungen werden immer noch auf den Charakterbogen. Entweder kann man die Fähigkeiten zufällig auswürfeln oder ziehen lassen oder sie mit dem Wissen aus vorherigen Spielen über die Persönlichkeit der Figur, selbst verteilen.

Wie bei den Charakterklassen, können Charaktere zusätzliche Fähigkeiten nur durch Erfahrungen sammeln. Dies erfolgt ebenfalls durch die Erfüllung von Voraussetzungen während des Spiels. Üblicherweise werden Fähigkeiten durch das Verwunden oder Töten von Gegnern erlangt, wobei sich die Anforderungen von Klasse zu Klasse unterscheiden. Untere Klassen (Plocks und Ganger) erhalten fast niemals Fähigkeiten und sollten auch nur für übermenschliche oder besondere Anstrengungen, welche erhalten. Wird mit einem Spielleiter gespielt, kann er sich entscheiden, die Fähigkeiten zu verleihen, aber sonst würden sie keine bekommen.

Killer Charaktere erhalten eine Fähigkeit für jeden Schußwechsel, bei dem sie einen bewaffneten Mann töten. (eingeschlossen der Schießerei, durch die sie zum Killer wurden).

Legendäre erhalten automatisch eine neue Fähigkeit, wenn sie in einem Schußwechsel eine Wunde verursachen. Legendäre werden schnell Supermenschen, bis jemand kommt und sie niederschießt, um ihr Werk zu übernehmen. So könnte man jedem Charakter, der einen Legendären tötet, eine Fähigkeit verleihen.

Doppelte Fähigkeiten: Die mit einem Sternchen in ihrer Beschreibung versehenen Fähigkeiten können zweimal verliehen werden. Das zweite Mal verdoppelt die Auswirkung. ( Sehr stark, sehr Furchteinflößend usw.) Manche Fähigkeiten sind widersprüchlich, können sich sogar gegenseitig neutralisieren, manche ergänzen sich gegenseitig oder kombinieren sich in interessanter Weise. Du mußt die präzisen Details für dich selbst herausfinden. Es liegt an Dir ob hohe Fähigkeiten erlaubt sind oder nicht. Wenn aus irgendeinem Grund, ein Charakter eine bestimmte Fähigkeit nicht annehmen kann ( oder der Spielleiter glaubt, er würde nicht zu ihm passen) wird neu gewürfelt oder gezogen.

Das Erschießen von unbewaffneten, bewußtlosen und sich bereits ergebenden Charakteren und allen Frauen zählt nicht für Erfahrung und Fähigkeiten und alle die dies tun oder sich ergeben, erhält keine Erfahrung oder Fähigkeit für die gesamte Schießerei. Böse Charaktere sind die Ausnahme für diese Regel.

Diese Erfahrungs- und Fähigkeiten – Regeln gehen davon aus, das Spieler ein gelegentliches Spiel spielen, sie aber ihre Charaktere sich recht schnell entwickeln sehen wollen. Wird aber in einer engagierteren und regelmäßigeren Gruppe gespielt, sollte man den Prozeß vielleicht ein verlangsamen, damit nicht alle Charaktere Supermensch sind, bevor die Kampagne so richtig begonnen hat.

Allerdings sollte man dabei im Auge behalten, das jede Schießerei, an der ein Charakter teilnimmt, ein Risiko birgt. Wir konnten feststellen, das Sterblichkeitsrate bei einem von sechs liegt (obwohl dies vom Spielweise abhängt), auch wenn die erfahrenen Charaktere eine bessere Überlebenschance haben, besonders wenn sie behutsam eingesetzt werden. Wenn Du Dir Gedanken über den Erfahrungsschatz und das Sammeln von Fähigkeiten machst, solltest Du Dir überlegen wie hart und fähig ein typischer Charakter werden soll, bevor er seinen Platz auf dem Heldenfriedhof einnimmt.

## Fähigkeiten und Attribute

**Agilität:** Keine Schußabzüge durch Bewegung, kann eine Richtungsänderung während der **Bewegung\*** machen, darf seine

**Bewegung** in jeder beliebigen Richtung beenden. Erhält einen zusätzlichen Würfel\* im Kampf.

**Beidhändigkeit** : kein Abzug für das Schießen mit zwei Pistolen.

**Betrunken (oder Bekifft):** jede Runde würfeln, bei einer 1 oder 2. Nochmals würfeln: 1 - wird **wild** ; 2 –**schwankend betrunken** jede Runde 1 Würfel vorwärts schwanken, in eine zufällige Richtung drehen und auf ein sich präsentierendes gegnerisches Ziel schießen.; 3 – wie 2 , muß aber auf ein zufällig ausgewähltes Ziel (Freund oder Feind) schießen, wenn es denn eins gibt.; 4 – **Sturzbesoffen** – fällt um und wird bewußtlos; 5 – **Kotzübel**, zieht zwei Würfel von allen Würfeln ab; 6 – **Nüchtern**, braucht nicht mehr zu würfeln.

