DS- Fanwerk. Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig

EIN 2-SEITEN ABENTEUER MIT ZUG

ÄRGER MIT DER RENO GANG

EIN OLD-SLAYERHAND ABENTEUER VON LOW BANDWIDTH BANDIT FÜR DIE STUFEN 1-4

DER HINTERGRUND

Die Gruppe ist mit dem Zug unterwegs von irgendwo nach irgendwo auf einer Strecke der Blue Mountain Railroad Company. Die Route wurde vor einigen Jahren hastig durch die Berge gebaut und ist inzwischen deutlich in die Jahre gekommen und alles andere als schnell. Diesen Zug will die *Reno Gang* überfallen, um an Armeematerial zu gelangen, das im letzten Wagon transportiert wird.

ABLAUF DES ABENTEUERS:

- Nebenhandlungen zum Kennenlernen des Zuges
- 8 Räuber (1x Outlaw (S. 145) 7x Railtroubler (S. 146)) im Zug sollen den Lokführer überwältigen und die Passagiere im Schach halten (je 2 Mann pro Wagen/Lok), danach fangen sie an die Wertsachen und Waffen der Reisenden einzusammeln. Der Überfall erfolgt kurz nach dem letzten Halt (Punkt A). Mit etwas Glück (Probe Bemerken -4) bemerkt die Gruppe etwas vom bevorstehenden Überfall und kann sich vorbereiten.

Wenn die Spieler keinen Widerstand leisten, wird sich Old Wobble (berüchtigter Fallensteller S. 142) den Räubern entgegenstellen. Wenn die Räuber merken, dass es schlecht für sie aussieht, verschanzen sie sich in einem der Personenwagons hinter einer Barrikade aus Gepäckstücken.

- Der Zug befährt anschließend eine Etappe die durch Hügel verläuft. Hier soll er an der Weiche am Red Creek (Punkt D) umgelenkt werden und auf einem Nebengleis ausgeraubt werden. Die Gruppe erfährt durch die Botschaft von John Reno bei einem der Räuber von dem Plan.
- Wenn das Umlenken an der Weiche nicht funktioniert, verfolgen die Räuber den Zug auf Pferden und versuchen aufzuspringen und ihn zu stoppen. Ein Teil versucht dabei die Lokomotive anzugreifen (Revolver/Dynamit) und der Rest springt irgendwo auf den Zug auf um den letzten Wagon abzukuppeln.
- Die Spieler können bis zu w20/2 Mitreisende für ihre Seite gewinnen. Diese kämpfen dann gegen die Räuber. Für je zwei Mitreisenden wird die Anzahl der Räuber beim letzten Angriff um einen reduziert. (Probe auf Verhandeln)

DER ZUG:

1. Lokomotive: (LK 80, riesig; Abwehr 25, Volle Deckung)
Personen: Lokomotivführer Sam Lobinski (Werte Goldsucher S. 142)
Heizer Jim Robson (krank)
Beute: Kentucky Rifle (2 Läufe) WB+4 GA-4 gehört Lobinski
Wenn die Lokomotive auf weniger als die Hälfte ihrer LK fällt Geschwindigkeit um eine Stufe, wodurch das Aufspringen um 2 Punkte erleichtert wird.

2. Kohlentender (leichte Deckung)

3. Erste Klasse (Halbe Deckung)
Personen: 15-20 Fahrgäste, Colonel Peter Franklin (berüchtigter Kavallerie Offizier S. 144)

4./5. Zweite Klasse (Halbe Deckung)
20-25 Fahrgäste je Wagon, Dr. Schultz (Dorfpfarrer S. 142) und Old Wobble)

6. Frachtwagon (leichte Deckung, verschlossen SW:5 Schlüssel beim Schaffner)
Personen: (Deputy Sheriff Albert Willer (Werte wie Railtroubler S. 146), 5 eingesperrte Tramps (S. 147)
Beute: Gepäck der Passagiere 10D:20 10E:20 5W:20

7. Viehwagon (leichte Deckung, verschlossen SW:5 Schlüssel beim Schaffner)
Hier stehen die Pferde der Gruppe und im Zweifel genug Pferde um über den Pass Reiten zu können.

