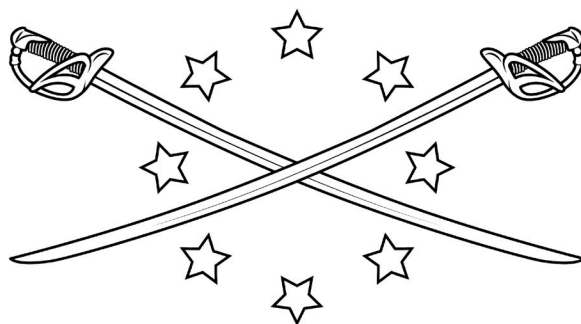


BW



ERWEITERTES

TECHNISCHES HANDBUCH

MIT ERKLÄRUNGEN DER REGELN UND DES AUFBAUS
DER SPIELVARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE.

ETH NR. 01
MÄRZ 276 A.H.



1E

INHALT

LISTE DER ERWEITERTEN REGELN1	DUELL IN DEN MARSCHEN (FÜR 2 SPIELER) .. 10
STRIPPENZIEHER 2	EINSAME JAGD (SOLOMODUS) 10
Variable Plänekarten 2	Solo-Aufbau.....10
Banknote 2	Jagdhütte 11
Reputation für Hütten, Tätigkeiten & Waffen 2	Leichenmarker 11
Rathaus & Kalender 3	Endgültiger Tod..... 11
Aufbau & Regeln des Stadtbretts 3	Jägerwissen 11
Ehrungen..... 3	Jagd-Ereignisstapel 11
Pferde & Sättel..... 3	Kampfstapel & Marker der legendären Bestien 11
Ereigniskarten..... 3	Kalenderleiste 12
Vorfälle 4	Ende des Spiels & Punktwertung 12
Reiter anheuern..... 5	EIGENE SPIELMODI13
NSC-Marker aufhängen & verkaufen 6	Liste der Reputationsquellen 13
Fähigkeitenkarten 6	MITWIRKENDE & DANKSAGUNGEN14
Verlassene Hütten 6	FRAGEN & ANTWORTEN15
MEISTER DES CHAOS 7	Gebäude.....15
Reputations-Meilensteine.....7	Kampf15
Unterfangenkarten7	Tätigkeiten15
Ausbruch & Bankraub 8	GLOSSAR (MIT INDEX)16
Wiederkehrende NSC 8	RUNDGANG DURCH GALLOW SPRINGS18
Büchsenmacher-Gegenstände 8	
Aufbau des Friedhofs 8	
Letztes Gefecht & Andenken 9	
Reiter verraten..... 9	

Bantam West besteht aus mehreren Spielmodi, die neue Spieler schrittweise an die erweiterten Regeln des Spiels heranführen oder erfahrenen Spielern neue Herausforderungen bieten. Das Standard-Feldhandbuch (SFH) enthält die Regeln für Spielmodus 1, die Regeln für die Spielmodi 2 bis 5 stehen hier im Erweiterten Technischen Handbuch (ETH).

Das ETH solltet ihr euch erst vornehmen, wenn ihr den Spielmodus 1 – „Ein herzlicher Empfang“ – ein, zwei Mal gespielt habt und mit den Grundregeln gut vertraut seid. Wenn ihr das noch nicht getan habt, nehmt euch bitte zuerst das SFH vor.

Die Spielmodi 1, 2 und 3 sollten der Reihe nach gespielt werden, weil sie aufeinander aufbauen und jeweils neue Regeln und Spielelemente einführen. Spielmodus 4 ist eine Variante für zwei Spieler und Spielmodus 5 eine Solovariante. Beide Modi setzen die Regeln aus den Modi 1, 2 und 3 voraus.

Wie man das Spielbrett aufbaut, steht jeweils auf Seite B der Spielmoduskarte.

Am Ende des Abschnitts mit den Regeln für einen Spielmodus findet ihr jeweils einen Kasten mit einem kurzen Einleitungstext. Wenn ihr das Spielbrett aufgebaut habt und die neuen Regeln durchgegangen seid, könnt ihr zur Einstimmung den Kasten vorlesen, bevor ihr loslegt.

Am Ende dieses Handbuchs findet ihr Richtlinien für das Entwerfen eurer eigenen Spielmodi. Bantam West ist modular aufgebaut, um den Spielern möglichst viel kreativen Freiraum zu lassen. Habt ihr die Spielwelt und ihre Regeln einmal verstanden, so könnt ihr damit machen, was ihr wollt!

LISTE DER ERWEITERTEN REGELN

SPIELMODI

Strippenzieher – ■

Meister des Chaos – ●

Duell in den Marschen (2 Spieler) – ★

Einsame Jagd (Solo) – ▲

Variable Plänekarten – ■, ●, ★, ▲

Banknoten – ■, ●, ★, ▲

Reputation für Hütten, Tätigkeiten & Waffen – ■, ●, ★, ▲

Rathaus & Kalender – ■, ●, ★, ▲

Ehrungen – ■, ●, ★, ▲

Ereigniskarten – ■, ●, ★, ▲

Reiter anheuern – ■, ●, ★, ▲

NSC-Marker aufhängen & verkaufen – ■, ●, ★, ▲

Fähigkeitenkarten – ■, ●, ★, ▲

Verlassene Hütten – ■, ●, ▲

Reputations-Meilensteine – ●, ▲

Unterfangenkarten – ●, ★

Wiederkehrende NSC – ●, ▲

Büchsenmacher-Gegenstände – ●, ▲

Letztes Gefecht & Andenken – ●, ▲

Reiter verraten – ●, ▲

Leichenmarker – ▲

Endgültiger Tod – ▲

Jägerwissen – ▲

Jagdhütte – ▲

Jagd-Ereignisstapel – ▲

Kampfstapel & Marker der legendären Bestien – ▲



#2 STRIPPEN-ZIEHER STANDARDMODUS

Schwierigkeit: **NORMAL**
 Punkteziel: **10** ☆
 Spieldauer: **1,5–2 STD.**
 Spielerzahl: **2–4**

Benutzte Regeln: Standardregeln

Zusätzliche Regeln: Variable Plänekarten, Banknoten, Reputation für Hütten, Tätigkeiten & Waffen, Rathaus, Ehrungen, Pferde & Sättel, Ereigniskarten, Reiter anheuern, NSC-Marker aufhängen & verkaufen, Fähigkeitenkarten, Verlassene Hütten

VARIABLE PLÄNEKARTEN

Die variablen Plänekarten funktionieren genauso wie die Einführungs-Plänekarte, allerdings mit zwei Unterschieden: Sie werden zufällig verteilt und jeder Spieler erhält seine eigene linke und rechte Seite. Wenn variable Plänekarten im Spiel sind, wird die Einführungs-Plänekarte nicht benutzt. Vor dem Spiel nehmt ihr euch je 10 Häkchenmarker in eurer Farbe. Dann werden die Seiten der Plänekarten separat gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt eine linke und eine rechte Seite. Dreht die Seiten nun um und legt sie aneinander. Die beiden Wörter im Titel der Karte ergeben die Rolle, die ihr in dieser Partie spielt. Dabei geht es nicht nur um eure Charaktere, sondern auch um die Organisationen, die sie aufbauen: Wenn auf der Karte also steht, dass ihr eine Runde mit mehr als vier Fellen beenden müsst, dann zählen alle Felle, die euer Charakter, sein Pferd und seine Reiter tragen, sowie die Felle in seinen Hütten.



BANKNOTE

Eine Banknote erlaubt dir, dein Bargeld sicher im Tresor der Bank zu verstauen, Zinsen einzustreichen und nebenbei noch bis zu drei Punkte Reputation zu verdienen. Du kannst dein Ersparnis auch für Kautionszahlungen benutzen. Um bei der Bank von Midland ein Konto zu eröffnen, musst du dich nur in der Bank befinden, eine Banknotenkarte aus dem Vorrat nehmen und dann mindestens 1 \$ Bargeld darauf deponieren.

Wenn du weniger als 5 \$ einzahlst, legst du die Silberdollars als Stapel auf das Feld mit der Aufschrift „Hier einzahlen“. Dieser Stapel bleibt bestehen, bis er auf 5 \$ angewachsen ist. In Schritt 3 der Nachtphase („Einkünfte“) schiebst du alle Münzstapel auf deiner Banknote ein Feld nach rechts. Erreicht ein Stapel Monat 3, so wird er in der folgenden Nachtphase zurück auf das Feld „Hier einzahlen“ gesetzt und

um 2 \$ vergrößert. Erreicht oder überschreitet ein Stapel 5 \$, nimmst du ihn von der Karte und legst stattdessen eine Goldmünze auf das erste freie Reputationsfeld darunter. Du darfst in deine Banknote nur einzahlen oder davon abheben, während du in der Bank bist. Als Lehrling im Schürfen darfst du höchstens 5 \$ plus Münzstapel auf der Karte haben, als Geselle 10 \$ und als Meister schließlich 15 \$.



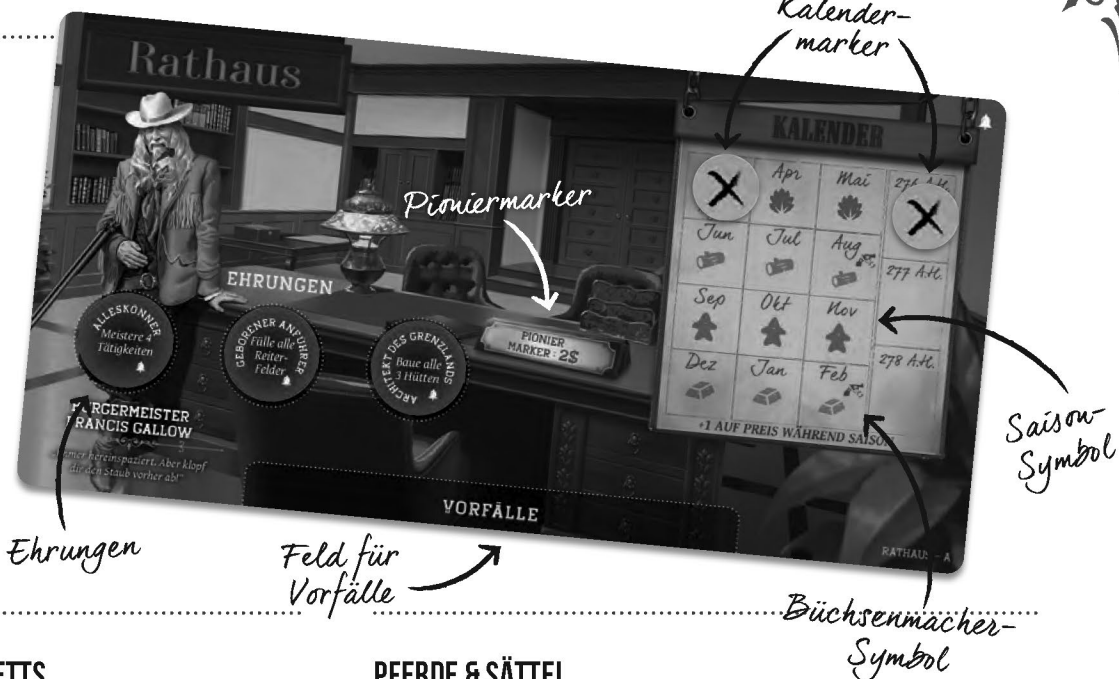
Wenn du auf einmal 5 \$ oder mehr einzahlst, legst du für alle 5 \$ eine Goldmünze auf das erste verfügbare Reputationsfeld, dann kommen übrige Silberdollars auf das „Hier einzahlen“-Feld. Sollte es einmal kein offenes Reputationsfeld auf der Banknote geben, so bewegen sich deine Münzstapel nicht mehr weiter und du darfst kein Bargeld einzahlen, bis wieder ein Feld zur Verfügung steht. Wenn du Geld abhebst, darfst du eine Goldmünze wieder „aufbrechen“. Brauchst du zum Beispiel nur 2 \$ von einer Goldmünze, so nimmst du dir 2 \$ aus dem Vorrat, legst 3 \$ auf das „Hier einzahlen“-Feld verlierst den Reputationspunkt für die Goldmünze.