**Blödarsch:** jede Runde Würfeln; 1-2 tut nix; 3 macht dasselbe wie letzte Runde; 4,5,6 macht normale Runde.

**Böse:** erhält normale\* Erfahrung durch das Töten von bewußtlosen oder unbewaffneten Opfern, auch Freunden oder Verbündeten.

**Bürgersteigdämon:** wird seine Charakterkarte gezogen, nimmt der Spieler diese in die Hand, als ob es eine Aktionskarte wäre, die nur für diesen Charakter benutzt werden kann. Kann auf eine Gruppe von Charakteren innerhalb von 4\* Zoll schießen und die Treffer nach seinem Wunsch frei verteilen. Falls er **beidhändig** ist, darf er jede Waffe auf ein anderes Ziel abschießen. Er **fürchtet** niemanden. **Erhält dieser Charakter weitere Fähigkeiten, kann er sich jeden aussuchen ,den er will.**

**Chef:** alle Charaktere auf seiner Seite erhalten einen\* Zusatzwürfel, wenn sie ihre Nerven testen, außer das alle im Umkreis von 6 Zoll um die beliebte Person drei Würfel addieren

(er selbst auch). Versagen ihm die Nerven, testen alle seine Freunde mit minus drei Würfeln.

**Furchteinflößend:** erzeugt **Furcht\*** in jedem, Gegner ziehen einen\* Würfel ab, wenn sie die Nerven testen.

**Getarnt:** wenn er bewegungslos hinter Deckung ist, kann er über 12\* Zoll hinaus nicht gesehen werden. Es wird ein\* Schußwürfel abgezogen, wenn er in einer Deckung beschossen wird.

**Glücklich:** darf einen\* Würfel jedes seiner Würfelwürfe erneut würfeln.

**Glücksbringer:** einmal\* pro Schießerei darf er einen ganzen Wurf wiederholen, oder einen Gegner dies machen lassen.

**Grün:** erhält drei\* Würfel Abzug, wenn er seine Nerven testet. **Fürchtet** jeden, der ihn ankratzt oder verwundet.

**Guter Schütze:** erhält einen\* extra Schußwürfel.

**Hart:** wenn vom Schuß oder im Kampf getroffen, wird ein\* Auge vom Auswirkungswürfel abgezogen, er kann niemals niedergestreckt oder bewußtlos werden.

**Langsam:** erhält einen\* Würfel weniger für Bewegung. Darf keine Aktionskarten benutzen.

**Mann ohne Nerven:** erhält drei\* Würfel beim Nerventest. Er **fürchtet** niemanden.

**Messermann:** erhält vier\* zusätzliche Würfel im Kampf und einen\* beim Werfen für die Auswirkung, aber nur wenn er mit einem Messer bewaffnet ist. Ein Messermann darf sein Messer nur auf Nahe und Kurze Entfernung werfen, wie er einen Pistolenschuß abgibt, erhält aber einen weiteren Würfel dazu.

**Nerven wie Drahtseile:** muß sich nicht **Einigeln**, erhält einen\* Würfel zusätzlich beim Nerventest. Er **fürchtet** niemanden.

**Psycho:** muß sich (auf einen passenden Gegner zu) **bewegen** und jede Runde **schießen** (wenn er kann) und die volle zwei Würfel Entfernung bis zum Kontakt bewegen. Gegner verspüren **Furcht**, wenn er sich auf sie zu bewegt. Er ist außerdem **Hart\***, ein **Profikämpfer\*** und ein **Mann ohne Nerven\***.

**Rächer:** **haßt** jeden, der auf ihn schießt oder ihn angreift.

**Scharfschütze:** trifft auf 5 oder 6 mit einem **einzelnen Schuß** (gilt nicht für automatisches Feuer). Jeder Schuß, bei dem keine Schnellfeuerkarte gezogen wird, gilt als einzelner Schuß, unabhängig von der Anzahl der Würfel.

**Schläger:** erhält 4\* Zusatzwürfel, wenn er im Kampf einen Treffer erzielen will.

**Schnell:** Gegner erhalten einen\* Würfel Abzug, wenn sie auf ihn schießen und er sich in der letzten Runde **bewegt** hat. Kann wählen, ob er einen\* zusätzlichen Bewegungswürfel nimmt. Erhält einen\* Zusatzwürfel im Kampf.

**Stahlhart:** ignoriert den Auswirkung der ersten\* Wunde, die er erhält. (wird aber trotzdem normal niedergestreckt, bewußlos oder getötet)

**Stark:** erhält drei\* Würfel im Kampf.

**Ungeschickt:** Waffe ist ladehemmt, wenn gleich viel oder weniger\* Einsen gewürfelt werden. Stolpert, wenn mehr als zwei\* Einsen beim Bewegungswurf erzielt werden.

