

DAS AUFGEBOT

VORWORT

Das Aufgebot ist ein Folgeabenteuer zu **Viehdiebe** und schließt sich direkt daran an. Zwar ist es auch möglich, das Abenteuer ohne die Ereignisse aus Viehdiebe! zu spielen, dies erfordert aber vom Spielleiter einiges an zusätzlicher Arbeit. Im folgenden wird davon ausgegangen, dass die Gruppe die Ereignisse aus Viehdiebe! vorher erlebt hat. Ebenso wie der Vorläufer, richtet sich auch dieses Abenteuer eher an Einsteiger und junge Hasen im Weird West als an das alte Eisen. Auch diesmal ist die Schwelle der Magie recht niedrig gehalten, wenn sie, im Gegensatz zum vorherigen Abenteuer dennoch vorkommt. Also ein weiteres Abenteuer zur Einstimmung in den Weird West mit eher weltlichem Charakter.

In diesem Zuge sei auch angemerkt, dass ich es mir gespart habe, auf einzelne Werte der NSC einzugehen oder sie gar aufzulisten. Ich denke, hier sollte jeder Spielleiter individuell entscheiden und entsprechende Werte festlegen, da jede Gruppe individuell ist und ich es entsprechend schwer finde, allgemeine Werte, die für möglichst viele Gruppen gültig sind, festzulegen.

Und wie immer: Die in diesem Abenteuer erscheinenden Personen sind frei erfunden, jeglicher Bezug zu real existierenden Personen ist rein zufällig. Auch habe ich natürlich nicht die Rechte an den von mir verwendeten und verfremdeten Bildern. Sollte daran also jemand Anstoß nehmen, dann wird dies umgehend geändert.

KURZ AND KNAPP

Das Aufgebot fängt da an, wo Viehdiebe! schloss und geht davon aus, dass die Charaktere einen entscheidenden Hinweis aus dem Versteck der Deery-Bande mit zu Dellwing bringen: das Brandeisen. Dellwing ist über das gefundene Eisen nämlich gar nicht erbaut. Zwar ist er den Charakteren über alle Maßen dankbar und zahlt sie aus, doch will er diesen Übergriff nicht auf sich sitzen lassen. Kurzerhand lädt er die Gruppe zu einem Essen ein und eröffnet ihnen dabei seine neuen Pläne. Wieder einmal will der Viehbaron sie anheuern um dem Vorfall und den Angriff auf seinen Besitz auf den Grund zu gehen. Da sich die Cha-

raktere mittlerweile bewährt haben und ihr Geld sicher wert sind, sieht die Belohnung auch dementsprechend aus. Vorerst bittet er also darum, dass den Spuren nachgegangen wird und Informationen eingeholt werden. Mit dieser Aufgabe betraut kommen die Charaktere dahinter, dass hinter den Viehdieben mehr steckt als die Aktion eines Einzelnen: Wie es aussieht haben sich einige Viehbarone der Gegend zusammengetan, um Dellwing aus dem Geschäft zu vertreiben. Sie werden dabei sogar handgreiflich. Noch bevor Dellwing also einen Plan aushecken kann oder Aufgaben verteilen kann, kommt es zu einem Angriff der Viehbarone auf Dellwings Ranch und die Charaktere befinden sich mitten im Chaos. Aus dem Chaos entwickelt sich eine Belagerung, die nur mit viel Glück und können überstanden werden kann. Gelingt dass den Charakteren, wird Dellwing sie seinerseits ausschicken, sich um die Viehbarone zu kümmern. Diesmal stellen sie sein Aufgebot...

IMPRESSUM

Autor

Masterbrain (Felix Münter)
masterbrain@fundus-ludi.de

Layout & Cover

Exception (Leif Janzik)
exception@fanoptikum.de

Illustrationen

Twice (Beate Euskirchen)

Lektorat

Coldguardian
Silent (Sascha Müller)

Das Deadlandslogo wurde mit freundlicher Genehmigung des Spielzeit!-Verlages verwendet.

Deadlands™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Deutsche Ausgabe von Spielzeit!-Verlag - Sascha Hoppenrath unter Lizenz von Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Deadlands Copyright (C) 2000, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

I. DIE AUSZAHLUNG

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang auf der Ranch von Dellwing. Hierhin sollen die Charaktere die Herde, die sie der Deery-Bande wieder abgejagt haben, bringen. Die Ranch selbst ist weitläufig und in einem guten Zustand, man merkt, dass der Besitzer wohlhabend ist.

Dellwing ist bemerkenswert freundlich und glücklich darüber, dass man ihm die Herde zurück gebracht hat. Wie versprochen, zahlt er die Gruppe aus. An dieser Stelle wird er sich natürlich auch nach den Umständen erkundigen und dabei eine Hiobsbotschaft nach der anderen von den Charakteren präsentiert bekommen. Nicht nur, dass man versucht hat, ihm eine Herde zu stehlen, man hat auch seine Leute ermordet (was nicht gut für seinen Ruf ist) und versucht seinen Tieren ein anderes Brandzeichen zu verpassen. Dellwing wird das Brandzeichen, dass die Charaktere hoffentlich mitgenommen haben, untersuchen und kann es einwandfrei als das von **Raymond Hodges**, einem weiteren Viehbaron aus der Gegend, erkennen. Natürlich ist Dellwing außer sich.

Sollten die Charaktere Mitglieder der Deery-Bande als Gefangene genommen und mit zur Ranch gebracht haben, dann wird er sie an dieser Stelle natürlich befragen, aber auch nicht mehr aus ihnen herausbekommen, als dass sie von Hodges angeheuert und versorgt wurden. Immer noch knurrend sorgt Deery dafür, dass die Bande dem Gesetz übergeben wird).

Trotzdem lädt er die Gruppe zu einem Abendessen ein. Der Triumph müsse dennoch gefeiert werden. Bis zum Abend können die Charaktere auf seiner Ranch unterkommen, ausspannen und ein Bad nehmen, was nach den Strapazen der letzten Tage sicher gerne angenommen wird.

Das Abendessen ist recht opulent und strotzt nur so vor Rindfleisch. Die Charaktere werden wirklich gut bewirtet und es gibt einige gute Tropfen Whiskey Nach dem Festmahl wird Dellwing wieder ein ernstes Thema anschlagen. Er eröffnet noch einmal, dass das Brandeisen, welches die Charaktere gefunden haben, das eines Konkurrenten ist und dieser wohl somit hinter dem Diebstahl steckt. Das kann und will er natürlich nicht auf sich sitzen lassen und bittet die Gruppe erneut um Hilfe.

Er möchte, dass sie sich auf die Suche nach Hinweisen machen, die diese Vermutung stützen. Dabei ist es ihm wichtig, dass man im Moment nur Nachforschungen betreibt, und eben nicht

offensiv vorgeht. Ihm geht es darum, dass sein Konkurrent noch keinen Wind davon bekommt, dass Dellwing bescheid weiß. Investigative Arbeit also. Nachdem sich die Gruppe schon einmal bewährt hat, bietet der Viehbaron diesmal auch entsprechend mehr. Jedem Charakter, der bereit ist, in diesem Fall für ihn zu arbeiten, stellt er 100\$ in Aussicht, wenn Beweise gefunden werden. Wieder einmal gibt er eine Anzahlung, diesmal beläuft sie sich auf 20\$.