REPUTATION FÜR HÜTTEN, TÄTIGKEITEN & WAFFEN

Mit dem Hüttenticket, den Tätigkeitskarten und legendären Waffen kannst du Reputation verdienen. Wenn du eine Hütte baust, eine Tätigkeit meisterst oder eine legendäre Waffe kaufst, wird ein Reputationsstern mit einem Häkchen sichtbar und du erhältst die entsprechende Anzahl Reputationspunkte. Verlierst du eine Hütte, so kommt sie zurück auf dein Hüttenticket, der Stern ist nun wieder verdeckt und du verlierst einen Punkt Reputation. Dasselbe passiert, wenn du eine legendäre Waffe nicht mehr besitzt. Alle diese Reputationssterne sind mit einem „ERW“ markiert, was bedeutet, dass sie im Einführungsspiel nicht gelten.

RATHAUS & KALENDER

Seite A der Rathaustafel erlaubt dir, mit Francis Gallow III. Geschäfte zu machen, dem Bürgermeister von Gallow Springs. Francis verleiht Ehrungen, verkauft den Pioniermarker, führt den Kalender und hat den Überblick über alle örtlichen Vorfälle (siehe unten). Die Tafel zeigt außerdem das Datum an, wann bestimmte Ressourcen Saison haben und wann der Büchsenmacher neue Ware bekommt.



AUFBAU & REGELN DES STADTBRETTS

Während des Spielaufbaus legt ihr einen Kalendermarker auf das Jahr 276 A. H. und einen zweiten auf den Geburtsmonat des Charakters, der das Spiel beginnt, jeweils mit der X-Seite nach oben. Der dritte Kalendermarker bleibt im Vorrat. Während Schritt 7 der Nachtphase wird der Kalendermarker um einen Monat vorgerückt. Der Marker für das Jahr rückt erst vor, wenn der Monatsmarker wieder das Feld mit der Aufschrift „Neujahr“ (im März) erreicht. Befindet sich der Monatsmarker auf einem Feld mit einem Ressourcensymbol, so hat diese Ressource Saison und ihr Preis bei Kauf und Verkauf steigt um 1 \$. Wenn der Monatsmarker auf einem Feld mit dem Büchsenmacher-Symbol landet, so zieht ihr sechs Karten vom Waffenstapel und legt je eine zufällig und aufgedeckt auf die Waffenkarten, die gerade zum Verkauf stehen.

Im Rathaus kannst du außerdem den Pioniermarker kaufen. Sobald du die 2 \$ bezahlt hast, muss der momentane Besitzer des Markers ihn wenden, sodass die Seite mit dem „Verkauft“-Schild sichtbar ist. Die Runde geht nun normal weiter, bis das Ende der Nachtphase erreicht ist, dann nimmst du dir den Marker und drehst ihn wieder um. Solange der Pioniermarker mit der „Verkauft“-Seite nach oben liegt, kann er nicht noch einmal gekauft werden.

EHRUNGEN

Eine Ehrung geht an den ersten Spieler, der die auf dem Marker angegebene Bedingung erfüllt hat und das Rathaus erreicht, solange die Bedingung noch erfüllt ist. Dieser Spieler nimmt sich den Marker und dreht ihn um. Die übrigen Spieler sind nun herzlich dazu eingeladen, dem Geehrten seinen Erfolg gebührend zu missgönnen.

PFERDE & SÄTTEL

In Mirths Pferdestall sind nun Sättel verfügbar. Um einen Sattelmarker zu kaufen, musst du bereits ein Pferd besitzen, dann in Mirths Stall 3 \$ bezahlen und dir aus dem Stapel den Sattel nehmen, der zu deinem Pferd gehört (den Sattel eines anderen Pferdes kannst du nicht kaufen). Sättel allein können nicht erbeutet werden, aber ein Pferd kann samt Sattel erbeutet werden, wenn sein Besitzer besiegt wird und der Sieger die Überzeugen-Probe des Pferdes schafft. Wenn das passiert, muss der Besiegte die Pferdekarte samt Sattelmarker herausrücken, darf jedoch alles behalten oder abwerfen, was sich im Inventar des Pferdes befindet.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten lassen die Welt von Bantam West lebendiger werden und stellen Chancen oder Gefahren dar, die dir unterwegs begegnen können. Es gibt 54 verschiedene Ereignisse im Spiel, die sich in sechs verschiedene Kategorien einteilen:



Begegnungen



Entdeckungen



Wetter



Wildtiere



Leiden



Vorfälle

Beim Spielaufbau mischt ihr alle Ereigniskarten und legt den Stapel so auf den Tisch, dass ihn alle gut erreichen können.

Hinweis: Wenn ihr lieber mit einem weniger riskanten Ereignisstapel spielen wollt, dann nehmt vor dem Mischen alle Karten mit roten Titeln aus dem Spiel.

Wenn ein Spieler sich während seiner Runde von einer Teilkarte zur nächsten bewegt (von der Stadt ins Gelände, von Gelände zu Gelände oder vom Gelände in die Stadt), zieht er am Ende seiner Bewegungshandlung eine Ereigniskarte und führt sie aus, bevor er seine Runde fortsetzt. Das passiert jedoch höchstens einmal pro Runde. Keine Karte wird jedoch gezogen, wenn ein Spieler in eine Hütte entlassen worden ist.

Beim Ausführen wird eine Ereigniskarte zuerst von links nach rechts und dann von oben nach unten gelesen. Als erstes siehst du dir das Geländesymbol oben links an. Wenn es nicht zu deinem momentanen Standort passt, schiebst du die Karte unten in den Ereignisstapel zurück und brauchst in dieser Runde keine neue zu ziehen. Stimmt das Symbol jedoch, so liest du weiter. Wenn die Karte ein Vorfall ist, tritt sie unabhängig von deinem Standort in Kraft.



Als Nächstes liest du den Titel der Karte vor. Hat er eine schwarze Nummer, so gibst du diese ebenfalls bekannt und ein anderer Spieler öffnet die Ereignisliste im SFH auf den Seiten 20 und 21, sucht die Nummer heraus und wartet auf deine Entscheidung (liest aber noch nichts vor!). Durchgestrichene Nummern stehen nicht auf der Liste. Eine violette Nummer zeigt einen Vorfall an: In diesem Fall wird die Liste erst aufgeschlagen, wenn der Vorfall eintritt (siehe Vorfälle).

(Nr. 22) schwarz: Steht auf der Ereignisliste im SFH.

(Nr. 23) rot: Steht nicht in der Liste.

(Nr. 24) violett: Steht auf der Liste, wird aber erst bei Eintritt des Vorfalles gelesen.

Nun liest du den Text vor und führst die Anweisungen auf der Karte aus. Erst wenn du dich für eine der Wahlmöglichkeiten entschieden hast, gibst der Spieler mit der Liste das entsprechende Resultat bekannt (und nur dieses). Erfordert eine Möglichkeiten einen Gegenstand, so darfst du sie nur wählen, wenn du einen solchen Gegenstand erschöpfst. Ist das Ereignis abgeschlossen, legt ihr das SFH zur Seite, die Karte kommt auf den Ablagestapel und das Spiel geht weiter. Sollte der Ereignisstapel einmal leer sein, wird der Ablagestapel neu gemischt. Manche Ereigniskarten dürft ihr behalten und neben eure Spielertafel legen, wenn es im Kartentext so angegeben ist.

In der rechten oberen Ecke der Ereigniskarte können Symbole stehen, die bestimmte Eigenschaften der Karte anzeigen:



Alle Spieler: Die Effekte dieser Ereigniskarte betreffen alle Spieler gleichzeitig.



Wirkungsdauer: Diese Karte bleibt für eine bestimmte Anzahl Runden im Spiel. Die Zahl im Kreis zeigt an, für wie viele. Sind diese Runden vergangen, so wird die Karte abgeworfen (es sei denn, der Kartentext sagt etwas anderes).



Fordernd: Alle Würfe, die beim Ausführen der Karte fällig werden, erhalten einen Abzug von 1, wenn der oder die würfelnde(n) Spieler gerade niedrige Willenskraft haben (als niedrige Willenskraft gelten die beiden untersten Kästchen der WIL-Leiste auf der Spielertafel).

VORFÄLLE

2

Vorfälle sind regionale Ereignisse, die unabhängig vom Standort eines Spielers eintreten. Sie betreffen oft alle Spieler gleichermaßen und passieren nicht sofort. Wenn du einen Vorfall ziehst, zeigt dir die Zahl in dem violetten Pin-Symbol, in wie vielen Monaten das Ereignis eintritt. Nimm den Kalendermarker aus dem Vorrat und lege ihn mit der Pin-Seite nach oben auf den Kalender, und zwar auf den Monat, in dem sich der Vorfall ereignen wird.

Nun lies die Karte bis zur Zeile „Lies diesen Text, wenn der Vorfall sich ereignet“ weiter vor. Lege sie dann verdeckt in das Vorfall-Feld der Rathausafel.

Im Saloon kannst du 5 \$ oder vier Felle ausgeben, um einen Reiter anzuheuern. Dabei musst du einen der sichtbaren Reitermarker wählen. Nur wenn du ein Meister im Jagen bist, darfst du dir den ganzen Stapel ansehen und einen der unteren Marker wählen (dieser Vorteil gilt nicht nur bei Reitern, sondern auch bei den anderen aufgedeckten Karten- und Markerstapeln). Nimm deinen neuen Reiter und lege ihn in eines deiner offenen Reiterfelder, dann erhöhe deine Reputation um 1. Du kannst den Vorteil des Reiters nutzen, solange der Marker auf deiner Spielertafel liegt. Der Reiter nimmt nun die Zugehörigkeit an, die auch auf deiner Charakterkarte angegeben ist.