**Verflucht:** jeder gegnerische Spieler kann ihn dazu zwingen einen Würfel während einer Schießerei einmal\* erneut zu werfen (*man sollte jedem Spieler einen Fluchstein (eine Münze o.ä.) geben, der übergeben wird, sobald der Fluch benutzt wurde.*)

**Weißer Ritter:** darf nicht auf niedergestreckte Ziele oder auf zum Zurückschießen nicht fähige Ziele schießen, erhält einen\* zusätzlichen Schußwürfel gegen alle **bösen** Charaktere und gehaßte Gegner. Ist er außerdem **Glücksbringer**, verliert er **niemals** seine Nerven. Er **fürchtet** niemanden.

**Winzling:** erhält drei\* Würfel weniger im Kampf.

**Wurst:** hat nur eine 50%\* Chance der **Erholung**, zwei\* Würfel Abzug beim Nerventest. Bewegt sich wie ein Plock. (Daher Plockwurst!)

**Zielwasser:** darf ein\* Würfelauge abziehen oder hinzufügen, wenn für die Trefferortung gewürfelt wird.

## Einführung erfahrener Charaktere

Von Zeit zu Zeit könnte es dazu kommen, das man nicht mehr mit neuen Charakteren beginnen will, um ihnen beim Aufwachen zuzusehen, sondern mit dazu entworfenen Charakteren einen Anfang machen will. Dies ist auch dann brauchbar, wenn für ein besonderes Szenario ein Held oder Bösewicht gebraucht wird, den Du darstellen willst. Es ist leicht zu machen und kann großen Spaß bringen, aber du mußt immer aufpassen, das Charaktere nicht zu stark werden oder das sie alle Fähigkeiten gleichzeitig bekommen.

Hat ein Spielleiter eine bestimmte Persönlichkeit vor Augen, kann er die passenden Fähigkeiten einfach auswählen. Auch das Auswürfeln oder Ziehen ist möglich. Alle Killer und Legendären Charaktere sollten mindestens eine Fähigkeit haben. Es könnte ein Würfel darüber entscheiden, wie viele Fähigkeiten ein Legendärer hat und ein Würfel minus 3 (oder ein dreiseitiger Würfel) könnte über die Anzahl der Fähigkeiten eines Killer Charakters Auskunft geben.

Ist ein Spielleiter dabei, sollten die Spieler den Aufwand treiben, besonders auffälligen Figuren Fähigkeiten zuzuordnen, unabhängig von der Erfahrung. Eine große breite Rausschmeißer Figur sollte einen Charakter mit den Fähigkeiten Sehr Stark und Hart ergeben, selbst wenn er bloß ein Plock sein sollte.

Auch wenn sich ein Charakter in einem Spiel besonders hervortut, weil er etwa seine ihm zgedachte Rolle sehr gut erfüllt und sich seinem Charakter entsprechend aufgeführt hat, kann eine weitere Fähigkeit als Belohnung bekommen, vor allem dann, wenn sie mit der prämierten Handlung direkt im Zusammenhang stehen kann.

Wenn Du möchtest und deine Spieler damit umgehen können, kannst du jedem Spieler erlauben, zu Beginn einer Schießerei einem von seinen neuen Charakteren eine Fähigkeit zu verleihen. Du kannst sogar neuen Charakteren eine Grundfähigkeit zuerkennen oder auswürfeln, ob sie eine bekommen.

Jetzt ist ein guter Zeitpunkt gekommen, um die Fähigkeitsmarken auszuschneiden oder einige Würfel zu werfen und den Killer und Legendären ein paar Fähigkeiten zu verpassen, die auf der Seite 5 gebraucht wurden, um die Schießregeln zu erklären. Also wiederholen wir noch einmal die Schießerei und vergeben ausreichende Erfahrung an die Überlebenden.

Es ist wunderbar, wieviel Persönlichkeit die Charaktere jetzt schon entwickelt haben. Ihr Vorgehen bei der Schießerei und ihre Fähigkeiten geben ihnen wirklich eine eigene Identität und jetzt macht es keine Schwierigkeiten jedem Überlebenden einen passenden Namen zu geben und es gleich noch einmal mit einer Schußwechsel zu probieren.

Wie ihr sehen werdet, ist das ein spannender Prozeß, aber die entstehenden Charaktere sind auch sehr schwierig und ein Spieler muß sich an viele Dinge gleichzeitig während des Kampfes erinnern. Solange die Spieler ihre Charakter nach und nach aufbauen ist das nicht sehr schwierig, da sie jede neue Fähigkeit erst einmal annehmen



müssen, aber es sollte nicht zu schnell zu überqualifizierten Charakteren führen, die nur von erfahrenen Spielern geführt werden können.

Also sollte man unerfahrenen Spielern keine Charaktere mit Unmassen an Fähigkeiten geben, über die sie sich dann den Kopf zerbrechen können., sondern ein Charakter mit einer Fähigkeit ist völlig ausreichend, bis er sich selbst eine weitere Fähigkeit verdient.

Es kann auch ein spannendes Spiel gespielt werden, wo der Spielleiter selbst ein Gruppe von harten Charakteren führt und damit den Spielern die Möglichkeit gibt, auch mal mit den Legendären und deren Fähigkeiten in einen Schlagabtausch zu haben.

Dabei sollten dann aber die Spielercharaktere eine vernünftige Anzahl haben, damit sie überhaupt eine Chance haben.

