

OLD SLAYERHAND



VON CHRISTOPH WEISS



SLAVENGINE MOD

WILDWEST SETTING



IMPRESSUM

Autor

Christoph "Waylander" Weiß

mit Texten von

Bernhard „Ursus Piscis“ Dittrich

Lektorat

Ingo „Greifenklaue“ Schulze

(Originaltexte von Karl May sind in alter Rechtschreibung
übernommen)

Covermotiv und -gestaltung

Christoph Balles

Illustrationen

Christoph Balles (Seiten: 75, 76, 146)

Weitere Bilder unter public domain Lizenz von:

Albert Bierstadt, Karl Bodmer, George Catlin, Alfred Jacob Miller,
Thomas Moran, Henry Farny, Frederic Remington, Ferdinand
Richardt, Charles M. Russell und Arthur Fitzwilliam Tait

Layout

Christoph Weiß

INHALT

VORWORT.....3

CHARAKTERE.....5

TALENTE.....39

REGELN.....66

WUNDER.....87



AUSRÜSTUNG.....116

SPELLEITUNG.....120

ABENTEUER.....170

WILDER WESTEN.....183

ANHANG.....234

DER ALTE GRENZJÄGER

Der alte Grenzjäger blies auf seinen rauchenden Colt. Nachdem der Lauf ein wenig abgekühlt war, stieß er ihn in das abgenutzte Halfter zurück, das an seiner Seite hing. Ungerührt stieg er über die Leichen der drei Banditen hinweg, die gedacht hatten, mit einem einzelnen Reiter leichtes Spiel zu haben. Nachdem sie ihn seit dem Morgen verfolgt hatten, ritten sie achtlos in die schmale Schlucht, die er sich für seinen Hinterhalt ausgewählt hatte. Ein paar gut gezielte Schüsse hatten gereicht, um sie aus den Sätteln zu holen und ihnen den Rest zu geben. Alles andere würden Wölfe und Geier erledigen.

"Verflucht", knurrte er zwischen den Zähnen, während er auf sein treues Pferd zu eilte, das er geschickt zwischen zwei großen Felsen verborgen hatte. "Wegen dieser verdammten Hundesöhne komme ich zu spät zu dem Treffen mit Grauer Bär ... und er ist es nicht gewohnt, zu warten."

Rasch schwang sich Bill "Sharpeye" auf seinen Braunen, der unruhig tänzelte, und schob sich seinen breitkrempigen Hut in den Nacken. Die Augen gegen die stechende Sonne abschirmend, versuchte er an den Schatten, die die Felsen warfen, abzulesen, wieviel Zeit ihm noch blieb, um den Wald der versteinerten Bäume zu erreichen.

Ursus Piscis

VORWORT

WAS IST OLD SLAYERHAND?

Die Zeit schlich, wie von Schnecken getragen. Mancher mochte bereits denken, daß alle unsere Befürchtung vergeblich gewesen sei, da aber, horch! da erklang es, als sei ein Steinchen an eine der Eisenschienen gestoßen worden. Gleich darauf bemerkte ich jenes fast unhörbare Geräusch, welches ein Ungeübter für das Wehen eines ganz, ganz leisen Lüftchens halten würde - sie kamen!

»Aufgepaßt!« flüsterte ich meinem Nebenmanne zu.

Dieser gab das Wort leise weiter, so daß es im Verlaufe einer Minute die Runde machte. Unendlich flüchtige, geisterhafte Schatten huschten durch die Nacht, nach rechts, nach links, ohne daß dabei der geringste Laut zu hören war. Es bildete sich uns gegenüber eine Fronte, welche sich ausbreitete und nach und nach um das ganze Lager dehnte. Im nächsten Augenblicke mußte es beginnen.

Die Schatten näherten sich. Sie waren nur noch fünfzehn - zwölf - zehn - acht - sechs Schritte von der Mauer entfernt. Da erscholl eine laute, sonore Stimme durch die Nacht:

»Selkhi Ogellallah! Ntsagé sisi Winnetou natan Apaches! Shne ko - Tod den Ogellallah! Hier steht Winnetou, der Häuptling der Apachen! Gebt Feuer!«

Er erhob seine silberbeschlagene Büchse, und bei ihrem Blitze leuchtete es rund um den ganzen Kamp auf. Es waren in einem einzigen Augenblicke über zweihundert Schüsse gefallen. Nur ich allein hatte nicht geschossen; ich wollte

die Wirkung unserer Salve abwarten, welche wie ein Gericht vom Himmel so plötzlich, so tödlich über die Feinde hereinbrach. Eine ganze, lange Minute herrschte die tiefste Stille, dann aber brach es los, jenes furchtbare Geheul, welches die Nerven zu zerreißen und die Knochen zu zermalmen droht. Das Unerwartete unserer Salve hatte den Wilden geradezu die Sprache geraubt, jetzt aber klang es wie aus den Mäulern von tausend Teufeln durch den Cannon.

Karl May, Winnetou III

Willkommen bei „Old Slayerhand“.

Wie der Name bereits vermuten lässt, basiert das Setting auf den Wild West Romanen und Erzählungen von Karl May. Es lassen sich aber auch andere Western-Geschichten und Wild-West-Settings damit bespielen. Als Regelsystem verwendet Old Slayerhand die Slay-Engine von Dungeonslayers.

Old Slayerhand spielt in der amerikanischen Pionierzeit, in der Siedler und Abenteurer in das noch unerschlossene Grenzland vorstoßen. Die Charaktere durchstreifen dabei Prärien, Wälder und Gebirge und müssen jederzeit ihr Leben gegen wilde Tiere oder Indianer auf dem Kriegspfad zu verteidigen.

Aber auch die neu gegründeten Siedlungen und Städte sind gefährliche

VORWORT

Orte wo das Recht des Stärkeren gilt und der Colt locker sitzt.

Old Slayerhand ist kein historisches Rollenspiel, sondern versteht sich als eine Art „Western-Fantasy“, wo sich mutige Pioniere, edle Indianerkrieger und

draufgängerische Revolverhelden den Gefahren des Wilden Westens stellen.

Also gürtet eure Colts und wetzt die Skalpmesser. Viel Spaß beim Slayen im wilden Westen.

Christoph Weiß



CHARAKTERE

Bei **Old Slayerhand** schlüpft der Spieler in die Rolle eines Charakters im Wilden Westen. Dabei kann es sich um einen hartgesottenen Pionier, einem indianischen Kundschafter oder auch einen gottesfürchtigen Prediger handeln. Regeltechnisch funktioniert Old Slayerhand weitestgehend wie Dungeonslayers (DS).



„Good Day Greenhorn, auf eurem Weg in den Westen wird euch der gute alte Sam zur Seite stehen und Hinweise zu optionale Regeln und Erklärungen geben, wenn ich mich nicht irre, hihhi.“

ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

DIE 3 ATTRIBUTE

Jeder Charakter verfügt über die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist**. Daneben besitzt er 6 Eigenschaften, die jeweils einem dieser Attribute zugeordnet sind.

KÖRPER (KÖR):

Dieses Attribut steht dafür, wie fit ein Charakter und wie kräftig seine Statur ist. Ein hoher Wert in KÖR macht einen Charakter vor allem ausdauernder und widerstandsfähiger gegen Schaden.

Eigenschaften: Stärke & Härte

AGILITÄT (AGI):

Wie athletisch ein Charakter ist, wird durch seinen Wert in Agilität bestimmt. Das Attribut AGI ist vor allem entscheidend, wenn es um Schnelligkeit geht.

Eigenschaften: Bewegung & Geschick

GEIST (GEI):

Die Intelligenz eines Charakters zeigt sich in seinem Wert in Geist. Mittels hohen GEI sind Wahrnehmungs- und Wissensproben leichter zu meistern. Daneben ist GEI für das Wirken von Wundern wichtig.

Eigenschaften: Verstand & Aura

DIE 6 EIGENSCHAFTEN

Es existieren sechs Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen Körper, Agilität und Geist zugeordnet sind:

Körper: Stärke & Härte

Agilität: Bewegung & Geschick

Geist: Verstand & Aura

CHARAKTERE

Während die Attribute nach der Charaktererschaffung kaum noch zu ändern sind, können die Eigenschaften im Spielverlauf noch gesteigert werden.

STÄRKE (ST):

Diese Eigenschaft verrät, wie kräftig ein Charakter ist, und ob er ordentlich zuschlagen kann. ST ist nötig, wenn man im Nahkampf möglichst viel Schaden austeilen will.

Attribut: Körper

HÄRTE (HÄ):

Ist der Charakter ein robuster Brocken, den nichts so leicht umwirft, weder Schaden, Krankheit oder Gift? Härte kommt vor allem ins Spiel, wenn es darum geht, Schaden abzuwehren.

Attribut: Körper

BEWEGUNG (BE):

Hat der Charakter schnelle Reflexe oder ist er gar ein guter Athlet? Die Eigenschaft BE sorgt dafür, dass ein Charakter nicht stolpernd hinterher hinkt.

Attribut: Agilität

GESCHICK (GE):

Das Geschick steht für die Genauigkeit und Präzision eines Charakters und dafür, wie geübt er mit den Fingern ist. Für zielsicheres Treffen im Fernkampf ist diese Eigenschaft besonders entscheidend.

Attribut: Agilität

VERSTAND (VE):

Verstand verrät, wie schlau und aufmerksam ein Charakter ist, ob er gut kombinieren kann und wie mächtig -

sofern er ein Prediger oder Mediziner ist - sich seine Wunder entfalten.

Attribut: Geist

AURA (AU):

Die Eigenschaft Aura spiegelt das Auftreten und die Ausstrahlung des Charakters wider. Für das Wirken von Wundern ist ein hoher Wert AU ebenfalls wichtig.

Attribut: Geist

DIE KAMPFWERTE

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung - vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die Panzerung (PA). Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

Beispiel:

Der Pionier Ben Smith (KÖR 8, ST 4) ist mit einem Bowie-Messer (WB+1) bewaffnet, sein Wert in Schlagen beträgt also 13 (=8+4+1). Wenig später erbeutet er einen Tomahawk (WB+2) und beschließt, von nun an mit dieser Waffe zu kämpfen, wodurch sein Wert in Schlagen nun 14 (=8+4+2) beträgt.



LEBENSKRAFT (KÖR+HÄ+TO):

Abgekürzt mit LK, spiegelt dieser Kampfwert den Schaden wider, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.



ABWEHR (KÖR+HÄ+PA):

Mit der Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen er-

CHARAKTERE

höhen die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA).

INITIATIVE (AGI + BE):
Die Initiative bestimmt, wie schnell man im Kampf an der Reihe ist. Manche Waffen und Rüstungen mindern den Wert.

LAUFEN (AGI/2+1):
Laufen steht für die Meter, die man sich in einer Kampfrunde bewegen kann.

SCHLAGEN (KÖR+ST+WB):
Mit Schlagen greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Nahkampfwaffe wird dazu addiert.

SCHIESSEN (AGI+GE+WB):
Dieser Kampfwert wird für Angriffe mit Distanzwaffen benutzt. Der Waffenbonus (WB) der Fernkampfwaffe wird dazu addiert.

WUNDER WIRKEN (GEI-AU):
Hiermit können Medizinmänner und Prediger Wunder vollbringen. Der Wunderbonus (WuB) des jeweiligen Wunders wird dazu gezählt.

MANA (GEI-AU+STUFE):
Mana ist die geistige Kraft, die zum Wirken von Wundern eingesetzt wird. Für jedes Wunder muss eine bestimmte Anzahl an Manapunkten (MP) aufgewendet werden.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Erstellung der Charaktere erfolgt analog zum DS Grundregelwerk.

1. VOLK WÄHLEN

Zu Beginn entscheidet man sich für das „Volk“ aus dem der Charakter entstammt. Neben den Volksvorteilen hat die Wahl des Volkes auch Auswirkung auf die Klassen, welche zur Auswahl stehen.



CHARAKTERE

HALBBLUT

Das Halbblut steht zwischen den Völkern und kann Klassen sowohl der Weißen als auch der Indianern wählen.

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft
Volksfähigkeiten: Sozialer Außenseiter (Sie werden von anderen Völkern verabscheut und gemieden und gelten nicht als gleichwertige Handelspartner. Ausrüstung und Dienstleistungen kosten den doppelten Listenpreis.), Talentierte (1 Talentpunkt gratis), Zäh (Abwehr +1).

INDIANER

Die Ureinwohner Amerikas leben als Stammeskrieger, Kundschafter oder Medizinmänner.

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft
Volksfähigkeiten: Naturverbunden (+2 auf alle Proben die sich auf **Wissen** über Natur und Wildnis beziehen) und Leichtfüßig (Schleichen +2) **oder** Athletisch (+1 auf alle Proben, die das Attribut KÖR verlangen)

WEISSE

Die Weißen zieht es als Pioniere, Grenzjäger oder Prediger in den Westen.

Volksbonus: Eine beliebige Eigenschaft
Volksfähigkeiten: Talentierte (1 Talentpunkt gratis)



2 KLASSE WÄHLEN

Insgesamt gibt es sechs Klassen, die abhängig vom Volk gewählt werden können.

GRENZJÄGER

Jäger und Abenteurer, die sich auf ihr Geschick und ihre Schnelligkeit verlassen, um den Gefahren der Wildnis und den gesetzlosen Städten des Westens zu begegnen.

Volk: Halbblut, Weiße

Klassenbonus: BE oder GE

KUNDSCHAFTER

Der indianische Kundschafter pirscht sich lautlos an, um den Feind auszuspionieren. Daneben versteht er es hervorragend mit Pfeil und Bogen umzugehen.

Volk: Halbblut, Indianer

Klassenbonus: BE oder GE

MEDIZINMANN

Der Mittler zu der Welt der Ahnen und der Geister. Er kennt die Geheimnisse der großen Medizin und der Totems.

Volk: Indianer

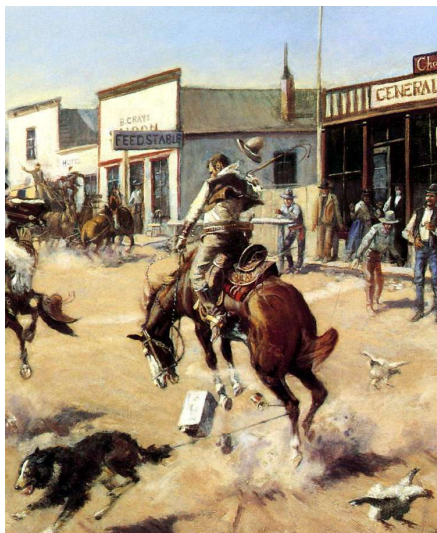
Klassenbonus: VE oder AU

PIONIER

Siedler, Glücksritter oder Cowboys, die mit Stärke und Robustheit den Westen erobern wollen. Neulinge werden oft als Greenhorns betrachtet, bis sie sich bewährt haben.

Volk: Halbblut, Weiße

Klassenbonus: ST oder HÄ



PREDIGER

Der Prediger zieht umher, um das Wort des Herrn in die gottlose Wildnis zu tragen. Dabei kann es sich um einen Mennonitenpriester, einen katholischen Missionar oder auch um einen Mormonenprediger handeln. Sein tiefer Glaube lässt ihn Wunder vollbringen.

Volk: *Weiße*

Klassenbonus: *VE oder AU*

STAMMESKRIEGER

Der Stammeskrieger fürchtet weder Büffel noch Bär. Mit Tomahawk oder Messer stellt er sich stolz und furchtlos jedem Gegner.

Volk: *Halbblut, Indianer*

Klassenbonus: *ST oder HÄ*

Beispiel:

Kai möchte einen Pionier spielen. Er wählt als Volk Weiße und trägt in den Charakterbogen unter Volksfähigkeiten Talentiert ein.

3. ATTRIBUTE FESTLEGEN

Auf die Attribute Körper, Agilität und Geist werden nun 20 Punkte verteilt, wobei kein Wert über 8 sein darf.

Beispiel:

Kai ordnet KÖR 8 und AGI 8 und Geist 4 Punkte zu.

4. EIGENSCHAFTEN FESTLEGEN

Nun werden 8 Punkte beliebig auf die sechs Eigenschaften verteilt. Werte von Null sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen Wert von 4 gesteigert werden.

Beispiel:

Für seinen Pionier Jake Tanner verteilt Kai die Punkte für die Eigenschaften wie folgt:

Körper: 8	Agilität: 8	Geist: 4
Stärke: 2	Bewegung: 0	Verstand: 0
Härte: 4	Geschick: 2	Aura: 0

5. VOLKS & KLASSEN Bonus

Alle Charaktere erhalten aufgrund ihres Volksbonus eine beliebige Eigenschaft +1. Danach dürfen sie eine Eigenschaft aufgrund ihrer Klasse um 1 anheben.