Nur bis hier lesen

Sobald der Monatsmarker in der Nachtphase auf dem Monat mit dem Pin landet, wandert der Pin wieder in den Vorrat zurück und der Rest der Karte im Vorfall-Feld wird vorgelesen. Dann kommt die Karte neben das Teilbrett, dessen Gelände-symbol sie zeigt.

Ziehst du einen weiteren Vorfall, während sich bereits ein anderer auf dem Tisch befindet, so schiebst du diese Karte unten in den Ereignisstapel und brauchst diese Runde keine weitere mehr zu ziehen. Es kann immer nur ein Vorfall angepinnt oder aktiv sein.

Achtung: Manchmal zeigt das Pin-Symbol einen Monat anstatt einer Zahl. Diese Ereignisse kommen nur auf den Kalender, wenn der entsprechende Monat in diesem Jahr noch kommt und nicht der nächste Monat ist. Andernfalls schiebst du die Karte unten in den Ereignisstapel.



REITER ANHEUERN

Manche Stadtbewohner sind bereit, sich als loyale Reiter deinem Trupp anzuschließen. Jeder Reiter bietet einen bestimmten Vorteil, den du nutzen kannst. Lehrlinge im Jagen dürfen nur einen Reiter gleichzeitig haben, Gesellen zwei und Meister drei.



Fähigkeiten

Transport

Handel

Wenn du Seite B der Saloontafel für das Spiel vorbereitest, sortierst du die 12 Reitermarker nach Typ: Fähigkeiten, Transport und Handel. Mische jeden der drei Stapel und setze ihn auf das entsprechende Feld, sodass die Seite mit dem Vorteil zu sehen ist.

Die drei Reiter-Typen bieten dir unterschiedliche Vorteile: Reiter mit „Fähigkeit“ erlauben dir, die auf dem Marker angegebene Fähigkeit zu verbessern. Ist etwa „SCH +1“ zu sehen, kannst du deine Schleichen-Stufe um 1 erhöhen. Reiter mit „Transport“ erlauben dir, den Reitermarker als zusätzlichen Stauraum für eine einzelne Ressource zu benutzen. Gewinnst du eine Ressource, darfst du sie direkt auf den Reitermarker legen. Reiter mit „Handel“ erhöhen den Preis, den du beim Verkauf einer bestimmten Ressource erzielst. Wenn du aus irgendeinem Grund einen Reiter verlierst, kannst du seinen Vorteil nicht mehr nutzen, sein Effekt wird rückgängig gemacht und obendrein büßt du noch den Reputationspunkt für diesen Reiter ein.

Wenn du einen Spieler im Kampf besiegst, der Reiter hat, kannst du einen davon erbeuten, insofern du selbst ein offenes Reiterfeld hast. Dazu musst du allerdings die Überzeugen-Probe bestehen, die links oben auf dem Reitermarker angegeben ist. Gelingt dir das, nimmst du den Marker und legst ihn auf deine eigene Spielertafel.

Du gewinnst 1 Punkt Reputation und dein Gegner verliert einen. Schaffst du die Probe aber nicht, gehst du leer aus und darfst nichts anderes erbeuten.



NSC-MARKER („KÖPFE“) AUFHÄNGEN & VERKAUFEN

Im Saloon kannst du NSC-Marker aufhängen, um je 1 Reputationspunkt zu gewinnen und das Kopfgeld zu kassieren, das unten auf dem Marker angegeben ist. Jedes Feld kann nur einen Marker enthalten und ist es einmal voll, so bleibt es für den Rest des Spiels belegt. Die Beute-Seite des Markers muss farblich zu dem Feld passen, auf dem er platziert wird (also hölzerne Schilde oder Steckbriefe).



Hölzerne Schilde



Steckbriefe

Alternativ kannst du NSC-Marker auch in Ritas Handelsposten verkaufen. Dafür erhältst du eine Jägerfähigkeit und das Kopfgeld, das unten auf dem Marker angegeben ist. Ziehe zwei Karten vom Stapel mit den Jägerfähigkeiten, such dir eine aus und schiebe die andere unten in den Stapel. Anders als im Saloon bleiben die verkauften Marker nicht auf der Tafel, sondern kommen zurück in den Vorrat.

FÄHIGKEITENKARTEN

Fähigkeitenkarten gehören zu den Kampfarten und können im Handelsposten und im Stall erworben werden. Sie sind Belohnungen für erfolgreiches Jagen, das Zureiten von Pferden und andere Aktivitäten. Im Handelsposten kannst du einen Kopf oder vier Felle gegen eine Jägerfähigkeit eintauschen.

Sortiere bei der Spielvorbereitung die Karten mit den Jägerfähigkeiten (🐾 unten rechts auf der Karte) und den Pferdefähigkeiten (🐾). Mische die beiden Stapel und lege die Jägerfähigkeiten verdeckt neben Seite B des Handelspostens. Die Pferdefähigkeiten legst du verdeckt neben Seite B des Stalls.

Wenn du ein Pferd kaufst, auf dessen Karte das Wort „Fähigkeit“ zu sehen ist, nimmst du dir die entsprechende Fähigkeitenkarte und fügst sie deinem Kampfstapel hinzu. Pferdekarten mit Fähigkeiten sind mit „ERW“ gekennzeichnet, was bedeutet, dass diese Fähigkeiten im Einführungsmodus und in Spielmodi, in denen Seite A des Pferdестalls benutzt wird, nicht zur Verfügung stehen.

VERLASSENE HÜTTEN

Mit diesen herrenlosen Hütten kann genauso interagiert werden wie mit normalen Hütten (siehe S. 11 im SFH). Während des Spielaufbaus setzt ihr eine schwarze Hütte auf jedes Hektar mit einem Hüttensymbol, dann legt ihr die Hüttenkarten auf Höhe der Miniaturen neben das Spielfeld und platziert je einen Truhenmarker darauf. Verlassene Hütten werden oft von Banditen bewacht. Beendet ihr euren Zug in der Hütte, während der Wächter noch draußen steht, so greift er euch sofort an.

EINLEITUNG: STRIPPENZIEHER

In letzter Zeit läuft es für dich nicht so glänzend - aber das bist du ja gewohnt. Zum Glück hat wenigstens Bees Wasserloch wieder geöffnet, nun fisch renoviert. Der legendäre Saloon von Gallow Springs ist laut, warm, meistens herzlich und lockt neben den Stammgästen immer wieder besonders schillernde Gestalten an. Manche davon haben erstaunliche Fähigkeiten und sind bereit, sich einem guten Anführer anzuschließen - wenn der Preis stimmt. Aber vergiss nicht: Wer sich Anführer nennen will, muss die Leute respektieren, die ihm ihr Leben anvertrauen. Sonst läuft er immer Gefahr, sie an eine andere Bande oder gar den Totengräber zu verlieren. Also sei vorsichtig und hör auch mal auf dein Herz. Denn dein Wort hat Gewicht - du bist nun einer der Strüppenzieher hinter den Kulissen dieser Stadt.

#3 MEISTER DES CHAOS

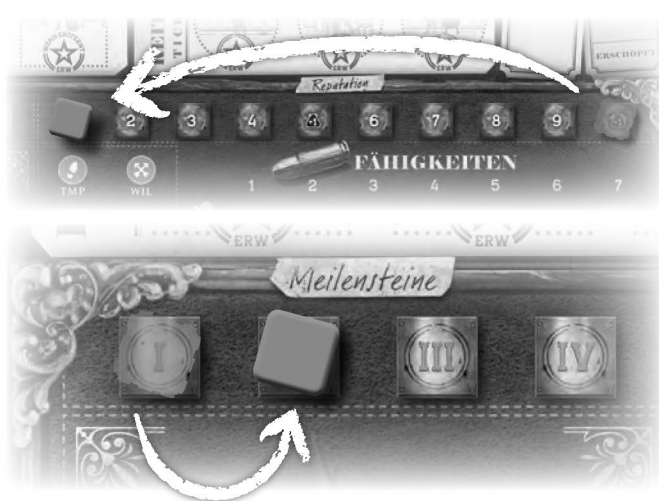
Benutzte Regeln: Standardregeln, Variable Plänekarten, Banknoten, Rathaus, Ereigniskarten, Reiter anheuern, Friedhof, NSC-Marker aufhängen & verkaufen, Reputation für Hütten, Tätigkeiten & Waffen, Fähigkeitenkarten, Verlassene Hütten

Zusätzliche Regeln: Reputations-Meilensteine, Unterfangenkarten, Ausbruch & Bankraub, Wiederkehrende NSC, Büchsenmacher-Gegenstände, Letztes Gefecht & Andenken, Reiter verraten

Schwierigkeit: SCHWER Punkteziel: 15 oder 20 (Spieler entscheiden) Spieldauer: 3+ STD. Spielerzahl: 2-4

REPUTATIONS-MEILENSTEINE

Wenn du 10 Reputationspunkte erreicht hast und dann einen weiteren gewinnst, setzt du den Stein zurück auf 1 und legst einen zusätzlichen Stein auf das erste Kästchen der Meilensteinleiste. Für je zehn volle Punkte Reputation rückst du den Stein ein Kästchen vor.



UNTERFANGENKARTEN

Das Büro des Bürgermeisters bietet Gelegenheiten, Reputation oder Geld zu verdienen, neue Fähigkeiten zu erlernen oder deine eigene Bande zu gründen. Diese Gelegenheiten werden in Form von Unterfangenkarten verkauft.

Wenn du Seite B der Rathustafel aufbaust, mischst du die 9 Unterfangen-Karten und legst sie in das für sie vorgesehene Feld, sodass der Titel und der Preis zu sehen sind.

Während du im Rathaus bist, kannst du eine Unterfangen-Karte zum angegebenen Preis kaufen. Die Karten gelten als verdeckt, du ziehst also beim Kauf die zwei obersten Karten vom Stapel und suchst dir eine aus. Die andere schiebst du an unterster Stelle in den Stapel zurück. Dann nimmst du dir alle Marker und Kampfkarten, die unten auf dem Kartenrücken angegeben sind, und legst sie zusammen mit der Karte neben deine Spielertafel. Lies dir nun gut die Anweisungen auf der Karte durch. Im Überblick rechts auf dieser Seite siehst du, welches Zubehör zu welchem Unterfangen gehört.



AUSBRUCH & BANKRAUB

Auf Seite B der Stadtkarte ist es möglich, aus dem Kittchen auszubrechen oder die Bank zu überfallen. Anstatt dich gegen Kautio freizukaufen, kannst du die angegebene Ausbruch-Handlung versuchen. Wähle eine der beiden Proben (nicht beide!), und wenn du sie bestehst, darfst du wie gewohnt auf das Feld vor dem Kittchen oder in eine deiner verschlossenen Hütten ziehen. Bezahlst du stattdessen die Kautio, so landet diese auf dem Schmuggelgut-Feld links auf der Banktafel.