Die erworbenen Fähigkeiten werden wie die Wunden an die Charakterkarte mit dem Klebestift oder Notizzetteln geklebt. Wir kopieren vier oder fünf mal die Fähigkeitsmarken und legen sie wieder in eine Pappschachtel. Wir benutzen sie zur Markierung der Charakterkarten und werfen sie danach weg. Wird der Stapel der Marken zu niedrig, kopieren wir einfach wieder ein neuen Stapel und füllen auf.

## Fähigkeitsmarken

<b>Zieh zwei Fähigkeiten</b>	<b>Zieh drei Fähigkeiten und wähle eine</b>	<b>Zieh drei Fähigkeiten und wähle eine</b>	<b>Wähle zufällig eine vorhandene Fähigkeit und verdoppele sie</b>	<b>Wähle irgendeine vorhandene Fähigkeit und verdoppele Sie</b>	<b>Agilität:</b> Keine Schußabzüge durch Bewegung, kann eine Richtungsänderung während der <b>Bewegung*</b> machen, darf seine <b>Bewegung</b> in jeder beliebigen Richtung beenden. Erhält einen zusätzlichen Würfel* im Kampf.
<b>Beidhändigkeit :</b> kein Abzug für das Schießen mit zwei Pistolen.	<b>Chef:</b> alle Charaktere auf seiner Seite erhalten einen* Zusatzwürfel, wenn sie ihre Nerven testen, außer das alle im Umkreis von 6 Zoll um die beliebte Person drei Würfel addieren (er selbst auch). Versagen ihm die Nerven, testen alle seine Freunde mit minus drei Würfeln.	<b>Glücksbringer:</b> einmal* pro Schießerei darf er einen ganzen Wurf wiederholen, oder einen Gegner dies machen lassen.	<b>Guter Schütze:</b> erhält einen* extra Schußwürfel.	<b>Verflucht:</b> jeder gegnerische Spieler kann ihn dazu zwingen einen Würfel während einer Schießerei einmal* erneut zu werfen ( <i>man sollte jedem Spieler einen Fluchstein (eine Münze o.ä.) geben, der übergeben wird, sobald der Fluch benutzt wurde.</i> )	<b>Scharfschütze:</b> trifft auf 5 oder 6 mit einem <b>einzelnen Schuß.</b>

<p><b>Betrunken (oder Bekifft):</b> jede Runde würfeln, bei einer 1 oder 2. Nochmals würfeln: 1 - wird <b>wild</b>; 2 –<b>schwankend betrunken</b> jede Runde 1 Würfel vorwärts schwanken, in eine zufällige Richtung drehen und auf ein sich präsentierendes gegnerisches Ziel schießen.; 3 – wie 2 , muß aber auf ein zufällig ausgewähltes Ziel (Freund oder Feind) schießen, wenn es denn eins gibt.; 4 – <b>Sturzbesoffen</b> – fällt um und wird bewußtlos; 5 – <b>Kotzübel</b>, zieht zwei Würfel von allen Würfeln ab; 6 – <b>Nüchtern</b>, braucht nicht mehr zu würfeln</p>	<p><b>Blitzschnell:</b> Erhält drei* Würfel in einer schnellen Zug Situation.</p>	<p><b>Schnell:</b> Gegner erhalten einen* Würfel Abzug, wenn sie auf ihn schießen und er sich in der letzten Runde <b>bewegt</b> hat. Kann wählen, ob er einen* zusätzlichen Bewegungswürfel nimmt. Erhält einen* Zusatzwürfel im Kampf.</p>	<p><b>Stahlhart:</b> ignoriert den Auswirkung der ersten* Wunde, die er erhält. (wird aber trotzdem normal niedergestreckt, bewußtlos oder getötet)</p>	<p><b>Bürgersteigdämon:</b> wird seine Charakterkarte gezogen, nimmt der Spieler diese in die Hand, als ob es eine Aktionskarte wäre, die nur für diesen Charakter benutzt werden kann. Kann auf eine Gruppe von Charakteren innerhalb von 4* Zoll schießen und die Treffer nach seinem Wunsch frei verteilen. Falls er <b>beidhändig</b> ist, darf er jede Waffe auf ein anderes Ziel abschießen. Er <b>fürchte</b> niemanden. <b>Erhält dieser Charakter weitere Fähigkeiten, kann er sich jeden aussuchen ,den er will.</b></p>	<p><b>Glücklich:</b> darf einen* Würfel jedes seiner Würfelwürfe erneut würfeln.</p>
<p><b>Zielwasser:</b> darf ein* Würfelauge abziehen oder hinzufügen, wenn für die Trefferortung gewürfelt wird.</p>	<p><b>Böse:</b> erhält normale* Erfahrung durch das Töten von bewußtlosen oder unbewaffneten Opfern, auch Freunden oder Verbündeten. <b>Zieh eine weitere Fähigkeit</b></p>	<p><b>Nerven wie Drahtseile:</b> muß sich nicht <b>Einigeln</b>, erhält einen Würfel zusätzlich beim Nerventest. Er <b>fürchtet</b> niemanden.</p>	<p><b>Wurst:</b> hat nur eine 50%* Chance der <b>Erholung</b>, zwei* Würfel Abzug beim Nerventest. Bewegt sich wie ein Plock.(Daher Plockwurst!)</p>		<p><b>Winzling:</b> erhält drei* Würfel weniger im Kampf</p>

