

DUSTROCK

ZWISCHEN GESETZ UND GIER

Dustrock, eine staubige Stadt irgendwo zwischen Gesetz und Gier.

Der Tag begann wie jeder andere. Die Sonne brannte über dem Sand, Händler priesen ihre Waren an, und der Saloon füllte sich langsam mit Whisky und Geschichten.

Doch irgendwo zwischen den Schatten der Veranda und den klimpernden Münzen beim Barbier, liegt ein dunkler Plan.

Eine Bande von Gesetzlosen ist in der Stadt. Getarnt, verstreut, noch ruhig. Doch sie tragen Absichten in den Augen, die nichts Gutes verheißen – und irgendwo steckt ein Ziel, ein Ort, ein Moment, in dem alles losbricht.

Die Marshals sind nervös, spüren die Unruhe. Doch das Gesetz ist klar: **Erst handeln, wenn der erste Schuss fällt.**

Und so beginnt ein tödliches Spiel zwischen Täuschung und Entschlossenheit.

Irgendetwas wird heute überfallen – aber was? Und wann?



AUFBAU UND ABLAUF

Spieleranzahl

2–6 Spieler

Spielgelände: Die Straßen von Dustrock

Das Spielfeld sollte das typische Bild einer Westernstadt zeichnen – staubige Hauptstraße, knarrende Holzveranden und markante Gebäude, wie man sie aus alten Italo-Western kennt. Ein zentraler Saloon, die Bank mit schwerem Tresor, ein Sheriffbüro mit vergitterter Zelle, der Schmied, eine Kirche oder ein Warenladen – all das sorgt nicht nur für Atmosphäre, sondern prägt auch das Spielgeschehen.

Wichtig: Die Stadt sollte **mehrere mögliche Fluchtwege** bieten – idealerweise **2 bis 4 Zufahrtsstraßen oder Gassen**, über die die Outlaws nach dem Überfall mit ihrer Beute zu entkommen versuchen. Diese Fluchtrouten sollten klar definiert, aber nicht zu leicht erreichbar sein. Hindernisse, Deckung, belebte Bereiche oder blockierte Passagen sorgen für taktische Tiefe und zwingen die Spieler, ihre Bewegung sorgfältig zu planen.

Je lebendiger und verwinkelter die Stadt gestaltet ist, desto spannender wird das Spiel – denn in Dustrock weiß man nie, aus welcher Ecke das Unheil kommt ... oder wo die letzte Kugel fällt.

Startpositionen der Spieler

Gesetzeshüter / Marshals / Verteidiger:

Die Verteidiger kennen das Terrain – sie sind in Dustrock zu Hause. Daher dürfen sie **ihre Miniaturen frei innerhalb der Stadtgrenzen platzieren**, allerdings **nicht näher als 10 cm an einen der Zu- oder Ausgänge**. Diese Freiheit erlaubt es ihnen, strategisch Position zu beziehen: auf Dächern, hinter Barrikaden, nahe wichtiger Gebäude oder bei möglichen Zielen eines Überfalls. Sie wissen: Der Feind kommt – aber nicht wann, wo oder wie viele.

Outlaws / Angreifer:

Die Gesetzlosen starten **außerhalb der Stadtgrenze** an einem der **Zuwege**, die ins Zentrum führen. Bei einem Spielern wählen die Outlaws einen dieser Flucht- oder Angriffspfade als Startzone. **Bei mehreren Outlaw-Spielern, kann jeder Spieler einen eigenen Zuweg nutzen** – so entsteht ein dynamisches, unberechenbares Angriffsmuster.

Diese asymmetrische Startverteilung sorgt für Spannung von der ersten Minute an. Während die Gesetzeshüter versuchen, ihre Stadt zu sichern, schleicht sich der Sturm bereits an – nur eine Frage der Zeit, bis der erste Schuss fällt ...

Das Ziel der Outlaws – geheime Absprache vor Spielbeginn

Bevor das Spiel beginnt, müssen sich die **Outlaws heimlich auf ein einziges Ziel** innerhalb der Stadt verständigen, das sie überfallen wollen – sei es die Bank, der Saloon, der Juwelier oder das Büro der Postkutsche. **Diese Entscheidung bleibt geheim** und darf den Gesetzeshütern **nicht mitgeteilt** werden. Sie wissen lediglich, dass irgendwo in Dustrock heute der Teufel losbrechen wird – aber nicht wo.

