

# OUTLAW GANGS



# OUTLAW GANGS

**1** Ein Informant hat euch den Tipp gegeben, dass sich der ATF Agent, der die Booze Boys verraten hat, sich im **Beach Club Motel** befindet ! Begeht euch nach dem Szenario dort hin. Wenn ihr innerhalb von 4 Stunden dort seid, findet ihr Ihn dort. **Szenario** : Agent Profilwert wie Vice-President, Pumpgun, 4 Männer, Profilwert wie SGT, 1 MP, 3 Automatik Pistolen Gelände : 1 Motel am Strand, Gegner befinden sich im Gebäude Ihr müsst den Agent lebend fangen und in euer Clubhaus bringen. Weitere Anweisungen folgen. **Belohnung 100 EP** **1**

**2** Da der ATF Agent nun lange genug in eurem Clubhouse ausgequetscht wurde, beschließt ihr in zu „Old Bastard“ in Eagles End zu bringen. Allerdings warten dort schon einige andere Agenten auf euch...  
Szenario :5 Agenten Profilwert wie Profilwert wie SGT, 2 Pistolen, 1 Pumpgun, 1 Revolver lang, 1 Sturmgewehr Gelände : 1 Ortschaft, Gegner befinden sich im Ort verteilt. Ihr müsst den Agent lebend bei „Old Bastard“ abliefern. **Belohnung 150 EP + \$ 5000,-**  
Diese Karte kommt nur zum tragen, wenn **1** erfüllt wurde. Wenn nicht, Karte wieder untermischen **2**

**3** Irgendwie habt ihr wohl falsche Informationen bekommen, es hat sich raus gestellt, dass ihr den falschen Mann bei „Old Bastard“ abgeliefert habt... Old Bastard will sein Geld zurück ! Ihr könnt bezahlen (einfach aus eurer Clubkasse überweisen) oder es warten in im nächsten Szenario fünf Killer auf euch.  
Szenario : 5 Killer Profilwert wie Profilwert wie 1<sup>st</sup> Member, 3 Pistolen 2 Sturmgewehre. Ort – wo ihr euch gerade befindet. **Belohnung 50 EP**  
Diese Karte kommt nur zum tragen, wenn **1** + **2** erfüllt wurde. Wenn nicht, Karte wieder untermischen **3**

**4** Durch einen Zufall bekommt ihr doch Kenntnis vom echten ATF Agenten. Er befindet sich im **Truckstop 33**. Brecht euer Szenario ab und begeht euch sofort zum Truckstop 33.  
**Szenario** : Agent Profilwert wie President, 1 MP , wird mit jeder Augenzahl aktiviert. Ortschaft –Wenn ihr den Agenten lebend fangt, dann führt er euch zu einem Drogenlabor (Druglab 1)  
**Belohnung , Lebend** – Begeht euch zu Druglab 1, ihr findet Drogen im Wert von \$ 400 + 60 EP **Tot** – 30 EP  
Diese Karte kommt nur zum tragen, wenn **1** + **2** + **3** erfüllt wurde. Wenn nicht, Karte wieder untermischen **4**

**5** Euch wurde „gesteckt“, dass der Matanza MC auf dem „Beach Festival Area“ eine Party veranstalten will. Das ist euer zukünftiges Territorium und ihr müsst das verhindern.  
**Szenario** : Der Matanza MC ist noch beim Aufbau der Festzelte. Begeht euch nach eurem Szenario zum Festgelände und brennt das Zelt nieder. Ihr müsst Nachts angreifen.  
**Gegner** : 1 SGT, 2 2<sup>nd</sup> Member, 2 Prospects, 2 Hangaround, 1 Pumpgun, 2 Pistolen, 2 Revolver kurz, 2 Baseballschläger  
**Belohnung 50 EP** **1**

**6** Eure nächtliche Aktion war scheinbar ein Erfolg. Ihr konntet dem Hangaround des Matanza MCs ein paar Informationen entlocken. Ihr wisst jetzt, wo das Meth Labor der Matanzas ist...(Dieses Event findet nur statt, wenn **1** erfolgreich war) Fahrt bei nächste Gelegenheit zum **Drug Lab 2**. In jedem Ort, in dem ein Matanza Chapter ist und das ihr durchquert, findet ein Szenario statt (würfelt auf der Szenario Tabelle) **Szenario Drug Lab 2 , Gegner** , 1 Vice Presi, 1 2<sup>st</sup> Member, 2 Prospects, 2 Pumpgun, 2 Pistolen, 1 Revolver lang. Möglicherweise verliert ihr unterwegs Männer, ihr könnt diese nicht ersetzen oder verarzten. Alle Szenarien müssen nacheinander ohne Pause gespielt werden !  
**Belohnung 80 EP + \$ 500** **2**