<p><b>Schläger:</b> erhält 4* Zusatzwürfel, wenn er im Kampf einen Treffer erzielen will.</p>	<p><b>Langsam:</b> erhält einen* Würfel weniger für Bewegung. Darf keine Aktionskarten benutzen.</p>	<p><b>Getarnt:</b> wenn er bewegungslos hinter Deckung ist, kann er über 12* Zoll hinaus nicht gesehen werden. Es wird ein* Schußwürfel abgezogen, wenn er in einer Deckung beschossen wird.</p>	<p><b>Blödarsch:</b> jede Runde Würfeln; 1-2 tut nix; 3 macht dasselbe wie letzte Runde; 4,5,6 macht normale Runde</p>	<p><b>Stark:</b> erhält drei* Würfel im Kampf.</p>	<p><b>Furchteinflößend:</b> erzeugt <b>Furcht*</b> in jedem Gegner ziehen einen* Würfel ab, wenn sie die Nerven testen.</p>
<p><b>Zieh so viele Fähigkeiten, wie ein Würfel es dir vorgibt und laß deinen Gegner einen Ausschuchen.</b></p>	<p><b>Grün:</b> erhält drei* Würfel Abzug, wenn er seine Nerven testet. <b>Fürchtet</b> jeden, der ihn ankratzt oder verwundet. <b>Und zieh eine weitere Fähigkeit.</b></p>	<p><b>Schlägertype</b>  <b>Hart:</b> wenn vom Schuß oder im Kampf getroffen, wird ein* Auge vom Auswirkungswürfel abgezogen, er kann niemals niedergestreckt oder bewußtlos werden.  <b>Langsam:</b> erhält einen* Würfel weniger für Bewegung. Darf keine Aktionskarten benutzen.  <b>Blödarsch:</b> jede Runde Würfeln; 1-2 tut nix; 3 macht dasselbe wie letzte Runde; 4,5,6 macht normale Runde</p>	<p><b>Böse:</b> erhält normale* Erfahrung durch das Töten von bewußtlosen oder unbewaffneten Opfern, auch Freunden oder Verbündeten</p>	<p><b>Messermann:</b> erhält vier* zusätzliche Würfel im Kampf und einen* beim Werfen für die Auswirkung aber nur wenn er mit einem Messer bewaffnet ist. Ein Messermann darf sein Messer nur auf Nahe und Kurze Entfernung werfen, wie er einen Pistolenschuß abgibt, erhält aber einen weiteren Würfel dazu</p>	<p><b>Ungeschickt:</b> Waffe ist ladegehemmt, wenn gleich viel oder weniger* Einsen gewürfelt werden. Stolpert, wenn mehr als zwei* Einsen beim Bewegungswurf erzielt werden.</p>

<p><b>Hart:</b> vom Schuß oder im Kampf getroffen, wird ein* Auge vom Auswirkungswürfel abgezogen, er kann niemals niedergestreckt oder bewußtlos werden.</p>	<p><b>Mann ohne Nerven</b> erhält drei* Würfel beim Nerventest. Er <b>fürchtet</b> niemanden.</p>	<p><b>Rächer:</b> <b>haßt</b> jeden, der auf ihn schießt oder ihn angreift.</p>	<p><b>Weißer Ritter:</b> darf nicht auf niedergestreckte Ziele oder auf zum Zurückschießen nicht fähig Ziele schießen, erhält einen zusätzlichen Schußwürfel gegen alle <b>bösen</b> Charakter und gehaßte Gegner. Ist er außerdem <b>Glücksbringer</b>, verliert er <b>niemals</b> seine Nerven. Er <b>fürchtet</b> niemanden.</p>	<p><b>Psycho:</b> muß sich (auf einen passenden Gegner zu) <b>bewegen</b> und jede Runde <b>schießen</b> (wenn er kann) und die volle zwei Würfel Entfernung bis zum Kontakt bewegen. Gegner verspüren <b>Furcht</b>, wenn er sich auf sie zu bewegt. Er ist außerdem <b>Hart*</b>, ein <b>Profikämpfer*</b> und ein <b>Mann ohne Nerven*</b>.</p>	<p><b>Grün:</b> erhält drei* Würfel Abzug, wenn er seine Nerven testet. <b>Fürchtet</b> jeden, der ihn ankratzt oder verwundet.</p>
---	---	---	---	--	---

## Kampf

Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln des Nahkampfes. Es ist nicht nötig, das die Charaktere sich gegenseitig einen verpassen, damit es ein gutes Spiel wird, das können sie auch mit ihren Schußwaffen. Allerdings gibt es dadurch mehr Farbe und Abwechslung im Spiel, wenn man mit den zusätzlichen Schwierigkeiten zurechtkommt.

