BRAVETOWN (ARBEITSTITEL)

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Bravetown(Arbeitstitel) 3
- Einführung 3
- Das Setting 3
- Der Plot - was ist der Konflikt 3
- Die NPCs 4
- Die einzelnen Spielszenen 4

BRAVETOWN(ARBEITSTITEL)

Bravetown ist ein kleines Wildwest-Abenteuer ohne übernatürliche Elemente für 3 bis 4 Spieler. Es geht um das Verhindern eines Raubzuges und das Befreien von Geiseln. Das Abenteuer ist noch nicht vollständig und befindet sich noch in der Entwicklung

Einführung

Wir befinden uns in den USA irgendwann in den 1870er Jahren. Die Ost- und Westküstenstaaten sind bereits das, was wir als "zivilisiert" bezeichnen würden und fest in der Hand der amerikanischen Regierung. Die Besiedlung des Inlandes schreitet immer weiter voran und es gibt nur noch einige wenige wilde Territorien, in die die indianischen Ureinwohner immmer weiter zurückgetrieben wurden. Seit dem Jahre 1862 besteht die erste Transkontinentale Telegrafenvebrindung, die die beiden Küsten miteinander verbindet, und der Ausbau der Eisenbahnlinie quer durch das Land ist ebenfalls in vollem Gange. Technische Fortschritte halten immer zunächst Einzug an der Ostküste und finden dann ihren Weg über den Kontinent. Immer noch zieht es viele Menschen aus aller Welt in die Unsicherheiten des Westens, in der Hoffnung, ein neues Leben zu beginnen oder dort ihr Glück zu finden...

Das Setting

Unser Abenteuer beginnt in dem kleinen Örtchen "Bravetown", einer kleinen Siedlerstadt am östliche Rande der Rocky Mountains im damaligem Colorado-Territorium. Der Ort wurde 1862 nach Fertigstellung der Transkontinentalen Telegrafenverbindung gegründet und ist meist erster Anlaufpunkt für Trecks und Reisende, die vom Osten aus durchs damals noch von Indianern bewohnte wilde Oklahoma-Gebiet in den Westen ziehen.

Es ist Ende Februar und ein Jahrhundert-Winter hat das Land in seinem eisigen Griff, was das Überleben im noch recht unzivilisierten Inland zusätzlich erschwert. Die PCs sind gerade mit einem kleinen Siedlertreck aus dem Osten gekommen, der bereits weitergezogen ist. Die Hintergünde der Charaktere spielt für die Motivation der Reise keine große Rolle, da diese als Eskorte gegen Bezahlung mitgekommen sind (bei einer Reise durch Indianergebiet ist es immer von Vorteil, möglichst viele Leute dabei zu haben). Aufgrund der Witterung zieht es unsere Helden nicht weiter und sie verweilen zunächst im Schutze der Stadt.

Der Plot - was ist der Konflikt

Zusammenfassend ist dies das Problem, das es gilt von den PCs gelöst zu werden: Eine Bande Verbrecher hat das Kind und die Frau des General-Store Betreibers entführt und als Geisel genommen. Sie brauchen den Laden als „Stützpunkt“, um von da aus einen Tunnel zum benachbarten Wells-Fargo-Büro zu buddeln (vgl. Sherlock Holmes: „Die Liga der Rothaarigen“), wo in ein paar Tagen eine Postkutsche mit einer wertvollen Lieferung ankommt. Diese Lieferung soll in dem Büro zwischengelagert werden, wo die Verbecherband sie nachts stehlen will. Die entführten Geiseln werden in einem Minenstollen ein paar Meilen vor dem Ort gefangen gehalten, während der Store-Besitzer selber im Laden festgehalten wird, um sich ab und zu von Stadtbewohnern sehen zu lassen. So soll kein Verdacht entstehen, dass etwas faul ist.

Hauptziele: den Diebstahl verhindern und die Geiseln befreien

Die NPCs

Chester Harwood

Besitzer und Wirt des Saloons/Hotels

Edmund „Ed“ Tanner

Besitzer des General Store (Laden für alles: Lebensmittel, Werkzeuge, Kleidung etc.), ein fleißiger und ehrbahrer Mensch, der kein Konfrontationsmensch ist

Julie Tanner

Seine Frau

Corey Tanner

Sein Sohn

Die „Gravedigger“ Bande

(Name evtl. nochmal ändern) 5 oder 6 Leute, die spezialisiert sind auf sneaky Raubzüge => wurden angeheuert, um eine Postkutschenlieferung zu stehlen

(optional) Maggie Adler

Ist in Wirklichkeit Irene Evans, ein in Europa gesuchtes Verbrecher-Genie, die eigentlich hinter dem ganzen Coup steht und die Gravedigger-Bande angeheuert hat. Dieser Character soll im Prinzip erstmal gar nicht groß auftauchen (eventuell nur mal kurz auf der Straße und ganz am Ende), sondern ist hauptsächlich als Backup gedacht, falls die PCs Bock haben, dieses Universum in einem anderen Abenteuer weiterzuspielen

Die einzelnen Spielszenen

folgt demnächst

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Bravetown(Arbeitstitel) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Bravetown%28Arbeitstitel%29&oldid=9804`