Das Angebot ist nicht schlecht, und es gilt zu hoffen, dass es angenommen wird. Dellwing ist nicht knauserig und man kann mit ihm verhandeln, aber mehr als 10\$ zusätzlich wird er nicht zahlen. Immerhin handelt es sich nicht um eine lebensgefährliche Aufgabe.

Willigen die Charaktere ein, so verspricht Dellwing, sie am nächsten Morgen mit allen notwendigen Informationen zu versorgen. Der Rest des Abends geht dann in Tabakrauch und Alkohol unter, natürlich kann die Gruppe wieder auf der Farm nächtigen.

Am nächsten Tag versorgt der Viehbaron die Charaktere bei einem ausgiebigen Frühstück mit Informationen. Dem ein oder anderen Charakter mag vom letzten Abend vielleicht noch der Schädel brummen. Folgendes kann Dellwing bekanntgeben:

- Die Ranch von Raymond Hodges, dem das Brandeisen gehört, liegt etwa 15 Meilen nördlich von seiner eigenen Ranch. Die Weiden von Beiden Baronen grenzen aneinander.
- Hodges war eigentlich immer ein „guter Nachbar“, war aber wohl einer der Ersten, die Stacheldraht auf den Weiden einsetzten.
- Dellwing kann sich nicht erinnern, irgendeinen Streit mit dem Mann gehabt zu haben. Zwar stehen natürlich alle Viehbarone der Umgebung in Konkurrenz zueinander, aber das Weideland ist groß genug und über mangelnde Kunden kann keiner klagen.
- Hodges heuert jedes Jahr viel mehr Cowboys an, als die anderen Barone der Gegend, obwohl er nicht mehr Rinder besitzt. Das war dieses Jahr auch so.
- Der Mann hat den Betrieb aus eigenen Kräften aufgebaut und ist so zu Reichtum gekommen.
- Hodges habe letztes Jahr versucht, Bürgermeister von Jefferson zu werden, hat die Wahl aber nicht gewonnen.

Das wäre dann auch das Wichtigste. Dellwings Gedanke bei der ganzen Aktion ist, dass die Charaktere mehr über Hodges und seine Pläne herausbekommen, sich dabei aber nicht erwischen lassen und natürlich keine Spuren hinterlassen. Wie sie das machen, das überlässt er vollends ihnen. Wieder einmal ist es ihm natürlich wichtig, so schnell wie möglich an Informationen zu kommen, da Hodges mit Sicherheit irgendwann Nachricht von seiner Bande bekommen wird.

2. WIR BRAUCHEN BEWEISE!

Nun liegt es wieder einmal an den Charakteren, das Beste aus der Situation zu machen. Wieder einmal ist es kaum absehbar, wie die Gruppe dabei vorgehen wird, daher werden hier mögliche Wege kurz skizziert und genannt. Die Reihenfolge kann natürlich von Gruppe zu Gruppe variieren.

Hodges Cowboys

Ein Ansatzpunkt besteht darin, zu Hodges Weiden zu reiten, und seine Viehtreiber auf die eine oder andere Weise ausfragen zu wollen. Dabei sollte man sich nicht zu dumm anstellen, denn bei recht geradlinigen Fragen werden sie entsprechend reagieren. Der Gruppe sollte klar sein, dass es sich bei den Männern in erster Linie um einfache Arbeiter handelt, die wahrscheinlich nicht viel wissen werden.

Sollte es aus irgendeinem Grund zu einer Auseinandersetzung mit den Cowboys kommen sei kurz angemerkt: Die Männer sind immer in Gruppen von mindestens drei Reitern unterwegs, meist aber mehr. Sie wissen sich alle zu verteidigen, auch wenn es bei weitem keine Meister sind. Jeder von ihnen ist bewaffnet, wird aber in erster Wahl eher zu den Fäusten greifen. Sollte man sie mit einer Waffe bedrohen oder gar auf sie schießen, reagieren sie entsprechend, und der Lärm wird auch noch andere von Hodges Leuten anlocken. Die Cowboys sind durchaus nicht zimperlich mit Leuten, die sie angreifen...

Sollte es hingegen zu einer Prügelei kommen, lassen sie mögliche Opfer danach wieder ziehen, natürlich unter schmäherndem Lachen...

Auf die eine oder andere Weise – durch geschickte Fragen oder wenn man versucht eine Gruppe zu belauschen (was natürlich ein anschleichen notwendig macht) lassen sich ein paar verwertbare Informationen herausbekommen.

- **Hodges hat dieses Jahr etwa 30 Cowboys angeheuert.**

- **Der Lohn der Cowboys liegt mit 3\$ am Tag höher als im Durchschnitt. Warum sie soviel bekommen, wissen sie nicht, aber es ist ihnen auch egal.**

- **Hodges ist in letzter Zeit spendabel, was Alkohol und gutes Essen angeht. Warum wissen sie auch nicht, aber auch das ist ihnen egal, solange sie was davon haben.**

- **Sie erzählen etwas über „die Texaner“ die auf dem Weg zu Hodges Ranch seien. Wer die Texaner sind, kann keiner von ihnen sagen, aber so haben sie es eben gehört.**

- **Hodges will heute Abend ein großes Festmahl für die „feinen Herren“ geben. Gemeint sind damit natürlich die Rinderbarone. (Wenn die Charaktere Dellwig darauf anfragen sollten: ER hat natürliche keine Einladung bekommen).**

In Jefferson

In der kleinen Stadt lässt sich auch eine Information, die hilfreich sein könnte, finden.

Im **Saloon** kann man erfahren, dass Hodges eine größere Lieferung Whiskey für heute Abend geordert hat, der Wirt ist deshalb sehr in Hektik.

Die Informationen im örtlichen **Gemischtwarenladen** sehen schon düsterer aus: Gegen ein paar Dollar verrät der Händler, dass Hodges vor ein paar Wochen über ihn einen größeren Posten Munition bestellt hat, Größtenteils für Winchester-Gewehre. Die Ladung sei natürlich schon auf der Ranch.

Ebenfalls gegen ein paar Dollar oder ein paar Drinks kann man **Gregor Winston**, der bekannt dafür ist, immer auf dem laufenden zu sein und die neusten Gerüchte zu haben, etwas über „die Texaner“ erfahren. Auch der Mann kann angeben, dass diese ominöse Gruppe auf dem Weg zu Hodges Ranch ist. Er weiß außerdem, dass es sich bei dieser Gruppe um eine Bande von Söldnern handeln soll. Detailliertes kann er nicht sagen, aber er ist sich natürlich nicht zu schade, ein paar blutige Söldnergerüchte einzustreuen.

Für Jefferson gilt dasselbe wie auch schon bei Hodges Cowboys: Auf Gewalt oder Drohungen wird durch die Bürger und den Sherriff entsprechend reagiert. Zwar ist man hier weniger wehrhaft, wird sich aber nichts gefallen lassen.

Hodges Ranch

Einfach so –und vor allem unbemerkt- auf die Ranch zu kommen, stellt sich beinah als unlös-

bar dar. Der ganze Komplex ist auffallend gut bewacht. Den Charakteren sollte klar sein, dass bei einer Ranch sicher hier und da Wachen sind, aber nicht in dem Umfang.