Außerdem kannst du einen Banküberfall versuchen. Dazu musst du den Gangster besiegen, der das Vermögen der Gemachten Männer in der Bank bewacht (er benutzt den Desperado-Stapel). Sobald du das geschafft hast, nimmst du dir Schmuggelgut im Wert von bis zu 5 \$ sowie zusätzlich bis zu 5 \$ von der Banknote eines anderen Spielers. Außerdem bekommst du 1 ⚡. Der Gangster taucht direkt in der folgenden Nachtphase wieder auf (siehe unten). Wenn du ihn nicht besiegen konntest, stellst du ihn nach dem Kampf sofort wieder zurück in die Bank.



Wenn dein Ausbruch oder Banküberfall erfolgreich war und kein anderer Spieler die Gesucht-Tafel besitzt, nimmst du dir die Tafel und legst sie auf deine Charaktertafel. Dann legst du einen Kalendermarker auf das Feld mit „Monat 1“ und bekommst 1 ⚡. Während Schritt 7 in den folgenden Nachtphasen rückst du den Kalendermarker um ein Feld vor und erhältst eine der beiden angegebenen Belohnungen (deine Entscheidung). Wenn du bis „Monat 5“ durchhältst, bekommst du einen Reiter und behältst die Gesucht-Tafel samt der 1 ⚡, die du zu Anfang bekommen hast. Wenn du vor Monat 5 jedoch all dein Leben verlierst, musst du die Anweisungen unten auf der Tafel ausführen und verlierst die 1 ⚡ wieder.

WIEDERKEHRENDE NSC

Einige Monate des Kalenders auf Seite B der Rathaustafel sind mit Pfotenabdrücken und Banditen-symbolen versehen. Jedes Mal, wenn der Kalendermarker auf einem dieser Symbole landet, erscheint ein entsprechender NSC in jedem leeren Hektar, das mit diesem Symbol markiert ist. Ein Hektar gilt in diesem Fall als leer, wenn sich kein NSC oder Spieler darin befindet. Die neu erschienenen NSC kommen aus dem Vorrat. Gibt es keinen passenden Marker mehr im Vorrat, so bleibt das Feld leer. Im Saloon aufgehängte Marker gehören nicht zum Vorrat.






BÜCHSENMACHER-GEGENSTÄNDE

Auf der Büchsenmacher-Tafel befinden sich drei Felder für Gegenstandsmarker. Sortiere die Gegenstände und lege sie als Stapel auf diese Felder. Während du beim Büchsenmacher bist, kannst du einen dieser Gegenstände für den angegebenen Preis kaufen.



Gegenstandsmarker bieten verschiedene Vorteile und können nur einmal benutzt werden. Ein benutzter Gegenstand wird abgeworfen ⚡, ob er nun erfolgreich eingesetzt worden ist oder nicht. Die drei Büchsenmacher-Gegenstände und ihre Effekte sind wie folgt:

-  **DIETRICHE** – Dietriche sind ein Einbruchswerkzeug. Sie können bei einem beliebigen Wurf benutzt werden, der Einbruchswerkzeug erfordert.
-  **VERBANDSKASTEN** – Der Verbandskasten stellt sofort 1 Leben wieder her, wenn er benutzt wird.
-  **LASSO** – Das Lasso hat eine Reichweite von 0. Der Lassomarker wird unter die Spielfigur des betroffenen Spielers gelegt, woraufhin sich dieser nicht mehr bewegen darf, bis er entweder die angegebene Kraft-Probe besteht oder eine ⚡ erschöpft oder 1 Ⓢ ausgibt (das Letzte nur, wenn er nicht im Kampf ist).

Wird ein Lasso im Kampf eingesetzt, so darf der betroffene Spieler die Kraft-Probe so oft versuchen, wie er möchte (nimmt aber 1 Wunde für jeden Fehlschlag), ODER kann eine ⚡ erschöpfen, die er auf der Hand hat. Kann er das Lasso nicht lösen, so endet der Kampf sofort und der Spieler kann weder kämpfen noch angegriffen werden, bis er befreit ist. Da es während eines Kampfes nicht erlaubt ist, Ⓢ auszugeben, kann er sich mit 1 Ⓢ erst nach dem Kampf befreien.

AUFBAU DES FRIEDHOFS

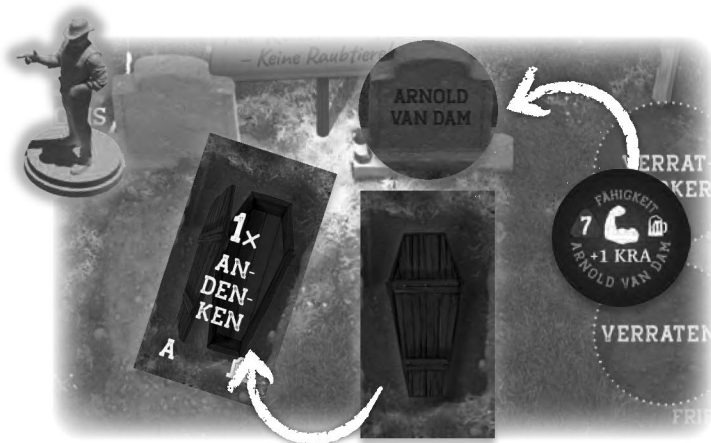
Wie auf der Spielmodus-Karte für „Meister des Chaos“ zu sehen ist, kommt die Friedhoftafel mit Seite B nach oben auf den Tisch. Mische die Sargmarker mit der Beuteseite nach unten und lege einen auf jedes Grab mit einem offenen Grabstein. Die übrigen Sargmarker kommen zurück in die Schachtel. Lege die fünf Verratmarker als Stapel mit der Textseite nach oben auf das für sie vorgesehene Feld. Suche die Andenkenkarten heraus, die mit einem ⚡ unten

rechts markiert sind, mische sie und lege sie auch auf die Tafel. Der Friedhof ist nun bereit für das Spiel.

Die Friedhofftafel hat ein halbes Hektar, das nur vom Nordrand von Gallow Springs aus erreicht werden kann. Du musst dich auf dem Friedhof befinden, um dort etwas tun zu können.

LETZTES GEFECHT & ANDENKEN

Jeder Reiter bietet die Fähigkeit „Letztes Gefecht“. Wenn dein Leben durch eine Wunde auf 0 sinken würde, kannst du das verhindern, indem du einen deiner Reiter opferst. Dein Zustand bleibt unverändert, der Reiter aber ist für immer verloren. Du darfst in einer Runde beliebig viele Reiter opfern. Wenn ein Reiter zum Letzten Gefecht angetreten ist, drehst du seinen Marker um, sodass die Seite mit dem Grabstein nach oben zeigt, legst ihn neben deine Spielertafel und reduzierst deine Reputation um 1 Punkt. Du kannst den Reiter nun auf dem Friedhof beerdigen.



Wenn du einen Reiter beerdigst, erhältst du seinen wertvollsten Besitz. Dazu muss deine Spielfigur sich auf der Friedhofftafel befinden, dann legst du den Marker auf einen freien Grabstein mit einem Sargmarker darunter. Sobald der Reitermarker liegt, drehst du den entsprechenden Sargmarker um, nimmst dir die darauf angegebenen Beute und entfernst ihn aus dem Spiel. Steht auf dem Marker „1 Andenken“, so ziehst du 2 Andenkenkarten, behältst eine davon und schiebst die andere an unterster Stelle zurück in den Stapel.

Du kannst auch Gegnermarker für menschliche NSC auf dem Friedhof bestatten, um deinen Kontrahenten die letzte Ehre zu erweisen und ihr Kopfgeld zu kassieren (Raubtiere dürfen nicht auf dem Friedhof begraben werden). Dabei gehst du genauso vor wie beim Begraben eines Reiters – der Kopf kommt aber zurück in den Vorrat. Dann bekommst du die Beute auf dem Sargmarker und die Belohnung in bar, die unten rechts auf dem Gegnermarker steht.

REITER VERRATEN

Wenn du es nicht dem Zufall überlassen willst, ob du eine Andenkenkarte bekommst, so kannst du einen deiner Reiter verraten, um automatisch ein Andenken einzustreichen. Dazu gibst du 1 **S** aus, nimmst einen der Reitermarker von deiner Spielertafel, drehst ihn um und legst ihn auf das „Verraten“-Feld auf der Friedhofftafel. Dann nimmst du einen Verratmarker und platzierst ihn auf dem nun freigewordenen Reiterfeld. Du verlierst den Punkt Reputation, den dir der Reiter eingebracht hat, und das Feld mit dem Verratmarker bleibt für den Rest des Spiels blockiert. Du musst dich nicht auf dem Friedhof befinden, um einen Reiter zu verraten.



Nachdem du einen Reiter verraten hast, darfst du den gesamten Andenkenstapel durchsehen und dir eine Karte deiner Wahl nehmen (anstatt wie bei einem Sarg mit „1 Andenken“ zwei Karten zu ziehen und eine zu behalten).

EINLEITUNG: MEISTER DES CHAOS

Du lächelst nur müde, wenn die Leute von den heimlichen Machthabern in Gallow Springs sprechen – für dich ein alter Hut, denn du warst einer von ihnen. Jetzt aber suchst du größere Herausforderungen. Das Leben war nie fair zu dir und hat dich hart gemacht, nur wenig kann dich überraschen und das Gerede der Leute schert dich noch weniger. In letzter Zeit geht jedoch ein Gerücht um, das dir keine Ruhe lässt: Das Grenzland, so heißt es, zeige nämlich seine finsternste Seite, das wahre Chaos, erst bei Einbruch der Dunkelheit, wenn brave Bürger furchtsam ihre Haustür fest verriegeln. Du aber scheust keine Gefahr, im Gegenteil – je höher der Einsatz, desto höher der Gewinn. Der Bürgermeister hat einige restante Aufträge zu vergeben, die großen Profit versprechen. Vergiss nur nicht, dass nachts für jeden toten Feind bereits ein neuer lauert, der seinen Platz einnehmen will. Wenn das dich aber nicht entmutigt, dann bist du auf dem richtigen Weg – dem besten Weg, ein Meister des Chaos zu werden.

