



## HISTORYSLAYERS 01

# DIE BRÜCKE BEI WETHAU

### EIN HISTORISCHES ALL-INCLUSIVE SZENARIO VON BERND „CAMO“ MEYER UND ZAUBERLEHRLING

#### EINLEITUNG UND WÜRDIGUNG

Dies ist ein kleines „All Inclusive“-Szenario mit historischem Hintergrund – oder zumindest an die Geschichte angelehnt. Enthalten ist in einem solchen ein kleines Szenario, (fertige) Charaktere und passende NSC-Gegner, eventuell ein paar Regeln und ein ganz kurzer Abriss des historischen Hintergrundes.

Nun zur Würdigung: Die Talente und Regelteile entstammen den Old Slayerhand-Regeln von Christoph "Waylander" Weiß. Wenn noch Regeln oder andere Dinge fehlen, ist das ein guter Ort um nachzusehen. Generell sollte das Szenario aber auch alleine mit den Dungeonslayers-Regeln spielbar sein.

#### HISTORISCHER HINTERGRUND

Wir schreiben den 10. Oktober 1813 und befinden uns in der Provinz Sachsen in einem Gebiet, das man heute Sachsen-Anhalt nennt. Etwa zwei Wochen später wird die Völkerschlacht bei Leipzig stattfinden, die Entscheidungsschlacht der Befreiungskriege, in denen die Verbündeten die Herrschaft Napoleons über große Teile Europa brachen – was natürlich keiner der hier Beteiligten weiß oder auch nur ahnt.

In dem kleinen Ort Wethau, gelegen am Fluss gleichen Namens, gibt es eine Brücke, die für den Aufmarsch von Liechtensteins österreichischer Erster Leichter Division und den Streifcorps von Thielmann und Mendorf benötigt wird.

Die Spieler stellen einen Spähtrupp dar, der das Gebiet um die Brücke aufklären und mögliche Verteidiger eliminieren soll, wenn das machbar ist.

#### DAS DORF WETHAU

Im Dorf liegt eine kleine Abordnung französischer Soldaten, Voltigeure vom Zweiten Battallion des zweiten Léger Regiments (Leichten Regiments), also auch leichte Infanterie, von Napoleon aufgestellte Elitetruppen. Sie haben sich hier gut eingerichtet und Posten aufgestellt, die den Übergang über den Fluss und besonders die Brücke bewachen.

Die Karte auf der letzten Seite zeigt die Örtlichkeit: in der Mitte ist die Brücke zu sehen, die schwarzen Pfeile sind die Routen der französischen Posten. Einige einzelne Baumgruppen sind erkennbar, in den Ecken ist der Waldrand zu sehen. Der Fluss fließt auf der Karte von links nach rechts (Süd → Nord), die Straße geht von oben nach unten (Ost ↔ West). In ein paar Metern Entfernung flussauf- und flussabwärts von der Brücke ist der Fluss zu durchqueren. Das sind Reste einer alten Fur über die die Brücke gebaut worden war. Die seitlichen Furten sind mit Punkten hervorgehoben und markiert.

Der Fluss kann durchschwommen werden, aber zu tief zum Durchwaten, außer an den eingezeichneten Furten. Der Rest der französischen Einheit, der nicht gerade auf Posten ist, befindet sich in dem Gebäude, kommt aber beim ersten Schuss heraus. Die österreichischen Truppen kommen aus dem Osten, auf der Karte also vom unteren Rand.

Das Ziel ist es, die französischen Truppen entweder komplett auszuschalten oder in die Flucht zu jagen und dann an der Brücke eine eigene Stellung zu errichten, um einen eventuellen Gegenangriff abwehren zu können, bis die eigenen Truppen da sind.

#### DIE SPIELERCHARAKTERE

Die Spieler sind Angehörige des österreichischen Jäger Bataillons 7, leichte Infanterie, kein Linienregiment. Das bedeutet Plänkler, gute Schützen. Die Einheit setzt sich zusammen aus:

- 1 Offizier
- 1 Scharfschütze mit Gewehr (gezogener Lauf)
- 7 Jäger

OFFIZIER KSR. ÖSTERREICH					
<b>KÖR:</b>	7	<b>AGI:</b>	7	<b>GEI:</b>	6
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
19	9	9	4,5	11	8
Talente			Ausrüstung / Waffen		
Brutaler Hieb I, Glückspilz I, Kämpfer I, Wahrnehmung I			Uniform, Säbel, Pistole, Waffenlos		

SCHARFSCHÜTZE KSR. ÖSTERREICH					
<b>KÖR:</b>	7	<b>AGI:</b>	7	<b>GEI:</b>	6
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
20	10	9	4,5	9	11
Talente			Ausrüstung / Waffen		
Präziser Schuss I, Scharfschütze I, Schnellader I, Schütze I			Uniform, Gewehr, Bajonett, Waffenlos		