Insgesamt wird der Komplex von 10 Wachen bewacht, alle von ihnen scheinen nur aus diesem Grund hier zu sein (unterscheiden sich also von den normalen Cowboys, von denen auch noch ein paar da sind) und sind durchweg gut bewaffnet, jeder von ihnen trägt neben einer Pistole auch ein Gewehr. Aufmerksam sind sie alle, man sollte also vorsichtig sein. Es drängt sich schon hier der Verdacht auf, dass Hodges nicht nur eine kleine Privatarmee, sondern auch etwas zu verbergen hat.

Selbst aus einiger Entfernung ist zu erkennen, dass das große **Hauptgebäude** der Ranch geschmückt und dekoriert ist. Man bereitet scheinbar ein größeres Fest vor und hat dazu das Gebäude auf Hochglanz gebracht. Entsprechend sind hier auch eine Menge Personen am Werk.

Auf dem Gelände lässt sich ebenfalls ein **abgesperrter Bereich** entdecken. Die Absperrung ist einfach und besteht aus nicht mehr als ein paar Holzpflocken, zwischen denen Seile gespannt sind, offensichtlich neueren Datums, denn auch hier ist man noch mit den letzten Handgriffen zu Gange. Die Absperrung umfasst eine quadratische Fläche und mag, wie das geübte Auge erkennt, für Pferde gedacht sein.

An das Haupthaus schließt sich ein **kleiner Schuppen** aus dicken Holzplanken an, der offensichtlich auch neueren Datums ist, wie die Farbe des Holzes erkennen lässt. Die Tür des Schuppens ist mit einem schweren Vorhängeschloss verschlossen und trägt eiserne Beschläge. Genau vor dieser Tür hält immer ein Mann Wache.

Es liegt an den Charakteren ob sie näher herankommen und dabei unentdeckt bleiben. Sollten sie irgendwie auffallen, dann werden die Wachen recht schnell aufmerksam. Die Männer werden Unbekannte, die sich herumtreiben, entsprechend behandeln, wenn sie ihnen habhaft werden, und sich natürlich wehren, wenn man auf sie schießt.

Sollten Charaktere hier festgesetzt werden, kann man davon ausgehen, dass das Abenteuer zumindest für sie an dieser Stelle vorbei ist. Die Charaktere werden gestellt, entwaffnet und dann zu Hodges geführt. Er wird sie befragen und danach in einer Scheune festsetzen. Dort werden sie bewacht und mindestens so lange festgehalten, bis Hodges sein Vorhaben über die Bühne gebracht hat. Was sonst mit ihnen geschieht, obliegt dem Spielleiter.

Sollte es trotz allen Problemen gelingen, auf das Gelände der Ranch zu gelangen und dort zu schnüffeln, dann lässt sich noch herausbekommen, das hier wirklich alles in geschäftigem Treiben versunken ist. Man bereitet sich auf den Abend vor, an dem die anderen Viehbarone erwartet werden. Hier fallen nun auch zum ersten mal Namen: erwartet werden **Gerald DeBurgh**, **Tim Ludger** und **Quentin Davis**.

(Wenn man diese Informationen Dellwig geben sollte, dann kann er bestätigen, dass das alle ansässigen Viehbarone.)

Die Feierlichkeiten sind für 8 Uhr abends geplant.

Auf der Straße

Auch auf der Straße – oder eher dem, was man hier Straße nennt – lassen sich ein paar Hinweise finden. Gegen den **frühen Abend** ist an einer Staubwolke eine Reitergruppe auszumachen, die hinauf zu Hodges Ranch kommt.

Hierbei handelt es sich um 12 Reiter. Sie alle haben ihre aufmerksamen Blicke auf die Umgebung gerichtet, will man sich also verstecken und sie beobachten, dann sollte man das wirklich gut machen. Entdecken sie einen Beobachter, werden sie natürlich versuchen, ihn zur Rede zu stellen und einzuschüchtern. Nun gilt es, eine gute Ausrede zu finden. Einem fliehenden jedoch jagen sie nicht hinterher, da sie das in Terminprobleme bringen würde. Ihr Lachen ist jedoch in diesem Falle gut zu hören.

Bei den Reitern handelt es sich offensichtlich um Söldner, Männer, die mit ihren Waffen geübt sind. Sie machen einen gefährlichen Eindruck und wirken durch und durch diszipliniert und erfahren. Einige von ihnen tragen alte Uniformsmäntel, wie es aussieht, die der CSA. Ihre Waffen machen einen gepflegten Eindruck. Die Gruppe scheint von vier Reitern angeführt zu werden.

Detaillierte Informationen über die Texaner finden sich im Anhang.

Die Männer reiten geradewegs auf die Ranch, werden von den Wachen kaum behelligt, bringen ihre Pferde in dem abgespannten Bereich unter und begeben sich in das Haupthaus.

Kurz vor 8 sind drei weitere Gruppen unterwegs zu der Ranch von Hodges. Sie reiten im knappen Abstand zueinander.

Bei der ersten Gruppe handelt es sich um **DeBurgh** mit sechs Reitern Begleitung. Lediglich der Viehbaron trägt gute Kleidung, seine Begleiter machen aufgrund ihrer Bewaffnung eher den Eindruck, als wollen sie in den Krieg ziehen.

Bei der zweiten Gruppe handelt es sich um **Ludger** mit seinen Leuten. Er hat 8 Mann dabei und auch sie sind alle recht gut bewaffnet.

Die letzte Gruppe ist die kleinste: lediglich 3 Männer reiten zusammen mit **Davis**, aber auch sie scheinen alle gut bewaffnet zu sein.

Alle Gruppen erreichen die Ranch, werden von den Wachen nicht behelligt und betreten das Haupthaus. Den Lichtern und den Geräuschen zu Folge beginnt gegen 8 Uhr eine recht ausgelassene Feierlichkeit.

Während dieser Feier lässt die Aufmerksamkeit der Wachen aber nicht nach, es ist immer noch mehr als schwer, auf das Gelände zu kommen. Noch dazu sind im Moment so viele bewaffnete Personen hier, dass es enorm gefährlich ist und davon abzuraten ist, es zu versuchen.

Sollten die Charaktere jedoch wider besseren Wissens es versuchen wollen und dabei erfolgreich sein, dann lässt sich hier der letzte, unumstößliche Beweis finden, dass Hodges nichts gutes im Schilde führt. Wenn man in der Nacht nah genug an das Haupthaus und damit an die Fiere heran kommt, dann kann man die Gespräche aus dem Inneren belauschen. Die meisten davon sind belanglos, doch irgendwann wird Hodges zu einer flammenden Rede ansetzen. Dabei wird er erwähnen dass man „dem Parasiten Dellwing“ schon bald ein Ende setzen wird. Lange erklärt er, dass sie nun alle genug Mittel und Männer zusammen haben und noch dazu tatkräftige Unterstützung aus Texas, um dem Mann das Wasser abzugraben. Er redet so, als wäre es alles schon beschlossene Sache, spricht von einer Aufteilung des Landes und des Viehs unter sich und den anderen drei Viehbaronen.

Spätestens jetzt sollte klar sein, von wo der Wind weht. Die Charaktere hatten von Dellwing den eindeutigen Auftrag, Informationen zu sammeln

und nun haben sie auch noch handfeste Beweise, dass man eine Aktion gegen ihn plant. Es gilt also, mit diesen Beweisen so schnell wie möglich zurück zu seiner Ranch zu reiten.