#4 DUELL IN DEN MARSCHEN

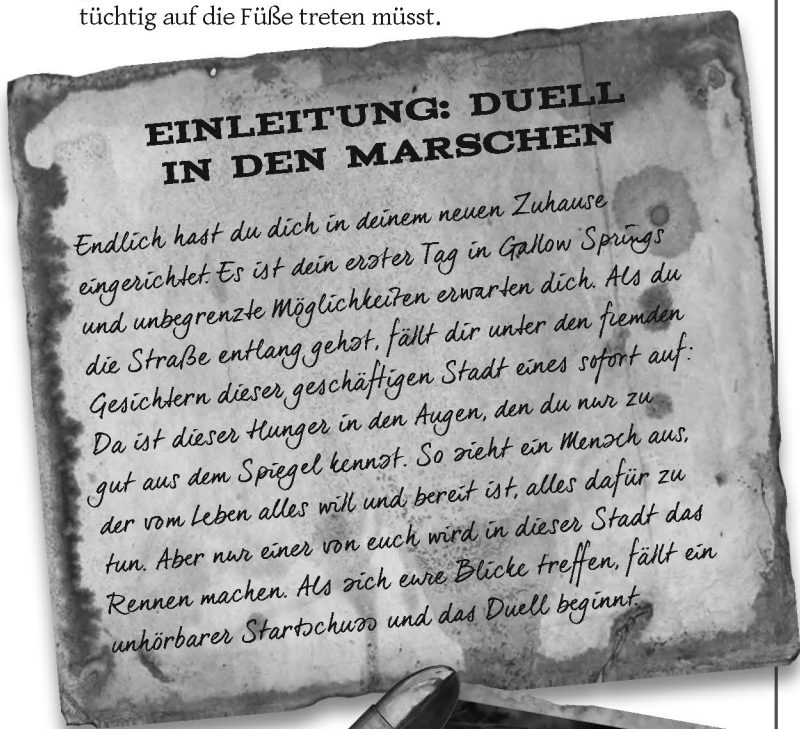
VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Schwierigkeit: NORMAL Spieldauer: 1-2 STD.

Punkteziel: 10 ☆ Spielerzahl: 2

Benutzte Regeln: Standardregeln, Variable Plänekarten, Banknoten, Rathaus, Ereigniskarten, Reiter anheuern, NSC-Marker aufhängen & verkaufen, Reputation für Hütten, Tätigkeiten & Waffen, Fähigkeitenkarten, Unterfangenkarten, Wiederkehrende NSC

Seite B der Spielmoduskarte für „Duell in den Marschen“ zeigt, wie das Spielfeld aufgebaut wird. In diesem Modus gibt es nur ein Geländebrett, damit ihr einander auch tüchtig auf die Füße treten müsst.



#5 EINSAME JAGD

SOLOVARIANTE

Schwierigkeit: SCHWER Spieldauer: 1-3 STD.

Punkteziel: N/A ☆ Spielerzahl: 1

Benutzte Regeln: Standardregeln, Variable Plänekarten, Banknoten, Reiter anheuern, Friedhof, NSC-Marker aufhängen & verkaufen, Reputation für Hütten, Tätigkeiten & Waffen, Fähigkeitenkarten, Verlassene Hütten, Wiederkehrende NSC, Büchsenmacher-Gegenstände, Reiter verraten

Zusätzliche Regeln: Leichenmarker, Endgültiger Tod, Jägerwissen, Jagdhütte, Jagd-Ereignisstapel, Kampfstapel für legendären Bestien

SOLO-AUFBAU

1. Seite B der Spielmoduskarte für „Einsame Jagd“ zeigt, wie das Spielfeld aufgebaut wird.
2. Such dir einen Charakter aus oder mische die vier Charakterkarten und ziehe eine zufällig.
3. Nimm dir die Spielertafel des Charakters und die dazugehörigen Spielsteine.
4. Mische die vier linken und die vier rechten Seiten der variablen Plänekarten, die mit ♣ in den Ecken markiert sind, und ziehe je eine davon. Der Rest kommt zurück in die Schachtel.
5. Entferne alle Ereigniskarten, die kein ♣ in der linken unteren Ecke haben, dann mische die übrigen Karten und lege den Stapel auf den Tisch.
6. Lege die Jagdhüttentafel neben deine Spielertafel, sodass Seite A nach oben zeigt. Dann lege die Hüttenverbesserungen in den Vorrat, sodass die Seite mit Stufe 2 nach oben zeigt.
7. Lege die braunen Jägerwissen-Marker in den Vorrat, sodass die Seite mit dem Pfotenabdruck nach oben zeigt.
8. Mische die 5 weißen Jägerwissen-Marker, lege 2 davon auf die Steckbriefe im Saloon, sodass die Seite mit dem Bandit/Eisenhut nach oben zeigt, dann lege die übrigen zurück in die Schachtel.
9. Mische die 9 Kampfkarten für legendäre Bestien und lege den Stapel verdeckt auf den Tisch.
10. Stelle deine Spielfigur in den Saloon.
11. Der Spielaufbau ist nun abgeschlossen.

JAGDHÜTTE

Die Jagdhütte ersetzt im Solomodus die normalen Hüttenkarten. Auf Seite A der Tafel stehen drei Aufgaben, die du erfüllen musst, um die Jagdhütte zu errichten. Erst dann kann die Jagd beginnen. Solange Seite A der Hütten Tafel sichtbar ist, kannst du keine Läden in der Stadt benutzen – sie haben alle geschlossen.

Seite B der Tafel stellt das Innere deiner Jagdhütte dar. Du kannst nur eine bauen, überlege dir also gut, wo der beste Standort wäre. Für die erbaute Jagdhütte erhältst du einen Punkt Reputation, genau wie für eine normale Hütte. Deine Jagdhütte erlaubt dir, dich zu heilen, Jägerfähigkeiten zu lernen, mehr Waffen zu tragen und Ressourcen zu lagern. Wenn dein Charakter die Jagdhütte betritt, ziehst du die Spielfigur vom Spielbrett auf die Hütten Tafel.

LEICHENMARKER

Diese Marker stellen glücklose Reisende dar, mit denen es ein schreckliches Ende genommen hat. Zwar waren sie den Gefahren des Grenzlandes nicht gewachsen, dir aber können ihre Besitztümer noch nützlich sein – das letzte Hemd hat keine Taschen, wie man so schön sagt.

Stehst du auf einem Leichenmarker, kannst du 1 **S** ausgeben, um ihn umzudrehen, die darauf angegebene Beute zu kassieren und ihn dann neben deine Spielertafel zu legen. Du trägst nun die Leiche mit dir herum. Du kannst immer nur eine Leiche auf einmal transportieren. Wenn du eine weitere Leiche untersuchen willst, musst du die alte erst abwerfen oder auf dem Friedhof beerdigen.

Du kannst einen Leichenmarker genauso beerdigen wie einen Gegnermarker, solange du dich auf dem Friedhof befindest. Lege den Marker neben die Friedhofstafel und decke einen Sarg auf dem Friedhof auf. Nimm dir die angegebene Beute und wirf den Sargmarker ab.

ENDGÜLTIGER TOD

Wenn du in diesem Spielmodus jemals dein gesamtes Leben verlieren solltest, ist das Spiel vorbei und du musst von vorne beginnen. Um zu gewinnen, musst du volles Risiko eingehen. Es kann nur einer überleben – entweder du oder die Bestie. Sieg ist aber nicht gleich Sieg: Am Ende des Spiels berechnest du deine Punktzahl anhand der Kriterien auf Seite 12.

Die Punktzahl hängt davon ab, welche Bestie du zur Strecke gebracht hast, wie lange das Spiel gedauert hat, wie viel Geld du verdient hast, wie oft du deine Jagdhütte verbessert hast, welche Waffen du gekauft hast, wie viele Jägerfähigkeiten du gelernt hast und so fort. Reiter sind besonders wertvoll in diesem Spielmodus, weil sie deinen Tod verhindern können. Allerdings bedeutet jeder geopfert Reiter auch einen Punktabzug am Ende.

JÄGERWISSEN

Durch die Jägerwissen-Marker kannst du mehr über die Bestie herausfinden: Wo sie lebt, in welcher Jahreszeit sie aktiv ist, mit welchem Köder sie sich anlocken lässt und sogar ihre verwundbarste Stelle. Es gibt braune und weiße Marker. Die braunen passen zur Holzmaserung der Schilde Im Saloon, während die weißen zum Papier der Steckbriefe passen. Dementsprechend kannst du dir die braunen verdienen, indem du Raubtierköpfe aufhängst, und die weißen, indem du Kopfgelder für Banditen oder Eisenhüte kassierst.



JAGD-EREIGNISSTAPEL

Da du im Solomodus die Ereigniskarten alleine handhaben musst, solltest du die Ereignisliste im SFH nicht ansehen, bevor du eine Entscheidung triffst.

KAMPFSTAPEL & MARKER DER LEGENDÄREN BESTIEN

Die Kampfkarten für die legendäre Bestie werden nur in diesem Spielmodus benutzt. Sei besonders vorsichtig, wenn du die Bestie herausforderst, denn eine der Karten kann dich sofort umbringen.



KALENDERLEISTE

Bis du die Jagdhütte gebaut hast, benutzt du die Kalenderleiste auf Seite A der Hüttentafel, um festzuhalten, wie viele Monate bereits vergangen sind. Sobald die Jagdhütte steht, wendest du die Tafel, sodass Seite B sichtbar ist. Dann setzt du die Kalendermarker auf den Kalender in der Hütte, sodass sie das gleiche Datum wie auf der Kalenderleiste anzeigen. Wenn das Ende der Kalenderleiste erreicht ist und die Hütte immer noch nicht steht, so hast du zu viel Zeit verschwendet und das Spiel ist verloren.

ENDE DES SPIELS & PUNKTWERTUNG

Hast du die legendäre Bestie schließlich erlegt, so musst du ihren Kopf in deine Jagdhütte bringen und ihn an die Wand hängen. Erst dann ist das Spiel gewonnen und du kannst anhand der Tabelle rechts deine Punktzahl berechnen. Sieh dir die Tabelle vorher am besten nicht an.

EINLEITUNG: EINSAME JAGD

Ein Gefühl der Anspannung und Unruhe liegt in der Luft. Das will etwas heißen, denn die Bewohner des Grenzlandes sind mit allen Wassern gewaschen und lassen sich nicht leicht einschüchtern. Im Saloon herrscht Hochbetrieb, kein Wunder, denn alle anderen Geschäfte in der Stadt haben geschlossen. Die meisten Leute hier wollen nur einen Drink, um die Nerven zu beruhigen. Dich aber treibt ein anderer Drost an – der nach Wissen. Ein Übel aus alter Zeit ist erwacht im Grenzland und bedroht alles, was hier aufgebaut worden ist. Einige erfahrene Trapper sind bereits verschwunden, und immer wieder wollen Leute eine furchteinflößende Kreatur gesichtet haben. Solche Gerüchte verbreiten sich schnell, und tatsächlich sind bereits Abenteurer aus ganz Midland in der Stadt aufgetaucht: Großwildjäger auf der Suche nach Ruhm, Glücksritzer und Schatzsucher, aber keiner hat es je zuvor mit solch einer Bestie zu tun gehabt. Unter all den Neuankömmlingen sticht dir einer besonders ins Auge – ein alter Mann, dessen Ausstrahlung sofort verrät, dass er mit Gewalt und Gefahr auf Du und Du ist. Der fast schon schrille Lärm des Saloons scheint seinen Tisch zu umspülen wie einen Felsen in der Brandung. Du nimmst deinen Mut zusammen und gehst zu ihm hinüber, um ihn etwas auszuhorchen.