Jedem potenziellen Ziel sind **zwei definierte Fluchtwege** zugeordnet, die sich über die Zuwege aus der Stadt erstrecken. Das sorgt für taktische Tiefe: Die Verteidiger müssen ihre Kräfte breit streuen, während die Outlaws geschickt planen, zuschlagen und fliehen müssen.

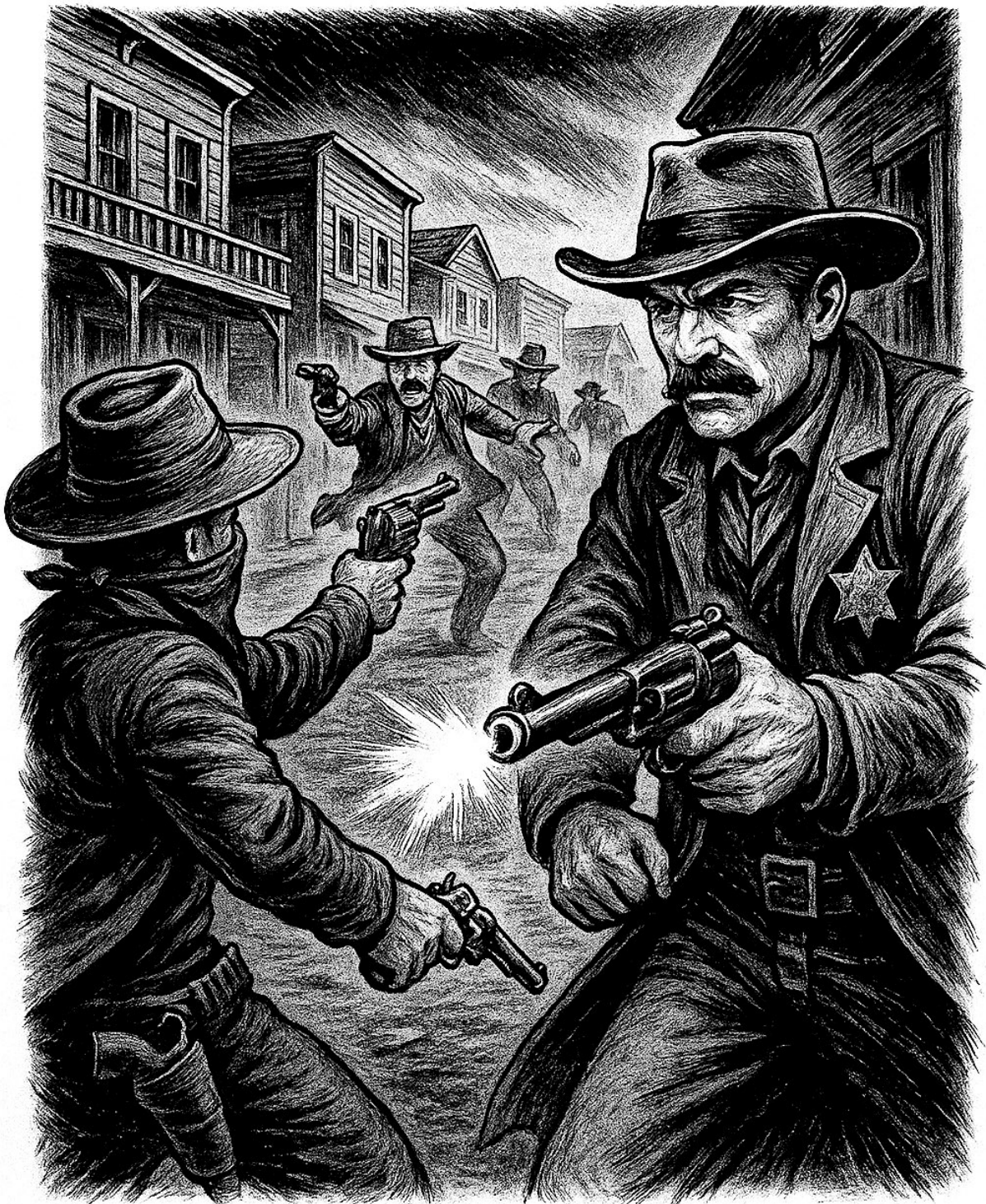
Diese Mechanik ermöglicht es, die Stadt jedes Mal **neu und variabel mit eigenem Gelände** aufzubauen. Dabei sollten **unrealistisch kurze Fluchtwege ausgeschlossen** werden – z. B. wenn ein auszuraubendes Gebäude direkt am Spielfeldrand steht. Im besten Fall sollte jedes Ziel **zwei plausible Fluchtrouten über das Stadtgebiet hinweg** besitzen, damit das Szenario spannend, fair und herausfordernd bleibt.