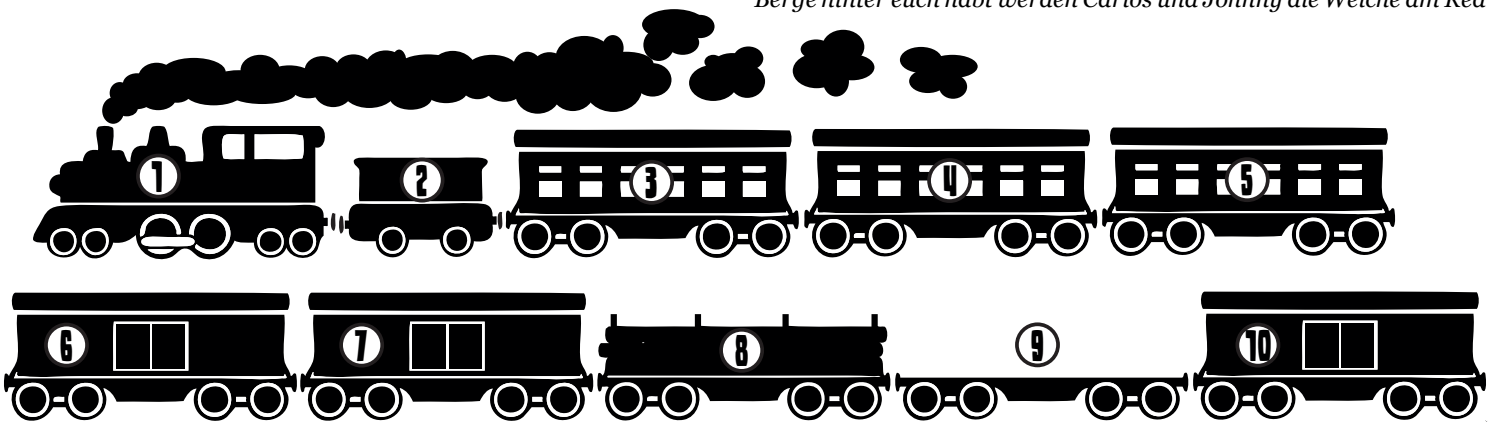
8. Holzwagon (Volle Deckung)

9. Leerer Stückgutwagon (keine Deckung)

10. Armeematerial (Von innen verschlossen SW:10; Volle Deckung, Schießscharten in allen Wänden)
Personen: 4 Soldaten (S. 147)und ein Sergeant (Werte wie Texas Cowboy S. 147) aus Fort Desertpoint
Beute: Ausrüstung, Säbel, Uniformen, Revolver und Gewehre für 50 Mann und fünf Offiziere, sowie zwei 6-Pfünder Kanonen und 40 Stangen Dynamit.
Die Soldaten sitzen im verschlossenen Wagon und haben den Befehl dort zu bleiben und ihn zu bewachen. Sie greifen nur in den Kampf ein, wenn sie einen Befehl dazu erhalten (Col. Peter Franklin oder eine gelungene Probe auf Verhandeln +4) oder der Zug steht und sie angegriffen werden.