Lies jetzt Aufgabe 1 auf der Jagdhüttentafel und das Spiel beginnt...

PUNKTWERTUNG

(Erst nach Ende des Spiels lesen!)

HÖCHSTWERT: 150 (realistisch 100)

Legendäre Bestie:

Albino-Grizzly	35
Alter Alligator	25
Urwolf	20
Schneeleopard	30

Reputation:

1 Punkt je Reputationspunkt

Hüttenverbesserungen:

Stufe 1	je 0 Punkte
Stufe 2	je 3 Punkte
Stufe 3	je 5 Punkte

Waffenkarten:

Gewöhnliche	je 1 Punkt
Seltene	je 2 Punkte
Legendäre	je 3 Punkte
Andenken	je 3 Punkte

Fähigkeitenkarten:

Je 5 Punkte

Geld, Ressourcen & Edelsteine

1 Punkt für je 2 Ressourcen
1 Punkt für je 5 \$
1 Punkt pro Edelstein

Beerdigte Leichen & Reiter:

Je 5 Punkte

ABZÜGE

Benötigte Zeit:

2 Punkte Abzug pro Monat

Tote Reiter:

10 Punkte Abzug pro Letztes Gefecht



Gold



Silber



Bronze

WOFÜR STEHT „IMMERSIVE TABLETOP SIM“ (ITS)?

ITS ist ein Begriff, den ich für Bantam West in Anlehnung an mein Lieblings-Computerspielgenre erfunden habe. Gemeint sind Spiele, in denen die Entscheidungsfreiheit des Spielers im Vordergrund steht und die aus mehreren ineinander verzahnten, vom Spieler unabhängigen Systemen bestehen. Der Spieler kann daher eigene Ziele formulieren und auf kreative Weise erreichen. Dabei schreibt sich dann wie von selbst eine Geschichte.

ITS sollen das gleiche Prinzip an den analogen Spieltisch bringen und sind auf drei Säulen errichtet: 1.) Sie verbinden Aspekte von Rollenspielen und verschiedenen Computerspielgenres zu einem autonomen System, das ohne Spielleiter funktioniert. 2.) Alle Aktionen im Spiel geschehen aus der Perspektive des Charakters, sodass der Spieler ganz in die Spielwelt eintauchen kann. 3.) Es gibt immer wesentlich mehr Punkte zu gewinnen, als zum Sieg erforderlich sind. Dies lässt den Spielern Wahlfreiheit, fördert das Entstehen von Geschichten und reduziert den Zwang zum Befolgen einer einzigen, starren Gewinnstrategie.



EIGENE SPIELMODI

Sobald ihr mit den vorgefertigten Spielmodi gut vertraut seid, könnt ihr versuchen, euch einen eigenen Spielmodus zusammenzustellen. Dazu müsst ihr die folgenden Punkte durchgehen.

- 1. SIEGPUNKTZAHL** – um herauszufinden, welche Siegpunktzahl für euren Spielmodus angemessen ist, müsst ihr zunächst entscheiden, welche Reputationsquellen den Spielern offenstehen sollen. Rechts findet ihr eine Liste mit sämtlichen möglichen Quellen. Rechnet die Punktzahlen zusammen, halbiert dann die Summe und rundet sie auf die nächsten fünf Punkte auf. Wenn beispielsweise 19 RP zur Verfügung stehen, wäre die Siegpunktzahl 10. Alternativ könnt ihr auf eine Siegpunktzahl ganz verzichten und stattdessen ein Zeitlimit festlegen (zum Beispiel 1 Jahr) oder gleich eine ganz andere Siegbedingung.
- 2. STARTCHARAKTERE** – Legt fest, wie die Charaktere zu Beginn des Spiels ausgestattet sind. Variationsmöglichkeiten gibt es bei Geld, Ressourcen, Fähigkeitenstufen, Tätigkeitenstufen, Hüttenkarten, Waffen, Andenken, Gegenständen, Pferden sowie Sätteln. Eine andere Variante besteht darin, zunächst eine Partie zu spielen, am Ende den Zustand der Charaktere zu notieren und dann mit diesen Charakteren ein neues Spiel zu beginnen.
- 3. SPIELBRETTAUFBAU** – Als Nächstes ist der Aufbau des Spielbretts an der Reihe. Überlegt euch, welche Teilbretter und Ladentafeln im Spiel sein sollen und welche Seiten oben liegen.

- 4. BENUTZTE REGELN** – Entscheidet, welche Regeln gelten sollen. Dazu fangt ihr am besten mit den Standardregeln aus dem Standard-Feldhandbuch an und fügt dann die erweiterten Regeln aus dem Erweiterten Technischen Handbuch hinzu, die ihr benutzen wollt. Auf der ersten Seite des ETH findet ihr ein Diagramm mit allen erweiterten Regeln.

LISTE DER REPUTATIONSQUELLEN

(Dies ist ein Überblick über sämtliche Reputationspunkte, die jedem einzelnen Spieler zur Verfügung stehen.)

Variable Plänekarte	10 RP verfügbar
Legendäre Waffen	3+ RP verfügbar
Reputation durch Fähigkeiten	6 RP verfügbar
Banknote	3 RP verfügbar
Ereigniskarten	1+ RP verfügbar
Reputation durch Hütten	3 RP verfügbar
Reputation durch Tätigkeiten	4 RP verfügbar
Reiter anheuern	3 RP verfügbar
NSC-Marker aufhängen	4 RP verfügbar
Ehrungen	4 RP verfügbar
Unterfangenkarten	4+ RP verfügbar

MITWIRKENDE

Leitung Design, Entwicklung & Worldbuilding:
Ike Brunicardi

Leitung Geschäftsführung & Wachstum:
Max Palmer

Grafische Gestaltung:
David MacKenzie, Chatchawan On-In, Mike Kay, Quillsilver Studio

Illustratoren:
Shaddy Safadi mit One Pixel Brush, Thanh Tuan, Marc Moureau,
Filipe Ferreira, Mitch Mueller, Anh Le, Vito Rafiie, Pol Amaya, Hokunin

Miniaturen:
Francesco Orru

Leitung Testspieler:
TJ Austin

Testspieler:
Robert Mariazeta, Leo Alcazar, Nyssa Sager,
Eric Carrion, Adam Allpow, Nate Martin, Bob Buechler

Redaktion & Korrektur:
Suzanne Austin, Matt Sall, Michael Butler, Gareth Thomas

Lokalisierung:
Chilloc

Deutsche Übersetzung:
Stefan Ludwig

Deutsche Redaktion:
Manuel Chillagano

Deutsche Grafikgestaltung:
Jasmin Siegl

DANKSAGUNGEN

Melissa, Jackson und Chuck Brunicardi, Carrie Rodriguez, Hannah Flanagan, Tatiana Reger, Bryn Jones, Niki Hunt, Martin und Jamie Mann, Alexander Law, Wyatt und Anna Carpenter, Riley Crone, Derek Strombotne, Louis Tanh, Marcus Hickcox, Roger Jones, Vincent O'Reilly, Grant Sammel, Jonah Blas, Yohan Blos, Joshua und Kaitlyn McClain, Madeline und Emily Barron, Nick Reid und Shaylin Laure, Elna Woods, Robert Stevens, Scott Henion, Aaron Zender, Jonathan Foels, Charlie, Olivia und Chandler Chivlers, Quinns, Matt, Tom und das Shut Up & Sit Down Team, das Team von Panic Roll, Jesse Anderson (Quackalope), Alex Radcliffe (BoardGameCo), Michael King (King of Average), Stella Jahja (IG: meeple_university), Stephanie Cerda (IG: minimumplayercount), Dawid Olszta und Grzegorz Samonek (IG: beastiegeeks), das Tabletopia-Team – Andrey Bublik & Miroslav Golub, Tyler Wiechman von Chasing Railways LLC (IG: chasing_railways), Adam Butner (IG: table_top_vibes), Meg Oak (IG: professormeg), Daniel & Alison Burrell (IG: playthegamehq), Daniel Butterworth (IG: d_b_games), William Webb (IG: billyindiana2020), Bailie Sorensen (IG: spookygemz)
... und natürlich die wunderbare Bantam-Online-Community!

GRUSSWORT VON TEAM BANTAM

Ike: Die Jahre 2020 und 2021 mit ihren „interessanten“ Ereignissen haben viele von uns ziemlich mitgenommen. In der ganzen Unsicherheit und dem Stress wollte ich unbedingt wieder mit Freunden zusammenkommen und tolle Spiele spielen. Und dabei haben mich einige meiner Lieblingsspiele zu Bantam West inspiriert – ein Traum, der jetzt Wirklichkeit geworden ist. Im Laufe seiner Entwicklung hat Bantam West mein Leben verändert und viele tolle Menschen zusammengebracht. Das Bantam-Team und die Bantam-Familie sind enorm gewachsen und für mich wie ein zweites Zuhause geworden. Wir freuen uns wahnsinnig darauf, das Spiel nun endlich mit euch allen zu teilen!

Dank euch und den insgesamt 1995 Bantam-Pionieren konnten wir aus einem kleinen Privatprojekt unter Freunden und Familie ein richtiges Brettspiel machen, das nun in 46 Ländern veröffentlicht wird. Falls ihr das hier jetzt gerade lest: Willkommen in der Bantam-Familie. Und falls nicht...

„Ich wünschte, ihr könntet hier sein!“



Ike Brunicardi
Gründer, Leiter für Design, Entwicklung & Worldbuilding

Max: Es war 3:00 Uhr nachts und mein früherer Mitbewohner von der Uni rief mich immer wieder an. Als ich endlich ranging, sagte Ike: „Stell dir mal vor, es gäbe da ein Brettspiel, in dem...“

Gebannt hörte ich zu, wie er von vier gefährlichen Fremden im Dethelm-Grenzland erzählte. Plötzlich befand ich mich nicht mehr in meinem Schlafzimmer, sondern mitten in der rauen Welt von Bantam West. Ike hatte gerade den Prototypen seiner Spielidee fertiggestellt und teilte seine Vision mit mir. Ich war sofort Feuer und Flamme.

Ich bin nicht in die Brettspielbranche eingestiegen, weil ich mit Brettspielen aufgewachsen oder ein besonderer Spieleenthusiast wäre – ehrlich gesagt hatte ich bis dahin immer nur Videospiele gespielt. Es war vielmehr der Glaube an die Vision meines besten Freundes und die fantastische Community, die mich zu diesem Schritt bewegt haben.

Ich bin ein Spezialist für Marketing und Betriebswirtschaft. Bei Bantam habe ich die einzigartige Gelegenheit, diese „langweiligen“ beruflichen Fähigkeiten für etwas Fantastisches einzusetzen! Es war noch nie so spannend, Werbeaktionen zu organisieren, Budgets zu managen und eine Firma aufzubauen wie hier. Vielen Dank an alle unsere Unterstützer – ohne euch wären wir nie soweit gekommen!