Sonderregeln: Gesetz, Gewalt und Gold

In Dustrock herrscht zwar ein Hauch von Zivilisation – aber das Gesetz ist strikt: **Die Marshals, Gesetzeshüter und Stadtverteidiger dürfen erst handeln**, wenn ein Verbrechen vor ihren Augen geschieht. Das bedeutet: **Erst nach der ersten Nahkampf- oder Fernkampfkation der Outlaws** dürfen die Guten reagieren – sei es durch Festnahme, Schüsse oder andere Aktionen. Vorher gilt: beobachten, misstrauen, aber stillhalten!

Ablauf eines Überfalls

Um ein Ziel – z. B. Bank, Laden oder Büro – zu überfallen, müssen die Outlaws zunächst den jeweiligen **Besitzer oder Angestellten überwältigen**. Das geschieht per **Nahkampf oder Fernkampfangriff**. Sobald der Widerstand ausgeschaltet ist, kann mit dem **Plündern begonnen werden**. Das **Knacken eines Safes**,



das Ausräumen einer Kasse oder das Suchen nach Beute dauert insgesamt 5 Aktionen, die von einer oder mehreren Miniaturen aufgebracht werden können.

Beute und Flucht

Sobald die Beute gesichert ist, müssen die Outlaws über **einen der beiden zum Ziel gehörenden Fluchtwege** entkommen. Doch Vorsicht: **Die Miniatur, die die Beute trägt, bewegt sich nur mit halber Geschwindigkeit!** Das erschwert eine schnelle Flucht und bietet den Gesetzeshütern eine letzte Chance, den Verbrechern das Handwerk zu legen.

GEISELN & MENSCHLICHE SCHUTZSCHILDE

In diesem Szenario befinden sich **Zivilisten** auf dem Spielfeld – unbewaffnet und wehrlos. Einige von ihnen können von den Angreifern als **Geiseln** oder sogar als **menschliche Schutzschilde** genutzt werden.

Geiselnahme

- ★ Eine Miniatur kann einen benachbarten Zivilisten (Basekontakt) als Geisel nehmen. Dies kostet **1 Aktionspunkt**.
- ★ Solange die Miniatur die Geisel hält, bewegt sie sich mit **halber Geschwindigkeit**.
- ★ Die Geisel kann in dieser Zeit nicht befreit oder angegriffen werden, solange sich der Geiselnehmer nicht von ihr entfernt.