Sollte die Gruppe es jetzt schon auf ein Feuergefecht ankommen lassen: Es gibt im Weird West die Schnellen und die Toten. Es ist anzunehmen, dass die Charaktere sich bei der Übermacht zu den letzteren gesellen.

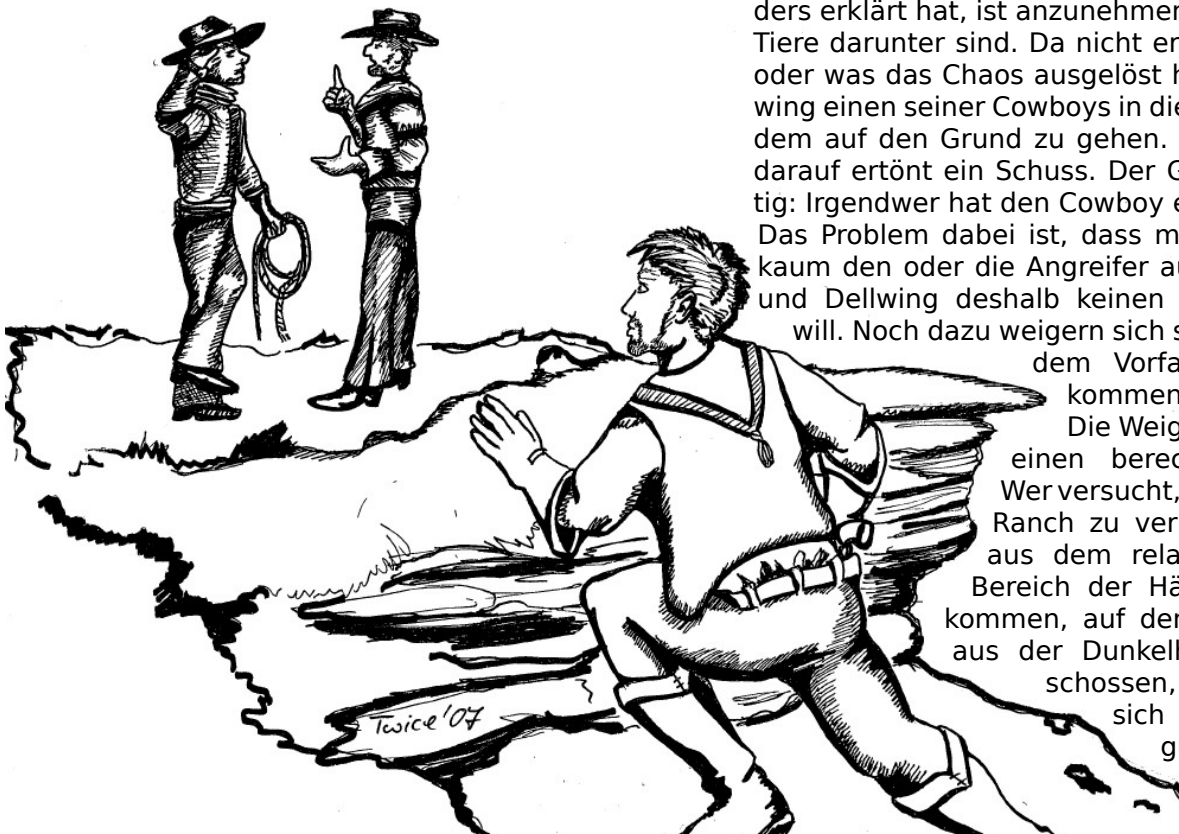
3. DER UEBERFALL

Wieder auf Dellwings Ranch, werden die Charaktere den Viehbaron sicher informieren. Der Mann ist nicht wirklich erbaut über die Geschehnisse und lässt sich alles so detailliert wie möglich erklären, bittet dabei auch um eine Einschätzung der Charaktere und um einen Rat, was zu tun sei. Natürlich lässt er sich nicht lumpen und steht zu seinem Wort: Er zahlt den Charakteren die versprochene Summe für die geleistete Arbeit.

Noch während des Gesprächs kommt es jedoch schon zu einem ernst zu nehmenden Zwischenfall: In der Nacht ertönen Schüsse, ganz in der Nähe. Den Schüssen folgen Schreie und das Getrappel von Hufen – schnell herrscht Chaos. Geht man den Geräuschen auf den Grund, so kann man draußen sehen, wie irgendwer die Pferde der Ranch, die alle auf einer Koppel stehen, in Panik versetzt hat. Die Tiere brechen wild und panisch aus der Koppel und trampeln durch die Nacht, noch bevor einer von Dellwings Leuten irgendwas dagegen tun kann. Die Pferde trampeln über das Gelände der Ranch und, galoppieren in die Nacht. Wenn die Gruppe es nicht explizit anders erklärt hat, ist anzunehmen, dass auch ihre Tiere darunter sind. Da nicht erkennbar ist, wer oder was das Chaos ausgelöst hat, schickt Dellwing einen seiner Cowboys in die Dunkelheit, um dem auf den Grund zu gehen. Wenige Minuten darauf ertönt ein Schuss. Der Gedanke ist richtig: Irgendwer hat den Cowboy erschossen.

Das Problem dabei ist, dass man in der Nacht kaum den oder die Angreifer ausmachen kann, und Dellwing deshalb keinen Kampf riskieren will. Noch dazu weigern sich seine Leute nach dem Vorfall ins Freie zu kommen.

Die Weigerung hat schon einen berechtigten Grund: Wer versucht, das Gelände der Ranch zu verlassen, ja sogar aus dem relativ geschützten Bereich der Häuser heraus zu kommen, auf den wird irgendwo aus der Dunkelheit heraus geschossen, und es handelt sich durchaus um gute Schützen.



Es bleibt nicht viel, als sich in den Häusern zu verschanzen, und die Charaktere tun gut daran, sich auf einen Kampf und eine Verteidigung einzustellen.

4. DIE BELAGERUNG

Ein genauer Plan der Dellwing-Ranch findet sich im **Anhang**.

Dellwing selbst wird nach dem Vorfall anordnen, dass sich seine Leute verschanzen und das Schlimmste erwarten sollen. Befindet sich in der Gruppe ein Charakter mit ein wenig taktischem Geschick, dann darf er das bei der Planung gerne anbringen und umsetzen. Das Beste ist in diesem Fall wohl, den Spielern den Plan der Ranch vorzulegen, auf das sie eine passende Verteidigung planen können.

Deshalb folgt nun eine knappe Beschreibung der Gegebenheiten und Gebäude sowie einiger teils wichtiger Gegenstände die bei der Verteidigung vielleicht nützlich sein könnten.

Allgemeines:

Das Gelände ist von einem Zaun umgeben. Dieser Zaun besteht aus Holz und ist nichts, was einen entschlossenen Angreifer wirklich aufhalten würde, wohl aber Verlangsamung kann. Der Zaun ist knapp über 1.30 m hoch. Die auf der Karte grün markierten Flecken stellen Sträucher und Büsche, vielleicht auch ein paar Bäume dar. Mehr als einen Sichtschutz bieten diese jedoch auch nicht, lediglich der Bewuchs in der linken unteren Ecke der Karte ist hervorzuheben. Hierbei handelt es sich wirklich um eine Blickdichte Hecke von mehr als 3 Metern Höhe. Sie ist ohne weiteres nicht zu überwinden.

Sonstiges:

Ein wenig Bauholz lässt sich auf dem Gelände auch noch finden. Was genau gemacht wird, bleibt den Spielern überlassen.