Max Palmer
Mitgründer, Leiter für Geschäftsführung & Wachstum

FRAGEN UND ANTWORTEN

GEBÄUDE

Ich habe einen Spieler besiegt und ihn ins Kittchen geschickt. Er hat nicht genug Geld, um die Kautions zu bezahlen. Bekomme ich den Reputationspunkt, den er bezahlen muss?
Ja.

Kann mehr als eine Hütte im selben Hektar stehen? Nein.

Kann ich in der Hütte eines anderen Spielers Leben und Willenskraft regenerieren?
Ja, insofern du irgendwie hineinkommst.

Muss Levi Schneid oder Geld ausgeben, um in der ersten Runde aus dem Kittchen zu kommen? Nein. Zu Beginn der ersten Runde muss er keine Kautions bezahlen und darf seine Bewegung normal vom Hektar vor dem Kittchen aus beginnen.

Kann ich absichtlich ins Kittchen oder zu Doc Barber gehen?
Zum Doc ja, ins Kittchen nein. Im Kittchen landest du nur, wenn du dein gesamtes Leben verlierst, während du etwas Illegales tust oder wenn ein anderer Spieler dich dorthin schickt. Wenn du Doc Barbers Praxis betrittst, musst du 1 Ⓢ ausgeben, um geheilt und entlassen zu werden. Dann kannst du deine Runde fortsetzen.

Muss ich für die Entlassung Schneid ausgeben, wenn ich mit vollem Leben zu Doc Barber gehe? Ja. Um aus der Praxis entlassen zu werden, musst du auf jeden Fall Schneid ausgeben.

Kostet es 1 Ⓢ, in Ritas Handelsposten Ressourcen zu kaufen oder zu verkaufen?

Nein. Wie auf den Infokarten für die Spieler angegeben, kostet Kaufen und Verkaufen nie Schneid, das gilt für alle Läden.

KAMPF

Kann ich auch auf meine Handlung verzichten, nachdem ich im Kampf meine Karte aufgedeckt habe?
Ja. Es ist nicht verpflichtend, mit einer Kampfkarte eine Handlung auszuführen.

Wenn eine Kampfkarte zwei Handlungen mit einem Pluszeichen dazwischen zeigt, muss ich dann immer beide ausführen?

Nein. Du darfst auch nur eine der beiden Handlungen ausführen.

Kann meine Karte Schaden verursachen, wenn das Ziel erst nach dem Aufdecken in Reichweite kommt?
Ja.

Darf ich während des Kampfes einen Pfad benutzen, der eine Probe erfordert?
Ja, aber du musst die Probe natürlich bestehen.

Kann ich während des Kampfes eine andere Teilkarte betreten? Ja, und da du somit außer Sichtweite bist, endet der Kampf sofort. In diesem speziellen Fall wird außerdem nie eine Ereigniskarte gezogen.

Darf ich verschiedene Arten von Ressourcen aus dem Frachtverzeichnis eines besiegten Spielers plündern?
Ja, solange du sie verstauen kannst.

Behält ein NSC die Wunden, die ich ihm zugefügt habe, wenn der Kampf vorbei ist?
Ja, wenn der NSC den Kampf überlebt, bleiben die Wunden auf seinem Marker. In jeder Nachtphase verlieren verwundete NSC allerdings eine Wunde.

Kann im Kittchen oder bei Doc Barber ein Kampf stattfinden?
Normalerweise nicht. Solange ein Spieler null Leben hat, kann er nichts tun. Beide Gebäude zählen im Kampf als verborgene Hektare, sind also von keinem anderen Hektar aus sichtbar.

Wenn allerdings mehrere Spieler die Nacht im Kittchen verbracht haben, so kann einer einen Kampf anfangen, bevor er entlassen wird. Während dieses Kampfes darf sich niemand in ein anderes Hektar bewegen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln: Der Gewinner darf Beute machen und der Verlierer landet bei Doc Barber oder bleibt im Kittchen.

Lande ich im Kittchen, wenn ich gegen einen NSC kämpfe und mein Leben auf null fällt?
Nein, bei null Leben landest du nur im Kittchen, wenn du einen anderen Spieler angegriffen oder gerade etwas Illegales getan hast.

Wenn ich bei Doc Barber lande und noch Schneid übrig habe, darf ich dann meinen Zug fortsetzen?
Ja, wenn du noch genügend Ⓢ hast, kannst du dich heilen, entlassen und deinen Zug fortsetzen.

TÄTIGKEITEN

Darf ich eine Tätigkeit mehrmals pro Runde verbessern? Ja.

Darf ich jederzeit Ressourcen ausgeben, um eine Tätigkeit zu verbessern?
Ja, solange du am Zug bist. Dies kostet keinen Ⓢ.
Nicht vergessen: Auch gekaufte oder geplünderte Ressourcen kannst du zum Verbessern deiner Tätigkeiten benutzen.

Darf ich in einem Hektar Ressourcen erzeugen, in dem die Hütte eines anderen Spielers steht?
Ja, solange der Türmarker der Hütte offen ist.
Eine verschlossene Hütte verhindert, dass andere Spieler in diesem Hektar Tätigkeiten ausüben.

Steht das Ressourcensymbol (⊞) auch für Edelsteine?
Nein. Es steht nur für Holz, Kräuter, Felle und Silber. Allerdings gelten Edelsteine sonst in jeder Hinsicht als Ressourcen.

GLOSSAR (MIT INDEX)

Andenken – Eine mächtige Waffe, die du durch das Beerdigen oder Verraten eines Reiters bekommen kannst. **ETH S. 9**

Anzünder – Ein Gegenstand, mit dem ein Spieler Feuer legen und Gebäude in Brand stecken kann. **SFH S. 17**

Ausbruch & Bankraub – So kannst du dir die Kaution sparen und sogar die Bank überfallen! **ETH S. 8**

Austausch – Jeder Kampf besteht aus mehreren Austauschen. Ein Austausch beginnt mit der Wahl einer Kampfkarte durch die Spieler und endet, wenn die Effekte beider Karten abgewickelt worden sind. **SFH S. 14, 16**

Banknote – Dein angespartes Vermögen in der Bank. **ETH S. 2**

Besinnen – Eine Handlung, durch die du Willenskraft wiederherstellen kannst. **SFH S. 10**

Bewusstlos werden – Was passiert, wenn du aus irgendeinem Grund dein gesamtes Leben verlierst. **SFH S. 15**

Bosheit – Eine der sechs Fähigkeiten. Bosheit bestimmt, wie geschickt ein Charakter beim Feuerlegen ist. **SFH S. 8**

Brandstifter – Der Spieler, der ein bestimmtes Feuer gelegt hat. **SFH S. 18**

Brandstifterin – Eine der vier Charakterklassen. Sie ist eine hasserfüllte Pyromanin, die am liebsten die ganze Welt niederbrennen würde. **SFH S. 2**

Brandstiftung – Eine Handlung, durch die ein Spieler Gebäude in Brand stecken kann. **SFH S. 17**

Diebin – Eine der vier Charakterklassen. Eine schweigsame Person, die sich am Eigentum anderer bereichert. **SFH S. 2**

Durchsehen – Meister im Jagen dürfen aufgedeckte Karten- und Markerstapel durchsehen, bevor sie etwas kaufen. **ETH S. 5**

Ehrung – Belohnung, die der Bürgermeister dem ersten Charakter gibt, der die Bedingungen auf dem Marker erfüllt und dann ins Rathaus geht. **ETH S. 3**

Einbruch – Eine der Möglichkeiten, in ein verschlossenes Gebäude zu gelangen. Dazu sind ein Einbruchswerkzeug und eine Schleichen-Probe erforderlich. **SFH S. 19**

Einbruchswerkzeug – Ein Gegenstand, mit dem ein Spieler in ein verschlossenes Gebäude einbrechen kann. **SFH S. 19**

Einführungs-Plänekarte – Eine Liste mit vier Aufgaben pro Seite, die für alle Spieler gleichermaßen gelten. Wird nur in „Ein herzlicher Empfang“ benutzt. **SFH S. 4**

Entlassung – Durch Entlassung kehrst du ins Spiel zurück, nachdem du dein ganzes Leben verloren hast. Dies geschieht wahlweise in dem Hektar mit der Aufschrift „Entlassung hier“ oder in einer deiner verschlossenen Hütten. **SFH S. 15**

Entscheidungskampf – Entscheidet das Spiel bei Gleichstand. **SFH S. 19**

Erneuern – Eine Spezialhandlung (SPZ) mit der du im Kampf deinen Kampfstapel erneuern kannst. **SFH S. 15**

Erschöpfen – Eine erschöpfte Karte wird um 90 Grad gedreht und kann nicht benutzt werden, bis sie in Schritt 5 der Nachtphase zurückgesetzt wird. **SFH S. 10**

Feindliche Angriffe – Manche Gegner beginnen unter bestimmten Bedingungen einen Kampf mit dir, abhängig von dem Reichweite-symbol auf ihrem Marker. **SFH S. 17**

Feuer löschen – Ein aktives Feuer löschen. Erfordert keinen Gegenstand. **SFH S. 18**

Gegnermarker – Diese Marker (auch „Köpfe“ genannt) stellen NSC dar, mit denen Spieler interagieren oder kämpfen können. **SFH S. 16, ETH S. 6**

Geschick – Eine der vier Fähigkeiten. Geschick bestimmt, wie leicht ein Charakter Hindernisse überwinden kann und wie gut er schießt. **SFH S. 8**

Goldmünze – Eine Münze aus Edelmetall im Wert von 5 \$.