CHARAKTERE

VOLKSbonus

Beliebige Eigenschaft +1

KLASSE	KLASSENbonus
Grenzfänger	<i>BE oder GE +1</i>
Kundschafter	<i>BE oder GE +1</i>
Medizinmann	<i>VE oder AU +1</i>
Pionier	<i>ST oder HÄ +1</i>
Prediger	<i>VE oder AU +1</i>
Stammeskrieger	<i>ST oder HÄ +1</i>

Beispiel:

Nach der Verteilung der Boni für Volk und Klasse sehen die Werte für Kais Pionier so aus:

Körper: 8 **Agilität: 8** **Geist: 4**
Stärke: 3 *Bewegung: 1* *Verstand: 0*
Härte: 4 *Geschick: 2* *Aura: 0*

6. KULTUR WÄHLEN

Nun wählt man den kulturellen Hintergrund des Charakters. Welche Kulturen zur Auswahl stehen ist abhängig davon, welchem Volk man angehört. Der Spieler erhält vier Lernpunkte (LP), mit denen er Talente seiner Kultur erwerben kann.

Ein Talentrang kostet 1 oder 2 LP. Die römische Ziffer vor dem LP gibt den maximalen Talentrang an, der in dem Kulturtalent erworben werden kann. Zu Beginn der Charaktererstellung sind jedoch Ränge über I nicht zulässig. Lernpunkte, die jetzt nicht ausgegeben werden, können nicht aufgehoben werden und verfallen.

KULTUREN & TALENTE

Im Folgenden werden die Kulturtalente jeder Kultur gelistet. Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind einige Kulturtalente in Sets zusammengefasst. WG ist die Abkürzung für Wissensgebiet.

EINWANDERER

Volk: Weiße

Abenteurer [Set]

Siedler [Set]

Städter[Set]

Büchsenmacher (I/1LP)

Reiter der Gerechtigkeit (III/1LP)

Vielseitig begabt (I/2LP)

ENGLISCHER ADLIGER

Volk: Weiße

Gentleman [Set]

Scharfschütze (I/2LP)

Reiter der Gerechtigkeit (III/1LP)

Schwimmen (III/1LP)

WG: Etikette

WG: Glücksspiel (III/1LP)

WG: Naturwissenschaften (III/1LP)

GROSSES BECKEN (PAIUTE, SCHOSCHONEN, UTE)

Volk: Halbblut, Indianer

Indianer [Set]

Wildnis [Set]

Waffenkenner: Messer (I/1LP)

Sonnentanz (I/2LP)

WG: Wüste (III/1LP)

WG: Gebirge (III/1LP)

Zweikämpfer (I/2LP)

IRISCHER EINWANDERER

Volk: Weiße

Einstecker (II/1LP)

Kriminell [Set]

Raufbold [Set]

Siedler [Set]

WG: Geschichten und Legenden (III/1LP)

WG: Schnaps brennen (III/1LP)

MOUNTAIN MEN

Volk: Weiße

Indianerdialekte (II/1LP)

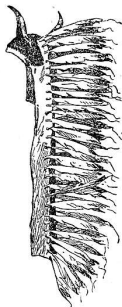
Siedler [Set]

Vertrauter (I/2LP)I

Wildnis [Set]

WG: Gebirge (III/1LP)

Zäher Hund (II/2LP)



PRÄRIE-INDIANER (SIOUX, KOMANTSCHEN)

Volk: Halbblut, Indianer

Indianer [Set]

Wildnis [Set]

Reiter der Rache (II/1LP)

Sattelschütze (III/2LP)

Waffenkennner: Tomahawk (I/2LP)

WG: Prärie (III/1LP)

PUEBLO INDIANER (APACHEN, NAVAJO)

Volk: Halbblut, Indianer

Indianer [Set]

Messerstecher [Set]

Wildnis [Set]

Kletterass (I/2LP)

Schwimmen (III/1LP)

WG: Gebirge (III/1LP)

SÜDSTAATLER

Volk: Weiße, Halbblut

Charmant (III/1LP)

Gentleman [Set]

Kriegsgeheil (*Rebel Yell*) (I/2LP)

Reiter der Gerechtigkeit (III/1LP)

Reiter der Rache (III/1LP)

YANKEES

Volk: Weiße, Halbblut

Gunfighter (I/2LP)

Kriminell [Set]

Reiten (II/1LP)

Reiter der Gerechtigkeit (III/1LP)

Reiter der Rache (III/1LP)

Städter [Set]

Waffenträger [Set]

Raufbold [Set]

OPTIONAL: ZUSÄTZLICHE KULTUREN



Wer möchte kann die folgenden zusätzlichen Kulturen verwenden. Bei diesen ist das Volk gleichzeitig die Kultur. Der Volksbonus und die wählbaren Klassen entsprechen denen für die Weißen.

CHINESEN

Volk: Chinesen

Heimlichkeit (II/1LP)

Schlitzohr (III/1LP)

Waffenloser Kampf (III/2LP)

WG: Fälschen (III/1LP)

WG: Philosophie (III/1LP)

Zwei Waffen (I/2LP)

CHARAKTERE

EHEMALIGER SKLAVE

Volk: Schwarze

Flink (II/1LP)

Siedler [Set]

Standhaft (II/2LP)

Raufbold [Set]

MEXIKANER

Volk: Mexikaner

Kriminell [Set]

Messerstecher [Set]

Reiten (II/1LP)

Reiter der Rache (III/1LP)

Waffenträger [Set]

WG: Sprengstoffe (II/1LP)

TALENT-SETS

In den folgenden Talent-Sets steht in Klammern der maximal erlernbare Rang (sofern die Klasse des Charakters diesen nicht irgendwann erhöht) und die LP, die benötigt werden, um den Rang des Kulturtalents um +I zu steigern.

Die Abkürzung WG steht für Wissensgebiet.

ABENTEUER (SET)

Einstecker (III/2LP)

Glückspilz (III/2LP)

Goldrausch (I/1LP)

Standhaft (II/2LP)

WG: Glücksspiel (III/1LP)

WG: Gold schürfen (III/1LP)

GENTLEMAN (SET)

Bildung (III/1LP)

Schütze (II/2LP)

Jäger (III/1LP)

Reiten (II/1LP)

WG: Geschichte (III/1LP)

INDIANER (SET)

Heimlichkeit (II/1LP)

Jäger (III/1LP)

Kämpfer (II/2LP)

Kraft des Totem (I/2LP)

Kriegsbemalung (I/2LP)

Kriegsgeheil (I/2LP)

Reiten (II/1LP)

Schnelle Reflexe (II/2LP)

Schütze (II/2LP)

WG: Indianische Mythen (III/1LP)

WG: Kanu lenken (III/1LP)

Zwei Waffen (I/2LP)

KRIMINELL (SET)

Diebeskunst (III/1LP)

Goldrausch (I/1LP)

Heimlichkeit (II/1LP)

Schlitzohr (III/1LP)

WG: Fälschen (III/1LP)

WG: Falschspiel (III/1LP)

MESSESTECHER (SET)

Aderschlitzer (I/1LP)

Kämpfer (II/2LP)

Verletzen (I/2LP)

Waffenkenner: Messer (I/2LP)

RAUFBOLD (SET)

Brutaler Hieb (I/2LP)

Faustkämpfer (II/1LP)

Kämpfer (II/2LP)

Prügler (I/1LP)

Standhaft (II/2LP)

Zäher Hund (I/2LP)

SIEDLER (SET)

Handwerk (III/1LP)

Instrument (III/1LP)

Jäger (II/1LP)

Waffenkenner: Axt (I/2LP)

WG: Forstwirtschaft (III/1LP)
 WG: Kochkunst (III/1LP)
 WG: Landwirtschaft (III/1LP)
 WG: Tierkunde (III/1LP)
 WG: Wagen lenken (III/1LP)

STÄDTER (SET)

Bildung (III/1LP)
 Handwerk (III/1LP)
 Instrument (III/1LP)
 Skeptiker (III/1LP)
 WG: Glücksspiel (III/1LP)
 WG: Handel (III/1LP)
 WG: Ingenieur (III/1P)
 WG: Mathematik (III/1LP)
 WG: Recht (III/1LP)
 Wundarzt (II/2LP)

WAFFENTRÄGER (SET)

Schütze (II/2LP)
 Schnelle Reflexe (II/2LP)
 Pistolero (I/2LP)

WILDNIS (SET)

Fährtenleser (I/1LP)
 Jäger (III/1LP)
 Wahrnehmung (III/1LP)
 WG: Kräuterkunde (III/1LP)
 WG: Tierkunde (III/1LP)
 WG: Wetterkunde (III/1LP)

Beispiel:

Da Jake Tanner aus Texas stammen soll, wählt Kai als Kultur Südstaatler. Mit seinen 4 LP kauft er Charmant 1 (1 LP), Reiten 1 (1 LP) und Schütze 1 (2 LP) und trägt die Talente in seinen Charakterbogen ein.



OPTIONAL: CHARAKTERSCHWÄCHEN

„Die Männer und Frauen im Wilden Westen sind nicht immer strahlenden Helden, sondern haben oftmals ihre

Schwächen und tragen Spuren des gefährvollen Lebens im Grenzland oder ihrer Erlebnisse im Bürgerkrieg. Durch diese Widrigkeiten Gezeichnete wissen jedoch meist ihre Schwächen auszugleichen, wie man am Beispiel der übergewichtigen Tante Droll, dem humpelnden Hobble-Frank oder dem ohrlosen Sans-Ears sehen kann, wenn ich mich nicht irre, hihhi.“

Spieler dürfen für ihre Charaktere aus der Liste Charakterschwächen wählen. Als Ausgleich erhält man zu den 4 Lernpunkten bei der Kulturwahl zusätzliche LP, die man für Kulturtalente ausgeben darf (auch mit den zusätzlichen Punkten darf kein Talent über den Rang I hinaus gesteigert werden). Die Summe der durch Charakterschwächen erhaltenen LP darf nicht mehr als 3 betragen.

Alternativ kann die Charakterschwäche auch per Zufall ermittelt werden. In dem Fall wird mit einem Prüfwurf 4 (1-4 auf W20) ermittelt, ob der Charakter eine Schwäche besitzt. Diese wird dann mit einem W20 Wurf ermittelt.

Beispiel:

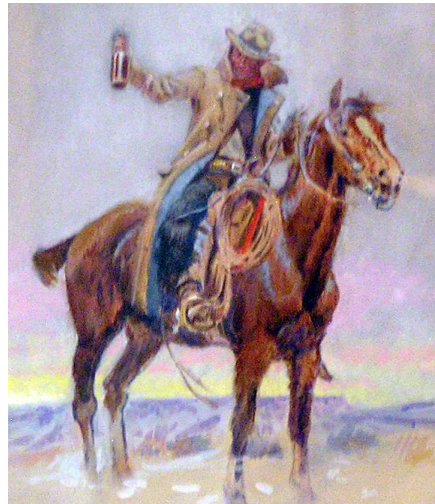
Für den englischen Adligen Sir Bottleneck wählt der Spieler als Schwächen Muttersöhnchen und Weichei. Dadurch darf er bei der Auswahl der Kulturtalente anstatt 4 ganze 6 LP in Talente investieren.

	CHARAKTERSCHWÄCHE	AUSWIRKUNG	LP
1	Abergläubisch	Anfällig gegenüber Wunder: Gegen ihn gerichtete Wunder werden um +2 erleichtert	1
2	Alkoholiker	Benötigt pro Tag min. einen halben Liter Alkohol, ansonsten alle	1

CHARAKTERE

		Proben -2	
3	Einäugig	Schießen -1	2
4	Entstellt (geburtsbedingt, Albino oder durch Narben)	alle sozialen Proben -2	1
5	Feigling	muss in gefährlichen Situationen (z.B. Kampf) eine Probe auf GEI+ST würfeln, ansonsten W20/2 Runden alle Aktionen -1	1
6	Fettleibig	AGI -1, benötigt doppelte Nahrungsration	2
7	Gesucht	Der Charakter wird we- gen eines Verbrechens (das er angeblich oder tatsächlich begangen hat) behördlich gesucht	1
8	Jähzornig	Wird der Charakter ge- reizt, muss er eine Pro- be GEI+VE ablegen. Misslingt die Probe wird er den oder die Provokateure angreifen, wobei er W20/2 Runden Schlagen +1 und Abwehr-2 erhält	1
9	kleinwüchsig	LK-5, Größenkategorie klein	2
10	Kurzichtig	Der Distanzmalus bei Fernkampfwaffen ist verdoppelt. Dies kann mit einer Brille kom- pensiert werden, die je- doch bei einem Abwehr-Patzer zerbricht	1
11	Lahm (Hinken oder steifes Bein, o.a.)	Laufen -1	2
12	Muttersöhnchen	regeneriert beim Auf- enthalt in der Wildnis nur die Hälfte der nor- malen LK, erhält dop- pelten Erschöpfungs- schaden (siehe Seite 122)	1
13	Nachtblind	Wahrnehmungsproben in der Nacht -4	1

14	Schwerhörig	-2 auf alle Proben, die akustische Wahrneh- mung erfordern	1
15	Stumm	Kann sich nur durch Zeichensprache ver- ständigen	2
16	Taub	-8 auf alle Proben, die akustische Wahrneh- mung erfordern	2
17	Ungebildet	Doppelte TP bzw. LP Kosten für das Erlernen der Talente Bildung oder Wissensgebiet	1
18	Ungeschickt	Patzer bei 19 und 20	2
19	Weichei	Wird bereits ohnmäch- tig, wenn er weniger als 3 LK besitzt	1
20	Zögerlich	Initiative -1	1



7. TALENT WÄHLEN

Jeder Charakter erhält jetzt einen Talentpunkt (TP). Weiße und Halbblut verfügen bereits aufgrund ihres

Volksbonus Talentiert über einen TP. TP können gespart oder in Talente investiert werden, sofern der Charaktere die jeweiligen Voraussetzungen an Klasse und Stufe erfüllt, die das Talent vorgibt.

Mit Talentpunkten können auch Kulturtalente erworben werden. Jedes der Talente (auch Kulturtalente) kostet 1 TP.

TALENTE IN DER 1. STUFE

FÜR ALLE KLASSEN:

Einstecker
 Genesung
 Glückspilz
 Handwerk
 Instrument
 Knapp daneben
 Reiten
 Reiter der Gerechtigkeit
 Reiter der Rache
 Schlitzohr
 Schnelle Reflex
 Schwimmen
 Vielseitig begabt

FÜR GRENZJÄGER:

Akrobat
 Bildung
 Charmant
 Diebeskunst
 Faustkämpfer
 Flink
 Heimlichkeit
 Jäger
 Schütze
 Skeptiker
 Wundarzt

FÜR KUNDSCHAFTER:

Akrobat
 Diebeskunst
 Flink
 Heimlichkeit
 Indianerdialekte
 Jäger
 Schütze

FÜR MEDIZINMÄNNER:

Indianerdialekte
 Kräuterheiler
 Umdenken
 Meditation

FÜR PIONIERE:

Bildung
 Büchsenmacher
 Charmant
 Faustkämpfer
 Kämpfer
 Schütze
 Skeptiker
 Standhaft
 Wundarzt

FÜR PREDIGER:

Bildung
 Charmant
 Faustkämpfer
 Fürsorger
 Manipulator
 Skeptiker
 Umdenken
 Wundarzt
 Meditation

FÜR STAMMESKRIEGER:

Akrobat
 Heimlichkeit
 Indianerdialekte

CHARAKTERE

Kämpfer
Schütze
Standhaft

ren in Indianerdörfern (I) eintauschen können, wobei Halbblute den doppelten Listenpreis bezahlen müssen.

8. DIE ERSTEN WUNDER

Prediger und Medizinmänner wählen nun ein Wunder ihrer Charakterklasse der ersten Stufe.

MEDIZINMANN WUNDER DER 1. STUFE:

Blendwerk, Duftnote, Heilbeeren, Öffnen, Schmerz

PREDIGER WUNDER DER 1. STUFE:

Gesegnete Waffe, Giftschutz, Handauflegen, Heilende Aura, Psalm der Reue, Verteidigung, Wasser weihen



9. AUSRÜSTUNG

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einfacher Kleidung über eine Decke, eine Wasserflasche und ein einfaches Reitpferd mit Zaumzeug und Sattel bzw. Pferddecke (Indianer). Deweiteren darf er sich zusätzliche Ausrüstung kaufen. Weiße erhalten dafür 50\$, für die sie Waren erwerben können. Indianer und Halbblute haben zu Beginn Tauschwaren im Wert von 30\$, mit denen sie Wa-

10. KAMPFWERTE

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden:

KAMPFWERTE:

Lebenskraft = KÖR + HÄ + 10

Abwehr = KÖR + HÄ

Initiative = AGI + BE

Laufen = AGI/2 + 1

Schlagen = KÖR + ST + WB

Schießen = AGI + GE + WB

Wunder Wirken = GEI + AU + WB

Mana = GEI + AU + Stufe

11. LETZTE SCHLUFFE

Zum Schluss wählt man das Geschlecht und den Name des Charakters.

Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache und erhält einen weiteren Punkt für eine Sprache, wobei diese in der Regel Englisch sein sollte, wenn dies nicht die Muttersprache ist. Sofern die Sprache Schriftzeichen verwendet, können Charaktere mit GEI 6+ diese Sprachen auch lesen und schreiben.

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über o Erfahrungspunkte (EP) und o Lernpunkte (LP) verfügt und wieviel Talentpunkte (TP) er derzeit noch besitzt.

Zu guter Letzt kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, woher der

CHARAKTERE

Charakter stammt, wie er aufgewachsen ist und was in in den Wilden Westen getrieben hat.

ERFAHRUNG

Charaktere erhalten durch das Bezwingen von Gegnern, Lösen von Aufgaben und Bestehen von Abenteuern Erfahrungspunkte, abgekürzt mit EP.

1. DIE STUFENLEITER

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt man in die nächste Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedesmal zwei Lernpunkte (LP) und 1 Talentpunkt (TP).

Medizinmänner und Prediger können außerdem nach Erreichen einer neuen Stufe weitere Wunder erlernen.

Ab der 10. Stufe kann ein Charakter in eine Heldenklasse wechseln. Diese benötigt dann zukünftig allerdings mehr EP, um in den Stufen aufzusteigen.

STUFE	ERFAHRUNG	HELDENKLASSEN	LP	TP
1	0	-	0	1-2
2	100	-	2	1
3	300	-	2	1
4	600	-	2	1
5	1000	-	2	1
6	1500	-	2	1
7	2100	-	2	1
8	2800	-	2	1
9	3600	-	2	1

10	4500	-	2	1
11	5500	6000	2	1
12	6600	7600	2	1
13	7800	9300	2	1
14	9100	11100	2	1
15	10500	13000	2	1
16	12000	15000	2	1
17	13700	17200	2	1
18	15600	19600	2	1
19	17700	22200	2	1
20	20000	25000	2	1

2. LERNPUNKTE

Für Lernpunkte (LP), von denen man jede neue Stufe 2 erhält, kann man Eigenschaften, die Lebenskraft, Mana oder TP steigern. Die jeweiligen Kosten richten sich nach der Klasse des Charakters.

Es kann vorkommen, dass man erst eine Stufe lang sparen muss, um sich eine bestimmte Steigerung leisten zu können.

LP-KOSTEN	ST	MÄ	BE	GE	VE	AU	LK	MA	TP
Grenzfänger	3	3	2	2	3	3	1	-	3
Kundschafter	3	3	2	2	3	3	1	-	3
Medizinmann	3	3	3	3	2	2	1	1	3
Pionier	2	2	3	3	3	3	1	-	3
Prediger	3	3	3	3	2	2	1	1	3
Stammeskrieger	2	2	3	3	3	3	1	-	3

Pro LP-Zahlung +1 auf jeweilige Eigenschaft, LK, MA oder TP

CHARAKTERE

Mit Lernpunkten können auch Kulturtalente der anfangs gewählten Kultur erlernt oder gesteigert werden.

Wichtig:

Investiert man LP, um ein Kulturtalent um einen Rang zu steigern, kann dieses spezielle Kulturtalent in der selben Stufe nicht weiter gesteigert werden – auch wenn dem Charakter noch weitere LP oder TP zur Verfügung stehen.

EIGENSCHAFTSNÖCHSTWERTE

Der maximal erreichbare Grundwert in jeder Eigenschaft beträgt 12, wird aber abhängig von der Klasse des Charakters noch modifiziert:

KLASSEN Bonus AUF GRUNDWERT 12	
Grenzfänger	BE und GE +1
Kundschafter	BE und GE +1
Medizinmann	VE und AU +1
Pionier	ST und HÄ +1
Prediger	VE und AU +1
Stammeskrieger	ST und HÄ +1

3. TALENTPUNKTE

Jeder Charakter erhält bei Erreichen einer neuen Stufe einen **Talentpunkt (TP)**. Zu Beginn verfügt jeder Charakter über 1TP bzw. 2TP (Weiße und Halbblut), mit dem er ein Talent erlernen oder ausbauen kann.

Mit Talentpunkten können auch Kulturtalente erworben werden.

4. NEUE WUNDER ERLERNEN

Erreicht ein Medizinmann oder Prediger eine neue Stufe, können sie neue Wunder erlernen, was weder Lernpunkte noch Talentpunkte kostet. Zum Erlernen zieht sich der Medizinmann in die Wildnis zurück und begibt sich in Trance. Der Prediger hingegen fastet und meditiert. Medizinmänner und Prediger können pro Stufe eine Anzahl neuer Wunder lernen, deren Stufensumme ihrer neuen Stufe entspricht. Der Lernprozess dauert 1h pro Stufe des Spruchs.

HELDENKLASSEN

Ab der 10. Stufe können Charaktere sich klassenabhängig einmalig spezialisieren und in eine Heldenklasse wechseln. Eine Heldenklasse gewährt Zugang zu höheren Talentsträngen und gänzlich neuen Talenten. Dafür benötigen Heldenklassen allerdings auch mehr EP zum Erklimmen der Stufenleiter als zuvor.

HELDENKLASSE ANNEHMEN

Sobald ein Charakter die 10. Stufe erreicht, kann er jederzeit in eine der drei Heldenklassen wechseln, die seiner ursprünglichen Klasse zugeordnet sind (siehe unten). Dieser Schritt ist endgültig und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Beim Wechsel in eine Heldenklasse kann es passieren, dass ein Charakter nicht über genügend EP verfügt, um seine bisherige Stufe auch in der Heldenklasse

CHARAKTERE

schon erreicht zu haben. In solch einem Fall wird die Stufe des Charakters an Hand seiner EP der Heldenklasse angepasst und entsprechend gesenkt. Bereits erhaltene LP und TP gehen nicht verloren, werden aber auch nicht neu erworben, wenn später ein zweites Mal die verlorene Stufe erreicht wird.

KLASSEN UND IHRE HELDENKLASSEN

Grenzjäger:

Revolverheld
Scout
Trapper

Kundschafter:

Büffeljäger
Geisterkrieger
Pfadfinder

Medizinmann:

Geisterrufer
Regenmacher
Totemschamane

Pionier:

Gesetzeshüter
Indianerkämpfer
Westmann

Prediger:

Psalmensänger
Prophet
Fanatiker

Stammeskrieger

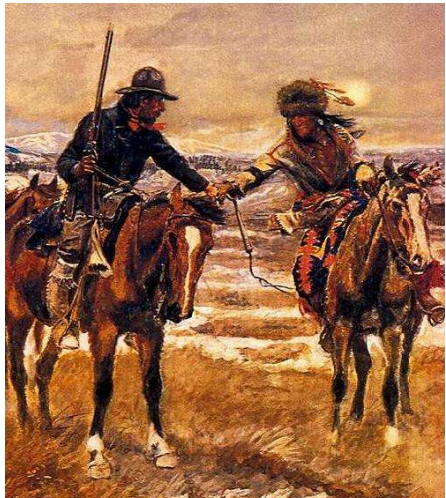
Häuptling
Skalpjäger
Wolfskrieger

Ein geplanter Wechsel in eine Heldenklasse sollte dem Spielleiter frühzeitig mitgeteilt werden, falls er den Klassenwechsel in seiner Abenteuerplanung berücksichtigen will:

Beispielsweise muss ein Stammeskrieger, der in den Rat der Häuptlinge aufgenommen werden will, vor seinem Stamm treten und all seine Heldentaten berichten, was der Spielleiter vielleicht genauer ausarbeiten oder gar zum Gegenstand eines Abenteuers machen will.

VORTEILE DER ALTEN KLASSE

Die Vorzüge der ursprünglichen Klasse und ihre weiteren Talentzugänge bleiben in der Heldenklasse erhalten.



DIE 18 HELDENKLASSEN

Jede Heldenklasse ist einer der sechs Klassen zugeordnet und kann nicht von Vertretern anderer Klassen gewählt werden.

Neben den Klassenvoraussetzungen werden bei jeder Heldenklasse ihre Talente samt Zugangsstufe und Talentrang aufgelistet.

CHARAKTERE

BÜFFELJÄGER

Der Büffeljäger jagt auf dem Rücken seines Pferdes über die Prarie und erlegt mit Pfeil und Bogen oder dem Speer den mächtigen Bison.

VORAUSSETZUNGEN:

Kundschafter der Stufe 10+

TALENTE:

- Blutsbruder 12 (III)
- Fährtenleser 10 (V)
- Fieser Schuss 14 (V)
- Jäger 10 (X)
- Reiten 10 (V)
- Salve 12 (V)
- Sattelschütze 10 (III)
- Scharfschütze 12 (V)
- Schütze 10 (V)
- Sehnenschneider 12 (III)
- Vertrautenband 12 (V)
- Vertrauter 10 (I)

DER WEISSE BÜFFEL

Endlich stieß „Hetzender Wolf“ wieder auf die Fährte des weißen Büffels, den er nun schon seit vielen Stunden verfolgte. Von diesem Tag hatte er geträumt, seitdem ihm als Kind von dem Medizinmann seines Stammes der Willen der Ahnengeister kundgetan worden war, nach dem er einst zu einem großen Büffeljäger werden sollte, der den prachtvollen Bullen mit dem schneeweißem Fell erlegen würde, der vom Großen Geist selbst nur einmal in vielen Sommern als Prüfung für die würdigsten Jäger auf die weiten Grassteppen gesandt wurde.

Als er sich eben tiefer vom Rücken seines Mustangs beugen wollte, um die Spur genauer zu betrachten, schnaubte dieser plötzlich und warf seinen Haupt unruhig zurück. Unverzüglich stieg der junge Sioux ab, murmelte einige beruhigende Worte und leg-

te seine Hände auf die Nüstern des treuen Pferdes, das im Laufe der letzten Jahre zu seinem engsten Vertrauten geworden war. Aufgrund der außergewöhnlich innigen Bindung, die zwischen ihnen herrschte, gelang es ihm, einen kurzen Einblick in die Empfindungen des braun-weiß gescheckten Hengstes zu erlangen: Offenbar hatte dieser den Rauch von brennendem Steppengras wahrgenommen.

Als erfahrener Wildniskundiger vermutete „Hetzender Wolf“, dass es sich in dieser Jahreszeit um einen Prariebrand handeln würde, der sich durch den Wind mit ungeheurer Geschwindigkeit ausbreiten konnte. Schweren Herzens gab der Jäger die Verfolgung des Büffels auf, schwang sich auf sein Pferd und jagte davon, um seinen Stamm rechtzeitig vor der drohenden Gefahr zu warnen.

Ursus Piscis



FANATIKER

Er ist eine Fundamentalist im Glauben, den er mit allen Mitteln verteidigt. Seine Aufopferung reicht bis zum Märtyrertum.

VORAUSSETZUNGEN:

Prediger der Stufe 10+

TALENTE:

Aufopferung 10 (III)

Brutaler Hieb 10 (III)

Einstecker 10 (V)

Flagellant 10 (III)

Kämpfer 10 (V)

Märtyrer 10 (III)

Prügler 10 (III)

Raserei 10 (V)

Vergeltung 10 (V)

Verheerer 10 (III)

Verletzen 10 (III)

Zäher Hund 10 (V)

DAS WUNDER

Der Prediger schrie laut auf, als sich das Steinmesser des Medizinmanns wieder und wieder in sein Fleisch bohrte. Als der alte Schoschone endlich von ihm abließ, sackte er in den groben Seilen zusammen, mit denen ihn die heidnischen Rothäute an den Marterpfahl gefesselt hatten. Als Flagellant war er zwar an Schmerzen gewöhnt, doch diese Tortur überstieg seine Kräfte. Erschöpft blickte er an seinem gemarterten Körper hinab und sah seinem Blut nach, das langsam im staubigen Boden versickerte.

Dann nahm der fanatische Bekehrer all seine verbliebenen Mut zusammen, warf den Kopf zurück und schrie in den Himmel: „O Herr! Sieh gnädig herab auf Deinen demütigen Diener, der sein Blut hingibt, weil er diesen Heiden in Deinem Namen das Heil bringen

wollte! Wenn es Dein Ratschluss ist, dann nimm heute mein Leben als Opfer dar und öffne die Pforten Deines himmlischen Reichs für meine Seele! Aber vernichte diese verstockten Ungläubigen, die nicht davon ablassen wollen, einen falschen Götzen anbeten!“

Kaum hatte er die letzten Worte ausgesprochen, sackte er leblos zusammen, während ihm ein großer Schwall schwarzen Blutes aus dem Mund quoll. Im gleichen Augenblick begann die Erde zu zittern und zu erbeben, bis sich ein großer Spalt im Boden bildete, der den Prediger ebenso wie seine Peiniger verschlang.

Ursus Piscis



GEISTERKRIEGER

Der Geisterkrieger kommt und geht, wie der Wind in der Prärie. Er kann sich in die Geisterwelt versetzen, um sich geräuschlos und unsichtbar zu bewegen.

VORAUSSETZUNGEN:

Kundschafter der Stufe 10+

TALENTE:

- Geistwandler 10 (III)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Hinterhältiger Angriff 10 (III)
- Ich muss weg! 10 (V)
- In Deckung 10 (V)
- Kämpfer 10 (V)
- Kletterass 12 (III)
- Kugelfest 16 (III)
- Meucheln 14 (III)
- Schmetterhand 14 (III)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schütze 10 (V)
- Sehenschnneider 12 (III)
- Verdrücken 10 (III)
- Verletzen 12 (V)
- Waffenloser Kampf 10 (III)
- Zweikämpfer 14 (III)

DER HINTERHALT

„Flinker Fuß“ wusste genau, dass die verhassten Bleichgesichter durch die enge Schlucht reiten würden, die sie „Teufels-Canyon“ nannten. Während er in seinem Versteck zwischen zwei großen Douglastannen und einem großen Felsbrocken geduldig ihr Kommen abwartete, nutzte er die Zeit, um sich auf die Welt der Geister einzustimmen.

Als er schließlich aus einiger Entfernung das Getrappel beschlagener Pferdehufe hörte, war endlich der Augenblick gekommen, um

seinen Blutsbruder aus der Gefangenschaft des Sheriffs zu befreien. Rasch zog sich der junge Apache auf den Felsen und nutzte die Kraft, die ihm die Geister verliehen hatten, um mit seiner Umgebung so zu verschmelzen, sodass er nur von einem außergewöhnlich scharfsinnigen Beobachter entdeckt werden würde.

Tatsächlich näherten sich die beiden Weißen, die einen gefesselten Gefangenen zwischen sich führten, ahnungslos bis auf Sprungweite. Mit einem wilden Kampfschrei auf den Lippen riss er sein Tomahawk aus seinem Ledergürtel, sprang auf den Sheriff hinab und trieb ihm das Kriegsbeil mit einem wuchtigen Hieb tief in den Schädel.

Ursus Piscis



GEISTERRUFER

Der Geisterrufer kann mit der Kraft der Gesänge Geister herbeirufen. Er gebietet sowohl über gute als auch böse Geister.

VORAUSSETZUNGEN:

Medizinmann der Stufe 10+

TALENTE:

- Bändiger 10 (III)
- Beschwörer 10 (V)
- Geistwandler 10 (V)
- Geistertanz 10 (III)
- Heimsuchung 16 (III)
- Kalumetschwur 10 (X)
- Knechtschaft 16 (V)
- Kugelfest 10 (III)
- Mächtige Beschwörung 16 (III)
- Todeskraft 12 (V)



DER GEISTERPUMA

Über den Ausläufern der Sierra Nevada hatte sich eine windstille, sternklare Nacht ausgebreitet. Gegen die herbstliche Kühle in dicker, kunstvoll gewebte Decken gehüllt, saßen vier Navajos dicht um ihr Lagerfeuer gedrängt, ließen eine qualmende Tabakspfeife kreisen und hingen in der Sicherheit eines altbekannten Lagerplatzes stumm ihren Gedanken nach.