**7** Der Matanza MCs ist ziemlich angepisst und erklärt euch den Krieg nach eurer letzten Aktion (Dieses Event findet nur statt, wenn **1** + **2** erfolgreich waren) Ab sofort werden auf jedem **Truckstop** , auf dem ihr euch aufhaltet oder an dem ihr vorbei fahrt, Member vom Matanza MC auftauchen oder euch auflauern. Ihr müsst dann ein Szenario spielen.  
**Gegner** : 1 SGT, 4 1<sup>st</sup> Member, 2 Pumpgun, 2 Revolver lang, 1 MP. Ihr könnt euch auch zurückziehen (-50 EP, -10 Gesamt Standingwert) Wenn ihr den Kampf annehmt, findet dieser vor eurem geplanten Szenario statt (auch vor Road-Map Events)  
**Belohnung** Gewonnen : 50 EP + \$ 100  
Verloren : -20 EP -5 Gesamtstandingwert **3**

**8** Zwei Ex-Booze Boys Member bitten euch bei einer Befreiungsaktion zu helfen. Ihr ehemaliger Sergeant at Arms (SGT) soll vom Gefängnis in Fresno nach Boulder überstellt werden. Die Beiden meinen, hinter Cholla (auf der **121**) wäre eine gute Gelegenheit den SGA zu befreien. Ihr willigt ein und fahrt mit den beiden Ex-Booze Boys sofort los. (Das geplante Szenario wird abgebrochen)  
**Szenario** : An der Landstraße 121, Hinterhalt,  
**Gegner** : 7 Polizeibeamte mit Van (Profil: 7 bewaffnete Zivilisten, Leader)  
**Belohnung** , Die Ex-Booze werden bei euch Clubmitglieder und beginnen als Prospects **1**

**9** Die Ex-Booze Boys Member erzählen euch wo die Clubkasse ihres Chapters Fresno vor der Razzia versteckt wurde. Ihr beschließt nach dem geplanten Szenario (am nächsten Wochenende) nach Fresno zu fahren und die Clubkasse einzusacken...  
Vermutlich werden Booze Boys Member vom Chapter Rock Ville auch dort sein und das gleiche vorhaben **Szenario** , Fresno (Ortschaft) **Gegner** , 1 Presi, 1 SGA, 1 1<sup>st</sup> Member, 1 2<sup>nd</sup> Member, 2 Prospects, 1 Hangaround, 2 Pumpgun, 2 Pistolen, 1 Revolver, lang, 2 Baseballschläger (Dieses Event findet nur statt, wenn **1** erfolgreich war)  
**Belohnung** , 80 EP + \$ 1000,- **2**

**10** Booze Boys MC will eine Aussprache mit euch. Das Treffen soll beim „Badland Motel“ stattfinden. Es sollen auch nur jeweils 3 Mann von jedem Club erscheinen. Das riecht nach einer Falle, aber ihr willigt ein. Ihr solltet in zwei Gruppen anfahren...Das Treffen ist nächstes Wochenende **Szenario** , Badland Motel **Gegner** , 1 Presi, 1 Vice, 1 SGA, 2 1<sup>st</sup> Member, 2 2<sup>nd</sup> Member, 1 Prospects, 1 Hangaround, 2 Pumpgun, 2 Pistolen, 2 Revolver, lang, 1 MP, 2 Baseballschläge (Dieses Event findet nur statt, wenn **1** + **2** erfolgreich waren)  
**Belohnung** , Wenn ihr das Szenario gewinnt, laufen **1W3** Booze Boys zu euch über und fangen als Hangaround bei euch an.  
100 EP und +10 auf Gesamt Standingwert **3**

# OUTLAW GANGS

11

Leider war einer der Ex Booze Boys, die bei euch angefangen haben, ein Polizeispitzel... Ihr seid gerade bei **Junkyard 1** um eine Waffenladung abzuholen. (5 Mann + 1 Van mit Fahrer dort hin, einer davon ist der Ex-Booze Boy) als ihr in einen Hinterhalt geratet. Der Ex-Booze Boy haut natürlich ab. Werft **1W6**, 1-2 der Ex-Booze Boy ist der Fahrer vom Van