Neben ihnen selbst befinden sich noch Dellwing, 3 Hausangestellte und 9 Cowboys auf der Ranch, 13 Personen plus die Charaktere also. Waffen besitzen dabei nur die Cowboys und Dellwing, das Hauspersonal wird vorerst keine Waffen anrühren, kann aber in anderen Bereichen nützlich sein.

Es gilt, die Spieler planen zu lassen. Hierbei sind der Kreativität fast keine Grenzen gesetzt, man sollte nur darauf achten, dass man notwendige Arbeiten wahrscheinlich am Besten im Schutze der Nacht macht, und das man sich nicht zu weit aus der Deckung wagen sollte, denn dann wird aus der Dunkelheit geschossen.

Das volle Ausmaß ist erst am Morgen ersichtlich. Die Ranch ist wirklich umstellt. Hodges ist in der Nacht mit den anderen Viehbaronen, einer

Gruppe von Cowboys und den Texanern gekommen. Die Männer haben sich mittlerweile um die Ranch verteilt.

Dabei haben sie folgende Aufstellung genommen:

Im **Norden** haben sich in einiger Entfernung **Davis** und seine drei Männer verschanzt. Ebenfalls haben vier der Texaner hier Aufstellung bezogen. Insgesamt wird diese Seite also von 8 Mann bewacht.

Im **Osten** liegt **Ludger** mit seinen Leuten und ebenfalls vier der Texaner in Deckung. Diese Seite wird also von 12 Mann gedeckt.

Im **Süden** selbst wartet **Hodges** mit seinen Männern. Auch sie haben Stellung bezogen. Der Anführer der Belagerung hat 15 seiner Männer mitgebracht, hier liegen also 16 Mann verschanzt. Hier sind auch die Pferde angepflockt, welche in der Nacht aufgescheucht wurden.

Im **Westen** liegt **DeBurgh** mit seinen Leuten in Deckung, auch auf dieser sind 4 Texaner. Auf dieser Seite warten also 11 Männer.

Insgesamt wird die Ranch also von 46 Mann belagert, und das sind Aussichten, die nicht rosig sind. Wie schon erwähnt, haben diese Männer erst einmal Deckung hinter Büschen, Bäumen, Steinen und dergleichen bezogen, ihre Waffen auf die Ranch gerichtet. Wenn Dellwing bei Tagesanbruch die Gegend überblickt, kann er Hodges eindeutig erkennen. Die Belagerer sind natürlich nicht alle zu erkennen, die Spieler sollten also im Unklaren darüber gelassen werden, wie viele es sind, bis sie genauere Nachforschungen anstellen können.

TAG 1

Der erste Tag der Belagerung wird zumindest in größeren Passagen relativ ruhig verlaufen. Die Belagerer werden recht ungezielt auf mögliche Ziele schießen. Klar sollte jedoch werden, dass sie es ernst meinen. Wer sich also aus der Deckung wagt, der hat mit ein paar Kugeln zu rechnen.

Hodges will und wird nicht verhandeln, das wird er auch dadurch geltend machen, dass er auf mögliche Parlamentäre schießen wird.

Gegen den frühen Nachmittag jedoch wird es zu einem größeren Angriff kommen. Während die anderen Gruppen die Stellungen halten sollen und Unterstützungsfeuer geben sollen, gehen Hodges Männer aus Richtung Süden zu einem Angriff über. Die Männer gehen zu diesem Zeitpunkt erst recht unvorsichtig vor, sie versprechen sich einen schnellen Erfolg und rechnen nicht mit hartem Widerstand. Wahrscheinlich werden sie eines besseren belehrt und nach den ersten Schüssen und Treffern werden sie vorsichtiger vorgehen. Es sollte hier möglich sein, den Angriff zurückzuschlagen. Sollte die Gegenwehr zu stark werden treten sie einen Rückzug an.

DELLWIGS RANCH

1 PFERDEKOPPEL

Hier sind die Pferde in Panik versetzt worden. Sie haben das Gatter im Süden durchbrochen und sind in die Nacht davon.

2 RINDERSTALL

Das größte Gebäude der Ranch dient voll und ganz den Rindern. Hier finden sich mehrere große Boxen für die Tiere, doch die meisten Herden sind im Moment eh auf den Weiden. Lediglich 15 Tiere sind hier untergebracht. Das Gebäude ist eine einfache Bretterkonstruktion, die nicht viel aushalten wird, verfügt aber über ein zweites Geschoss, das eigentlich nicht richtig genutzt wird. Ein Schütze hätte von hier oben eine recht gute Verteidigungsposition.

Auf der Nordseite, knapp neben dem dortigen Ausgang befindet sich ein großer Haufen Mist.

Nützlich: Seile, Rindermist

3 FUTTERSILO

Das höchste Gebäude der Ranch ist das Futtersilo für die Rinder. Der Zylinder erhebt sich fast 10 Schritt in die Höhe, und man kann auf sein Dach über eine Leiter an der Außenwand kommen. Das Problem ist, dass man hier oben normal keine Deckung findet, allerdings lässt sich von dort oben das ganze Umfeld überblicken.

An das Silo angebaut ist ein kleiner Schuppen aus Bruchsteinen.

Nützlich: Werkzeug aller Art (im Schuppen), Lampenöl

4 SCHEUNE

Das Gebäude ist nicht gerade robust gebaut, verfügt aber über einen Heuboden, der sich recht einfach verteidigen lässt und einen guten Blick Richtung Süden ermöglicht. In der Scheune ist Arbeitsgerät untergebracht. Die Scheune selbst ist gut gefüllt, an einer Seite findet sich eine Sammlung alter Möbel, die hier nur untergestellt sind.

Nützlich: Pferdewagen, Mähdrescher, Heu, alte Möbel

5 PFERDESTALL

Auch dies Gebäude hat zwei Stockwerke, wobei das zweite kaum ausgebaut ist und eigentlich aus nicht mehr als ein paar Dachbalken besteht. Hier sind noch zwei alte Pferde untergebracht, deren gute Tage eigentlich schon längst gezählt sind.

Nützlich: Werkzeug

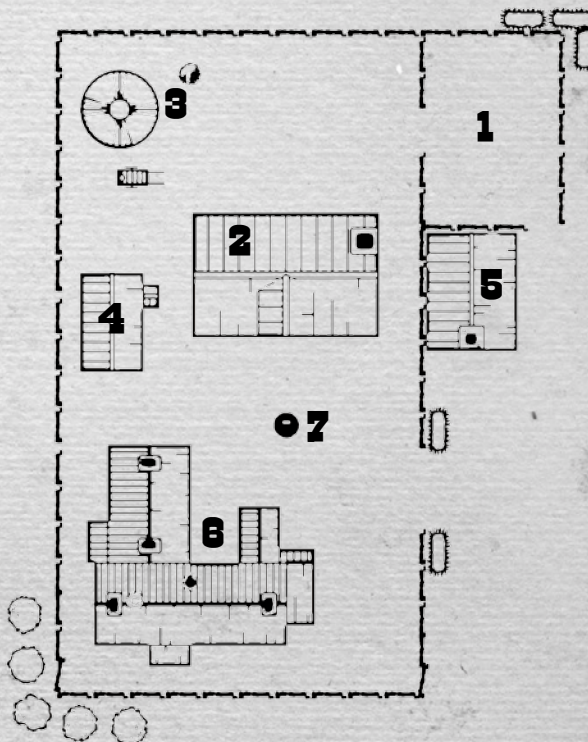
6 HAUPTHAUS

Das Herzstück der Ranch. Das Gebäude besteht aus zwei Stockwerken, wobei das ebenerdige aus Bruchstein und das darüber aus robustem Holz gebaut ist. Hier finden sich neben den Unterbringungsmöglichkeiten für die Charaktere auch die Schlafstätten aller, Ranchbewohner, eine Küche, ein Vorratslager, ein Salon, ein Geschäftszimmer, ein kleines Bad und dergleichen mehr. Es gibt Fenster in alle Richtungen.