Plötzlich zerriss ein einzelner Gewehrschuss die Stille, der offenbar in einiger Entfernung gefallen war. Sogleich sprangen die Jäger auf, griffen zu ihren Waffen und beobachteten aufmerksam ihre Umgebung. Als sich nichts weiter tat, bedeutete der Anführer der kleinen Jagdgruppe den anderen wortlos, weiterhin Wache zu halten. Er selbst jedoch setzte sich mit überkreuzten Beinen auf den Boden und sammelte sich, um in die Welt der Geister eintreten zu können.

Während sein Körper regungslos verharrte, hetzte sein Geist in Gestalt seines Totentiers, eines mächtigen Pumas, über den Berghang, während er mit den scharfen Sinnen des großen Raubtiers nach Spuren des Schützen suchte.

Ursus Piscis

GESETZESHÜTER

Als Texas Ranger, Deputy Marshal oder Detektiv kämpft der Gesetzeshüter für Recht und Ordnung.

VORAUSSETZUNGEN:

Pionier der Stufe 10+

TALENTE:

- Anführer 10 (III)
- Fieser Schuss 12 (V)
- Hüftschuss 12 (III)
- In Deckung 10 (V)
- Perfektion 10 (III)
- Reiter der Gerechtigkeit 10 (V)
- Salve 16 (III)
- Sattelschütze 14 (III)
- Scharfschütze 10 (V)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schnelllader 12 (III)
- Schütze 10 (V)
- Sichere Hand 12 (III)
- Strategie 14 (III)
- Wahrnehmung 10 (X)

DER STECKBRIEF

Verärgert riss der schnauzbärtige Pinkerton Detektiv den halb zerrissenen Steckbrief mit dem kruden Porträt eines jungen Mannes mit indianischen Gesichtszügen von der Anschlagtafel vor dem Saloon und spuckte aus den Mundwinkel einen Zigarrenstummel aus, der längst erloschen war.

„Verdammt ... 500 Dollar Belohnung, ob tot oder lebendig ... pah, schlecht getroffen von dem Zeichner ... muss wohl ein Stümper gewesen sein. Trotzdem wird jeder verlaute Kopfgeldjäger in der gesamten Gegend hinter ihm her sein. Ich muss diesen Hundesohn einfach erwischen, bevor es andere tun“, knurrte er, faltete das schmutzige Stück Papier und schob es in seine Tasche seines staubigen Gehrocks. Dann zog er sich seine Melone tiefer ins Gesicht, rückte das Halfter mit den beiden Revolvern zurecht, schwang sich auf sein Pferd und galoppierte aus der kleinen Siedlung.

Seit Tagen verfolgte er nun schon das Halbblut, das wegen Überfällen auf Postkutschen zwischen der City of Kansas und St. Louis und Mord in mehreren Fällen gesucht wurde, um es seiner gerechten Strafe zuzuführen und selbst die Belohnung einzustreifen.

Ursus Piscis



HÄUPTLING

Als Häuptling ist man einer der geachteten Anführer des Stammes und Mitglied im Rat der Häuptlinge.

VORAUSSETZUNGEN:

Stammeskrieger der Stufe 10+

TALENTE:

- Anführer 10 (III)
- Blutsbruder 10 (III)
- Kalumetschwur 10 (V)
- Kämpfer 10 (V)
- Kriegsgeheul 10 (V)
- Nuggetversteck 14 (III)
- Perfektion 12 (III)
- Reiten 10 (V)
- Scharfschütze 14 (V)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schütze 12 (V)
- Strategie 16 (III)
- Zweikämpfer 12 (III)



DER MISSGLÜCKTE FRIEDENSSCHWUR

Erleichtert sah der Häuptling der Komantschen zu, wie der Anführer der kriegerischen Sioux, der wie er zu diesem Anlass ein perlenbesticktes Festgewand aus Büffelleder und eine prächtige Federnkrone trug, bedächtig das Kalumet entgegennahm.

Eben als dieser einen tiefen Zug aus der langstieligen, reich verzierten Pfeife nehmen wollte, um mit dem Ausblasen des Tabakrauchs den Frieden zwischen den Stämmen zu bestätigen, ertönte plötzlich das Donnern von Hufen. Im nächsten Augenblick preschte ein schwarzer Mustang zwischen den Zelten hervor und sprang mitten in den Kreis der um das Lagerfeuer versammelten Krieger, die sich nur mit knapper Not vor seinen Hufen in Sicherheit bringen konnten. Mit einem schrillen Wiehern bäumte sich der Hengst auf, bevor er ebenso rasch verschwand, wie er gekommen war.

Mit hasserfüllter Miene sprang der Sioux auf und zischte: „Du sprichst mit gespaltener Zunge! Der Mustang ist ein untrügliches Zeichen der Geister, dass du uns hintergehen willst! Es gibt keinen Frieden zwischen unseren Stämmen, ab heute sind die Natowessiwak wieder auf dem Kriegspfad!“

Mit diesen Worten sprang er auf, riss sein Tomahawk aus dem Gürtel und stieß ein gellendes Kriegsgeheul aus, in das seine Krieger unverzüglich einfielen.

Ursus Piscis

INDIANERKÄMPFER

Da er bereits oft seinen Skalp gegen die Roten verteidigen musste, hat ihn zu einem erbitterten Feind aller Indianer gemacht.

VORAUSSETZUNGEN:

Grenzjäger der Stufe 10+

TALENTE:

- Brutaler Hieb 10 (V)
- Einstecker 10 (X)
- Jäger 12 (V)
- Kämpfer 10 (V)
- Kriegsgeheul 14 (III)
- Raserei 10 (V)
- Reiter der Rache 10 (V)
- Rundumschlag 14 (III)
- Schnelllader 14 (III)
- Vergeltung 16 (III)
- Verkehrter Toast 12 (III)
- Verletzen 12 (V)
- Zäher Hund 10 (V)
- Zweikämpfer 16 (III)

DIE RÄCHER

Als den drei Brüdern bewusst wurde, dass sie während ihrer wilden Verfolgungsjagd durch die steinigen Hügel in einen Hinterhalt geraten und von den Indianern umzingelt worden waren, sprangen die kampferprobten Siedler sofort von ihren Pferden und jagten sie davon. Dann stellten sich rasch Rücken an Rücken, um einander Deckung zu geben, und griffen zu ihren Waffen.

"Kommt nur, ihr verdammten rothäutigen Hundesöhne! Heute holen wir uns endlich eure Skalps als Rache für den Tod unserer Familien!" schrie Bill, der Älteste von ihnen, während er den ersten Angreifer mit einem gut gezielten Schuss aus seiner Winchester niederstreckte.

Kurz darauf spuckten auch die schweren Colts der beiden anderen verbitterten Indianerkämpfer Feuer und Blei auf die Apachenkrieger, die wilde Kriegsbemalungen trugen und mit erhobenen Jagdmessern, Tomahawks und Speeren hinter Büschen und Felsblöcken hervorstürmten.

Ursus Piscis



PFADFINDER

Der Pfadfinder ist der perfekte Jäger und Spurenleser in der Wildnis.

VORAUSSETZUNGEN:

Kundschafter der Stufe 10+

TALENTE:

- Blutsbruder 12 (III)
- Fährtenleser 10 (V)
- Fieser Schuss 10 (V)
- Geländeläufer 12 (III)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Indianerdialekte 10 (V)
- Jäger 10 (V)
- Kletterass 14 (III)
- Kräuterheiler 10 (III)
- Salve 14 (III)
- Sichere Hand 14 (III)
- Tiermeister 12 (III)
- Wahrnehmung 10 (X)

DER GRIZZLY

Langsam stapfte der Kundschafter aus dem Volk der Navajo mit gespanntem Bogen durch den tiefen Schnee, der erst in der vergangenen Nacht gefallen war. Ein heftiger Blizzard war über die Ausläufer der Sierra Nevada gezogen und hatte schwere Schneefälle mit sich gebracht. Unter diesen Bedingungen war es ihm ein Leichtes, der Spur der Hirschkuh zu folgen, die er an diesem Tag zu seiner Beute auserkoren hatte.

Als er sich eben durch eine kleine Gruppe von Kiefern pirschte, stellten sich ihm ohne ersichtlichen Grund die Nackenhaare auf. Der erfahrene Pfadfinder hatte bereits vor langer Zeit gelernt, den Zeichen seines Körpers zu vertrauen und kniete sich ohne zu zögern rasch hinter einen Baumstamm.

Tatsächlich erschien im nächsten Augenblick wenige Schritte entfernt ein mächtiger Grizzly mit einem zottigen, braun-gelbe Fell zwischen zwei Felsblöcken, stellte sich auf die Hinterbeine und sah sich prüfend um. Nachdem er sich umgedreht und lange in den Wind geschnüffelt hatte, ließ er sich mit einem zufriedenen Brummen wieder auf alle Viere fallen und trabte eilig davon.

"Schwarzer Falke" dankte den Jagdgeistern, dass sich der Bär gegen den Wind genähert hatte und beschloss, für diesen Tag an einem Ort sein Jagdglück zu versuchen, während er sich leise zurück zog.

Ursus Piscis



PROPHET

Der Prophet hat die göttliche Erleuchtung empfangen und ist innerlich von spiritueller Energie erfüllt.

VORAUSSETZUNGEN:

Prediger der Stufe 10+

TALENTE:

Dämonen zerschmettern 14 (III)

Elementen trotzen 16 (III)

Exorzist 10 (V)

Heilige Waffe 14 (III)

Kugelfest 10 (V)

Manipulator 10 (V)

Heilige Waffe 12 (III)

Schutz vor Elementen 14 (V)

Stigmata 10 (V)

Tod entinnen 12 (III)

Vergeltung 14 (III)

DAS KRUIZIFIX

„Welcher böse Geist beschützt dich, du Heide?“ brüllte der bullige Prediger und warf die alte Doppelflinte erzürnt zu Boden, als er sah, dass sich der Mediziner trotz der vielen Wunden, die ihm die beiden Schüsse zugefügt hatten, blutüberströmt wieder aufrichtete und langsam auf den uralten Totempfahl vor der verlassenen Grabstätte zu wankte, um sein teuflisches Ritual zu vollenden.

Erfüllt von heiligem Zorn und in der Gewissheit, an Gottes Stelle sein Werk vor dem Bösen zu schützen, zog der Adventisten-Prophet einen Streitkolben in Form eines eisernen Kreuzes an einem schweren Holzgriff aus seinem Gürtel, mit welchem er bereits mehreren Ungläubigen den Schädel gespalten hatte, und stapfte mit großen Schritten auf den Geisterrufer zu.

Das Kruzifix wie eine Waffe erhoben, rief er: „O Herr! Ich flehe Dich an, mir durch die Kraft Deines Zeichens die Macht zu verleihen, deinen Feind zu zerschmettern!“

Kaum hatten die Worte seinen Mund verlassen, da zuckte ein greller Blitz aus dem Kreuz, fuhr auf den indianischen Wunderwirker nieder und streckte ihn zu Boden.

Ursus Piscis



PSALMENSÄNGER

Der Psalmensänger erhebt seine Stimme zum Lobpreis, was ihm spirituelle Kraft verleiht.

VORAUSSETZUNGEN:

Prediger der Stufe 10+

TALENTE:

Frontheiler 10 (X)

Fürsorger 10 (X)

In Deckung 10 (V)

Kantor 10 (V)

Tiermeister 14 (III)

Vertrautenband 12 (III)

Vertrauter 12 (III)

Wundarzt 10 (V)

DER PSALM

Obwohl er gefesselt und geknebelt auf dem sandigen Boden lag und wusste, dass nun seine letzte Stunde gekommen war, sah der alte Prediger dem Medizinmann ruhig in die Au-

gen. Dieser starrte ihn mit hasserfüllter Miene an und zischte einen unverständlichen Fluch, während er mit einer geschmückten Ritualkeule auf ihn deutete.

Als Priester hatte Pater MacLeon bereits vor langer Zeit mit dem Herrn seinen Frieden gemacht und konnte darum seinem nahenden Tod mit dem festen Glauben daran entgegen sehen, dass seine Seele in das Himmelsreich aufgenommen würde.

Auch wenn der Stammeszauberer nun die ausgehungerten Kojoten, deren Heulen bereits von den Wänden der Schlucht widerhallte, auf ihn hetzten würde, würde er in der Gewissheit sterben, dass alleine der Psalm des Friedens, den er voll Inbrunst gesungen hatte, den Siedlern ein Entkommen aus dem feigen Hinterhalt der Sioux ermöglicht hatte. Seine heilige Kraft hatte die Kampfhandlungen lange genug unterbrochen, damit sie über die rettende Brücke fliehen und sie hinter sich zerstören konnten.

Als das gierige Jaulen der Präriewölfe immer näher kam, schloss er langsam die Augen und schickte stumm ein letztes Gebet zum Himmel.

Ursus Piscis



REGENMACHER

Er hat die Fähigkeit die Kräfte der Natur und der Elemente zu kontrollieren.

VORAUSSETZUNGEN:

Medizinmann der Stufe 10+

TALENTE:

- Bändiger 10 (III)
- Blitzmacher 10 (V)
- Elementare bündeln 10 (V)
- Elementen trotzen 10 (V)
- Herausforderer der Elemente 14 (III)
- Herr der Elemente 10 (V)
- Knechtschaft 16 (V)
- Kraft der Muttererde 10 (III)
- Kriegstanz 10 (III)
- Mächtige Herbeirufung 16 (III)
- Schutz vor Elementen 10 (V)
- Verheerer 12 (V)

DER BLITZBESCHWÖRER

Obwohl sein Herz nach dem wilden Kriegstanz noch wie rasend schlug und die Kampfeslust schon unbändig in seiner Brust loderte, zwang sich "Donnerschlag", der Medizinmann der Schoschonen, zur Ruhe. Sorgfältig bereitete er sich auf den Zauber vor, den er auf die Weißen werfen würde, die bereits zu Pferde auf den kahlen Hügel zu preschten, auf den er sich gemeinsam mit den Stammeskriegern zurück gezogen hatte. Geduldig wartete der Regenmacher ab, bis die Reiter der US Cavalry in Reichweite seines Zaubers kamen. Erst dann rief er mit hoch erhobenen Armen die Naturgeister in den Gewitterwolken an, welche den Himmel verdunkelt hatten. Als die Luft um ihn zu knistern und kleine Funken aus seinen Fingerspitzen zu sprühen begannen, formte er aus der Macht, die ihm die Geisterwesen übertrugen, einen gleißenden Kugelblitz, den er auf den Anführer der Soldaten schleuderte. Während dieser aus dem Sattel gerissen wurde und leblos zu Boden fiel, suchte der Stammeszauberer bereits nach dem nächsten Ziel für die feurige Himmelsmacht, die er herauf beschworen hatte.

Ursus Piscis



REVOLVERHELD

Der Revolverheld ist schnell mit dem Colt zur Hand.

VORAUSSETZUNGEN:

Grenzfänger der Stufe 10+

TALENTE:

- Gunfighter 10 (III)
- Fieser Schuss 12 (V)
- Hüftschuss 10 (III)
- Pistolero 10 (VI)
- Salve 16 (III)
- Scharfschütze 12 (V)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schnelllader 10 (III)
- Schütze 10 (V)
- Sichere Hand 14 (III)
- Verdrücken 16 (III)

DER GALGENHÜGEL

Nachdem der alternde Revolverheld rasch einige Vorräte im Drugstore besorgt hatte, schwang er sich wieder auf seinen treuen Braunen und preschte im frühen Abendrot

aus der kleinen Stadt. Er wusste, dass ihm die Texas Rangers wegen den zahlreichen Schießereien in den letzten Wochen dicht auf den Fersen sein mussten. Immerhin hatte er genügend Geld verdient, um sich abzusetzen und irgendwo im Norden oder Osten ein neues Leben zu beginnen.

„Das heißt ... wenn sie mich nicht vorher erwischen“, dachte er bei sich, als ihn der Anblick der dunklen Galgenhügels vor dem rötlich gefärbten Himmel wieder daran erinnerte, was ihm bevorstand, falls er gefasst werden würde.

Als sein Pferd rasch um die kleine Erhebung trabte, die von den Einheimischen scherzhaft „Hügel der Stiefel“ genannte wurde, weil sich die ärmeren Bewohner der Stadt bei den gehakten Verbrechern mit neuem Schuhwerk versorgten, knurrte er zufrieden vor sich hin: „Aber ein Ass habe ich noch im Ärmel ... immerhin sorgte ich schon vor einiger Zeit dafür, dass außer mir keiner mehr den geheimen Zugang zu der alten Silbermine kennt ... dort werde ich mich verstecken, bis sie die Suche aufgeben.“

Mit diesem Worten gab er seinem Pferd die Sporen, um das rettende Versteck noch vor Einbruch der Dunkelheit zu erreichen.

Ursus Piscis



SCOUT

Der Scout kennt den Westen, wie seine Westentasche.