JÄGER KSR. ÖSTERREICH					
<b>KÖR:</b>	7	<b>AGI:</b>	7	<b>GEI:</b>	6
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
20	10	9	4,5	9	11
Talente			Ausrüstung / Waffen		
Fieser Schuss I, Schnellader I, Schütze I, Zäher Hund I			Uniform, Muskete, Bajonett, Waffenlos		

Bewaffnung / Ausrüstung					
					GA
Bajonett (2h)	-	+1	-	-	-
Gewehr (2h) Distanzmalus: -1/15m	-	-	+4	-3	-2
Gewehrkolben (2h)	-	+1	-	-3	-
Muskete (2h) Distanzmalus: -1/10m	-	-	+3	-2	-3
Musketenkolben (2h)	-	+1	-	-3	-
Pistole Distanzmalus: -1/5m	-	-	+3	-	-4
Säbel	-	+2	-	-	-
Uniform	0	-	-	-	-
Waffenlos	-	+0	-	-	+5



## DIE GEGNER

Bei den Franzosen handelt sich hier um ein Vorauskommando von Marschall Charles Pierre Francois Augereaus IXtem Corps unter General Aymard.

Die Soldaten haben den Auftrag, die Brücke um jeden Preis zu halten, da sie für den Durchmarsch der französischen Truppen benötigt wird. Die Einheit besteht aus:

- 1 Offizier
- 1 Scharfschütze
- 10 Voltigeure

OFFIZIER FRANKREICH					
19	9	9	4,5	11+2	8+3
Talente			Ausrüstung / Waffen		
Brutaler Hieb I, Glückspilz I, Kämpfer I, Wahrnehmung I			Uniform, Säbel, Pistole, Waffenlos		

SCHARFSCHÜTZE FRANKREICH					
20	10	9	4,5	9+1	11+4
Talente			Ausrüstung / Waffen		
Präziser Schuss I, Scharfschütze I, Schnellader I, Schütze I			Uniform, Gewehr, Bajonett, Waffenlos		

VOLTIGEUR FRANKREICH					
20	10	9	4,5	9+1	11+3
Talente			Ausrüstung / Waffen		
Fieser Schuss I, Schnellader I, Schütze I, Zäher Hund I			Uniform, Muskete, Bajonett, Waffenlos		

Anmerkung: Für Details zur Ausrüstung (Malus GA usw.), sh. Seite 1.

## LISTE DER TALENTE

Hier findet sich eine vollständige Auflistung und Beschreibung aller in diesem Szenario verwendeten Talente.

### BRUTALER HIEB

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

### GLÜCKSPILZ

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der neue Wurf ebenfalls ein Patzer sein, man aber über mehr als einen Talentrang verfügt, kann dieser ebenfalls ausgeglichen werden.

### KÄMPFER

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

### PRÄZISER SCHUSS

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden mit einem Fernkampfangriff einen präzisen Schuss abfeuern, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird. Der präzise Schuss muss vor dem Würfeln der Schießen-Probe angesagt werden und kann pro Talentrang mit einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise Fieser Schuss) kombiniert werden.

### SCHARFSCHÜTZE

Im Fernkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Ziels: Die Abwehr des Gegners wird gegen die Fernkampfangriffe des Charakters mittels Schießen um 1 pro Talentrang gesenkt.

### SCHNELLADER

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seine Schusswaffe aktionsfrei nachladen.

Zum Laden eines Repetiergewehres werden jedoch auch weiterhin zwei Aktionen benötigt. Das bedeutet, dass man mindestens zwei Talentränge besitzen muss, um mit einem Repetierer sofort wieder schießen zu können.

### SCHÜTZE

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.

### WAHRNEHMUNG

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Bemerken-Proben erhält er +2 pro Talentrang.

### ZÄHER HUND

Der Charakter ist es gewöhnt Schaden wegzustecken. Pro Talentrang darf der Charakter einmal pro Kampf seine Abwehr um KÖR erhöhen.

Es können mehrere Talentränge in einen Abwehrwurf vereint werden.

## REGELERGÄNZUNG

Einige Regelergänzungen bzw. -klarstellungen sollen in diesem Abschnitt kurz aufgelistet werden.

### FERNKAMPF UND DISTANZ

Bei Angriffen mit der Muskete erhält der Schütze generell -1 pro 10m Distanz zum Ziel. Einige Fernkampfwaffen besitzen besondere Distanzmodifikatoren (z.B. erhält man mit dem Gewehr erst mit 15m einen Abzug von -1).

Zwar gibt es keine Mindestdistanz, dennoch erhalten Schützen, die auf Gegner schießen, die direkt bei ihnen stehen, einen Malus von -2 auf ihren Angriff.

