



Die Anderen Glorreichen Sieben

Die Legende der Sieben ist wohl jedem Kind in Dead Man's Hand bekannt. Söldner, Glücksspieler, Ausgestoßene und Kopfgeldjäger, die ihre Dienste all jenen anbieten, die ihren Preis zu zahlen bereit sind. Doch Geld ist nicht alles, und nicht selten setzen die sieben Söldner ihre Leben für weit mehr als nur eine Handvoll Dollar aufs Spiel.

Auf den folgenden Seiten findest du die Regeln der Anderen Glorreichen Sieben.

Ethan

Ethan erhält für jedes Mitglied der Anderen Glorreichen Sieben, das außer Gefecht gesetzt wurde, einen Bonus von +1 auf seinen Fernkampfwert (nur Winchester).

Blutmond

Ignoriere beim Schießen alle negativen Modifikationen für gegnerische Bewegungen.

TYP	WAFEN	TREFFER	MUT	FERNKAMPF	NAHKAMPF	RUF
Denzel Chisholm	Revolver	5	2+	+1	+1	6
Chris Faraday	Zwei Revolver	4	4+	0	0	2
Ethan Robicheaux	Winchester, Revolver	4	6+	+1	+1	3
Vincent Horne	Winchester, Nahkampfwaffe	5	4+	-1	+1	3
Billy Lee	Revolver, Messer	4	4+	0	+2	3
Garcia	Zwei Revolver	4	4+	0	0	2
Blutmond	Bogen	4	4+	0	0	2

Bogen:

Wenn ein Treffer durch einen Bogen eine Beschussmarke und einen Muttest verursachen würde, verursacht er stattdessen nur eine Beschussmarke.

WAFFE	MAX. SCHÜSSE	REICHWEITE IN CM		
		Kurz	Mittel	Lang
Bogen	3	-	bis zu 40 cm	mehr als 40 cm

Spezifische Jobs der Anderen Glorreichen Sieben

Karte	Eigenschaft	Auswirkungen
B	Farmer	2-4: 0 Ruhm 5-B: +1 Ruhm D+: +2 Ruhm
D	Spion	2-3: -1 Ruhm 4-6: 0 Ruhm 7-10: +1 Ruhm B-D: +2 Ruhm K+: Zu Beginn deines nächsten Spiels darfst du dir alle Handkarten deines Gegners anschauen.
K	Berühmtheit	2-4: -1 Ruhm, Job zerstört 5-8: 0 Ruhm 9-10: +1 Ruhm B+: +2 Ruhm
A	Alte Kontakte	2: -1 Ruhm, Job zerstört 3-5: 0 Ruhm 6-10: +1 Ruhm B+: +2 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 Anderen Glorreichen Sieben

Es gibt keine spezifische Erfahrungstabelle für die Anderen Glorreichen Sieben und sie können nie mehr als 7 Bandenmitglieder haben. In einer Kampagne darf der Spieler der Anderen Glorreichen Sieben für jeden Charakter aus spezifischen Tabellen wählen, wenn er B, D, K oder A zieht.

Denzel – Gesetzshüter/Pinkertons
Ethan – Cowboys/US-Kavallerie
Billy – Prärieindianer
Blutmond – Indianer

Chris – Gesetzlose/Desperados
Vincent – Mountain Men
Garcia – Banditos



Z
B

**„DU WILLST DICH
ALSO RÄCHEN?“**

Spiele diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt aus.

Wähle ein befreundetes Modell, das sich sofort 10cm in eine beliebige Richtung bewegen darf. Dies gilt als Bewegung.

B
Z

Z
D

**„ICH KENNE MICH
MIT FUNKELNDEN
DINGEN AUS!“**

Spiele diese Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt aus.

Im nächsten Nahkampf wirft dein Modell 2 Würfel und darf einen davon wählen.

D
Z

Z
K

**„DAS WIRD NICHT
GUT ENDEN!“**

Spiele diese Karte zu Beginn des Spielzugs aus.

Bis zum Ende des Spielzugs gilt deine gesamte Bande als in Deckung.

K
Z

Z
A

**„WIR WERDEN LANGSAM
EIN ECHTES TEAM!“**

Spiele diese Karte zu Beginn des Spielzugs aus.

Bis zum Ende des Spielzugs ...

... erhält deine Bande einen Bonus von +1 auf alle Muttests,
ODER

... erhält die gegnerische Bande einen Abzug von -1 auf alle Muttests.

V
Z