Entscheidet sich ein Charakter, mit einem Gegner in den Kontakt zu kommen (oder mit ihm in Kontakt zu bleiben), macht er eine **Attacke**, während sich das Opfer **verteidigt**. Solange er nicht niedergestreckt oder bewußtlos ist.

Der Angreifer wirft die Anzahl Würfel, die auf der **Kampftabelle** unten angegeben ist. Jede 6 ist ein möglicher Treffer.

Der Verteidiger wirft dann ebenfalls die Anzahl Würfel, die auf der **Kampftabelle** angegeben ist. Jede 6 löscht eine 6 des Angreifers aus.

Danach wird die Auswirkung der übrig gebliebenen Treffer des Angreifers ausgewürfelt. Erzielt der Verteidiger mehr Sechsen als der Angreifer, wird der Angreifer niedergestreckt und kann keine weitere Handlung ausführen oder sich vernünftig verteidigen, solange er sich keine Runde **Erholt** hat.

Wurde das Opfer niedergestreckt, kann er keine Würfel als Verteidigung würfeln und jede 6 des Angreifers ist ein Treffer.

Ist das Opfer bewußtlos geworden, erzielt der Angreifer mit jedem Würfel einen Treffer oder er erschießt ihn aus der Nahdistanz, welche das Opfer automatisch tötet. Beide Handlungen sind nicht akzeptabel und selbst die abgehärtetsten Ganger töten in den seltensten Fällen einen wehrlosen, so daß diese nur den bösen Charakteren oder einem verhassten Gegner vorbehalten sein sollte. Beides schließt aber das Erlangen von Erfahrung und Fähigkeiten aus.

Im Kontakt mit einem Gegner stehende Charaktere, welche diesen erschießen wollen, *benutzen nicht die Schuß – Regeln*, sondern sie würfeln auf die Pistolen oder Gewehrspalte der Kampftabelle, wie angebracht.

Die Kampftabelle								
Würfelergebnis			Auswirkung					
Waffe	Angreifer	Verteidiger	1	2	3	4	5	6
Faust	3	4	Niedergestreckt			Fleischwunde	Bewußtlos!	
Pistole	2	2	Niedergestreckt	Fleischwunde	Erschossen			
Pistolen Knauf	3	3	Niedergestreckt	Kopfwunde	Bewußtlos!			
Gewehr	2	2	Niedergestreckt			Fleischwunde	Erschossen	
Gewehr Kolben	5	3	Fleischwunde	Kopfwunde			Bewußtlos!	
Langer Dolch	5	5	Niedergestreckt	Fleischwunde		Schreckliche Wunde		
Haumesser oder Machete	4	3	Niedergestreckt	Fleischwunde		Schreckliche Wunde		
Messer	4	4	Niedergestreckt	Erstochen				
Keule, Axt, Nagelkeule	5	3	Niedergestreckt		Kopfwunde	Bewußtlos!	Kopfwunde & bewußtlos!	Tot!

### Schild

Hat ein Charakter ein **Schild**, erhält er keine Treffer, wenn der Angreifer eine 1 würfelt.

**Modifikatoren:** wie beim Schießen, werden die folgenden Würfelanzahlen beim Wurf addiert oder subtrahiert.

Verteidiger in Deckung	-1	Verteidiger am Boden	+2
Angreifer bewegt mehr als 9 Zoll	+2	Plock	-1
Jede Fleischwunde	-1	Killer	+1
Jede schwere Wunde	-2	Legendäre	+2
Verwundeter rechter Arm	-1	Angriff von der Seite	-2
Schuß in den Rücken	+2	Angriff im Rücken	-4

Zur Positionierung von **Fleischwunden** und den Auswirkungen von **Kopfwunden** wird auf der **Treffer – Ortungs – Tabelle** geworfen.

Auch für den Ort und die Auswirkung von **Schrecklichen Wunden** wird auf die **Treffer – Ortungs – Tabelle** gewürfelt, aber ein :

- Kratzer oder eine Fleischwunde wird eine schwere Wunde.
- Eine schwere Wunde beinhaltet das Abtrennen von Extremitäten oder des Kopfes oder sie verläuft durch den Körper und tötet das Opfer.

Opfer welche **Erstochen** oder **Erschossen** worden sind, werden genauso behandelt, als wären sie in einem normalen Feuergefecht erschossen worden, nur das Charaktere **ohne Munition** einen Gegner nicht erschießen können und somit ein **Erschossen** - Ergebnis keine Auswirkung hat.

Angreifer und Verteidiger müssen **vor** dem Bewegungswurf des Angreifers erklären, ob sie mit ihrer Waffe zuschlagen wollen. Keiner von beiden kann in der nächsten Runde schießen, unabhängig davon ob ein Kampf stattfindet. Dies bedeutet, das man einschätzen muß, ob ein gegnerischer Charakter einen Angriff plant und den Kontakt mit einem Charakter sucht, und eventuell das Risiko eingehen muß, eine bestimmte Waffe nicht benutzen zu können.

