



Dolores Wood

Als Tochter eines ermordeten Farmers hat Dolores ihr altes Leben hinter sich gelassen und schreibt ihre Geschichte neu. Wohin ihre Reise führt, ist offen, doch die Zeit des Wartens liegt hinter ihr und sie passt sich immer mehr der gewalttätigen Wirklichkeit von Dead Man's Hand an.

Dolores steigt eine Stufe auf, wenn sie eine Bildkarte oder ein Ass als Initiativekarte erhält. Sie beginnt mit der Sonderregel für Stufe 1. Ihre Sonderregeln sind kumulativ, wenn sie Stufen aufsteigt.

Träumerin

Wenn Dolores Beschussmarken erhält, die sie außer Gefecht setzen würden, darf sie sofort auf ihre Aktivierung in dieser Runde verzichten, um diese zu verhindern – falls sie noch nicht aktiviert wurde. Sie bleibt mit 3 Beschussmarken im Spiel.

Blutige Freuden

Dolores darf diese Sonderregel einmal pro Runde ZU EINEM BELIEBIGEN ZEITPUNKT einsetzen, um einen Profilwert von einem gegnerischen Charakter innerhalb von 20cm zu erhalten. Wähle einen Profilwert eines gegnerischen Charakters. Bis zum Ende der Runde ersetzt Dolores ihren eigenen Profilwert durch den des Gegners.

Ein Weg für jeden von uns

Alle befreundeten Charaktere innerhalb von 20cm dürfen bis zum Ende der Runde einen Profilwert von Dolores nutzen. Der sie kontrollierende Spieler darf dies zu einem beliebigen Zeitpunkt der Runde verkünden. Nur ein Profilwert von Dolores darf pro Runde auf diese Weise gewählt werden.

STUFE	WAFFEN	TREFFER	MUT	FERNKAMPF	NAHKAMPF	RUF	SONDERREGELN
1	Revolver, Winchester	4	4+	0	-1	4	Träumerin
2		4	3+	0	0	4	Blutige Freuden
3		4	2+	+1	0	4	Ein Weg für jeden von uns



Der Narbenmann

Manche sagen, dass er als Kind von den Lakota entführt und in den Schwarzen Bergen aufgezogen wurde. Andere erzählen, dass seine Familie niedergemetzelt wurde, während das Kind entkam und fortan mit einem Wolfsrudel lebte.

Heute arbeitet er als berüchtigter Kopfgeldjäger und ist nach Dead Man's Hand gekommen, um seine Talente zu Geld zu machen.

Schnell wie der Blitz

Darf seine Initiativekarte mit einem beliebigen Modell – Freund oder Feind – innerhalb von 10cm tauschen, vorausgesetzt er erhält dadurch eine höhere Karte.

Aktivierungsduell:



Wenn die Spieler die Regeln für das Aktivierungsduell verwenden wird **Schnell wie der Blitz** zu:

Nachdem die Karten für das Aktivierungsduell mit dem Narbenmann aufgedeckt worden sind, darf der Spieler des Narbenmanns sich dazu entschließen, seine Karte mit einer höheren Handkarte zu tauschen.

WAFFEN	TREFFER	MUT	FERNKAMPF	NAHKAMPF	RUF	SONDERREGELN
Revolver, Winchester	4	2+	+2	+3	7	Schnell wie der Blitz



Calamity Jane

Martha Jane Cannary kam zusammen mit Wild Bill Hitchcock in Dead Man's Hand an, was der örtlichen Zeitung eine große Schlagzeile auf der ersten Seite wert war.

Als erprobte Kämpferin und fähige Kundschafterin ist Jane ausgesprochen loyal und sollte nie unterschätzt werden.

Zäh wie hundert Männer

Am Ende des Spielzugs darf Calamity Jane eine einzelne Beschussmarke entfernen.

WAFFEN	TREFFER	MUT	FERNKAMPF	NAHKAMPF	RUF	SONDERREGELN
Revolver	4	3+	+1	+1	5	Zäh wie hundert Männer



Maeve Newton

Maeve arbeitet als Kellnerin im Sassy Gal Saloon und ist gleichermaßen charismatisch und aufmerksam. Über ihrer Vergangenheit liegt ein dunkler Schatten, und es ist unklar, ob sie Vergeltung oder Vergebung sucht.

Maeve steigt eine Stufe auf, wenn sie eine Bildkarte oder ein Ass als Initiativekarte erhält. Sie beginnt mit der Sonderregel für Stufe 1. Ihre Sonderregeln sind kumulativ, wenn sie Stufen aufsteigt.

Madam

Maeve ist geübt darin, unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden. Gegner erhalten nie den Bonus für kurze Reichweite, wenn sie auf sie schießen.

Überlebenskünstlerin

Maeve wird nur bei einem unmodifizierten Wurf Ergebnis von 20 außer Gefecht gesetzt.

Die neue Welt

Maeve darf eine Aktion ausgeben, um einen gegnerischen Charakter mit Ruf 3 oder weniger innerhalb von 20cm und in Sichtlinie zu beeinflussen. Sie muss dafür einen Muttest bestehen. Ihr Spieler kontrolliert den gegnerischen Charakter als wäre es einer seiner eigenen.

STUFE	WAFFEN	TREFFER	MUT	FERNKAMPF	NAHKAMPF	RUF	SONDERREGELN
1	Revolver	4	3+	0	+1	4	Madam (Stufe 1)
2	Revolver	4	3+	0	+1	4	Überlebenskünstlerin (Stufe 2)
3	Revolver	4	3+	0	+1	4	Die neue Welt (Stufe 3)

