

Besondere Regeln für „Österreicher in Dingstown“

©Axel Jansen Dezember 2018



Die folgenden Sonderregeln sind ein Dankeschön an meine treuen Dingstown-Fans aus Österreich. Jede Spielfigur kann als Österreicher definiert werden, jede der nachfolgenden Regeln kostet einzeln im Spiel nach Punkten je einen Punkt, nur die Regel „Knödel“ ist kostenlos.

Knödel (0 Punkte)

Ein echter Österreicher hat immer einen oder zwei Knödel dabei - auch, wenn diese schon etwas älter und dabei steinhart geworden sind. Wenn es ihm dann im Spiel passieren sollte, dass seine Waffe aufgrund einer Fehlfunktion ausfällt (Waffe defekt), kann er immer noch die Knödel werfen:

Reichweite 7 cm / 3 Zoll

Abzug von -3 auf den Trefferwurf (also Treffer auf 9+ vor Berücksichtigung weiterer Modifikationen)

Wie beim Werfen auf Seite 38 im Regelbuch von 2018 beschrieben, gilt ein solcher Wurf als Nahkampfangriff, so dass bei Revolverhelden der Bonus von +1 zur Anwendung kommt.

Der Wurf kostet eine Aktion. Der Spielfigur stehen im gesamten Spiel nur zwei Würfe zu, also zwei Knödel oder ähnliche Wurfgeschosse. Dies kann durch zwei neutrale Marker auf der Bandenkarte markiert werden.

Sachertorte (1 Punkt)

Die Spielfigur muss zunächst eine Bar, ein Hotel oder einen Store aufsuchen und dort mit einer Aktion ein Stück Sachertorte kaufen. Im Kampagnenspiel reicht dafür ein Dollar, im Einzelszenario genügt es, in dem jeweiligen Gebäude eine Aktion für den Kauf auszugeben. Die Figur muss also keinen anderen Gegenstand abgeben oder eintauschen. Sie erhält dann einen Marker. Es können die nachstehenden Tortenmarker verwendet werden:



Sobald die Spielfigur das Stück Sachertorte isst, entflammen in ihr heimatliche Gefühle und durch dieses Hochgefühl an Motivation und augenscheinlicher Unbesiegbarkeit gelingt ihr einfach alles.

Der Tortenmarker kann einmal im Spiel eingesetzt werden, um einen beliebigen Wurf automatisch zu bestehen. Damit kann also jegliche Art von missglückten Würfen geschafft werden. Dies gilt sogar für natürliche „1“-Würfe, also Patzer. Der Tortenmarker wird danach abgelegt. Pro Spiel und Figur ist nur ein Stück Sachertorte erlaubt.

Unerschütterliche Gemütsruhe (1 Punkt)

„Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst.“

Einen waschechten Österreicher kann so leicht nichts erschüttern. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Moralwürfe und ist gegen die Sonderregel der Ladies „weibliche Reize“ immun.

Jodeln (1 Punkt)

Bevor er sich in den Nahkampf stürzt, jodelt der Spieler erstmal kräftig. Dadurch erhält er einen Bonus von +1 im Nahkampf, wenn er angreift. Es darf vor jedem neuen Angriff gejodelt werden.

Falls er selbst angegriffen wird, ist er zu überrascht, um sich Mut anzujodeln, und erhält keinen Bonus.