BOTSCHAFT BEI EINEM DER RÄUBER

Sobald der Zug den letzten Bahnhof vor den Bergen verlassen hat, bringt ihr ihn unter eure Kontrolle und fangt schon mal an die Passagiere auszunehmen. Wenn ihr diese elend langsame Strecke um die Berge hinter euch habt werden Carlos und Johnny die Weiche am Red



Creek umstellen und ihr kommt direkt zu uns in den Steinbruch. Da geht es dann Rund und wir knacken diesen Armeewagon.
John Reno

DIE ABKÜRZUNG

Um zu verhindern, dass die *Reno Gang* den Zug umlenkt muss die Weiche umgestellt werden. Dazu kann entweder an Punkt D angehalten werden oder ein Teil der Gruppe nimmt die kürzere Strecke über die Berge und bringt das Stellwerk unter seine Kontrolle.
Old Wobble oder der Schaffner können den Weg ab Punkt B entlang des Cold River, über den Pass (Punkt C) und weiter am Red Creek entlang beschreiben. Dieser Weg ist zu Pferd etwa eine Stunde schneller als der Zug, der auf der Etappe durch die Berge nur sehr langsam vorankommt.
Um den Pass zu überqueren ist eine gelungene Reiten-Probe -2 nötig. Jede misslungene Probe erfordert einen zusätzlichen Zeitaufwand von 15 Minuten.
Eine Begegnungen: 1-5 Schwarzbär (S. 151), 6-10 SC+2 Wölfe (S. 153), 11-15 SC+1 feindliche Indianer (Kundschafter I, S. 143), 16-20 nichts.
Carlos und Johnny (Railtroubler S. 145) warten in der Blockhütte (Punkt D) am Red Creek und haben die Weiche bereits umgestellt. Die beiden sind ziemlich gelangweilt und alles andere als aufmerksam.
Wenn der Zug anhält und es zum Kampf an der Weiche kommt, bemerken die übrigen Räuber dies und greifen den stehenden Zug nach 20+W20 Runden an.

GERÜCHTE ZUR RENO BANDE

Die meisten Passagiere haben schon mal irgendwas von der berüchtigten *Reno Gang* gehört und stellen bereitwillig ihr Wissen bereit, sobald klar ist, dass die gefundene Nachricht von John Reno stammt.
- Die Bande soll mindestens 20 Mitglieder haben (wahr)
- Die sollen mit den Indianern unter einer Decke stecken (falsch)
- John Reno hat ein Zaubergewehr (wahr)
- Die Bande wird in sechs Staaten gesucht (falsch)
- John Renos Kopf ist 200$ wert und jeder seiner Brüder gibt 100$ (wahr)
- Um einen Zug zu überfallen hat die Bande einfach eine Brücke gesprengt. Alle Passagiere im Zug sind gestorben! (falsch)
- Wenn sie die Züge nicht stoppen können, springen sie einfach auf oder greifen die Lokomotive mit Dynamit an (wahr)