Menschliches Schutzschild

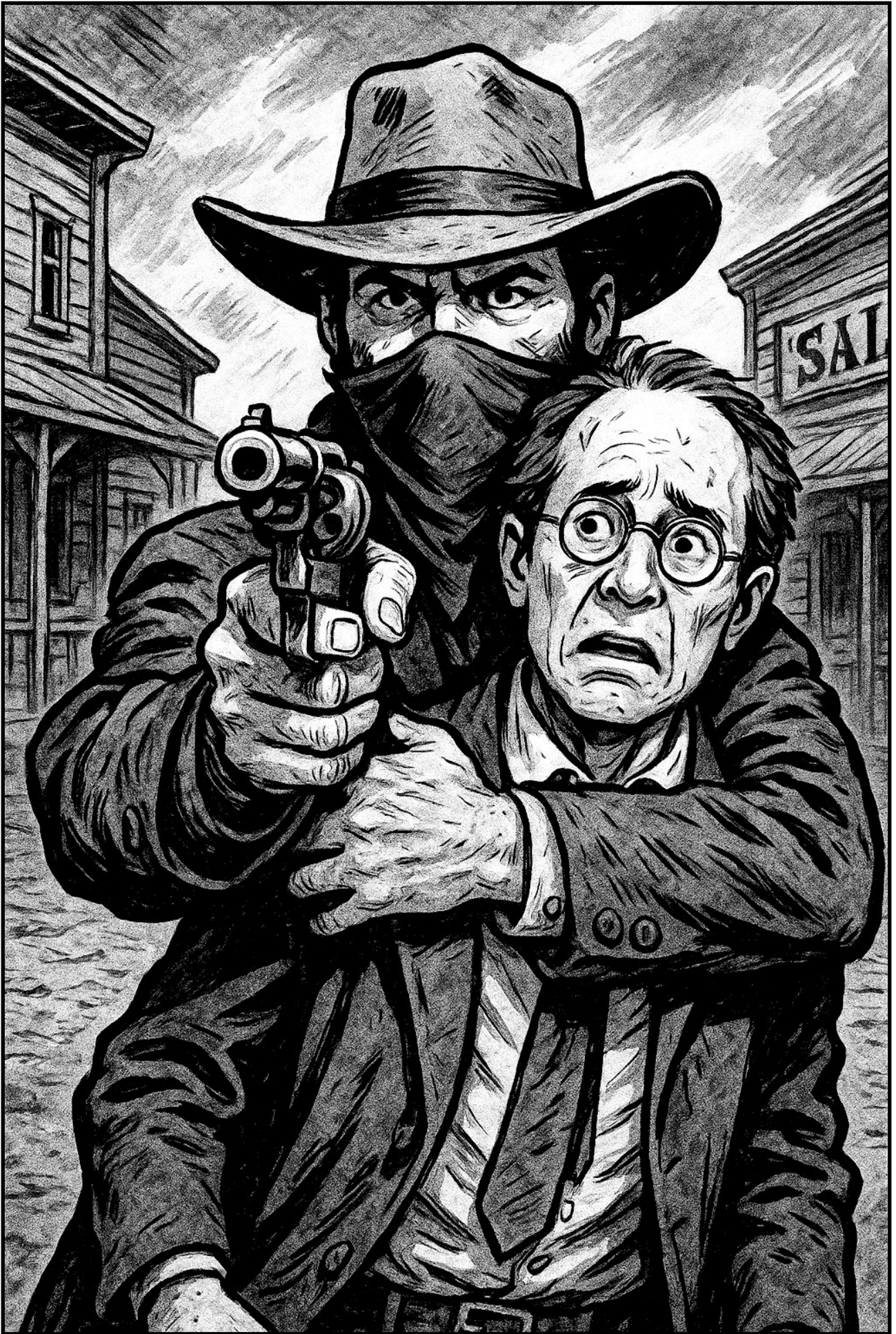
- ★ Eine Miniatur, die eine Geisel hält, profitiert von einem **Deckungsbonus (+2W6 auf Verteidigungswürfe)** gegen Fernkampfangriffe.
- ★ Der Angriff auf einen Geiselnehmer wird wie gewohnt abgehandelt.
- ★ **Hat der Geiselnehmer mehr Erfolge im Verteidigungswurf als der Angreifer im Angriff**, wird stattdessen die **Geisel getroffen**.
- ★ Wird eine Geisel durch einen solchen Treffer **verletzt oder getötet**, erhält der Angreifer **-10 Siegpunkte**.

Befreiung einer Geisel

- ★ Gesetzeshüter oder andere Spieler können versuchen, eine Geisel zu befreien, indem sie den Geiselnehmer im Nahkampf überwältigen.

Moralische Entscheidung & Szenarioauswirkung

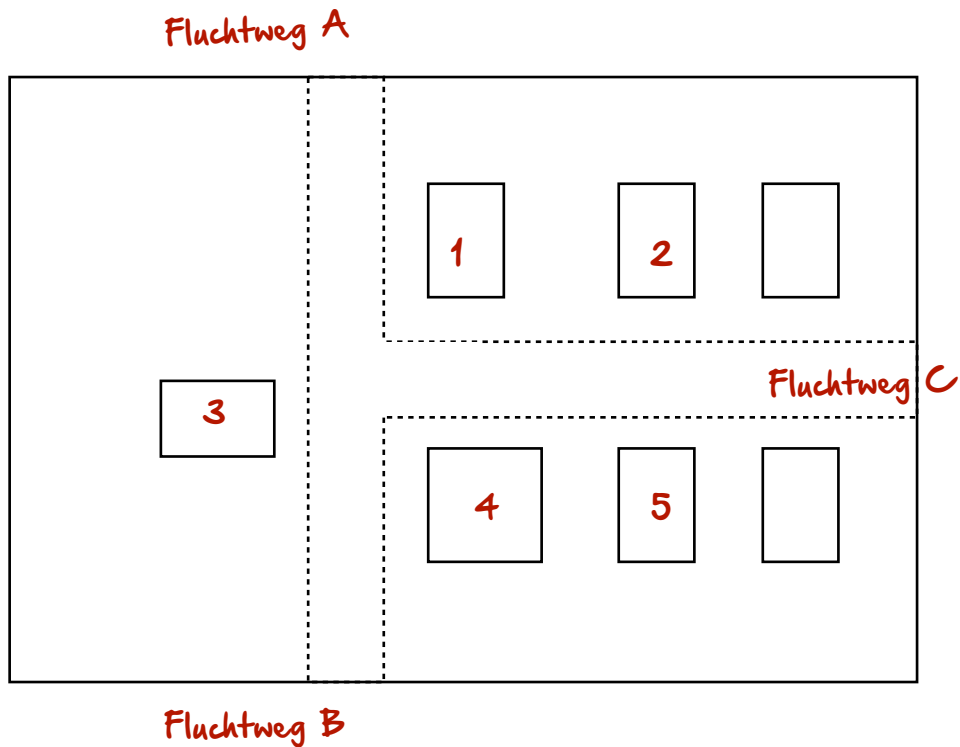
- ★ Wird eine Geisel **verletzt oder getötet**, erhält der Angreifer **-10 Siegpunkte**.



