EIN 1-SEITEN ABENTEUER №2

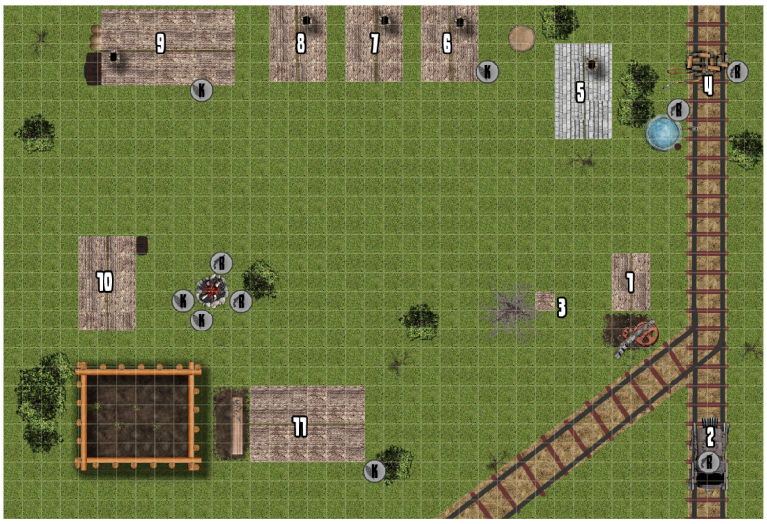
DER ÜBERFALL DER RAILTROUBLERS

EIN OLD SLAYERMAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-3

HINTERGRUND

Eine Bande Railtroublers hat sich mit einem Trupp Komantschen zusammengetan und zusammen ein Eisenbahnercamp überfallen. Da aber der Zug mit den Lohngeldern aufgrund einer Verspätung zum Zeitpunkt des Überfalls noch nicht eingetroffen war, beschlossen die Railtroublers und Indianer im Camp zu bleiben und auf den Zug zu warten, um auch ihn zu überfallen. Dazu haben sie eine Sprengladung an den Schienen angebracht, die sie zünden wollen, sobald der Zug mit dem Geld in das Camp einfährt. Die Eisenbahnarbeiter, die den Überfall überlebt haben, wurden gefesselt und eingesperrt.

Die SC treffen in der Prärie auf den Ingenieur des Camps, dem die Flucht gelang und der sie nun bittet, seine Kameraden zu befreien. Er bietet ihnen dafür eine Belohnung von 300$. Außerdem sollen die SC dafür sorgen, dass die Sprengladung nicht hochgeht.



DAS EISENBAHNER-CAMP

Die Railtroublers (R) haben die Sprengladung an die Schienen gelegt und warten nun auf den Zug (siehe Karte). Wenn Schüsse fallen, werden sie sich in den Gebäuden verschanzen. Die Krieger der Komantschen (K) werden versuchen, die SC zu beschleichen und im Nahkampf anzugreifen.

1. GERÄTESCHUPPEN

In dem Schuppen liegen Spitzhacken, Schaufeln, 2 Äxte und andere Arbeitsgeräte. Zwischen den den Geräten hat sich eine Klapperschlange versteckt.

2. LOKOMOTIVE

Auf der Lokomotive hat ein Bandit mit einem Gewehr (WB+3/GA-3/INI-2) Platz genommen. Die Deckung durch die Lokomotive gewährt ihm einen Abwehrbonus von +4.

3. LATRINE

Auf der Latrine sitzt eine Railtroubler, der mit einer Schrottflinte (WB+6/GA-4) bewaffnet ist.

4. ZÜNDLADUNG

Die 2 Railtroublers haben die Aufgabe, nach dem Zug Ausschau zu halten und die Sprengladung zu bewachen. Auch bei einem Angriff bleiben sie auf ihrem Posten.

5. VERWALTUNGSBÜRO

Im Verwaltungsbüro verhören Limping Fred und einer seiner Männer den Vorarbeiter der Eisenbahner.

6. UNTERKUNFT

In der Hütte stehen die Betten der Eisenbahnarbeiter. Auf einem kleinen Tisch liegen ein paar Spielkarten. In einem Schrank hat sich ein Skunk eingenistet. Dem SC, der ihn öffnet muss eine AGI+GE Probe gelingen, ansonsten ist er für W20/2 Minuten durch das verspritze Sekret erblindet. Auf jeden Fall sinkt seine AU auf -1.Eine Suche ergibt W20/2 Dollar und eine Flasche Whiskey.

7. UNTERKUNFT

In dieser Hütte haben die Banditen zwei Hunde der Bahnarbeiter eingesperrt (Werte: DS GRW S. 115). Diese greifen jeden an, der in das Haus kommt.

8. UNTERKUNFT

Hier halten sich 2 Komantschen auf, welche die Hütte durchsuchen. In der Mitte des Raumes liegt eine toter Eisenbahner. Es sind 5$ und eine Bowiemesser zu finden.

9. SPEISESAAL

Dieses Gebäude wird als Speisesaal und Aufenthaltsraum genutzt. In einer Ecke ist eine Kochnische mit Herd, Töpfen und Pfannen eingerichtet. In diesem Gebäude halten die Railtroublers und Komantschen 12 Eisenbahnarbeiter gefangen. Sie liegen gefesselt an der Wand und werden vom Stampfenden Büffel und 3 seiner Krieger bewacht.

10. LAGER

In dem Lagerschuppen sind Schienenteile, Baumaterial und Werkzeug untergebracht. In einer Kiste liegen 10 Dynamitstangen.

11. SCHEUNE UND STALL

Neben einem großen Heuhaufen stehen 4 Pferde. 2 Komantschen halten sich hier auf.

KLAPPERSCHLANGE

KÖR:	3	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

5 | 5 | 11 | 6,5 | 6 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1; PA-1)	Schuppen (PA +1)

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

GH: 1 | GK: wi | EP: 45

RAILTROUBLER — GRE 1

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

20 | 10 | 9 | 5 | 10 | 15

Bewaffnung	Panzerung
Revolver (WB+3; PA-4)	Kleidung (PA +0)

Talente: Schütze I, Faustkämpfer I

GH: 1 | GK: no | EP: 93

KOMANTSCHE — STK 1

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0

22 | 12 | 10 | 4,5 | 12 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Bogen (WB+2), Messer (WB+0)	Kleidung (PA +0)

Talente: Kämpfer I, Reiter der Rache I

GH: 1 | GK: no | EP: 54

LIMPING FRED — GRE 5

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	3	VE:	1
HÄ:	4	GE:	6	AU:	0

23 | 10 | 11 | 5 | 9 | 16*

Bewaffnung	Panzerung
2 x Revolver (WB+3; PA-4)	Kleidung (PA +0)

Talente: Einstecker I, Schütze I, Zwei Waffen VI*

GH: 4 | GK: no | EP: 100

ANFÜHRER STAMPFENDER BÜFFEL — STK 6

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	7	BE:	2	VE:	1
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

52 | 15 | 8 | 4 | 21 | 6

Bewaffnung	Panzerung
Tomahawk (WB+2; PA-2)	Kleidung (PA +0)

Talente: Brutaler Hieb I,Einstecker I, Kämpfer II, Reiter der Rache II, Verletzen I

GH: 4 | GK: no | EP: 166

Pro Gebäude 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Eisenbahner befreit 10EP; Sprengladung unschädlich gemacht 15 EP; Für das Abenteuer 25 EP