

WHITE CITY

White City wurde am 3. 5. 1873 von Sir McAlmost gegründet.

Sir McAlmost war nach Montana gekommen um an den Bergen, die ihn so an seine Heimat erinnern, ein neues Leben zu beginnen- Er hatte diese verlassen müssen als ein hoher Englischer Höfling feststellte, dass seine Frau ihre Migräne für ihn aufsparte und die Migräne freien Abende mit McAlmost verbrachte.

Da der Höfling zu dieser Zeit gerade die besondere Gunst Königin Viktorias hatte, wurde Sir McAlmost angehalten, dass Land zu verlassen und sein Glück anderswo zu machen.

McAlmost verkaufte seinen gesamten Besitzstand und baute eine Ranch am Fuße der Beartooth Mountains.

Innerhalb von nur drei Jahren gelang es ihm eine der größten und prachtvollsten Ranches in Montana auf zu bauen.

Erfolg zieht Menschen an, und so gründete McAlmost am 3.5.1875 White City um den Zuwanderern Platz und Arbeit und seinen Leuten die Annehmlichkeiten des Stadtlebens zu bieten. Man erzählt sich, dass Sir McAlmost alle Häuser in Ehren der Alabaster farbigen Haut seiner Liebsten weiss tünchen lies..

Wie dem auch sei, die weißen Häuser gaben White City ihren Namen.

Vor drei Wochen verstarb Sir McAlmost nach einem zwar erfolgreichen, aber einsamen Leben, denn er war seiner Liebe ein Leben lang treu geblieben.

Seine Ranch vererbte er seinem Treuen Vorarbeiter Tex Welsh.

Und während die Cowboys ihren neuen Boss sofort akzeptierten, sind die Vorbehalte in der Stadtbevölkerung gross und sie sehen sogar die Möglichkeit sich vom Einfluss der nahen Ranch und ihres Chefs zu befreien. Und so sehen alle der bevorstehenden Bürgermeisterwahl mit Spannung entgegen.

An der Spitze der Bewegung für ein selbstständiges White City steht Andrew J. Simone Friedensrichter und Sheriff in Personalunion.

Doch auch andere erkennen die Möglichkeiten die der Posten des Bürgermeisters mit sich bringt.

Da ist der sogenannte Pabst, der Kopf des Soreano Klans. Italienische Zuwanderer die aus dem Geschäftsleben White Cities nicht mehr weg zu denken sind. Aber es gibt auch Gerüchte, dass nicht alle Geschäfte der Soreanos beim Licht des Tages getätigt werden.

Jack "Bullseye" Williams besitzt den Saloon "Pik As" eines der führenden Etablissements der Stadt, ein Treffpunkt für Jung und Alt. Er hofft vom Rande der Illegalität in das Herz der besseren Gesellschaft von White City vor zu stossen.

Logan, dessen vollständiger Name unbekannt ist, führt die Old Wolfs Ranch etwas südlich der Stadt. Es heisst, dass die wenigsten Rinder auf seiner Weide auch die seinen sind. Er erhofft sich vom Bürgermeisterposten dass er nicht mehr nacht Rindviecher stehlen muss, sondern bei Tage von den Rindviechern stehlen kann.

Zu guter letzt ist da noch Sherman T. Potter ein Texas Ranger der alten Schule. Er wurde mit seiner Truppe entsandt, sobald der Govenor realisierte, welche Situation sich in White City anzubahnen droht. Seine Aufgabe ist es die Feindseligkeiten zwischen den Parteien auf die verbalen zu beschränken. Zweifelsohne ein hoffnungsloses Unterfangen. Sherman T. Potter ist sich der Tatsache bewusst, dass der Wechsel vom Texas Rangern zum Bürgermeister der erste Schritt einer grossen Karriere sein kann.

ÜBERGEORDNETE REGELN

Das Ziel eines jeden Spielers ist es Bürgermeister zu werden.
Die Wahl findet nach dem fünften Spiel statt.

Jeder Spieler startet mit einer Posse für \$200.

Bei dem ersten und dem letzten Spiel, spielen alle Spieler gemeinsam. Die anderen drei Spiele finden jeweils als Spiele einer gegen einen statt.

Bei allen Spielen gelten, soweit nicht anders angegeben die Regeln von LOTOW.
Dies betrifft auch das "Spiel nach dem Spiel" also Erfahrungspunkte, Wunden, Fähigkeiten, neue Ausrüstung kaufen, Leute rekrutieren usw.

Am Ende eines Spieles gibt es neben den üblichen Erfahrungspunkten, Stimmen.

Die Stimmen, die man erhält oder verliert. hängen von der Posse ab die man spielt.

Fieht eine Posse (verpatzter Test) so erhält jede noch auf dem Spielfeld befindliche Posse eine Stimme.

Zieht sich eine Posse zurück (gibt auf) erhält jede noch auf dem Spielfeld befindliche Posse zwei Stimmen.

Gewinnt ein Outlaw gegen einen nicht Outlaw, so erhält er eine Stimme.
Gewinnt ein Nicht-Outlaw gegen einen Outlaw, so erhält er eine Stimme.

Erschiesst eine Posse einen Unbeteiligten, so bekommen alle andere Possen ob sie in diesem Spiel dabei sind oder nicht eine Stimme.

In bestimmten Szenarien gibt es weitere Stimmen zu sammeln.