**Szenario**, Durchbruch, ihr müsst versuchen mit den Waffen vom Schrottplatz zu flüchten. Es gibt drei Kisten mit Waffen (auf dem Schrottplatz verteilt)

**Gegner**: 7 ATF Agenten, 6 Pistolen, 1 MP, 2 Van (Profil wie SGA)  
(Dieses Event findet nur statt, wenn **1** schon gespielt wurde und erfolgreich war)

**Belohnung**, Pro Kiste mit Waffen (1 Sturmgewehre, 1 MP, 1 Pistolen)  
50 EP Falls der Van mit dem Spitzel weg ist, gib es nur Erfahrungspunkte

12

An der **N1** zwischen Fresno und Jose soll ein Van mit wertvollem Inhalt liegen geblieben sein. Er gehört dem Matanza MC... fährt sofort dort hin und holt euch den Van samt Inhalt (aktuelles Szenario wird abgebrochen)

**Szenario**, Überfall an Landstraße, klagt den Van mit der wertvollen Fracht. **Gegner**: Matanza MC, 1 Vice Presi, 1 SGA, 1 1<sup>st</sup> Member, 2 2<sup>nd</sup> Member, ein Van, 1 Pumpgun, 1, MP, 2 Pistolen, 1 Revolver, kurz 1 Van mit Drogen im Wert von \$ 500,- und 1 Sturmgewehren.

In Runde 4 trifft Verstärkung ein (3 1<sup>st</sup> Member, 2 Prospect, 3 Pistolen, 2 Baseballschläger)

**Belohnung**, Van mit Inhalt und 50 EP

13

Am Strand beim **Junkyard 2** soll eine große Party stattfinden, ihr fahrt nach dem geplanten Szenario dort hin um euch ein bisschen Spaß zu gönnen (keine Zwischenphase) Der ebenfalls anwesende Booze Boys MC nervt euch und es kommt zu einer Massenschlägerei.

**Szenario**, Schrottplatz am Strand **Gegner**: Booze Boys MC, 1 Presi, 1 SGA, 2 1<sup>st</sup> Member, 3 Prospects, 2 Hangarounds. Keine Seite hat Waffen.

**Belohnung**, Ein Beutel mit Hasch (\$ 50,-) +10 auf Gesamt Standingwert, 10 EP, würfelt ein **W6** – bei einer 4-6 läuft ein Hangaround des Booze Boys MC zu euch über

14

Einer eurer Leute hat seine Waffe am **Truckstop 128** vergessen, ihr brecht das Szenario ab und fahrt zum Truckstop 128. Das geplante Szenario findet direkt im Anschluss statt (also wieder zurück fahren, ohne Zwischenphase)

**Szenario**, Truckstop an Landstraße, ihr müsst 3 Kisten mit Waffen finden die im Gebäude und der Umgebung versteckt sind (3 Kisten / 3 Blinds)

**Gegner**, 9 bewaffnete Zivilisten (Leader)

**Belohnung**, pro Kiste 2 Revolver lang, 1 Schlagring +10 auf Gesamt Standingwert, 10 EP

15

Ihr bekommt einen Anruf, dass sich am **Truckstop 99** Clubkameraden von euch aus einem anderen Territorium (Bay Area) befinden und Hilfe brauchen. Sie sind auf der Durchreise und eine ihrer Maschinen ist Schrott. Besorgt einen Pickup und fahrt nach dem geplanten Szenario sofort dort hin (ohne Zwischenphase)

**Szenario**, Truckstop an Highway, (3 Clubbrüder sind „Statisten“)

**Gegner**, 7 Matanza MC 1 Sgt, 2 1<sup>st</sup> Member, 2 2<sup>nd</sup> Member, 2 Prospect, 5 Pistolen, 2 Revolver kurz. Helft euren Leuten und übergebt ihnen den Pickup

**Belohnung**, 50 EP + \$ 200,-

16

Ein Ex-Booze Boys Member erzählt euch, dass sich einige Booze Boys mit Matanza Mitgliedern am **Truckstop N2** verabredet haben, um zu den Club zu wechseln und ein Matanza Chapter in Eagles End zu gründen.

