



Mountain Men

Die Mountain Men werden oft als sehr spezieller Menschenschlag bezeichnet. Jeder von ihnen ist ein Überlebenskünstler, zäh, findig und in der Lage von dem zu leben, was das Land bereithält. Sie sind typische Einzelgänger, entweder, weil sie schon immer so gelebt haben, oder weil ihr Lebensstil sie von der Zivilisation entfremdet hat. Sie schließen sich eher aus Notwendigkeit zusammen, beispielsweise, um in der Stadt Felle und Pelze gegen Dinge zu tauschen, die die Natur ihnen nicht bieten kann – darunter harter Alkohol, Kugeln und Frauen. Sie kommen gut mit den Ureinwohnern aus und haben viele ihrer Bräuche übernommen, auch in Bezug auf Kleidung und Kampfstil. Die Mountain Men sind vor langer Zeit in die Berge gezogen und kommen nur herunter, wenn sie es wirklich müssen. Sie sind mürrisch und hinterlistig – und das sind noch ihre besseren Tage...

Ortskundig

Mountain Men haben bei einem Unentschieden immer die Initiative-Priorität.

Gehärtete Lederkleidung

Mountain Men erhalten immer eine Beschussmarke weniger, wenn sie einen Nahkampf verlieren. Dies kann dazu führen, dass sie keine Beschussmarke erhalten.

Messerkämpfer

Mountain Men, die mit Messer und Pistole bewaffnet sind, dürfen ihren Nahkampfwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend.

TYP		WAFFEN	TREFFER	MUT	FERNKAMPF	NAHKAMPF	RUF
1	Anführer	Revolver und Messer	5	2+	+1	+1	6
0-1	Bärentöter	Revolver und Messer	4	3+	+2	0	5
2+	Trapper	Revolver und Messer, Winchester oder Musketete; maximal ein Trapper darf einen Büffeltöter erhalten	4	3+	0	0	2
0-4	Pelzjäger	Revolver und Messer	3	4+	-1	0	1

Muskete:

Kann nur einen Schuss pro Spielzug abfeuern, muss nach jedem Schuss nachladen. Jeder Treffer durch eine Muskete, der das Ziel nicht außer Gefecht setzt, verursacht das Ergebnis Beschussmarke und Muttest (15-18) auf der Beschusstabelle.

WAFFE	MAX. SCHÜSSE	REICHWEITE IN CM			ANMERKUNGEN
		Kurz	Mittel	Lang	
Muskete	1	-	bis zu 40 cm	mehr als 40 cm	Muss nach jedem Schuss nachladen

Büffeltöter:

Jeder Treffer durch einen Büffeltöter, der das Ziel nicht außer Gefecht setzt, verursacht das Ergebnis Beschussmarke und Muttest (15-18) auf der Beschusstabelle.

WAFFE	MAX. SCHÜSSE	REICHWEITE IN CM			ANMERKUNGEN
		Kurz	Mittel	Lang	
Büffeltöter	1	-	bis zu 60 cm	mehr als 60 cm	-

Spezifische Jobs der Mountain Men

Karte	Eigenschaft	Auswirkungen
B	Pelzhandel	2: -1 Ruhm, Job zerstört 3-10: +1 Ruhm B+: +2 Ruhm
D	Trapper	2-4: 0 Ruhm, ein Trapper verlässt die Bande, Job zerstört 5-10: +1 Ruhm B+: +1 Ruhm, außerdem schließt sich ein Trapper der Bande für die dritte Szene des nächsten Aktes an.
K	Planwagen Treck	2-4: -1 Ruhm, streiche einen Pelzjäger von deinem Bandenbogen 5-6: 0 Ruhm 7-B: +1 Ruhm D+: +2 Ruhm
A	Goldwaschen	2-3: -1 Ruhm, Job zerstört 4-5: 0 Ruhm 6-8: +1 Ruhm 9-B: +2 Ruhm D-K: +2 Ruhm A: +4 Ruhm
J	Deine Bande erhält keinen Ruhm, aber du darfst einen gegnerischen Job deiner Wahl beenden (der Spieler verliert diesen Job und muss ihn von seinem Bandenbogen streichen).	

Erfahrungstabelle der Mountain Men

Karte	Eigenschaft	Auswirkungen	Ruf
B	Flinke Finger	Muss eine Muskete nach einem Schuss nicht nachladen, darf aber weiterhin nur einen Schuss pro Spielzug abfeuern.	+1/2
D	Schnell wie der Wind	Darf sich mit einer Bewegungsaktion direkt in den Nahkampf bewegen.	+1
K	Eins mit der Natur	Darf zwei Erholen-Aktionen nutzen, um 3 Beschussmarken zu entfernen.	+1
A	Meisterschütze	+1 Bonus auf den Fernkampfwert mit allen Waffen, oder ziehe von der Erfahrungstabelle der Legenden von Dead Man's Hand.	+1



<p>B</p> <p>JAGDKUNST</p> <p><i>Spiele diese Karte aus, nachdem eines deiner Modelle drei Bewegungsaktionen durchgeführt hat.</i></p> <p>Das Modell darf einen einzelnen Schuss abfeuern, der nicht durch die Bewegung modifiziert wird.</p> <p>B</p>	<p>D</p> <p>INDIANERZAUBER</p> <p><i>Spiele diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt aus.</i></p> <p>Ein Modell deiner Bande, darf sofort einen Würfel wiederholen, den es gerade geworfen hat, oder von dem es gerade betroffen war.</p> <p>D</p>
<p>K</p> <p>FALLEN</p> <p><i>Spiele diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Bewegungsaktion eines gegnerischen Modells aus.</i></p> <p>Sein Zug endet und es verliert alle weiteren Aktionen. Führe einen einzelnen, unmodifizierten Wurf auf der Beschusstabelle durch und wende das Ergebnis auf das Modell an.</p> <p>K</p>	<p>A</p> <p>HEILKRÄUTER</p> <p><i>Spiele diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt aus.</i></p> <p>Entferne alle Beschussmarken von einem einzelnen Modell.</p> <p>A</p>