Nützlich: Kreativität ist gefragt. In so einem Haus finden sich Unmengen von Dingen, die sich zu Verteidigung einsetzen lassen.

7 BRUNNEN

Der Brunnen der Ranch.



Den Rest des Tages wird kein Angriff mehr gemacht, aber die Belagerer bleiben dabei, mögliche Ziele zu beschießen.

NACHT 1

In der Nacht kommt es zum ersten wirklichen Angriff. Aus Richtung Norden, Osten und Westen werden die Texaner nach Einbruch der Dunkelheit einen Vorstoß wagen. Sie versuchen dabei möglichst ungesehen auf das Gelände der Ranch zu kommen.

Ihr Ziel ist es erst einmal, den Widerstand auszuschalten, wie gut ihnen das gelingen wird, hängt sicher auch davon ab, wie gut die Charaktere geplant haben und wie die Bewachung aussieht.

Gelingt es, das Feuer auf die Söldner zu konzentrieren, dann treten sie eher koordiniert die Flucht an. Schaffen sie es hingegen, ins Gebäude einzudringen, kann man sich auf einen harten Kampf einstellen.

TAG 2

Der Tag beginnt mit einer minutenlangen Beschuss. Aus allen Richtungen eröffnen die Belagerer das Feuer und schießen auch auf Fenster, Türen, ja überall da hin, wo sie Verteidiger vermuten werden. Der Beste Schutz dagegen ist es wohl, sich einfach auf den Boden zu werfen, denn es gibt kaum ausreichende Deckung. Hierbei sollte es ein paar Verletzungen geben, jedoch nichts ernsthaftes.

Gegen Mittag versucht Ludger im Osten sich zu profilieren. Er und seine Leute wagen einen Angriff, wohl um sich bei der Aktion den schnellen Ruhm zu holen. Der Angriff ist mit keinem der Viehbarone abgesprochen und entsprechend schlecht koordiniert. Die Cowboys gehen ohne Deckung vor, und auch das Unterstützungsfeuer der anderen Seiten bleibt aus. Der Gedanke bei dem Angriff ist, dass die Belagerer möglichst nah an die Ranch herankommen wollen, ohne entdeckt zu werden. Wenn sie entdeckt werden, lassen sie natürlich alle Heimlichkeit fallen. Ludger selbst befindet sich unter den Angreifern. Es sollte möglich sein, diesen Angriff zurück zu schlagen, und wenn keiner der Charaktere auf Ludger schießt, dann hat Dellwing oder einer seiner Männer es gemacht: Ludger trägt eine üble Verletzung davon. Die Folge ist, neben einer Auseinandersetzung zwischen Ludger und Hodges auch, dass Ludger der Belagerung fern bleiben wird. Seine Eigenständigkeit führt zu einem Zerwürfnis mit Hodges und die Folge ist, dass der schwer verletzte Ludger mit dem Rest seiner Leute am Abend abziehen wird. Im Osten warten nun nur noch die Texaner.

Der Abzug der Gruppe ist gut sichtbar, sie machen kein Aufheben darum, sich still oder leise zu verhalten.

Eine Pause bekommen die Verteidiger dadurch nur kurzzeitig. In der Nacht gehen die Texaner wieder zum Angriff über. Diesmal werden sie ver-

suchen, einige Gebäude der Ranch in Brand zu stecken. Ihr Hauptaugenmerk liegt dabei natürlich auf dem Haupthaus, aber sie werden auch versuchen, die anderen Gebäude anzuzünden. Je nachdem, wie gut oder schlecht es den Texanern in der letzten Nacht ergangen ist, wird dieser Angriff dann auch aussehen. Wieder versuchen die Söldner ungesehen auf die Ranch zu kommen und nutzen dann Molotow-Cocktails, um die Gebäude anzuzünden. Im Besten Falle sollte Hektik und Panik entstehen: brennende Gebäude, fliegende Molotow-Cocktails, Schüsse und dergleichen mehr. Den Texanern sollte es zumindest gelingen, ein oder mehrere Nebengebäude in Brand zu stecken, vielleicht sogar das Haupthaus. Es gilt jetzt also, die Brände zu löschen und die Texaner zu vertreiben, die natürlich draußen warten und das Feuer auf die eröffnen werden, die versuchen, Löschwasser zu holen. Mit Mühe und Not sollte aber auch diese Nacht überstanden werden.

TAG 3

Der Tag beginnt mit trügerischer Stille, und diese Stille wird sich bis zum Mittag halten. Genug Zeit, um noch einmal die Verteidigung zu prüfen. Hodges überblickt das Chaos der letzten Nacht und wird, mehr oder weniger zufrieden dann zum Mittag zu einem Großangriff ansetzen. Bei diesem Angriff werden die Belagerer noch einmal alles aufbieten, was sie haben, auf die Verteidiger kommt also eine harte Probe zu.

Dieser Kampf sollte den Charakteren alles abverlangen: Aus allen Richtungen scheinen Angreifer zu kommen und Schüsse zu fallen. Höchstwahrscheinlich wird es auch zu Nahkämpfen kommen. Die Intention der Angreifer ist einfach: Die Verteidiger zu überwinden und zu töten. Zu diesem letzten, finalen Angriff haben sie noch einmal alle Kräfte mobilisiert. Je nachdem, wie sich die Charaktere in den Tagen davor geschlagen haben, wird der Kampf mehr oder weniger hart. Hierbei gelten die selben Moral-Regeln wie schon zu Anfang genannt: Werden zu viele Angreifer verletzt oder getötet, dann wankt natürlich die Moral der Angreifer erheblich. Ausgenommen davon sind die Texaner.

Hodges, Davis und DeBurgh nehmen an dem Angriff natürlich nicht teil, sie haben Angst um ihr Leben.

Je nachdem, wie sich der Kampf entwickelt, sollte man folgendes Ereignis einsetzen: Wendet sich das Glück gegen die Verteidiger, dann wird es schneller dazu kommen, wenn nicht, dann kann man es nach hinten schieben. So oder so wird aber irgendwann der örtliche Bundesmarshall mit einer Abordnung an Deputy's auftauchen. Die Ereignisse der letzten Tage sind ihm natürlich auch nicht verborgen geblieben. Der Marshall rückt mit seinen Leuten an, und dies ist das Zeichen für die Viehbarone und die Reste ihrer

Leute, das Weite zu suchen. Lediglich die Texaner werden das Feuer auf die Gruppe eröffnen, während sie sich zurück ziehen. Die Flucht der Viehbarone und ihrer Leute ist dabei recht planlos: Die Männer rennen in alle Richtungen, lediglich die drei Barone bleiben zusammen und reiten gemeinsam davon. Der Marshall und seine Leute setzen vorerst nicht zur Verfolgung an, sondern versuchen erst einmal auf der Ranch Herren der Lage zu werden und hier und da zu helfen, was sicher nötig ist.