Hektar – Die runden Felder auf der Karte, über die sich die Spielfiguren bewegen. Außerdem helfen sie dabei, das Sichtfeld zu bestimmen. **SFH S. 6, 12**

Hinterhalt – Ein Kampf, der mit einer Fernkampfwaffe begonnen wird. **SFH S. 14**

Hütte – Gebäude, die von Spielern errichtet werden können. **SFH S. 11**

Kaufmann – Eine der vier Charakterklassen. Ein berechnender, aber sympathischer Geschäftemacher. **SFH S. 2**

Kraft – Eine der sechs Fähigkeiten. Kraft wird benötigt, um schwere Gegenstände zu bewegen und Nahkampfwaffen zu benutzen. **SFH S. 8**

Leben – Einer der drei Werte. Leben repräsentiert den Gesundheitszustand eines Charakters. **SFH S. 8**

Letztes Gefecht – Wenn sich ein Reiter für dich opfert. **ETH S. 9**

Meilenstein – Steht für 10 volle Reputationspunkte, die ein Spieler gesammelt hat. **ETH S. 7**



Nacht (oder Nachtphase) – Die Phase, die folgt, nachdem alle Spieler ihre Tagphase beendet haben. **SFH S. 5**

Pfad – Gepunktete Linie, die ein Hektar mit dem nächsten verbindet. **SFH S. 6**

Pferd – Karte, mit der ein Spieler sich pro Bewegungshandlung weiter bewegen kann. **SFH S. 9, ETH S. 3**

Plündern – Eine Handlung, durch die ein Spieler Ressourcen aus fremden Hütten und von im Kampf besiegten Spielern nehmen kann. **SFH S. 15**

Reichweite – Die Entfernung zwischen zwei Spielern oder einem Spieler und einem NSC, gemessen in Hektaren. **SFH S. 12**

Reisen – Die Bewegung von einer Teilkarte zur anderen. **SFH S. 6**


Reiter – Mitglieder der Bande des Spielers. Sie begleiten ihn überallhin und bieten verschiedene Vorteile. **ETH S. 5, 9**

Reputation – Die Siegpunkte in Bantam West. Sie stehen für Bekanntheit und Einfluss des Charakters in der Stadt. **SFH S. 4**

Ressourcen – Rohmaterialien, die in der Wildnis um Gallow Springs herum gewonnen werden. **SFH S. 7**

Revolverheld – Eine der vier Klassen. Ein aggressiver Gesetzloser, der immer auf einen Kampf aus ist. **SFH S. 2**

Schleichen – Eine der vier Fähigkeiten. Schleichen wird benötigt, um unbemerkt zu bleiben, Schlösser zu knacken und Dinge zu stehlen. **SFH S. 8**

Schneid – Die tägliche Energie, die einem Charakter zur Verfügung steht. Jeder Spieler hat 4  pro Tag. **SFH S. 5**

Schieben – Eine Karte oder einen Marker an unterster Stelle in ihren/seinen Stapel zurücklegen. **SFH S. 11, ETH S. 4–7, 9**

Silberdollar – Eine Silbermünze im Wert von 1 \$.

Spezialhandlungen (SPZ) – Handlungen auf Waffen- oder Gegenstandskarten, die keinen  kosten, aber die Karte erschöpfen. **SFH S. 14**

Tag (oder Tagphase) – Der Zug eines jeden Spielers, während dem er Schneid ausgibt, um Handlungen auszuführen. **SFH S. 5**

Tätigkeit – Einträgliche Arbeit, die Ressourcen erzeugt. Es gibt vier Tätigkeiten: Holzfällen, Sammeln, Jagen und Schürfen. **SFH S. 7**

Tempo – Einer der drei Werte. Tempo bestimmt, wie viele Hektare ein Spieler sich pro ausgegebenem Schneid bewegen kann. **SFH S. 6, 8**

Überzeugen – Eine der sechs Fähigkeiten. Bestimmt, wie geschickt ein Charakter im Verhandeln und Feilschen ist.

Unbemerkt bleiben – Erlaubt dir, gegnerische Angriffe zu verhindern. **SFH S. 17**

Unterfangen – Größere Vorhaben, durch die du Reputation, Fähigkeiten und Geld gewinnen kannst. Werden vom Bürgermeister verkauft. **ETH S. 7**

Unterschlupf – Ein Hektar mit einem durchgehenden weißen Rand, in dem du Wettereffekte ignorieren und einen Wurf gegen Fernangriffe machen kannst. **SFH S. 12**

Variable Plänekarten – Zwei Karten mit insgesamt zehn erspielbaren Reputationspunkten, die jeder Spieler zufällig zieht. **ETH S. 2**

Verborgener Pfad – Schwarz eingezeichnete Pfade, die in der Regel nur mit einem Gegenstand oder einer Probe durchquert werden können. Verborgene Pfade unterbrechen das Sichtfeld. **SFH S. 6, 12**

Verlassene Hütte – Ein allgemein benutzbares Gebäude, das kein Spieler besitzen kann. **ETH S. 6**

Verlust – Wenn dein Leben auf null fällt und du alle Ressourcen und Köpfe in dein Feld legen musst (nicht im Kampf gegen einen Spieler). **SFH S. 15**

Verrat – Töte einen Reiter, um dir ein Andenken deiner Wahl zu nehmen. **ETH S. 9**

Vorfall – Regionale Ereignisse, die für alle Spieler gelten. **ETH S. 4, 5**

Vorrat – Ein Bereich auf dem Tisch, in dem Spielbestandteile auf ihren Einsatz warten. **SFH S. 3, 7; ETH S. 8**

Weisheit – Eine der sechs Fähigkeiten. Weisheit repräsentiert, wie viel ein Charakter über die Welt weiß. Ihr Nutzen ist noch nicht bekannt. **SFH S. 8**

Wiederkehrende NSC – Gegnermarker werden regelmäßig aus dem Vorrat zurück auf das Spielbrett bewegt. **ETH S. 8**

Willenskraft – Einer der drei Werte. Willenskraft stellt dar, wie weit ein Charakter gehen würde, um etwas zu erreichen. **SFH S. 8, 10**

Zurücksetzen (Nachtphase) – Teil von Schritt 5 der Nachtphase, während dem du alle deine erschöpften Karten wieder einsatzbereit machst. **SFH S. 5, 10**



RUNDGANG DURCH GALLOW SPRINGS

Diese kleine Stadt am Rande der Zivilisation, gegründet im Jahr 113 A. H., ist Heimat schillernder Persönlichkeiten und Zeuge vieler großer Ereignisse. Die Geschichte von Gallow Springs ist geprägt von Konflikt und Blutvergießen, es gilt aber auch als Symbol für das freie Leben im Dethelm-Grenzland. Hier draußen gilt das Gesetz nur so weit, wie der Sheriff schießen kann, Fremder!



KITCHEN & DOC

Das Bezirksgefängnis und Dr. Barbers Praxis für Chirurgie sind stets gut besucht, sei es von betrunkenen Randalierern aus dem Saloon oder glücklosen Reisenden, die einen Abhang übersehen haben. Lurch Armstrong, der Sheriff der Stadt, ist ein sehr einfach gestrickter, aber redlicher Mann, stark wie ein Bär und dazu imstande, einer Mücke die Flügel einzeln wegzuschießen. Dr. med. F. Charles Barber ist ein gewissenhafter, brillanter Mann, dem die halbe Stadt bereits das Leben zu verdanken hat.



SALOON

Ms. Bees Wasserloch wird von Madame Melissa Zinn geführt. Dieses Etablissement ist wie ein warmes Herdfeuer in den unwirtlichen Ödlanden, die Gallow Springs umgeben. Wenn hier in kalten Nächten die Flaschen leerer werden und die Geschichten länger, dann entstehen Legenden. Melissa hat es geschafft, Gallow Springs von einer fast verlassenen Geisterstadt in das einzig lebendige, schlagende Herz des Grenzlandes zu verwandeln – nicht zuletzt dank der Hilfe ihrer Mädchen und einer Auswahl von Spirituosen, die in der Hauptstadt als Gefahrgut deklariert werden müssten.



BÜCHSENMACHER

Gatman Gunsmith & Company befindet sich im Besitz von Strap Gatman, einem schmalen älteren Herren, dessen genaues Alter jedoch niemand weiß. Es wird gemunkelt, dass er früher als Revolverheld Gallow Springs unsicher machte, als die Stadt noch ein schlammiges Zeltlager war. Strap verkauft Waffen aus Hemlock City zu überraschend günstigen Preisen, auch wenn niemand weiß, wie er an seine Ware herankommt – er kommuniziert hauptsächlich durch Grunzlaute. Eins ist jedoch sicher: In der Hauptstadt ist es illegal, solche Waffen an Privatpersonen zu verkaufen.



RATHAUS

Gallow Hall befindet sich schon seit Generationen im Besitz der Gallows, der ersten Familie, die hier vor vielen Jahren Land in Besitz genommen hat und heute Anteile der meisten Geschäfte in der Gegend besitzt. Francis Gallow III. ist der amtierende Bürgermeister von Gallow Springs. Den exzentrischen Mann mit der langen weißen Mähne sieht man täglich seine Runden durch die Stadt drehen, stets freundlich und interessiert. Der Schrotflinte, die er nie aus der Hand legt, schenkt man am besten keine Beachtung. Seit die Stadt während des großen Krieges vor zehn Jahren einmal überfallen worden ist, leidet der gute Francis an (nicht ganz ungerechtfertigter) Paranoia.



BANK

Die Bank von Midland ist eine Filiale der staatlich finanzierten Landesnotenbank von Midland. Die Einheimischen nennen sie jedoch einfach nur „die Bank“. Diese Filiale der Bank hat die Berechtigung, Anleihen in Gold- und Silberdollars auszugeben, um die regionale Wirtschaft anzukurbeln. Der Direktor ist ein Mann namens Alfred „Al“ Goodwin, ein hochintelligenter, extrem gutaussehender, kühl berechnender Bürokrat und der einzige Beamte in der ganzen Stadt – ein einsamer Fahnenträger des zivilisierten Lebens.



HANDELSPOSTEN

Ritas Handelsposten gehört eigentlich einem Ehepaar, doch für die Geschäfte ist allein Rita LaRoux verantwortlich. Sie und ihr Ehemann Remy stammen von Maderas Sandbank. Auf der Suche nach dem großen Los sind sie eines Tages mit einem Planwagen gen Westen gefahren. Heute kontrolliert Rita praktisch den gesamten Markt in Gallow Springs. Sie diktiert die Preise, kauft, verkauft und zahlt unter der Hand gutes Geld für Köpfe, die unlängst ihren Besitzer verloren haben. Sie beherrscht die okkulten Rituale ihrer Heimat und macht Geschäfte mit jedem. Von ihrer fröhlichen Fassade sollte man sich nicht täuschen lassen – Rita ist knallhart.



BAHNHOF

Die Bahnhofsvorsteherin, Stacey Coltrane, ist knochentrocken. Das hat nur bedingt damit zu tun, dass sie aus der Q'Tanu-Enklave stammt, Midlands Wüstenregion. Pferde überleben im dortigen Klima nicht lange, die Einwohner verlassen sich heutzutage auf Automobile und die Eisenbahn. Staceys Vater war Dampfmaschinenmechaniker und sie wusste schon als Fünfjährige, wie man mit einem Schraubenschlüssel umgeht. Viel größer ist sie seitdem nicht geworden, vor ihrem Schraubenschlüssel sollte man sich jedoch sehr in Acht nehmen.



STALL

Der örtliche Pferdehändler ist Mirth Graymane. Jedes Mädchen in der Stadt hat es irgendwann mal auf Mirth abgesehen, aber sobald er den Mund aufmacht, suchen sie alle das Weite. Der Arme ist so eloquent wie ein Hackstock, da er hauptsächlich mit – vielleicht sogar unter – Pferden aufgewachsen ist. Gerüchten zufolge stammt er vom legendären Graymane-Klan aus Grimwar ab. Wie es ihn nach Gallow Springs verschlagen hat, weiß nicht einmal er selbst. Mirth wird jedes Mal sehr sentimental, wenn er eines seiner Rösser verkaufen muss.