**In einen Kampf hinein schießen.** Nur **böse** Charaktere können in einen Kampf schießen. Sie haben eine etwa gleichwertige Chance Teilnehmer und Umstehende zu treffen Es wird ein Würfel geworfen, um festzustellen, welches Charaktermodell und wer im Umkreis von 2 Zoll um das Charaktermodell getroffen wird. Die Erfahrung ist abhängig von der getroffenen Figur.

### **Flucht aus dem Kampf**

Charaktere können einen Kampf verlassen, und zwar drehen sie sich dabei in irgendeine Richtung und ziehen 3 Bewegungswürfel in die gewählte Richtung ( Plocks und Bürger müssen die volle Reichweite ziehen) unter den folgenden beiden Umständen

- Wenn sein Gegner in **Unterzahl** ist.
- Wenn er mehr Sechsen als sein Gegner würfelt und sich dafür entscheidet, zu fliehen, anstatt das Ergebnis anzuwenden.

### **Charaktere in Unterzahl**

*Viele Spieler haben hier nachgefragt. Es gibt keine Sonderregeln oder Modifikatoren für Charaktere in Unterzahl im Kampf. Bewegt sich ein Charakter in den (oder bleibt im) Kontakt mit einem oder mehreren Gegnern, entscheidet er, wen er attackiert. Die Gegner können allerdings im Gegenzug allesamt angreifen, wenn die gezogenen Charakterkarten dies ermöglichen.*

*Ein unterzähliger Charakter hat einen bedenklichen Nachteil. Sollte einer seiner Gegenüber Erfolg haben und ihn Niederstrecken oder Bewußtlos schlagen, ist er der Gnade der Anderen ausgeliefert. Die Regeln sind für uns gut ausgewogen: jede weitere Verbesserung ist aus unserer Sicht nicht erfolgversprechend. Aber fühlt euch frei, jede Spielidee einzuführen, die den eigenen Vorlieben entspricht.*

## **Nerventest**

Es gibt drei Umstände, bei den der Charakter seine Nerven testen muß, um nicht die Flucht zu ergreifen.

1. **Wenn er getroffen wurde**, das heißt:

- Ein Plock erhält einen Kratzer oder eine Wunde irgendeiner Art
- Ein Ganger erhält zwei Wunden irgendeiner Art.
- Ein Killer erhält drei Wunden irgendeiner Art
- Ein Legendärer erhält drei Wunden irgendeiner Art, von denen eine Schwer sein muß.

2. **Wenn die Hälfte seiner Freunde niedergemacht worden sind:** entweder getötet, schwer verwundet, bewußtlos, sich ergeben haben, ihre Nerven verloren haben oder den Tisch verlassen haben.

3. **Wann immer der Spielleiter der Meinung ist, das es angebracht wäre.**

### **Der Test**

Um seine Nerven zu testen, wirft der Charakter umgehend eine Anzahl Würfel:

Plock	3
Ganger	4
Killer	5
Legendär	6

Für jede Fleischwunde wird ein Würfel und für jede schwere Wunde zwei Würfel abgezogen.

Es wird ein Würfel addiert, wenn er und seine Freunde mehr Gegner niedergemacht haben, als sie selbst verloren haben.

Er muß mindestens eine 6 werfen, ansonsten hat er seine Nerven verloren und von der nächsten Runde an, rennt er oder er ergibt sich, abhängig von den Umständen.

## Haß & Furcht

Charaktere können sich unter verschiedenen Umständen hassen oder fürchten.

Der Spielleiter kann ein Szenario entwerfen, in dem es Haßbeziehungen und Furchtbeziehungen schon gibt, oder er regelt bestimmte Situationen bei einer Schießerei als Auslöser solch einer Beziehung.

Manche Fähigkeiten erzeugen Haß und Furcht.

Zusätzlich, wenn Ihr die Emotionen in einem Straßenkampf auf die Spitze treiben wollt, könnt ihr folgende Sonderregel einführen: Wann immer ein Charakter durch einen Gegner verwundet oder angekratzt wurde, wird ein Würfel geworfen. Eine Eins bedeutet, der Charakter **fürchtet** von dem Moment an seinen Peiniger, eine Sechs, daß er ihn von nun an **haßt**.

### Wenn ein Charakter einen Gegner haßt:

- Erhält er einen zusätzlichen Würfel beim Schuß oder im Kampf gegen ihn.
- Muß er auf einen gehaßten Gegner innerhalb seines Feuerbereichs schießen, wenn es möglich ist. Ist der gehaßte Charakter Neutral oder auf seiner eigenen Seite und kommt in seinen Feuerbereich, muß er einen Würfel werfen und bei einer Eins oder Zwei auf den gehaßten Charakter schießen.

### Wenn ein Charakter seinen Gegner fürchtet:

- Erhält er einen Abzug von einem Würfel, wenn er auf ihn schießt oder mit ihm kämpft.