VORAUSSETZUNGEN:

Grenzünger der Stufe 10+

TALENTE:

- Fährtenleser 10 (III)
- Blutsbruder 12 (III)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Hüftschuss 16 (III)
- Indianerdialekte 10 (III)
- Jäger 10 (V)
- Knapp daneben 10 (V)
- Reiten 10 (V)
- Sattelschütze 12 (III)
- Scharfschütze 14 (V)
- Sichere Hand 14 (III)
- Verkehrter Toast 12 (III)
- Wahrnehmung 10 (X)

DIE LETZTE KUGEL

Obwohl sie bereits herbe Verluste erlitten hatten, sprengten die überlebenden Stammeskrieger auf ihren wilden Mustangs immer noch unter lautem Kriegsgeheul um die Wagenburg. Ihre bunt gefiederten Pfeile schwirrten durch die Lücken zwischen den Planwagen und fanden immer wieder ihr Ziel, wie "Foxy James" die lauten Schmerzensschreie verrieten, welche rings um ihn ertönten.

Mit der letzten Kugel holte er noch einen der Komantschen vom Pferd, dann steckte er seinen nutzlos gewordenen Colt zurück in das Halfter. Als kurz darauf alle Schüsse verstummten, wusste er, dass den Siedlern, die er als Kundschafter durch das Indianergebiet begleitete, ebenfalls die Munition ausgegangen war.

"Jetzt werden sie unsere Barrikaden stürmen ... du wirst eine Waffe für den Nahkampf brauchen ... da, nimm", knurrte der erfahrene Scout, der schon manchen Überfall erlebt hatte, zu dem leichenblassen, zitternden Greenhorn an seiner Seite.

Mit diesen Worten warf er seinen ledernen Jagdrock von sich, riss sein Bowie-Messer aus der ledernen Gürtelscheide und gab es ihm. Dann schwang er sich rasch in das Innere eines Wagens, wo er sich eine schwere Bratpfanne schnappte, um sie dem ersten Angreifer, der in seine Reichweite kommen würde, über den Schädel zu ziehen.

Ursus Piscis



SKALPJÄGER

Der Skalpjäger ist ein gefürchteter Krieger. Er nimmt den Skalp seiner besiegten Gegner, aber seine Kriegerehre verbietet es ihm, einen Gegner hinterhältig anzugreifen.

VORAUSSETZUNGEN:

Stammeskrieger der Stufe 10+

TALENTE:

- Brutaler Hieb 10 (V)
- Kämpfer 10 (V)
- Kriegsbemalung 10 (III)
- Kriegsgeheul 10 (III)
- Raserei 12 (V)
- Reiter der Rache 10 (V)
- Rundumschlag 16 (III)
- Schnelle Reflexe 12 (V)
- Sehnenschneider 14 (III)
- Vergeltung 16 (III)
- Verletzen 14 (V)
- Zweikämpfer 10 (V)

DIE SIEGESZEICHEN

Wie ein Besessener brach der Irokese, der eine wilde Kriegsbemalung trug, aus dem Unterholz hervor, welches die kleine Lichtung am Ufer des Sankt-Lorenz-Stroms umgab. Ohne zu zögern stürzte er sich mit seinem Tomahawk auf die drei Jäger aus dem verfeindeten Volk der Algonkin, die eben mit ihrem Kanu angelegt hatten, um eine Rast einzulegen.

Der Kampfkraft des hünenhaften Skalpjägers, der rasch in Raserei verfiel und ohne Rücksicht auf die Möglichkeit, selbst verwundet zu werden, wuchtige Hiebe mit seinem schweren Beil austeilte, konnten seine überraschten Opfer nichts entgegenzusetzen. Wenig später lagen sie in ihrem eigenen Blut leblos auf dem Boden.

Einen schrillen Siegeschrei ausstoßend zog der Stammeskrieger ein gekrümmtes, verziertes Skalpmesser aus dem Gürtel. Um sich dessen Kraft einzuverleiben, beugte er sich über einen seiner getöteten Feinde, schnitt ihm die Brust auf, trennte das Herz heraus und verspeiste einen Teil davon, wobei ihm das noch warme Blut aus dem Mund über Gesicht und Hals lief.

Dann löste er bei allen Leichen mit ein paar geübten Schnitten die Kopfschwarten und riss sie von den Schädelknochen. Mit einem zufriedenen Knurren warf er die blutigen Skalps als Siegeszeichen in einen ledernen Beutel und verschwand damit rasch wieder zwischen den Bäumen.

Ursus Piscis



TOTEMSCHAMANE

Der Totemschamane lässt sich von seinem Krafttier leiten.

VORAUSSETZUNGEN:

Medizinmann der Stufe 10+

TALENTE:

- Kraft des Totem 10 (V)
- Adlergestalt 16 (III)
- Bäregestalt 14 (III)
- Büffeltanz 10 (III)
- Jäger 10 (V)
- Kraft der Bestie 14 (III)
- Kräuterheiler 10 (X)
- Macht des Totem 14 (V)
- Tiergestalt 12 (III)
- Tiermeister 10 (III)
- Vertrautenband 10 (V)
- Vertrauter 10 (V)

EIN FAST VERNÄHNISVOLLER ZWISCHENFALL

Der Frühnebel hing noch in dichten Schwaden zwischen den Bäumen, als der Medizinmann als massiger Grizzlybär mit gräulichem, zottigem Fell durch das taufeuchte Gras unter den hohen Silbertannen trottete und zufrieden die kühle, feuchte Morgenluft tief in seine Schnauze zog.

Er hatte die gesamte Nacht in Gestalt seines Krafttiers verbracht, um sich näher mit seinem Tiergeist verbunden zu fühlen. Schließlich hielt der Totemschamane auf einer kleinen Waldeslichtung an, um wieder seine menschliche Gestalt anzunehmen, bevor er zu seinem Wigwam am Rande des Zeltlager zurückkehren würde.

Plötzlich entdeckte er mit dem scharfen Geruchssinn des Raubtiers die Anwesenheit von Menschen. Im nächsten Augenblick zischen schon zwei gefiederte Pfeile knapp an seinem

Schädel vorbei. Mit einem wütenden Knurren setzte er sich in Bewegung und rannte mit großen Sätzen auf den mutmaßlichen Standort der Schützen zu. Als er diesen erreichte, sah er zwei der halbwüchsigen Jungkrieger aus seinem Dorf, die eilig zwischen den Bäumen davon hasteten.

"Diese Narren ... wie oft haben wir ihnen eingeschärft, dass es sinnlos ist, vor Bruder Bär zu fliehen, wenn er wütend ist", knurrte er zwischen den Zähnen, nachdem er sich zurück verwandelt hatte und steifbeinig auf das Dorf zu schritt.

Ursus Piscis



TRAPPER

Der Trapper kennt die Wildnis und ihre Gefahren und ist ein Überlebenskünstler.

VORAUSSETZUNGEN:

Grenzjäger der Stufe 10+

TALENTE:

- Blutsbruder 10 (III)
- Büchsenmacher 12 (III)
- Einstecker 10 (X)
- Fährtenleser 12 (III)
- Goldrausch 10 (X)
- Indianerdialekte 12 (III)
- Jäger 10 (X)
- Kämpfer 10 (V)
- Scharfschütze 14 (V)
- Schmetterhand 16 (III)
- Schutz vor Elementen 10 (III)
- Schütze 10 (V)
- Tiermeister 12 (III)
- Vertrautenband 14 (V)
- Vertrauter 10 (III)

DIE WARNUNG

Erschrocken fuhr der Trapper mit dem wettergegerbten Gesicht zusammen, als es plötzlich laut im Unterholz neben ihm raschelte, während er eben dabei war, eine seiner Biberfallen zu überprüfen, die er am Tag zuvor am Flussufer ausgelegt hatte. Schon wollte er zu der geladenen Kentucky Rifle greifen, die neben im Gras lag, als zu seiner Erleichterung nur ein alter, einäugiger Waschbär aus dem dichten Gebüsch sprang, der sich mit einem aufgeregten Piepen in seine Arme stürzte.

„Was hast du denn, Old Furry?“ murmelte der erfahrene Grenzjäger, während er seinen Kopf gegen den pelzigen Schädel des kleinen Räubers drückte und ihn beruhigend streichelte. Durch das besondere Band, das

sie seit vielen Jahren miteinander verband, erhielt er einen kurzen Einblick in das Erleben seines Vertrauten.

„Aha ... ein indianischer Kundschafter nähert sich auf einem Kanu ... höchste Zeit für uns, zu verschwinden. Guter Junge!“ raunte der graubärtige Mann in der ledernen Jagdtracht und packte rasch seine Habseligkeiten zusammen, verwischte hastig seine Spuren und verschwand gemeinsam mit seinem tierischen Gefährten im Unterholz.

Ursus Piscis



WESTMANN

Wer sich im Westen bewährt hat, darf sich einen Westmann nennen. Da erfahrene Westmänner eine gewisse Berühmtheit erlangen, tragen einige unter ihnen einen Kriegsnamen, wie z.B. „Slaying Fred“ oder „Old Kick-Ass“.

**VORAUSSETZUNGEN:**

Pionier der Stufe 10+

TALENTE:

- Blutsbruder 10 (III)
- Büchsenmacher 10 (V)
- Fährtenleser 10 (III)
- Fieser Schuss 12 (V)
- Hüftschuss 16 (II)
- Indianerdialekte 10 (III)
- Jäger 10 (V)
- Kalumetschwur 12 (III)
- Reiten 10 (V)
- Sattelschütze 12 (III)

- Scharfschütze 16 (V)
- Schmetterhand 12 (III)
- Sehnschneider 16 (III)
- Sichere Hand 14 (III)
- Verdrücken 14 (III)
- Verkehrter Toast 10 (III)
- Zweikämpfer 14 (III)

DER KAMPF AUF LEBEN UND TOD

Obwohl er bereits aus mehreren Schusswunden blutete, erhob sich der riesige Grizzly mit einem bedrohlichen Knurren auf seine Hinterbeine, ging mit ausgebreiteten Pranken zum Angriff über und schlug dem Westmann mit einem gewaltigen Hieb seinen Pfeifentomahawk aus der Hand. Gedankenschnell duckte sich dieser und sprang außer Reichweite, bevor ihn der wütende Bär mit der anderen krallenbewehrten Tatze erwischen konnte. Rasch zog er das alte Bowie-Messer hervor, das stets für Notfälle wie diesen im Schaft seines rechten Stiefels steckte und wartete kaltblütig ab, bis sich das große Raubtier wieder zu ihm umgedreht und aufgerichtet hatte. In diesem Augenblick schnellte der erfahrene Pionier vor und stieß dem Tier die Klinge mit aller Kraft bis zum Heft in die zottige Brust. Für ein paar Herzschläge schloss es noch seine gewaltigen Pranken um ihn und versuchte ihm die Luft abzudrücken, dann erschlaffte es und riss den kräftigen Jäger mit zu Boden.

Nachdem er sich wieder befreit und aufgerappelt hatte, spuckte er auf den Boden, sah dem sterbenden Bären ungerührt in die brechenden Augen und kicherte keuchend: „Tja, alter Freund ... hehehe ... mich nennt man nicht umsonst „Old Bearskin“ ... und für deinen Pelz wird es sicher eine schöne Stange Geld beim Trading Post geben, wenn ich mich nicht irre, hehehe.“

Ursus Piscis

WOLFSKRIEGER

Mit Hilfe des Medizinmanns vereinigen einige starke Krieger ihre Seelen mit der Seele eines Wolfes.

VORAUSSETZUNGEN:

Stammeskrieger der Stufe 10+

TALENTE:

- Blutsbruder 12 (III)
- Brutaler Hieb 10 (V)
- Kämpfer 10 (V)
- Kraft der Bestie 12 (V)
- Rundumschlag 12 (III)
- Schutz vor Elementen 14 (III)
- Tiergestalt 10 (V)
- Verletzen 10 (V)
- Waffenloser Meister 10 (V)
- Zäher Hund 10 (V)

DER WENDIGO

Bereits seit Stunden lag der Stammeskrieger aus dem Volk der Algonkin geduldig in Gestalt eines großen Wolfsrüden mit silbrig glänzendem Fell auf der Lauer, bevor er endlich ein leises Knacken aus dem Unterholz des dichten Waldes hörte und den Hauch nach

Tod und Verwesung roch, der dem Wendigo stets voraus wehte. Wie ihm der Medizinmann gesagt hatte, hatte er als Beschützer seines Stammes in seiner Tiergestalt nun die Macht und die Pflicht, den bösen Geist mit dem unersättlichen Hunger nach Menschenfleisch zu vernichten, bevor dieser in der feuchten Spätherbstnacht sein Dorf heimsuchen konnte.

Obwohl dicke Nebelschwaden immer wieder den Mond verdeckten, der voll am Himmel stand, entdeckte er doch bald zwischen den hohen Nadelbäumen eine große, menschenähnliche Gestalt mit langen Armen und dem Schädel eines Hirsches. Als sie sich näherte, sah er, dass sich an mehreren Stellen bleiche Knochen durch die ledrige Haut und das rüddige Fell gebohrt hatten. Das Geweih, das zahnstarrende Maul und die großen Klauen waren mit altem Blut bedeckt und in den leeren Augenhöhlen glommen bläuliche Lichter. Durch ein Loch in der knöchernen Brust erkannte er anstelle eines Herzens einen großen, kantigen Eisbrocken, der im fahlen Mondlicht schwach glänzte.

Mit gesträubtem Nackenfell und gefletschten Zähnen machte sich der Wolfskrieger leise knurrend bereit, sich auf den blutgierigen Untoten zu stürzen, vom dem eine eisige Kälte ausging.

Ursus Piscis



TALENTE

Talente kosten jeweils einen Talentpunkt (TP) pro Talentrang. TP können angespart werden. Die Voraussetzungen geben an, ab welcher Stufe eine Klasse ein Talent erlernen kann - der maximal erreichbare Talentrang steht in Klammern dahinter.

Heldenklassen haben weiterhin Zugriff auf alte wie neue Talente ihrer Grundklasse.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Büffeljäger (BÜF)
 Fanatiker (FAN)
 Geisterkrieger (GKR)
 Geisterrufer (GRU)
 Gesetzeshüter (GES)
 Grenzjäger (GRE)
 Häuptling (HÄU)
 Indianerkämpfer (IDK)
 Kundschafter (KUN)
 Mediziner (MED)
 Pfadfinder (PFA)
 Pionier (PIO)
 Prediger (PRE)
 Prophet (PRO)
 Psalmsänger (PSA)
 Regenmacher (RGM)
 Revolverheld (REV)
 Scout (SCO)
 Skalpjäger (SKA)
 Stammeskrieger (STK)
 Totemschamane (TOT)

Trapper (TRA)
 Westmann (WES)
 Wolfskrieger (WOK)

TALENTE DER 6 GRUNDKLASSEN

GRENZJÄGER:

Aderschlitzer 8 ((III))
 Akrobat 1 (III)
 Bildung (V)
 Brutaler Hieb 8 (III)
 Charmant 1 (III)
 Diebeskunst 1 (III)
 Einstecker 1 (IV)
 Faustkämpfer 1 (V)
 Fieser Schuss 4 (III)
 Flink 1 (III)
 Genesung 1 (V)
 Glückspilz 1 (III)
 Goldtausch 4 (III)
 Handwerk 1 (III)
 Heimlichkeit 1 (III)
 Heldenglück 10 (III)
 Heldenhafter Lehrmeister 10 (I)
 In Deckung 4 (III)
 Instrument 1 (III)
 Jäger 1 (III)
 Kämpfer 8 (III)
 Knapp daneben 1 (III)
 Lehrmeister 4 (III)
 Meister aller Klassen 20 (I)
 Meister seiner Klasse 15 (I)
 Pistolero 4 (III)

TALENTE

Präziser Schuss 15 (III)
Reiten 1 (III)
Reiter der Gerechtigkeit 1 (III)
Reiter der Rache (III)
Scharfschütze 8 (III)
Schlitzohr 1 (III)
Schnelle Reflexe 1 (III)
Schütze 1 (III)
Schwimmen 1 (III)
Sichere Hand 15 (III)
Skeptiker 1 (III)
Standhaft 4 (III)
Verletzen 8 (III)
Waffenkenner 12 (III)
Wahrnehmung 1 (V)
Wissensgebiet 1 (III)
Wundarzt 1 II
Zäher Hund 4 (III)
Zwei Waffen 4 (III)

KUNDSCHAFTER:

Aderschlitzer 8 (III)
Akrobat 1 (III)
Brutaler Hieb 8 (III)
Diebeskunst 1 (III)
Einstecker 1 (IV)
Fährtenleser 8 (III)
Fieser Schuss 4 (III)
Flink 1 (III)
Genesung 1 (V)
Glückspilz 1 (III)
Handwerk 1 (III)
Heimlichkeit 1 (III)
Heldenglück 10 (III)
Heldenhafter Lehrmeister 10 (I)
In Deckung 4 (III)
Indianerdialekte 1 (III)
Instrument 1 (III)
Jäger 1 (III)
Kalumetschwur 12 (III)
Kämpfer 8 (III)
Knapp daneben 1 (III)
Kriegsbemalung 4 (III)

Lehrmeister 4 (III)
Meister aller Klassen 20 (I)
Meister seiner Klasse 15 (I)
Präziser Schuss 15 (III)
Reiten 1 (III)
Reiter der Gerechtigkeit 1 (III)
Reiter der Rache (III)
Scharfschütze 8 (III)
Schlitzohr 1 (III)
Schnelle Reflexe 1 (III)
Schütze 1 (III)
Schwimmen 1 (III)
Sonnentanz 12 (III)
Standhaft 4 (III)
Verletzen 8 (III)
Waffenkenner 12 (III)
Wahrnehmung 1 (V)
Wissensgebiet 1 (III)
Zäher Hund 4 (III)
Zwei Waffen 8 (III)

MEDIZINMANN:

Akrobat 4 (III)
Beschwörer 12 (III)
Blitzmacher 8 (III)
Diebeskunst 8 (III)
Einstecker 1 (III)
Flink 4 (III)
Genesung 1 (V)
Glückspilz 1 (III)
Handwerk 1 (III)
Heimlichkeit 4 (III)
Heldenglück 10 (III)
Heldenhafter Lehrmeister 10 (I)
In Deckung 8 (III)
Indianerdialekte 1 (III)
Instrument 1 (III)
Jäger 12 (III)
Kalumetschwur 4 (III)
Kämpfer 4 (III)
Knapp daneben 1 (III)
Kraft des Totem 8 (III)
Kräuterheiler (III)

Kriegsbemalung 8 (III)
 Lehrmeister 4 (III)
 Mächtiges Wunder 4 (III)
 Manakraft 4 (V)
 Manastrom 15 (III)
 Manipulator 8 (III)
 Meditation 1 (III)
 Meister aller Klassen 20 (I)
 Meister seiner Klasse 15 (I)
 Reiten 1 (III)
 Reiter der Gerechtigkeit 1 (III)
 Reiter der Rache (III)
 Scharfschütze 12 (III)
 Schlitzohr 1 (III)
 Schnelle Reflexe 1 (III)
 Schütze 4 (III)
 Schwimmen 1 (III)
 Sonnentanz 8 (III)
 Standhaft 8 (III)
 Umdenken 1 (V)
 Verheerer 8 (III)
 Verletzen 12 (III)
 Vertrauter 4 (III)
 Wahrnehmung 1 (V)
 Wissensgebiet 1 (III)
 Zäher Hund 8 (III)

PIONIER:

Aderschlitzer 12 (III)
 Akrobat 4 (III)
 Bildung (V)
 Brutaler Hieb 4 (III)
 Büchsenmacher 1 (III)
 Charmant 1 (III)
 Diebeskunst 8 (III)
 Einstecker (V)
 Faustkämpfer 1 (V)
 Fieser Schuss 8 (III)
 Flink 8 (III)
 Genesung 1 (V)
 Glückspilz 1 (III)
 Golddrausch 4 (III)
 Handwerk 1 (III)

Heimlichkeit 4 (III)
 Heldenglück 10 (III)
 Heldenhafter Lehrmeister 10 (I)
 In Deckung 8 (III)
 Instrument 1 (III)
 Jäger 8 (III)
 Kämpfer 1 (III)
 Knapp daneben 1 (III)
 Lehrmeister 4 (III)
 Meister aller Klassen 20 (I)
 Meister seiner Klasse 15 (I)
 Pistolero 8 (III)
 Prügler 8 (III)
 Reiten 1 (III)
 Reiter der Gerechtigkeit 1 (III)
 Reiter der Rache 1 (III)
 Scharfschütze 12 (III)
 Schlitzohr 1 (III)
 Schnelle Reflexe 1 (III)
 Schütze 1 (III)
 Schwimmen 1 (III)
 Skeptiker 1 (III)
 Standhaft 1 (III)
 Verletzen 4 (III)
 Vernichtender Schlag 15 (III)
 Waffenkenner 8 (III)
 Wahrnehmung 1 (V)
 Wissensgebiet 1 (III)
 Wundarzt 1 II
 Zäher Hund 1 (III)
 Zwei Waffen 4 (III)

PREDIGER:

Akrobat 4 (III)
 Bildung (V)
 Charmant 1 (III)
 Diebeskunst 8 (III)
 Einstecker 1 (III)
 Faustkämpfer 1 (V)
 Flink 4 (III)
 Frontheiler 12 (V)
 Fürsorger 1 (III)
 Genesung 1 (V)

TALENTE

Glückspilz 1 (III)
Goldrausch 4 (III)
Handwerk 1 (III)
Heimlichkeit 4 (III)
Heldenglück 10 (III)
In Deckung 8 (III)
Instrument 1 (III)
Jäger 12 (III)
Kämpfer 4 (III)
Knapp daneben 1 (III)
Lehrmeister 4 (III)
Mächtiges Wunder 4 (III)
Manakraft 4 (V)
Manstrom 15 (III)
Manipulator 1 (III)
Meditation 1 (III)
Meister aller Klassen 20 (I)
Meister seiner Klasse 15 (I)
Reiten 1 (III)
Reiter der Gerechtigkeit 1 (V)
Reiter der Rache (III)
Scharfschütze 12 (III)
Schlitzohr 1 (III)
Schnelle Reflexe 1 (III)
Schütze 4 (III)
Schwimmen 1 (III)
Skeptiker 1 (III)
Standhaft 8 (III)
Umdenken 1 (V)
Verletzen 12 (III)
Wahrnehmung 1 (V)
Wissensgebiet 1 (III)
Wundarzt 1 (III)
Zäher Hund 8 (III)

STAMMESKRIEGER:

Aderschlitzer 12 (III)
Akrobat 1 (III)
Brutaler Hieb 4 (III)
Diebeskunst 8 (III)
Einstecker 1 (V)
Flink 8 (III)
Genesung 1 (V)

Glückspilz 1 (III)
Handwerk 1 (III)
Heimlichkeit 1 (III)
Heldenglück 10 (III)
Heldenhafter Lehrmeister 10 (I)
In Deckung 8 (III)
Indianerdialekte 1 (III)
Instrument 1 (III)
Jäger 4 (III)
Kalumetschwur 12 (III)
Kämpfer 1 (III)
Knapp daneben 1 (III)
Kriegsbemalung 4 (III)
Lehrmeister 4 (III)
Meister aller Klassen 20 (I)
Meister seiner Klasse 15 (I)
Prügler 8 (III)
Reiten 1 (III)
Reiter der Gerechtigkeit 1 (III)
Reiter der Rache (III)
Scharfschütze 12 (III)
Schlitzohr 1 (III)
Schnelle Reflexe 1 (III)
Schütze 1 (III)
Schwimmen 1 (III)
Sonnentanz 10 (III)
Standhaft 1 (III)
Verletzen 4 (III)
Vernichtender Schlag 15 (III)
Waffenkenner 8 (III)
Wahrnehmung 1 (V)
Wissensgebiet 1 (III)
Zäher Hund 1 (III)
Zwei Waffen 4 (III)



ADERSCHLITZER

GRE 8 (III), KUN 8 (III), PIO 12 (III),
STK 12 (III)

Wird bei einem Angriff mit einem Messer oder Bowiemesser ein Würfelergebnis erzielt, welches gleich oder kleiner als der Talenrang in Aderschlitzer ist, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talenrang um 5 gesenkt.

ADLGERGESTALT

TOT 16 (III)

Der Totemschamane kann sich pro Talenrang einmal alle 24 Stunden samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in einen flugfähigen Adler verwandeln. Auch kann er die Gestalt kleinerer Vögel annehmen. Die Verwandlung dauert 1 Runde. Der Effekt endet auf Wunsch des Totemschamanen oder durch seinen Tod. Erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen. GEI, VE und AU des Totemschamanen verändern sich dabei nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte eines Adlers an. In Adlergestalt ist es dem Totemschamanen nicht möglich, zu sprechen oder Wunder zu wirken, wohl aber, Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Adlers einzusetzen. Wunder, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den Totemschamanen in Adlergestalt keinen Einfluss.

ANFÜHRER

GES 10 (III), HÄU 10 (III)

Der Charakter besitzt eine natürliche Autorität. Für alle Proben bei denen es darum geht, andere zu überzeugen, er-

hält er pro Talenrang einen Bonus von +2. Außerdem kann er pro Talenrang einmal pro Woche versuchen, durch einen Probe GEI+AU+Talentbonus Gefolgsleute (Stadtbürger oder Indianerkrieger I) für eine konkrete Aufgabe rekrutieren. Die Anzahl der Helfer entspricht dem Ergebnis des Probewurfes.

Die Gesetzeshüter muss sich dazu in einer Stadt oder Ansiedlung befinden und der Häuptling in einem Indianerdorf. Die Gefolgsleute begleiten den Charakter Talenrang in Tagen oder bis die Aufgabe erfüllt ist.

Beispiel:

Marshal Kane (GEI:5, VE:0, Anführer II) hat gehört, dass zu Mittag eine Bande Banditen in die Stadt kommen soll. Er geht in den Saloon, um Männer zu finden, die ihm helfen sollen, die Banditen aus der Stadt zu vertreiben. Dazu legt er eine Probe ab (5+0+4=9). Kane würfelt eine 5 und hat damit fünf wacker Bürger gefunden, die ihm helfen.



AKROBAT

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 4 (III),
PIO 4 (III), PRE 4 (V), STK 1 (III)

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren

TALENTE

oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

AUFOPFERUNG

FAN 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf ein weiteres beliebiges Wunder wirken (zählt als freie Aktion), wodurch er jedoch augenblicklich $W_{20/2}$ abwehrbaren Schaden erleidet.

BÄNDIGER

GRU 10(III), RGM 10 (III)

Einmal pro Talentrang kann der Charakter mit GEI+AU versuchen, einer selbst beschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit, die er nicht unter seine Kontrolle bringen konnte (die Probe auf Wunder Wirken also misslang), dennoch seinen Willen aufzuzwingen (jeder Versuch zählt als eine ganze Aktion). Bei einem Erfolg kann der Charakter versuchen, noch ein weiteres Wesen (sofern vorhanden) in der gleichen Runde zu bändigen (zählt nun als freie Aktion), insgesamt jedoch nicht mehr zusätzliche Wesenheiten pro Runde, als sein Talentrang beträgt.

BÄRENGESTALT

TOT 14 (VIII)

Der Totemschamane kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin) in einen Bären verwandeln. Die Verwandlung selbst dauert 1 Runde. Der Effekt endet auf Wunsch des Totemschamanen oder durch seinen

Tod. Erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen. GEI, VE und AU des Totemschamanen verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an.

In verwandelter Gestalt ist es dem Totemschamanen nicht möglich, zu sprechen oder Wunder zu wirken, wohl aber, Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tiers einzusetzen. Wunder, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Totemschamanen keinen Einfluss.

BESCHWÖRER

GRU 10 (III)

Der Charakter ist ein Experte im Beschwören von Dämonen und Geistern. Er erhält auf alle Versuche, diese zu beschwören und zu kontrollieren einen Bonus von +2 pro Talentrang.

BILDUNG

GRE 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III)

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erworben. Im Gegensatz zu dem Talent **Wissensgebiet**, welches nur einzelne Themengebiete umfasst, erhält man durch das Talent Bildung einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen oder das Lösen von Rätseln geht.

BLITZMACHER

MED 8 (III), RGM 10 (V)

Der Mediziner ist geübt im Umgang mit Wundern, die Blitze erzeugen. Er erhält auf alle Wunder, die Blitzschaden verursachen, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

BLUTSBRUDER

BÜF 12 (III), HÄU 10 (III), PFA 12 (III), SCO 12 (III), TRA 10 (III), WES 10 (III), WOK 12 (III)

Ein Charakter kann einmalig mit einem anderen Charakter Blutbruderschaft schließen. Dazu muss dieser auch über das Talent Blutsbruder verfügen.

Pro Talentrang erhalten dann beide einen Bonus von +1 auf Angriff und Abwehr gemäß ihrem Talentrang, wenn sie in der Nähe ihres Blutsbruders kämpfen (max. 10 m Distanz).

Daneben können sich Blutsbrüder ohne Worte verständigen und spüren auch über große Entfernungen, wenn ihr Blutsbruder in Lebensgefahr schwebt (LK unter o).

BRUTALER HIEB

GRE 8 (III), FAN 12 (III), INK 10 (V), KUN 8 (III), PIO 4 (III), SKA 10 (V), STK 4 (III), WOK 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlägen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

BÜCHSENMACHER

PIO 1 (III), TRA 12 (III), WES 10 (V)

Gestattet die Herstellung und Montage von Waffenmodifikationen (siehe Seite 127).

Der Talentrang gibt die maximale Anzahl der Modifikationen an, die an einer Waffe vorgenommen werden können.

BÜFFELTANZ

TOT 10 (III)

Mit dem Tanz kann der Totemschamane sich und zwei weitere Charaktere pro Talentrang auf die Jagd einstimmen. Pro Talentrang erhalten sie dadurch für W20/2 Stunden einen zusätzlichen Rang in den Talenten Jäger und Heimlichkeit.

CHARMANT

GRE 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III)

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts sogar +3).

DÄMONEN ZERSCHMETTERN

PRO 14 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen Dämonen oder Teufel führen, der nicht abgewehrt werden kann. Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

DIEBESKUNST

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 8 (III), PIO 8 (III), PRE 8 (III), STK 8 (III)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren, Schlösser zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

TALENTE

EINSTECKER

FAN 10 (V), GRE 1 (III), IDK 10 (X), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (V), PRE 1 (III), STK 1 (V), TRA 10(X)

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

ELEMENTARE BÜNDELN

RGM 10 (V)

Pro Talentrang kann der Regenmacher auf Wunsch bei einer Herbeirufung eine weitere Elementarstufe (I) herbeirufen. Der Regenmacher muss vor der Herbeirufung schon festlegen, wieviel der zusätzlichen Elementare einzeln oder gebündelt - wodurch sich ihre Stufen bis maximal III addieren - erscheinen sollen.

Ein zusätzliches Elementarportal oder Proben werden dafür nicht benötigt, aber der WuB entsprechend gesenkt. Sollte die Herbeirufung misslingen, wenden sich alle Elementare – gebündelte wie ungebündelte - gegen den Regenmacher.

ELEMENTEN TROTZEN

PRO 16 (III), RGM 10 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden erlittenen Schaden durch die Elemente (beispielsweise durch Blitze, Eis oder Feuer) aller Art ignorieren. Dies gilt auch für Schaden, der normalerweise nicht abgewehrt werden kann. Die schützende Wirkung wird als freie Aktion ausgelöst und hält eine ununterbrochene Anzahl von Runden gleich dem dreifachen Talentrang an.

EXORZIST

PRO 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen einen Geist oder Untoten führen, der nicht abgewehrt werden kann.

Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie **Brutaler Hieb** und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

FÄHRTENLESER

BÜF 10 (V), KUN 8 (III), PFA 10 (V), SCO 10 (III), TRA 12 (III), WES 10 (III)

Der Charakter erhält pro Talentrang +1 auf Proben Spuren lesen.

Zusätzlich erhält er pro Rang bei einer gelungenen Probe ein automatisch ein zusätzliches Detail (z.B. Verursacher, Anzahl, Alter der Spuren, Richtung, Besonderheiten, etc.), ohne das eine zusätzliche Probe nötig ist.



FAUSTKÄMPFER

GRE 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III)

Pro Talentrang reduziert sich beim Kampf ohne Waffen der Gegnerabwehrbonus von +5 um zwei Punkte.

Mit drei Talenträngen ist der Gegnerabwehrbonus 0, es gibt hier also keine zusätzlichen negative Gegnerabwehr. Ein Charakter mit Faustkämpfer II hat z.B. waffenlos WB +0 und GA+1.

FIESER SCHUSS

BÜF 12 (V), GES 12 (V), GRE 4 (III), INK 10 (V), KUN 8 (III), PIO 8 (III), REV 12 (V), STK 8 (III), WES 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen einen Angriff lang um den Wert von Agilität erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schuss zu vereinen.

FLAGELLANT

FAN 10 (III)

Der Fanatiker kann für das Erleiden von 1LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) seinen Wert in Wunder Wirken für 1 Runde um +2 pro Talentrang erhöhen.