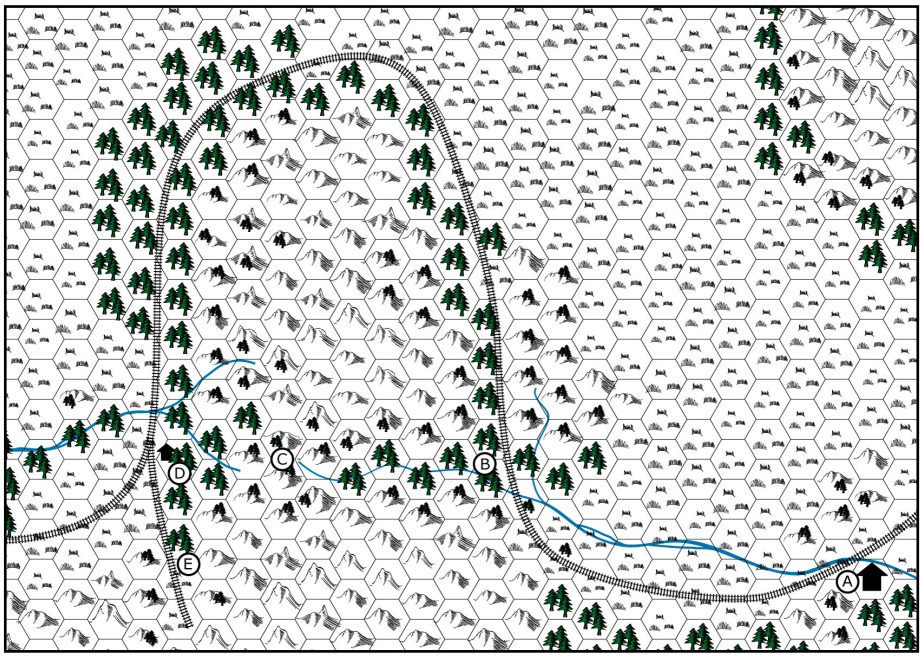
DER ÜBERFALL

Egal ob der Zug umgeleitet wird oder nicht, die *Reno Gang* (10-15 Mann plus die drei Reno Brüder) greift an. Sobald der Zug im Seitental (Punkt E) zum Halten kommt, fangen die Räuber an aus der Deckung zu schießen und stürmen nach 10 Runden den Zug.
Folgt der Zug der normalen Strecke, galoppieren sie nach 20+W20 Runden hinter dem Zug her und versuchen aufzuspringen bzw. die Lokomotive anzugreifen. Alle drei Runden ist eine aktionsfreie Reiten-Probe fällig um nicht zurückzufallen, bis die Probe erfolgreich bestanden wurde (Räuber: Reiten 13, Sattelschütze I). Vier der Banditen führen Dynamitstangen (Regeln S. 118) mit sich und greifen damit die Lokomotive an. Wenn es einem Räuber gelingt den Armeewagon abzukuppeln (Dazu ist eine erfolgreiche Probe GEI-GE notwendig. 1 Räuber benötigt 15 Runden, 2 Räuber 10 Runden) brechen die anderen den Angriff ab. Die Brüder teilen sich auf und zwei greifen die Lokomotive an, der andere versucht auf die hintere Hälfte des Zugs aufzuspringen.
John Reno (berüchtigter Outlaw S. 145) Bärentöter 2-Läufig WB+5 GA-6 Ini-4 Fieser Schuss I, 1x Aktionsfrei nachladen
Albert und Josh Reno (Anführer Railtroubler S. 146)

NEBENHANDLUNGEN:

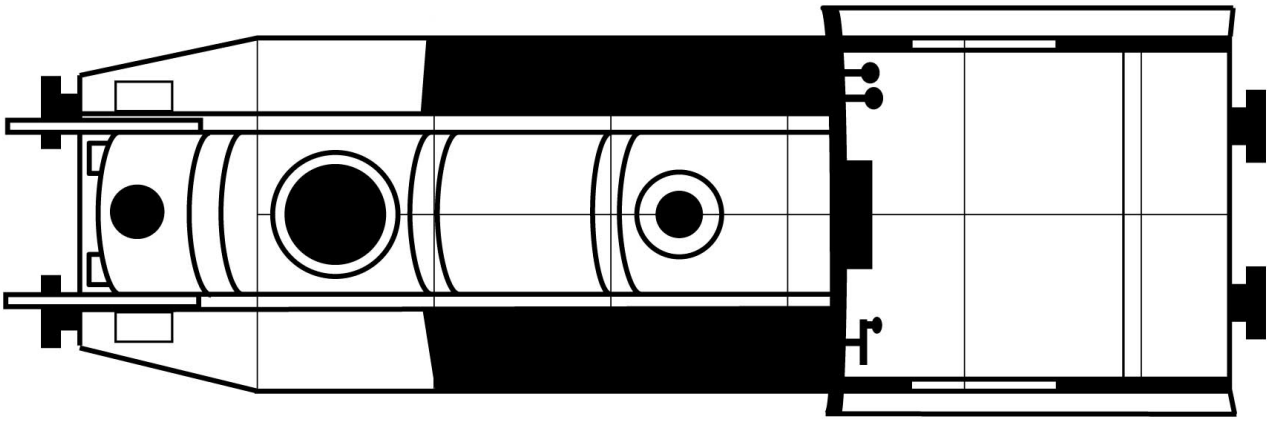
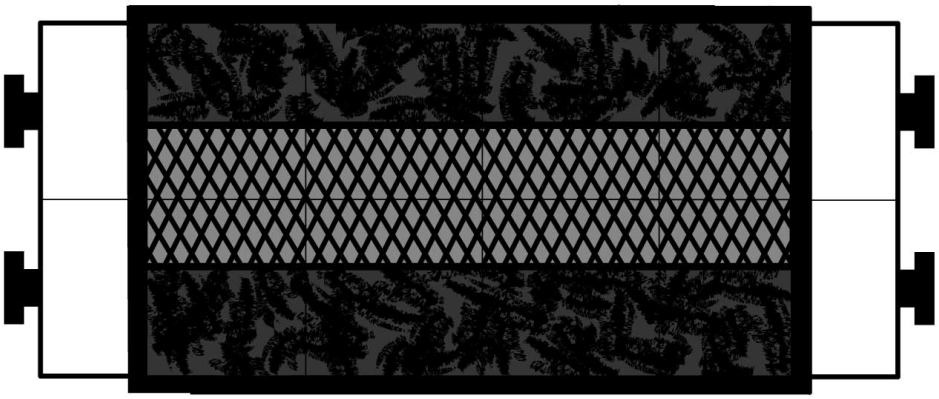
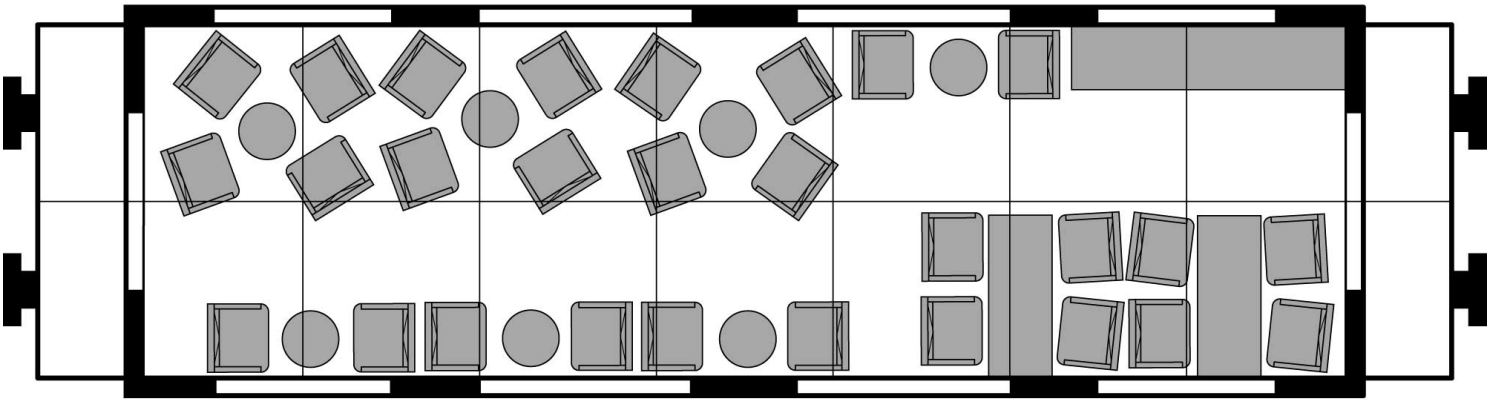
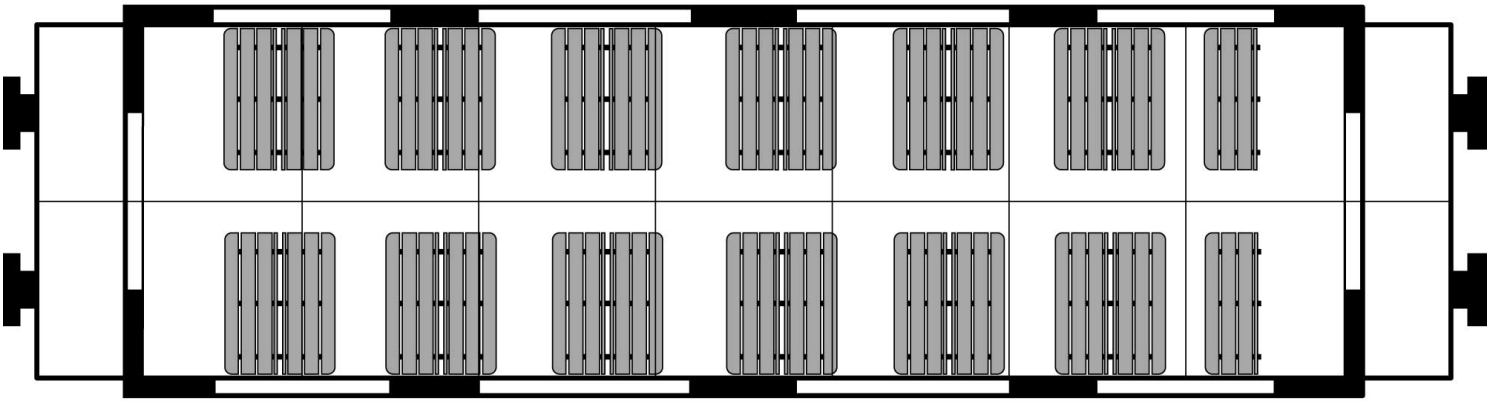
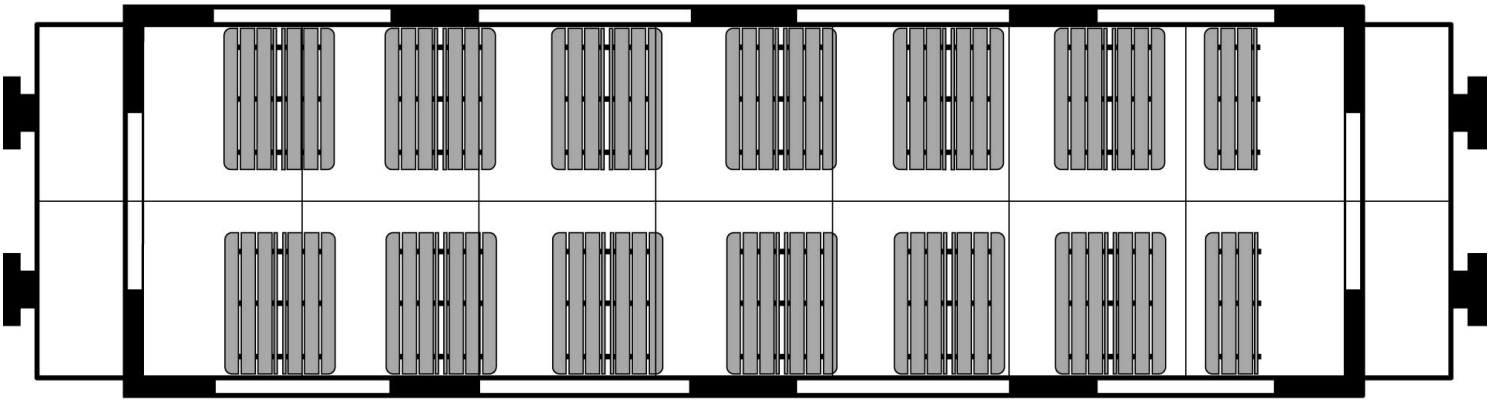
-**Das wilde Pferd (10 EP)**: Ein Reisender hört laute Geräusche aus dem Viehwagen (Nr. 7) und der Schaffner bittet die Charaktere nach ihren Pferden zu sehen. Eines der Tiere hat sich losgerissen und muss beruhigt werden. Probe auf KÖR+ST oder GEI+AU (+2/Rang Reiten)
-Der Wunderheiler: In der zweiten Klasse bietet Dr. Schultz lautstark mit einer sehenswerten Darbietung seine Tinkturen gegen „Allerley Pestilenz und Gebrechlichkeiten“ an. Eine Vorführung mit einem Freiwilligen zeigt auch sofort die Wirkung der Tinktur. Kosten 25$, Wirkung 2W20 LK heilt Krankheiten und Vergiftungen, max. 5 Tränke.
-Die Gefangenen: Deputy Sheriff Willer hat fünf Tramps in einem vergitterten Abteil (Wagen Nr. 6) in Gewahrsam. Wahlweise können diese selbst ausbrechen oder sie können später von den Räubern befreit werden.
-Der kranke Heizer (10 EP): Der Heizer Jim Robson ist krank und muss ersetzt werden. Wenn sich ein Charakter bereit erklärt die Schaufel zu schwingen, bekommt er dafür 50$ und einen freien TP WG: Mechanik. Im Falle eines Kampfes muss er aber auf der Lokomotive bleiben und alle drei Runden eine Runde mit Schaufeln und Ähnlichem verbringen, sonst reduziert der Zug alle 10 Runden seine Geschwindigkeit um eine Stufe.
-Glücksspiel (10 EP für den Sieger): In der ersten Klasse läuft ein Glücksspiel mit recht hohen Einsätzen (15$/Punkt) und drei mäßig guten Spielern (Pokern 8/8/11). Wenn es einem Spieler gelingt mehr als 200$ zu gewinnen wird Colonel Peter Franklin seinen Revolver als Einsatz bringen. LeMat Percussion Revolver mit 9 Schuss (WB+4/GA-4 -1/5m) + 1 Schuss Schrot (WB+4/GA-3 -1/2m (10m max.)) INI-2 Patzer beim Fächeln 19&20, Nachladen Schrot und Trommel jeweils eine Aktion.