Brecht euer geplantes Szenario ab und fahrt zu Truckstop N2

**Szenario**, Truckstop an N2, **Gegner**, 5 Matanza 1 Presi, 2 1<sup>st</sup> Member, 1 2<sup>nd</sup> Member, 1 Prospect 5 Pistolen, 5 Ex-Booze Boys 5 2<sup>nd</sup> Member 5 Revolver kurz. Jede Gang kommt von einer anderen Spielfeldkante. Verhindert, dass sie sich in der Mitte beim Truckstop treffen, ansonsten bekommt der Matanza MC Verstärkung (4 2<sup>nd</sup> Member, 5 Pistolen)

**Belohnung**, 150 EP (wenn ihr verliert, gibt es ab sofort ein Matanza Chapter in Eagles End)

17

In **Jose** hat sich ein Matanza Chapter gegründet. Löst das Chapter wieder auf... Fahrt nach eurem geplanten Szenario und der Zwischenphase mit so viele Leuten wie möglich nach **Jose**

**Szenario**, Ortschaft

**Gegner**, 9 Matanza 1 Presi, 1 Vice Presi, 1 SGT, 2 1<sup>st</sup> Member, 2 2<sup>nd</sup> Member, 1 Prospect 1 Hangaround, 2 Pumpgun, 5 Pistolen, 2 Revolver kurz

**Belohnung**, 100 EP + +10 auf Gesamt Standingwert

(wenn ihr verliert, gibt es ab sofort ein Matanza Chapter in Jose und ein weiteres Chapter gründet sich in Fresno)

18

Auf der **Beach Festival Area** findet das jährliche große Bikertreffen statt. Ihr sollt Security machen. Alle großen MCs haben sich angekündigt...

Ihr müsst für Ruhe und Ordnung sorgen. Fahrt nach eurem geplanten Szenario und der Zwischenphase mit so viele Leuten wie möglich Festival

**Szenario**, Strand mit Bühne und Festzelt und einigen unbewaffneten Zivilisten **Gegner**, 7 Matanza 1 Presi, 1 Vice Presi, 1 1<sup>st</sup> Member, 2 2<sup>nd</sup> Member, 1 Prospect, 1 Hangaround, 5 Booze Boys, 1 Presi, 2 1<sup>st</sup> Member, 1 Prospect, 1 Hangaround. Alle unbewaffnet (nur Nahkampf)

Sobald ihr die Präsidenten der gegnerischen Clubs ausgeschaltet habt, hauen die anderen Gangmitglieder ab!

**Belohnung**, 50 EP + +5 auf Gesamt Standingwert, \$ 500,-

19

Ihr bekommt ein verlockendes Angebot für einen Waffendeal von ein paar IRA Leuten. Das treffen soll in einem Diner in **Fresno** stattfinden. Fahrt sofort dorthin und spielt das geplante Szenario nach dem Deal (ohne Zwischenphase). Euer Plan ist allerdings, dass ihr nichts zahlt

**Szenario**, Ortschaft, **Gegner**, 5 Ira Männer, 1 Pickup (Profil wie SGA) 1 MP, 1 Pumpgun, 3 Pistolen, 1 Kiste mit Waffen (5 Sturmgewehre). Ihr könnt Waffen kaufen (\$ 750,-) oder ihr klagt den Pickup...

Wenn ihr den Pickup klagt, dann gibt es folgende Belohnung

**Belohnung**, 50 EP + Pickup und 5 Sturmgewehre

20

Euer National President will euch sofort in **Boulder** treffen. Fahrt umgehend dorthin und spielt das geplante Szenario nach dem Treffen (ohne Zwischenphase). Ihr müsst innerhalb von 3 Stunden dort sein, ansonsten wird euer President zum 1<sup>st</sup> Member degradiert und der Posten wird neu vergeben (nach eurer Wahl). In dem Szenario müsst ihr dann ohne Präsidenten spielen. Es lungern Member vom Matanza MC im Ort rum und ihr müsst sie beseitigen.

**Szenario**, Ortschaft, **Gegner**, 5 Matanza, 1 SGA, 3 1<sup>st</sup> Member, 1 Prospect, 1 Pumpgun, 3 Revolver lang, 1 Baseballschläger

**Belohnung**, 50 EP + 20 auf Gesamt Standingwert