DUSTROCK

Überfall Möglichkeiten und Fluchtwege

- ★ 1 General Store - B und C
- ★ 2 Horizon Hotel - A und B
- ★ 3 Ackerman & Co - A und C
- ★ 4 Rogans Bar - A und C
- ★ 5 Morticlans - A und B



MÖGLICHE SIEGPUNKTBEDINGUNGEN

Für die Outlaws (Angreifer)

- **Erfolgreicher Raubüberfall (Beute an sich genommen):**
+5 Siegpunkte
- **Beute über einen Fluchtweg gesichert**
+5 Siegpunkte
- **Flucht über einen Fluchtweg:**
+2 Siegpunkte pro entkommener Miniatur
- **Ausschalten eines Marshals oder Verteidigers:**
+1 Siegpunkt pro ausgeschaltetem Gegner
+3 Siegpunkte pro ausgeschaltetem Anführer

Für die Gesetzeshüter (Verteidiger)

- ★ **Verhaftung eines Outlaws (Nahkampf „festnehmen“ statt töten):**
+2 Siegpunkte pro festgenommener Miniatur
+5 Siegpunkte pro festgenommenen Anführer

- ★ **Neutralisieren eines Outlaws (kampfunfähig oder ausgeschaltet):**
+1 Siegpunkt
+3 Siegpunkte pro ausgeschaltetem Anführer
- ★ **Beute sichergestellt (Beute wurde zurückerobert):**
+5 Siegpunkte

ZUSAMMENFASSUNG

Startpositionen

Gesetzhüter / Marshals / Verteidiger

- ★ Miniaturen dürfen **frei in der Stadt verteilt** werden
- ★ **Mindestens 10cm Abstand** zu Stadt-Zu- oder Ausgängen

Outlaws / Angreifer

- ★ Starten **außerhalb** der Stadt an einem der Zuwege
- ★ Bei mehreren Spielern: jeder wählt eigenen Zuweg

Geheimes Ziel der Outlaws

- ★ Vor Spielbeginn: **geheime Absprache über EIN Ziel** (z. B. Bank, Saloon, Postkutsche)
- ★ Ziel bleibt **geheim vor den Gesetzhütern**
- ★ **Jedes Ziel hat 2 definierte Fluchtrouten**

Sonderregeln: Gesetz, Gewalt & Gold

- ★ Gesetzhüter dürfen **erst eingreifen**, wenn ein Outlaw eine **Fern- oder Nahkampfaktion** durchgeführt hat
- ★ **Vorher keine Festnahme oder Schusswechsel möglich - Das Betreten eines Gebäudes ist KEIN Verbrechen.**

Ablauf eines Überfalls

- ★ Zuerst: **Ladenbesitzer / Bankangestellter überwältigen**
 - ★ Entweder durch **Nahkampf oder Fernkampf**
- ★ Dann: **Plünderung beginnt**
 - ★ **5 Aktionen** nötig, um Safe zu knacken, Kasse zu leeren etc.

Beute & Flucht

- ★ Nach erfolgreicher Plünderung: **Flucht über einen der 2 zugewiesenen Fluchtwege**
- ★ **Beuteträger hat nur halbe Bewegung**

OPTIONAL

- ★ Je nach Spielerzahl, hat jede „böse“ Gang ihr eigenes Ziel, was sie ausrauben möchten.
- ★ Die „Bösen“ können nicht frei entscheiden, was sie ausrauben wollen, sondern es wird gelöst.
- ★ Die „Bösen“ können soviel ausrauben, wie sie möchten.