### KEIN LEICHTES ZIEL BIETEN

Wenn sich ein Charakter in einer Runde mindesten soweit bewegt, wie die Hälfte seines Laufen-Wert beträgt, kann er ansagen, dass er kein leichtes Ziel bieten will. Sein Abwehr-Wert gegenüber Fernkampfangriffe wird um

BE/2 erhöht, bis er nächste Runde wieder an der Reihe ist. Er bekommt jedoch gleichzeitig einen Malus von -4 auf alle seine Aktionen.

### LADENHEMMUNG

In bestimmten Situationen (Schießen-Patzer) kann es dazu kommen, dass eine Feuerwaffe eine Ladehemmung hat oder sich der Abzugsmechanismus verklemmt.

Die Schusswaffe muss dann durch eine GEI+GE-Probe wieder funktionstüchtig gemacht werden, bevor man sie wieder verwenden kann. Dies kostet eine Aktion.

### NACHLADEN

Wenn die Munition einer Feuerwaffen verbraucht ist, muss diese nachgeladen werden. Man benötigt eine Aktion, um eine Muskete oder ein Gewehr wieder zu laden.

### NASSES PULVER

Fällt eine Feuerwaffe ins Wasser oder ist starkem Regen ausgesetzt, wird ihr Pulver nass. Dadurch muss die Waffe zunächst erst W20/2 Kampfrunden gereinigt werden (GEI+GE), bevor man sie neu laden kann.

## LIZENZ

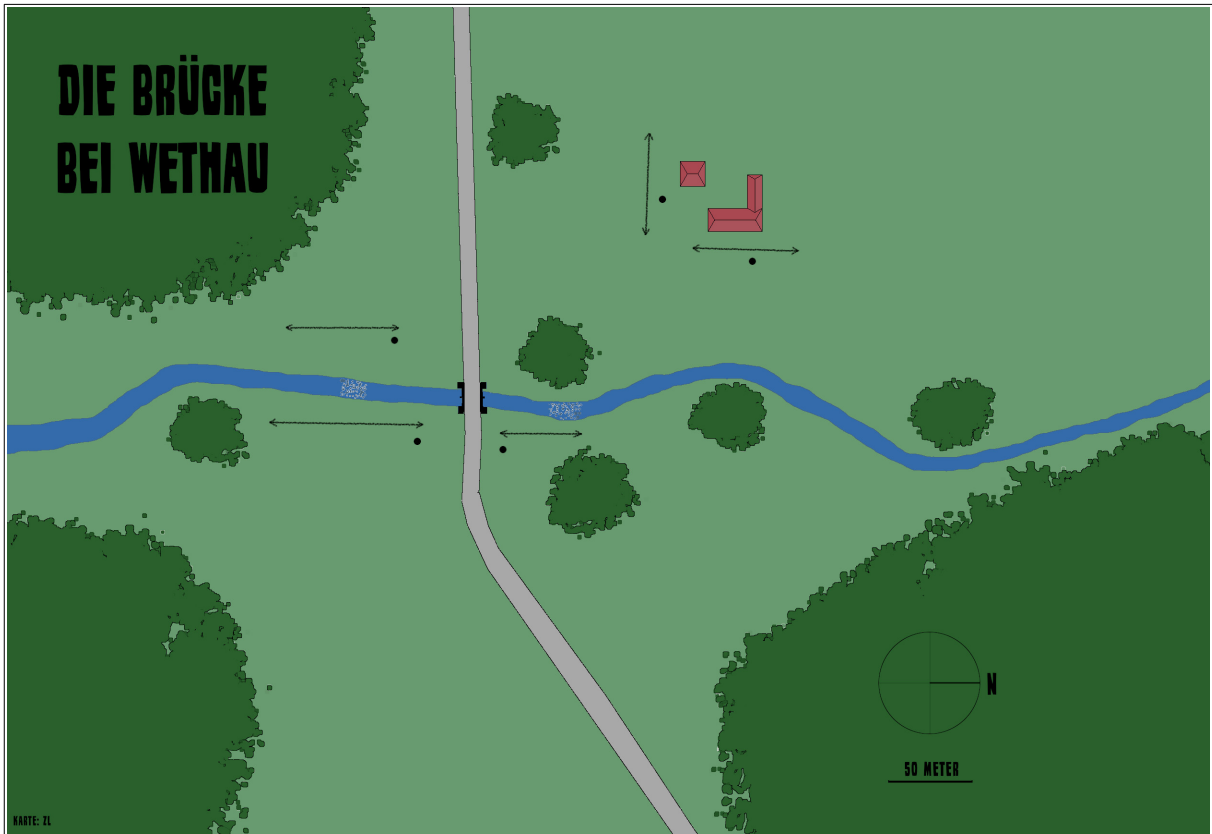
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Szenario für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel.

Es wurde von „Camo“ (mit Ergänzungen von „Zauberlehrling“) erstellt und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE** veröffentlicht.

Die Karte wurde von „Zauberlehrling“ nach einem Entwurf von „Camo“ erstellt.



### KARTE SPIELLEITER



### KARTE SPIELER