ÜBERSICHTSKARTE DER UMGEBUNG



AKTIONEN IM/AUF DEM ZUG

- **Springen** von Dach zu Dach oder von einem Dach auf einen Wagen (Probe Springen)
- **Klettern** von einem Wagen auf ein Dach (Probe Klettern+2)
- **Bewegen** mit Laufen/2 ohne Probe möglich, Gehen mit vollem Laufenwert (aktionsfreie Probe AGI+BE), Rennen (aktionsfreie Probe AGI+BE-2)
- **Entlanghangeln** außen an den Wagons (Probe Klettern-2)
- **Festhalten** am Zug bei Sturz/Zurückdrängen (AGI+BE), sonst Sturz: W20 nicht abwehrbaren Schaden
- **Auf den ersten drei Wagons** ist Schießen/Beschossen werden sowie Bemerkenporben durch den dichten Rauch um 4 Punkte erschwert
- **Aufspringen** vom Pferd auf einen normaler Wagon/Lokomotive (Probe Reiten -2), auf den leeren Stückgutwagon Nr. 9 (Probe Reiten +2)
- Die **Geschwindigkeit des Zuges** zu ändern dauert jeweils 10 Runden. Die Geschwindigkeiten sind vergleichbar mit denen eines Pferdes Schritt/Trab/Galopp
- **Oben auf den Wagons** erhält man durch die Höhe einen Bonus von +1 auf Schießen und kann maximal

EP-Vergabe: Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Nebenhandlungen EP; Über den Pass geritten 10 EP; Weiche wieder richtig gestellt 20 EP; Armeewagon gerettet 20 EP; Lokomotive nicht zerstört 10 EP; Für das Abenteuer 25 EP

KARTE DES ZUGES ZUM AUSDRUCKEN UND AUSSCHNEIDEN - EIN 25 MM KASTEN ENTSPRICHT 1,5 M
REIHENFOLGE DER WAGONS WIE AUF SEITE 1