Die Trümmer

Wenn die Charaktere den letzten Angriff überlebt haben, dann haben sie auch die Belagerung überstanden. Wieder eine Erfahrung, auf die sie blicken können.

Nun sind sie hier, wahrscheinlich verletzt und ausgelaugt und am Ende ihrer Kräfte. Der Marshall wird sie und Dellwing zu dem Sachverhalt befragen, und diese Befragung wird sicher etwas länger dauern. Man kann davon ausgehen, dass Dellwing und die Gruppe sich gut verkaufen, und so wird der Marshall planen, fünf seiner Leute zur Bewachung hier zu lassen, während er und der Rest nach den Flüchtigen suchen werden.

Wenn Gefangene gemacht werden, so wird man diese umgehend abtransportieren, für Verletzte wird nach einem Arzt aus Jefferson geschickt.

Die Charaktere haben durchaus die Möglichkeit, sich der Gruppe um den Marshall anzuschließen und mit diesem Aufgebot die flüchtigen Verbrecher zu suchen. Bevor es aber losgeht, vergeht mindestens noch ein Tag, denn Der Marshall und die Leute sind, wenn sie nichts anderes auf der Ranch aufhalten sollte, ebenfalls müde von ihrem Weg hierher.

5. DAS AUFGEBOT

Die flüchtigen Viehbarone handeln weniger durchdacht, als man für möglich hält: Sie ziehen sich auf Hodges Ranch zurück. Dort herrscht Panik: Das Personal hat die wildesten Gerüchte gehört und setzt sich ab, und auch die verbliebenden Cowboys wollen nichts mit der Angelegenheit zu tun haben und suchen das Weite. Lediglich die Reste der Texaner sind den Viehbaronen hier hin gefolgt, weniger, um sie zu schützen, sondern eher, weil sie ihr Geld haben wollen. Zähneknirschend werden Hodges und die anderen das auch ausbezahlen. Die Söldner – oder das, was davon übrig ist – setzen sich dann noch im Schutze der Nacht ab, so dass auf der Ranch von Hodges am nächsten Tag wirklich nur noch die drei Viehbarone dort sind.

Die Männer wissen, das sie in der Falle sitzen, wollen sich aber auch nicht dem Gesetz stellen,

da sie ebenso wissen, dass auf sie mit großer Sicherheit der Strang warten wird. Also lassen sich die Männer, mit dem Rücken zur Wand, auf ein letztes Abenteuer ein: Sie warten auf das Aufgebot und wollen sich eine letzte Schießerei mit ihnen liefern. Wirklich gut mit der Waffe ist keiner von ihnen, aber das ist in diesem Moment ja egal.

Wenn das Aufgebot des Marshalls zusammen mit den Charakteren also auf der Ranch einreiten wird, erwarten die Drei die Gruppe, bewaffnet und offensichtlich bereit, bis zum letzten zu gehen. Gespräche werden hier nichts bringen und zu einer Verhandlung sind sie nicht bereit, da sie keinen Zweck darin sehen. Trotzdem werden sie sich mögliche Angebote anhören, um Zeit zu gewinnen. Bei dieser gespannten Unterhaltung wird Davis dann irgendwann die Nerven verlieren und feuern. Daraus ergibt sich eine blutige Spirale eines letzten Schusswechsels. Natürlich haben die drei nicht den Hauch einer Chance, aber sie können vielleicht noch den einen oder anderen Charakter verwunden.

Wenn sich der Pulverdampf lichtet, sollten die Barone tot am Boden liegen – ihr Plan ist gescheitert.

Wie es nun weitergeht, sei den Charakteren überlassen. Der Marshall wird mit seinen Leuten in den nächsten Tagen die Gegend durchkämmen und mögliche Flüchtende noch stellen. Die Farmen der drei Viehbarone werden alsbald versteigert, der Farm von Ludger ergeht es ähnlich. Er ist der einzige, der dem Gesetz lebend in die Hände fallen wird, aber auch auf ihn wartet der Strang. Dellwing wird in den nächsten Wochen mit dem Wiederaufbau seines Besitzes zu Gange sein, und natürlich versuchen einiges an Weideland und Vieh in der nächsten Zeit ersteigern zu können. Er zeigt sich ebenso dankbar für die erhaltende Hilfe und übernimmt alle angefallenen Kosten der Gruppe: ärztliche Behandlungen, Munition, verlorengegangene Ausrüstung und dergleichen.

Lumpen lässt er sich auch nicht. Für die überstandenen Strapazen lässt der Viehbaron weitere 100 Dollar springen und versorgt die Gruppe darüber hinaus mit guten Pferden (ihre eigenen sind ja abhanden gekommen, und da die Belagerer genug gute Pferde zurück gelassen haben, ist das kein großer Aufwand).

Ein Wort noch zur Erfahrung: Die sollte den Umständen entsprechen und über dem normalen Maß liegen, immerhin war es nicht einfach, diese Belagerung zu er- und überleben.

ANHANG

Die Texaner

Bei den Texanern handelt es sich um eine Bande von professionellen Söldnern, die sich fast ausschließlich aus den Reihen der CSA rekrutiert haben. Genau genommen handelt es sich um Deserteure des übelsten Kalibers. Und genau so, wie man vermuten mag, gehen die Männer auch vor, denn bekanntlich steht auf Fahnenflucht auch der Strang. Sie wehren sich also verbissen gegen jede Staatsgewalt und versuchen, nicht gefasst zu werden.

Ihrem Vorgehen merkt man an, dass sie durch und durch Profis sind und das eine oder andere Feuergefecht schon gesehen haben. Es ist schwer bis unmöglich, sie einzuschüchtern.

Die Gruppe besteht aus 12 Personen, wobei es drei Anführer gibt. Somit unterteilen sich die Texaner in 3 Gruppen zu jeweils 4 Personen. Im folgenden werden diese Gruppen nur kurz vorgestellt, das Augenmerk liegt eigentlich auf deren Anführern. Anzumerken ist jedoch, dass die Söldner durchweg alle erstklassig bewaffnet und ausgerüstet sind.

GRUPPE 1

Angeführt wird die Gruppe von **Frederic Coy** einem ehemaligen Offizier der CSA. Coy gilt als Haudegen und ist in seiner Dienstzeit mehrfach mit seinen Vorgesetzten aneinander geraten, meist wegen seinem Mundwerk. Trotzdem ist der Mann ein Profi im Guerilla-Krieg, den sich der Süden bekanntermaßen zu eigen gemacht hat. Von der ganzen Gruppe ist er wohl der erfahrenste und charismatischste Mann. Coy hat eine Vorliebe für seinen Revolver und sein Bowie-Messer, er trägt selbst kein Gewehr.

In seiner Gruppe sieht es ähnlich aus. Er hat drei Männer um sich geschart, die recht gut im Nahkampf sind und sich ebenso auf das Schleichen verstehen. In der Nacht handelt es sich hier um die gefährlichste Gruppe, die Männer schwärzen ihre Haut und sogar ihre Kleidung, um nicht aufzufallen.