Es ist möglich, das Situationen entstehen, bei der ein Charakter seinen Gegner gleichzeitig haßt und fürchtet. In diesem Falle wird der Gefühlskonflikt erst dann aufgelöst, wenn er entweder auf das Ziel schießt, beschossen wird oder sich auf 12 Zoll an seine Nemesis annähert. Die Würfel entscheiden dann ob er seinen Gegner für den Rest der Schießerei haßt oder fürchtet – 1,2 oder 3 bedeuten Furcht - 4,5 oder 6 bedeuten Haß. Aufgrund der ungewöhnlichen Umstände, wird dieses aber **extremer** Haß oder **extreme** Furcht, was dazu führt, das es **zwei** Würfel sind, die hinzugefügt oder abgezogen werden müssen, wenn es zum Kampf oder einem Schußwechsel kommt.

## Mehr Aktionskarten

In den Grundregeln besteht der Kartenstapel aus vier Aktionskarten (jeweils eine Plock, Ganger, Killer, Legendär). Im Grundspiel waren wir darauf aus die Dinge sehr einfach und schnell zu gestalten, aber nicht so einfach, das sie sich als langweilig entpuppen. Deswegen haben wir Regeln beinhaltet, die eine gewisse (teilweise auch erzwungene) Planung erfordern. Diese sind :

Die Bewegungsregeln, die nur eine geradlinige Bewegung und Drehungen nur zur Beginn der Bewegung erlauben.

Die Einigel – Regel.

Die Ziel – Regel.

Und die Aktionskarten.

Natürlich kann man jede dieser Regeln ignorieren, wenn man ein einfacheres Spiel haben will.

Allerdings haben einige Leute den Fakt kommentiert, das die Anzahl der Aktionskarten nicht mit der Anzahl der eingesetzten Charaktere steigt. Unser Gedanke war, das bei einer kleinen Anzahl von Charakteren, jede Gruppe

von Spielern sollte in der Lage sein mit den Aktionskarten, die regelmäßig wiederkommen umzugehen. Doch bei großen Spielen mit vielen Gelegenheitsspielern, sollte der Spielrhythmus nicht andauernd unterbrochen werden, und die Seltenheit der Aktionskarten sollte es für den Teilnehmer viel aufregender machen, eine Aktionskarte zu ziehen.

Mit ausgefuchsteren und erfahreneren Spielern, gibt es keine Gründe, die dagegen sprechen, soviel Sets einzusetzen, wie man will. Als Anhaltspunkt kann man z.B. ein Set für 10 Charaktere. Unsere Haltung wäre übrigens volle Sets einzusetzen, unabhängig von der Anzahl der verschiedenen Charaktertypen, welche im Spiel vertreten sind. Das würde bedeuten, gäbe es nur einen Legendären in einem großen Spiel, hätte er als einziger den Nutzen aller im Spiel vorhandenen Legendärer –Aktionskarten. Dies erscheint uns fair: da kein Herausforderer seines Kalibers existiert, sollte der Legendäre den Straßenkampf dominieren und entscheiden.

Es hängt von euch ab, ob ihr die Anzahl der in Folge spielbaren Aktionskarten beschränkt oder nicht. Sie kann für ein sehr „realistisches“ Spiel auf eins beschränkt werden, oder für Spiele im Sinne von Hollywood - Actionfilmen jede Anzahl annehmen.

Wie in den normalen Regeln. Wird in einer Runde mehr als eine Aktionskarte ausgespielt, wird unabhängig von der Reihenfolge der Ausspielung die höchste Karte zuerst gespielt. Bei mehreren Aktionskarten sollten dann aber die einzelnen Karten einer Stufe mit Zahlen versehen werden, damit eine Rangfolge bei gleichen Karten festgelegt werden kann.

Nachdem dies gesagt ist, diese Regeln sind für Spiele ausgelegt, bei denen jeder Spieler höchstens vier oder fünf Charaktere kontrolliert und bei großen Spielertreffen hatten wir gedacht, das jeder Teilnehmer maximal einen Charakter führt, doch offensichtlich haben einige von euch viel mehr erfolgreich eingesetzt.



Keine Munition	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer
	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer



Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer
	 Mehrfachtreffer	 Spezial	 Spezial
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer

Keine Munition	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer
	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer

Tödlich getroffen! Das Ziel stirbt Augenblicklich!	 Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer
	 Mehrfachtreffer	 Spezial	 Spezial
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer

Keine Munition	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer
	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer

Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer
	 Mehrfachtreffer	 Spezial	 Spezial
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer

Keine Munition	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer
	 Keine Munition	 Ladehemmung	 Verfehlt
	 Ladehemmung	 Verfehlt	 Dauerfeuer

Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer
	 Mehrfachtreffer	 Spezial	 Spezial
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer
	 Dauerfeuer	 Mehrfachtreffer	 Mehrfachtreffer

 Spezial	 Spezial	 Ladehemmung	 Ladehemmung
 Keine Munition	 Keine Munition	 Spezial	 Spezial
 Folgefeuer	 Folgefeuer	 Ladehemmung	 Ladehemmung
 Ladehemmung	 Ladehemmung	 Spezial	 Spezial