FLINK

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 4 (III), PRE 4 (III), PIO 8 (III), STK 8 (III)

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 1m erhöht.

FRONTHEILER

PRE 12 (V), PSA 10 (X)

Pro Talentrang kann der Prediger einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines Heilwunders halbieren.

FÜRSORGER

PRE 1 (III), PSA (X)

Der Charakter ist geübt im Umgang mit heilenden und schützenden Wundern. Er erhält auf alle Heil- und Schutzwunder +1 pro Talentrang.

GELÄNDELÄUFER

PFA 12 (III)

Der Charakter kann sich im unwegsamen Gelände, zwischen Trümmern, im Wald oder Unterholz ohne Abzug auf seinen Laufenwert bewegen. Wenn es darum geht, Hindernissen auszuweichen bekommt er pro Talentrang einen Bonus von +2. Im Kampfgetümmel kann sich der Geländeläufer pro Talentrang einmal zwischen zwei nebeneinander stehenden Personen hindurch bewegen, auch wenn zwischen ihnen kein Feld Platz ist. Außerdem erhält er einen Bonus von +2, um sich aus einem Zweikampf zu lösen.

GEISTERTANZ

GRU 10 (III)

Einmal pro Tag je Talentrang können mit diesem Tanz die Geister der Ahnen angerufen werden. Der Geisterrufer erhält für W20 Stunden +1 auf VE. Zusätzlich bekommt er auch noch einen Talentrang in Wahrnehmung.

GEISTWANDLER

GKR 10 (III), GRU 10 (V)

Der Charakter kann sich einmal am Tag pro Talentrang in die Geisterwelt begeben. Für W20 Minuten hinterlässt

TALENTE

er keinerlei Spuren. Solange er niemanden berührt oder etwas anfasst, wird er von anderen nur schwer wahrgenommen. Nur wem eine Probe GEI+VE+Skeptiker gelingt, kann einen Wanderer der Geisterwelt sehen.

GENESUNG

GRE 1 (V), KUN 1 (V), MED 1 (V), PRE 1 (V), PIO 1 (V), STK 1 (V)

Hat der Charakter durch vorübergehenden Tod oder durch Verkrüppelung Punkte des Attributs KÖR eingebüßt, kann pro Talentrang +1 KÖR wiederhergestellt werden.

Es ist mit diesem Talent nicht möglich, KÖR über den ursprünglichen Wert zu steigern.

GLÜCKSPILZ

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PRE 1 (III), PIO 1 (III), STK 1 (III)

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.

GOLDRAUSCH

GRE 4 (III), PIO 4 (III), PRE 4 (III), TRA 10 (X)

Der Charakter darf einmal pro Stufe Geld im Maximalwert von $50\$ \cdot \text{Stufe} \cdot \text{Talentrang}$ direkt in EP im Verhältnis 10\$:1EP umwandeln.

Dazu muss er zunächst in den Besitz des Geldes gelangen, was er aber direkt bei der Umwandlung in EP verschleudert (mit Poker, Wetten, Luxus, etc.)

Beispiel:

Der Trapper Ben Gun (Stufe 12, Goldrausch II) ist im Besitz von 1200 \$. Er setzt dieses Geld direkt in 120 EP um.



GUNFIGHTER

REV 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter besondere Kenntnisse im Umgang mit einer bestimmten Art von Schusswaffen erlangen (beispielsweise Revolver, Karabiner, Gewehr, oder Schrotflinte).

Er erhält im Kampf mit dieser Waffenart Schießen +1 und die Abwehr des Gegners wird um 1 gesenkt. Es ist nicht möglich, Waffenkenner mehrmals für ein und dieselbe Waffenart zu erlangen, jedoch kann der Talentrang mit Hilfe des Talents **Perfektion** weiter ausgebaut werden.

HANDWERK

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), STK 1 (III)

Dieses Talent wird für jede Handwerksart (Schmied, Zimmermann, Steinmetz, usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststrang III erworben werden.

Man beherrscht das jeweilige Handwerk und erhält auf alle diesbezüglichen Proben, sei es um Gegenstände herzustellen oder beschädigte Ausrüstung zu reparieren, einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Handwerk erworben hat.

HEIMLICHKEIT

GRE 1 (III), GKR 10 (V), KUN 1 (III), MED 4 (III), PFA 10 (V), PIO 4 (III), PRE 4 (III), SCO 10 (V), STK 1 (III)

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden. Er erhält +2 auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein,

sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl.

HELDENGLÜCK

GRE 10 (III), KUN 10 (III), MED 10 (III), PIO 10 (III), PRE 10 (III), STK 10 (III)

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte das neue Wurfresultat ebenfalls nicht gefallen, kann man erneut die Probe wiederholen, sofern man noch über weitere Talentränge verfügt.

HELDENHAFTER LEHRMEISTER

GRE 10 (I), KUN 10 (I), MED 10 (I), PRE 10 (I), PIO 10 (I), STK 10 (I)

Der Charakter kann mittels eines Lehrmeisters, der eine Heldenklasse besitzt, einen Talentrang eines Talents dieser Heldenklasse erlernen.

Der Charakter muss dafür die Stufe, welche zum Erlangen des Talent Voraussetzung ist, erreicht haben. Zu dem TP in Heldenhafter Lehrmeister, muss auch einer für das Heldenklassentalent investiert werden.

HERAUSFORDERER DER ELEMENTE

RGM 10 (III)

Pro Talentrang kann der Regenmacher einmal alle 24 Stunden die Manakosten des Wunders *Elementar herbeirufen* ignorieren.

Alternativ kann dies auch bei einem Wunder angewendet werden, welches Elementarschaden verursacht.

HERR DER ELEMENTARGEISTER

RGM 10 (V)

Der Regenmacher ist geübt im Freisetzen elementarer Kräfte. Er erhält auf alle Wunder, die Schaden verursachen, der auf den Elementen Erde, Feuer, Luft (hierzu zählen auch Blitzwunder) oder Wasser (hierzu zählen auch Eiswunder) basiert, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

GKR 10 (III)

Einmal pro Kampf kann der Geisterkrieger einen Gegner mit einem hinterhältigen Angriff im Nahkampf attackieren, sofern er einen ein Messer oder eine Würgewaffe (Draht, Schur usw.) dafür benutzt und das Opfer sich des Angriffs nicht bewusst ist.

Dafür wird in dieser Runde sein Wert in Schlagen um GE - multipliziert mit dem Talentrang – erhöht.

Wurde durch den hinterhältigen Angriff der Kampf eröffnet, kann das Ziel (sofern der hinterhältigen Angriff auch gelang) in dieser Runde nicht mehr agieren.

HÜFTSCHUSS

GES 12 (III), REV 10 (III), SCO 16 (III), WES 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden im Kampf seinen Initiativwert für eine Runde um den halbierten Wert von AGI erhöhen, wenn er mit einer Schusswaffe (außer Bogen) angreift. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer Runde zu vereinen.

ICH MUSS WEG!

GKR 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter in jedem Kampf für jeweils eine Runde sämtliche gegen ihn gerichteten Nahkampfangriffe komplett ignorieren. Dabei darf er aber seine Gegner nicht attackieren, sondern muss sich dabei um mindestens 2m von ihnen entfernen. Wahlweise kann das Talent auch eingesetzt werden, um sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden aktionsfrei aus einem Zweikampf zu lösen (siehe Seite 72).

IN DECKUNG

GES 10 (V), GRE 4 (III), GKR 10 (V), KUN 4 (III), MED 8 (III), PIO 8 (III), PRE 8 (III), PSA 10 (V), STK 8 (III)

Der Charakter versteht es, im Kampf geschickt in die Defensive zu gehen. Pro Talentrang werden in jeder Kampfunde, in der er keine offensive Handlung unternimmt, alle Angriffe gegen ihn um 2 gesenkt, sofern er sich ihrer bewusst ist.

Außerdem erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +1 auf seine Abwehr, wenn er sich hinter einer Deckung befindet (siehe Seite 74)



INDIANERDIALEKTE

MED 1 (III), 1 (III), PFA 10 (V), SCO 10 (III), STK 1 (III), TRA 12 (III), WES 10 (III)

Der Charakter kennt die Grundzüge der meisten Indianersprachen. Er kann sich in allen Stammessprache verständigen, wenn ihm eine Probe auf GEI+VE+Talentrang gelingt. Belauschten Gesprächen kann er mit einer gelungenen Probe GEI+VE+Talentrang den allgemeinen Sinn entnehmen.

INSTRUMENT

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), STK 1 (III)

Dieses Talent wird für jedes Instrument (Flöte, Banjo, Mundharmonika, Geige, Trommel usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststang III erworben werden. Man beherrscht das jeweilige Instrument und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Instrument erworben hat.

JÄGER

BÜF 10 (X), GRE 1 (III), IDK 12 (V), KUN 1 (III), MED 12 (III), PFA 10 (V), PIO 8 (III), PRE 12 (III), SCO 10 (V), STK 4 (III), TOT 10 (V), TRA 10 (X), WES 10 (V)

Der Charakter streift oft durch die Wildnis und erhält durch dieses Talent +2 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.

Pro Talentrang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).

KÄMPFER

FAN 10 (V), GRE 8 (III), GKR 10 (V), HÄU 10 (V), IDK 10 (V), KUN 8 (III), MED 4 (III), PIO 1 (III), PRE 4 (III), STK 1 (III), TRA 10 (V), WOK 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer:

Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +1.

KANTOR

PSA 10 (III)

Pro Talentrang erhält der Prediger +1 auf alle Wunder der Kategorie Psalm.

KALUMETSCHWUR

GRU 10 (X), HÄU 10 (V), MEZ 4 (III), KUN 12 (III), STK 12 (III), WES 12 (III)

Wird durch das Rauchen der Friedenspfeife ein Abkommen geschlossen, ist dies bindend.

Alle die gegen dieses Abkommen verstoßen, erhalten für W₂₀/2 Tage pro Talentrang -1 auf alle Proben.

KLETTERASS

GKR 12 (III), PFA 14 (III)

Der Charakter erhält auf alle Kletterprobe einen Bonus von +2 pro Talentrang und die normale Klettergeschwindigkeit von Laufen/2 wird pro Talentrang um 1m erhöht.

Außerdem kann der Charakter an überhängenden Wänden oder gar kopfüber an Decken ganz „normal“ klettern (also diesbezügliche Mali ignorieren), sofern diese nicht gänzlich eben sind, sondern über Vorsprünge, Stalagtiten, Mauerfugen o.ä. verfügen.

TALENTE

KNAPP DANEBEN

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), SCO 10(V), STK 1 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Angriff komplett ignorieren (zählt als freie Aktion).

Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob der Angriff ihn trifft oder nicht. Gegen Nahkampfangriffe von Gegnern, die 2+ Größenkategorien größer sind, ist das Talent wirkungslos.

KNECHTSCHAFT

GRU 16 (V), RGM 16 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter jeder selbst beschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit eine weitere Frage stellen bzw. einen weiteren Auftrag erteilen und die Zeit, die das Wesen ihm dienen muss, um 1 Stunde verlängern.

KRAFT DER BESTIE

TOT 14 (V), WOK 12 (V)

Pro Talentrang kann der Medizinmann alle seine zur Verfügung stehenden Kampfwerte in Adler-, Bären- oder Tiergestalt um jeweils +2 erhöhen.

KRAFT DER MUTTERERDE

RGM 10 (III)

Einmal am Tag pro Talentrang kann der Regenmacher Kraft aus der Erde ziehen (Er darf sich dazu in keinem Gebäude aufhalten) und damit W20 LK regenerieren.



KRAFT DES TOTEM

MED 8 (III), TOT 10 (V)

Der Indianer geht auf die Suche nach seinem Krafttier. Pro Talentrang wird mit einem Wurf auf W20 bestimmt, um welches Totem es sich handelt. Wenn sich bei einem höheren Talentrang das Krafttier wiederholt, wird erneut gewürfelt.

W20	TOTEM	KRAFT
1-2	Adler	Schafschütze I
3-4	Bär	Brutaler Hieb I
5-6	Biber	GE+1
7-8	Büffel	HÄ+1
9-10	Eidechse	Schutz vor Elementen I
11-12	Eule	VE+1
13-14	Hase	Ich muss weg! I

15-16	Kojote	Hinterhältiger Angriff I
17-18	Puma	Kletterass I
19-20	Schildkröte	AU+1

KRÄUTERHEILER

MEZ 1 (III), PFA 10 (III), TOT 10 (X)

Der Charakter versteht es in der Natur schnell heilende Kräuter zu finden. Dazu legt er eine Probe auf GEI+VE plus 2 pro Talenrang ab. Gelingt die Probe hat er ein heilendes Kraut gefunden, dass LK in der Höhe des Probeergebnis heilt. Das Ergebnis der Probe mal zwei gibt auch an wie lange die Suche in Minuten gedauert hat. Sollen die Kräuter auch gegen Gifte oder Krankheiten helfen wird der Probenwurf entsprechend modifiziert.

MODIFIKATOREN	PW
<i>Heilkraut gegen Krankheit</i>	-4 (Suchzeit x3)
<i>Heilkraut gegen Gift</i>	-8 (Suchzeit x4)

KRIEGSBEMALUNG

KUN 4 (III), MED 8 (III), SKA 10 (v), STK 4 (III)

Der Indianer trägt auf sein Gesicht Kriegsbemalung auf, was 2 Runden in Anspruch nimmt. Er bekommt dadurch im nächsten Kampf pro Talenrang für W20/2 Runden einen Bonus von +1.

Je nach Art der Bemalung kann er wählen, ob der Bonus auf seine Angriffe oder seine Abwehr angerechnet wird (eine Aufteilung des Bonus ist nicht möglich). Findet am gleichen Tag ein weiterer Kampf statt, muss die Kriegsbemalung aufgefrischt werden,

damit sie ihre Wirkung nicht verliert, was eine Runde benötigt.

KRIEGSGEHEUL

HÄU 10 (III), IDK 14 (III), SKA 10 (III)

Pro Talenrang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion ein Kriegsgeheul ausstoßen, der auf ihn und drei Kameraden pro Talenrang in Hörweite wirkt: Durch das Geheul ermutigt, erhalten sie für W20/2 Runden einen Bonus von +1 pro Talenrang auf alle Angriffe. Ein Charakter kann immer nur von einem Kriegsgeheul profitieren.

KRIEGSTANZ

RGM 10 (III)

Durch den Kriegstanz erhält der Regemacher und zwei weitere Charaktere für W20 Angriffe einen Bonus von +1. Pro Talenrang wirkt sich der Bonus auf einen weiteren Charakter aus.

KUGELFEST

GKR 16 (III), GRU 10 (III), PRO 10 (V)

Pro Talenrang darf der Prediger oder Mediziner einmal im Kampf seine Abwehr um seinen Wert AU gegen einen Angriff mit einer Schusswaffen erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talenränge in einen Abwehrwurf zu vereinen.

LEHRMEISTER

GRE 4 (III), KUN 4 (III), MED 4 (III), PRE 4 (III), PIO 4 (III), STK 4 (III)

Der Charakter kann mittels eines Lehrmeisters ein aufgrund seiner Klasse ansonsten unzugängliches Talent erlernen. Voraussetzung ist, dass ein Lehrmeister zur Verfügung steht, der das Talent besitzt und der Charakter die

TALENTE

Stufe, welche zum Erlangen des Talent Voraussetzung ist, erreicht hat.

Der Charakter muss jedoch zu dem TP in Lehrmeister auch einen in das zu erlernende Talent investieren.

Mit dem Talent Lehrmeister können keine Talente erlernt werden, welche nur Heldenklassen zur Auswahl stehen.

MACHT DES TOTEM

TOT 14 (V)

Pro Talentrang darf der Totemschamane den Talentrang bzw. den Wert der ihm mittels Kraft des Totem zugewiesenen Kraft um eins erhöhen.

Die Macht des Totem kann auf verschiedene Krafttiere aufgeteilt werden.

Beispiel:

Ein Totemschamane hat Kraft des Totem II und dadurch Kletterass I (Puma) und VE+1 (Eule). Durch Macht des Totem III könnte er diese Kräfte auf Kletterass III und VE+2 steigern.

MÄCHTIGE BESCHWÖRUNG

GRU 16 (III)

Pro Talentrang kann der Geisterrufer Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner beschworenen Geist bzw. Dämonen auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

MÄCHTIGE HERBEIRUFUNG

RGM 16 (III)

Pro Talentrang kann der Regenmacher Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner herbeigerufenen Elementare auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

MÄCHTIGES WUNDER

MED 4 (III), PRE 4 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Wunder Wirken eine Runde lang um den Wert von Geist erhöhen, sofern es sich dabei um ein Wunder handelt, das andere schädigt oder heilt.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Wunder zu vereinen.