GRUPPE 2

Diese Gruppe wird von **Helen Jennings** geführt. Die Frau ist eine Huckster, auch wenn sie nicht wirklich gut darin ist und nur ein paar rudimentäre Kenntnisse besitzt. Trotzdem ist sie, als Magiebegabte, entsprechend gefährlich. Die Frau vereint kaum mutmaßliche „weibliche Tugenden“ in sich, im Gegenteil, sie dürfte den einen oder anderen Mann unter den Tisch trinken und in eine Schlägerei auch besiegen können.

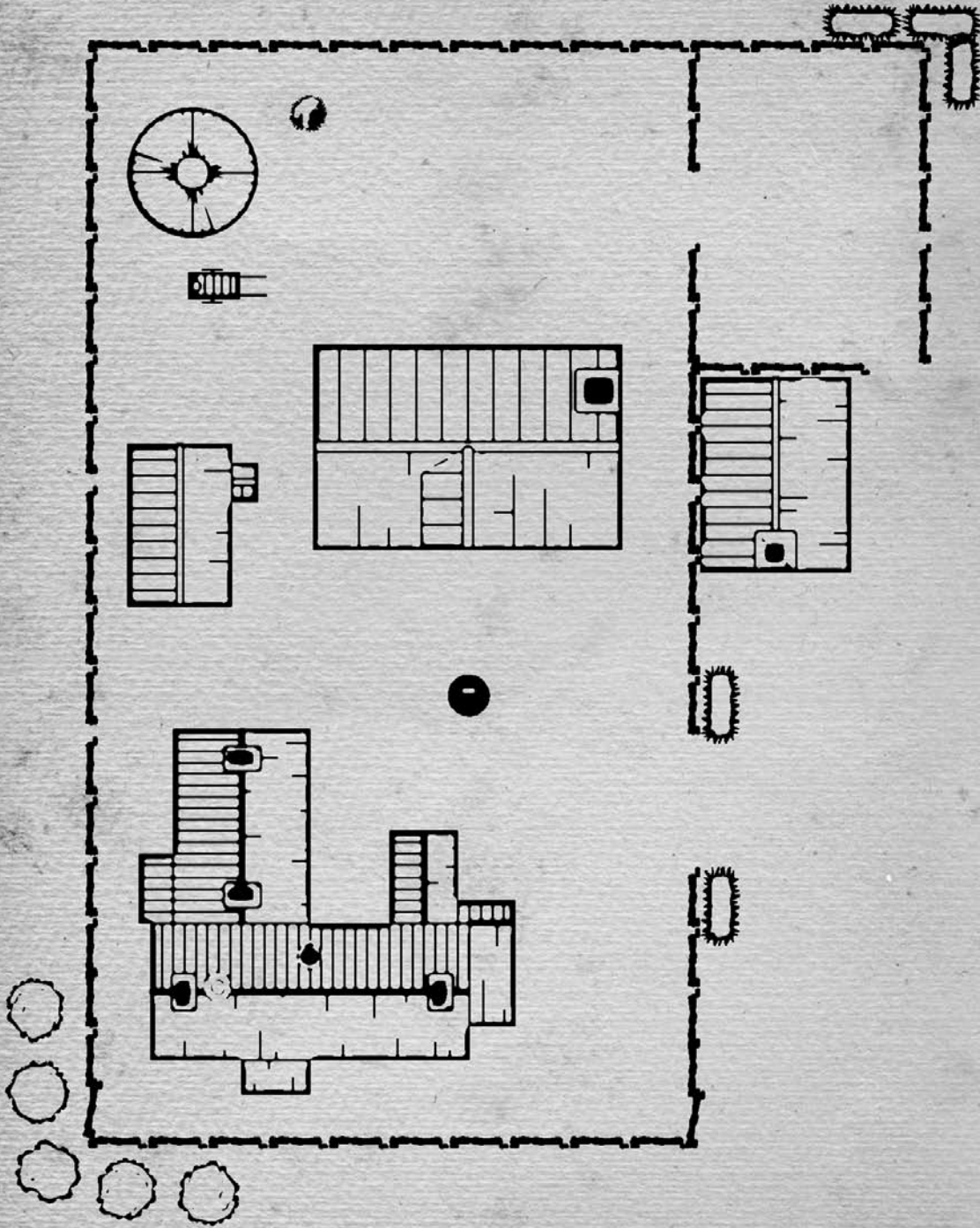
Trotzdem verlässt die Frau sich eher auf ihre Winchester und ist damit eine recht gute Schützin. Ähnlich sieht es auch mit ihrer Gruppe aus. Hier versteht man sich eher auf den Fernkampf, denn auf den Nahkampf. Wenn irgendwie möglich wird

diese Gruppe versuchen, den Nahkampf zu meiden.

GRUPPE 3

Larry "Doc" Masterson führt diese Gruppe an. Er ist einer der jüngsten Mitglieder der Söldnerbande, hat sich aber durch seinen Wagemut so weit ausgezeichnet, dass er hier als Anführer akzeptiert wird. Masterson zeichnet sich weniger durch seine Fähigkeiten an der Waffe aus, denn durch seine Künste als Arzt, mit denen er schon einigen Mitgliedern der Söldnerbande das Leben gerettet hat. Sollte es jedoch zu einem Kampf kommen, verlässt er sich, recht untypisch für die Söldner, auf seine gute, doppelläufige Schrotflinte. Bei seinen Leuten sieht es jedoch anders aus – sie sind geübt an der Waffe und im Nahkampf, stellen also eine Mischung zwischen Gruppe 1 und 2 da, wobei sie auf den Gebieten natürlich nicht so gut sind.

HANDOUT



DELLWIGS RANCH

Ein gemeinsames Fanwork von

FANOPTIKUM

Deinen Abenteuern fehlt der letzte Schliff?

Dein Rollenspielsystem besteht bisher nur aus Word-Text?

Dein Hintergrundmaterial sieht dir zu langweilig aus?

Dann können wir dir vielleicht helfen!

fanwork@fanoptikum.de

Du zeichnest gerne?

Du hast gute Ideen, dir fehlt aber ein guter Texter?

Du wolltest schon immer mal ein Projekt durch deine Ideen mitbestimmen?

Dann schreib uns,

wir freuen uns immer über helfende Hände

Fundus Ludi
DAS ROLLENSPIELARCHIV

Was ist eigentlich Fundus Ludi? Und warum überhaupt?

Hinter Fundus Ludi verbirgt sich ein Kreis engagierter Rollenspieler, die es sich zum Ziel gemacht haben, mit diesem Projekt ein Archiv zu schaffen. Ein Archiv, welches so viel Rollenspielmaterial, egal ob offizielles oder inoffizielles, an einem Ort bündeln will und damit auch das Ziel hat, die Suche danach enorm zu vereinfachen.

Das ist aber noch nicht alles. Mit dem Projekt soll ebenso eine Basis für all jene geschaffen werden, die ihre eigenen Ideen für "ihr" Rollenspiel haben und diese Ideen präsentieren wollen. Egal ob eigene Abenteuer, eigenes Hintergrundmaterial oder dergleichen mehr: Wir bieten den Raum, es online zu stellen und somit möglichst vielen Spielern zugänglich zu machen.

Hier kann man also Material down- und uploaden, darüber diskutieren, kritisieren und sicher auch mal loben. Aber hier kann man auch gemeinsam erschaffen oder auch einfach nur beim Erschaffungsprozess zusehen und sich Anregungen holen. Aber seht doch selbst.

Das Team von Fundus Ludi