MANAKRAFT

MED 4 (V), PRE 4 (V)

Dieses Talent erhöht das Mana des Charakters pro Talentrang um 3 Punkte.

MANASTROM

MED 15 (III), PRE 15 (III)

Der Wunderwirker kann einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines bestimmten Wunders auf Eins senken. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, um welches Wunder es sich dabei handelt.

Werden mehrere Talentränge in ein und dasselbe Wunder investiert, können seine Manakosten einmal mehr pro Talentrang innerhalb der 24 Stunden auf Eins gesenkt werden.

Wunder, deren regulären Manakosten 9 Punkte oder höher sind, können nicht gewählt werden.

MANIPULATOR

MED 8 (III), PRE 1 (III), PRO 10 (V)

Der Charakter ist ein Meister der magischen Beeinflussung des Geistes. Er erhält auf alle geistesbeeinflussenden Wunder einen Bonus von +1.

MÄRTYER

FAN 12 (III)

Pro Talentrang kann der Fanatiker einmal pro Kampf (außerhalb eines Kampfes beliebig oft) versuchen, sich selbst zu heilen (zählt als eine freie Aktion, die einmal pro Runde möglich ist), was allerdings auch misslingen kann. Der Charakter würfelt dafür mit einem Probenwert gleich seiner eigenen Stufe. Bei einem Erfolg wird er um das doppelte Probenergebnis geheilt, bei einem Misserfolg erleidet er jedoch nicht abwehrbaren Schaden gleich seinem doppelten Talentrang. Bei einem Patzer ist das Talent außerdem W20 Stunden nicht mehr einsetzbar.

MEDITATION

MED 1 (III), PRE 1 (III)

Neben der normalen Regenerationsrate erhält der Charakter pro Stunde, die er meditiert (erfordert ungestörtes Sitzen), einen zusätzlichen Manapunkt pro Talentrang.

MEISTER ALLER KLASSEN

GRE 20 (I), KUN 20 (I), MED 20 (I), PIO 20 (I), PRE 20 (I), STK 20 (I)

Der Charakter kann eines seiner drei Attribute (KÖR, AGI oder GEI) um +1 steigern.

MEISTER SEINER KLASSE

GRE 15 (I), KUN 15 (I), MED 15 (I), PIO 15 (I), PRE 15 (I), STK 15 (I)

Der Charakter kann das primäre Attribut seiner Klasse um +1 steigern: Pioniere und Stammeskrieger steigern KÖR, Grenzjäger und Kundschafter steigern

AGI und Prediger und Medizinmänner steigern GEI.

MEUCHELN

GKR 14 (III)

Senkt die Abwehr des Gegners gegen Schaden durch das Talent **Hinterhältiger Angriff** um 5 pro Talentrang. Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien größer sind, ist das Talent wirkungslos.

NUGGETVERSTECK

HÄU 10 (III)

Pro Talentrang darf der Häuptling einmal pro Woche mit einem PW8 plus doppelten Talentrang bestimmen, ob er sich in der Nähe eines ihm bekannten Nugget-Verstecks befindet. Das Ergebnis des Wurfs gibt die Anzahl der Stunden an, die zum Auffinden des Verstecks benötigt werden. Im Versteck befindet sich Gold im Wert von Würfelergebnis mal 10\$.

Beispiel:

Der Häuptling Guter Mond (Nuggetversteck II) überprüft, ob er ein Nuggetversteck in der Gegend kennt. Dazu muss ihm ein PW12 gelingen. Er würfelt eine 7 und braucht daher 7 Stunden, um Nuggets im Wert von 70\$ in ihrem Versteck aufzufinden.

PERFEKTION

GES 10 (III), HÄU 12 (III)

Der Charakter kann die Boni auf Schlagen bzw. Schießen und Gegnerabwehr eines bereits erworbenen Talents Waffenkennner oder Gunfighter für eine einzelne Waffenart pro Talentrang um +1 steigern.

TALENTE

PISTOLERO

GRE 4 (III), PIO 8 (III), REV 10 (VI)

Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Schießen und Abwehr mit zwei Pistolen um jeweils 1 Punkt gemindert.

PRÄZISER SCHUSS

GRE 15 (III), KUN 15 (III)

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.

PRÜGLER

FAN 14 (III), PIO 8 (III), STK 8 (III)

Wird bei einem Angriff mit stumpfen Waffen, Äxten, Beilen oder zweihändigen Waffen ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

RASEREI

FAN 10 (V), IDK 10 (V), SKA 12 (V)

Der Charakter kann pro Talentrang seine Abwehr um 1 Punkt mindern und dadurch seinen Wert in Schlagen um +2 erhöhen. Diese Umschichtung kann jede Runde geändert werden (zählt als freie Aktion).

REITEN

BÜF 10 (V), GRE 1 (III), HÄU 10 (V), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III),

PRE 1 (III), SCO 10 (V), STK 1 (III), WES 10 (V)

Charaktere mit diesem Talent haben reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reittieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen. Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder die Geschwindigkeit um mehr als einen Schritt zu wechseln, einen Bonus von +2. Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.



REITER DER GERECHTIGKEIT

GES 10 (V), GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (V), STK 1 (III)

Der Charakter folgt dem Pfad der Gerechtigkeit. Er erhält gegen alle Angriffe von Reitern der Rache einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr und seine Initiative. Charaktere, die gegen die Prinzipien des Rechts ver-

stoßen (beispielsweise sinnloses Mor-den) verlieren Talentränge ersatzlos. Charaktere mit diesem Talent können nicht das Talent Reiter der Rache erlernen.

REITER DER RACHE

GRE 1 (III), IDK 10 (V), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), SKA 10 (V), STK 1 (III)

Der Charakter hat sich dem Prinzip der Rache verschrieben. Er erhält auf alle Angriffe gegen Reiter der Gerechtigkeit und Angehörigen eines anderen Volks (Halbblut, Indianer, Weiße) als er selbst einen Bonus von +1 pro Talentrang.

Charakter mit diesem Talent können nicht das Talent Reiter der Gerechtigkeit erlernen.

RUNDUMSCHLAG

IDK 12 (III), SKA 14 (III), WOK 12 (III)

Der Charakter kann mit einer zueihändig geführten Waffe per Rundumschlag pro Talentrang einen weiteren, angrenzenden Gegner mit seinem Schlag treffen. Für jeden weiteren Feind, den er per Rundumschlag treffen will, wird der Schlagen-Wert (es wird nur eine einzige Probe für den ganzen Rundumschlag gewürfelt) um 1 und die Abwehr um 2 gesenkt, bis der Charakter wieder an der Reihe ist.

Wolfskrieger können dieses Talent nur waffenlos in Verbindung mit dem Talent **Waffenloser Kampf** benutzen. Dabei kann der Talentrang von Rundumschlag nie höher sein als der von **Waffenloser Kampf**.

SAKRALWAFFE

PRO 12 (III)

Der Prophet kann pro Talentrang ein Wunder, dessen Manakosten maximal 8 beträgt, an eine bestimmte Waffe binden – so kann der Prophet beispielsweise in sein Bowiemesser zwei Talentränge für die Wunder Schutzschild investieren und mit dem dritten Talentrang beispielsweise das Wunder *Verwirren* an seinen Revolver binden.

Pro Talentrang erhält der Charakter +1 beim Wirken dieser Wunder, sofern er die jeweilige Waffe in den Händen hält. Die Manakosten für die gebundene Wunder werden pro investierten Talentrang um 2 gesenkt, betragen jedoch mindesten 1.

Wird eine Sakralwaffe zerstört, sind die investierten Talentränge nicht verloren und können (nach Ablauf von W20 Wochen) an eine andere Waffe gebunden werden.

SALVE

BÜF 12 (V), GES 16 (III), PFA 14 (III), REV 16 (III)

Einmal pro Kampf kann der Charakter mit einer Fernkampf-Waffe einen zusätzlichen Schuss pro Talentrang abfeuern (solange die Waffe nicht durch eine Aktion nachgeladen werden muss). Bei mehreren Talenträngen können die zusätzlichen Schüsse alle zusammen in einer Runde gebündelt abgefeuert werden oder aufgeteilt in einzelnen Runden. Die einzelnen Schüsse werden dabei als eigenständige Angriffe behandelt, können also beispielsweise nicht mehrfach durch das Talent **Fieser Schuss** aufge bessert werden.

TALENTE

SATTELSCHÜTZE

BÜF 10 (III), GES 16 (III), PFA 14 (III), SCO12 (III), WES 12 (III)

Dieses Talent vermindert den Malus von -5 im Trab und -10 im Galopp beim Abfeuern einer Schusswaffe während des Reitens pro Talentrang um 2 (ab Talentrang III ist der Malus im Trab 0 und gibt keinen zusätzlichen Bonus). Der Charakter benötigt mindestens einen Talentrang im Talent **Reiten**, um Sattelschütze erwerben zu können.



SCHARFSCHÜTZE

BÜF 10 (III), GES 16 (III), SCO12 (III), WES 12 (III)

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

SCHLITZOHRE

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), STK 1 (III)

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

SCHMETTERHAND

GKR 14 (III), TRA 16 (III), WES 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen friedvollen Hieb mittels eines waffenlosen Angriffs ausführen. Das Resultat wird wie gewohnt ermittelt (also abzüglich der Abwehr), allerdings wird kein Schaden erzeugt, stattdessen ist das Opfer für 1 Runde pro letztendlich erhaltenen Schadenspunkt gelähmt.

Wird das gelähmte Ziel anderweitig angegriffen, wozu auch geistesbeeinflussende Wunder u.ä. zählen, endet die Wirkung. Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien größer sind, ist das Talent wirkungslos.

SCHNELLE REFLEXE

GES 10 (V), GKR 10 (V), GRE 1 (III), HÄU 10 (V), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), REV 10 (V), STK 1 (III)

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2 auf seine Initiative. Zusätzlich kann man pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.

SCHNELLADER

GES 12 (III), REV 10(III), IDK 14(III)

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.

SCHUTZ VOR ELEMENTEN

RGM 10 (V), PRO 14 (V), TRA 10 (III), WOK 14 (III)

Der Charakter kann jederzeit die Wirkung der Außentemperatur auf ihn um bis zu 15° Grad pro Talentrang variieren und damit für ihn den Aufenthalt in besonders kalten oder heißen Gebieten angenehmer zu machen.

Pro Talentrang kann er diese Wirkung auf zwei willige Gefährten in VE Meter Umkreis ausdehnen.

Außerdem kann er pro Talentrang einmal alle 24 Stunden – als freie Aktion – seine Abwehr gegen Elementarschaden (beispielsweise durch Blitz-, Eis- oder Feuerwunder), gegen den ein Abwehrwurf zulässig ist, pro Talentrang um 5 erhöhen.

SCHÜTZE

BÜF 10 (V), GES 10 (V), GRE 1 (III), GKR 10 (V), HÄU 12 (V), KUN 1 (III), MED 4 (III), PIO 1 (III), PRE 4 (III), STK 1 (III), REV 10 (V), TRA 10 (V)

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

SCHWIMMEN

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), STK 1 (III)

Der Charakter kann schwimmen und erhält pro Talentrang auf alle diesbezüglichen Proben +3.

SENNENSCHNEIDER

BÜF 12 (III), GKR 12 (III), SKA 14 (III), WES 16 (III)

Der Charakter kann im Kampf einmal pro Talentrang einem Gegner die „Sehnen schneiden“. Er muss dies vor dem entsprechendem Nahkampfangriff ansagen. Für diese Aktion wird die Abwehr des angreifenden Charakters halbiert, bis er in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist. Wird beim Gegner ein Schaden erzielt, wird dieser Schaden halbiert und der Laufen-Wert des Gegners um 1m pro Talentrang gesenkt. Wird kein Schaden verursacht, zählt dies nicht als Talenteinsatz und ein erneuter Versuch ist möglich. In dem Fall wird auch die Abwehr des Charakters nicht halbiert.

Um den Effekt des Sehnenschneidens aufzuheben, müssen mindestens LK in Höhe der Verwundungsschwelle des Charakters (siehe 71) geheilt werden.

SICHERE HAND

GES 16 (III), GRE 15 (III), KUN 15 (III), PFA 14 (III), REV 16 (III), SCO 14 (III), WES 14 (III)

Pro Talentrang darf der Charakter den Bonus, den er für eine gezielte Runde erhält, um +1 erhöhen (Ein Charakter mit Sichere Hand II bekommt z.B. für zwei Runden Zielen einen Bonus von +8). Dabei kann der Maximalbonus von +10 nicht überschritten werden.

SKEPTIKER

GRE 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III)

Der Charakter steht allen Arten von Wundern skeptisch gegenüber. Gegen ihn gerichtete Wunder werden um +2 pro Talentrang erschwert. Dies gilt

TALENTE

jedoch nicht für Wunder, die Elementarschaden (beispielsweise mit Blitzen, Eis oder Feuer) verursachen. Außerdem erhält er pro Talentrang einen Bonus von +1 auf Angriffe gegen alle widernatürlichen Geschöpfe.

SONNENTANZ

KUN 12 (III), MED 8 (III), STK 10 (III)

Bei diesem Ritual durchsticht sich der Sonnentänzer die Haut an Brust oder Rücken und führt mit Schnüren verbundene Holzpflocke hindurch. Die Schnüre werden an einen Baum gebunden, um den der Tänzer einen Tag lang ohne Schatten, Nahrung und Wasser tanzt. Der Charakter verliert dabei pro Talentrang permanent 1 Punkt Lebenskraft (LK). Pro Talentrang erhält er dafür permanent einen Bonus von +2 auf seine Abwehr.



STANDHAFT

*GRE 4 (III), MED 8 (III), KUN 4 (III),
PIO 1 (III), PRE 8 (III), STK 1 (III)*

Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft-Grenze, ab der ein Charakter bewusstlos

wird, um jeweils 3. Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst mit -9 LK bewusstlos, statt schon bei Null. Alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass man so viele negative LK auch überleben kann.

STIGMATA

PRO 10 (V)

Der Prophet kann für das Opfern von bis zu 1 LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) die Manakosten eines Wunders um jeweils 2 Punkte senken. Dies hinterlässt blutige Male an Händen und Füßen des Propheten.

STRATEGIE

GES 14 (III), HÄU 16 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter die Werte Schlagen, Schießen oder Abwehr aller Gefolgsleute, die er mit dem Talent Anführer rekrutiert hat, um eins erhöhen. Der Bonus kann auf einen Wert angewendet werden oder verteilt werden.

TIERGESTALT

TOT 12 (III), WOK 10 (V)

Der Charakter kann sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden samt seiner Ausrüstung in ein Tier der Größenkategorie "normal" oder kleiner verwandeln, wie beispielsweise eine Maus, eine Katze oder ein Wolf, aber keine magischen, giftigen oder flugfähigen Tiere (Der Wolfskrieger kann sich nur in einen Wolf verwandeln).

Die Verwandlung dauert eine Runde und kann jederzeit rückgängig gemacht

werden, erlittener Schaden bleibt nach der Rückverwandlung gänzlich bestehen. Übersteigt der als Tier erlittene Schaden die LK des Charakters fällt dieser nach der Rückverwandlung mit LK -1 in Ohnmacht. GEI, VE und AU des Charakters verändern sich in Tiergestalt nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kampfwerte die Werte des Tieres an, nicht jedoch Spezialangriffe wie beispielsweise den Giftbiss einer Schlange.

In Tiergestalt ist es dem Charakter nicht möglich, zu sprechen oder Wunder zu wirken, wohl aber, Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tieres einzusetzen. Wunder, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Charakter keinen Einfluss.

TIERMEISTER

PFA 12 (III), PSA 14 (III), TOT 10 (III), TRA 12 (III)

Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen +3 (dieser Bonus zählt auch

auf Reiten-Proben, um die Reitgeschwindigkeit oder die Richtung zu ändern).

Einmal alle 24 Stunden pro Talenrang kann er außerdem eine beliebige Anzahl wilder, aggressiver oder selbst ausgehungertes Tiere dazu bringen, ihn und zwei Begleiter pro Talenrang zu verschonen (es sei denn, sie greifen ihrerseits die Tiere an). Dies ist auch bei tollwütigen oder kontrollierten Tieren möglich, sofern hier dem Charakter eine Probe gegen GEI+AU+Talenrang gelingt (zählt als ganze Aktion, ein Versuch pro Talenrang).

TOD ENTRINNEN

PRO 12 (III)

Sobald der Prophet weniger als 1 LK besitzt, aber immer noch lebt, heilt er automatisch nach 5 Runden (-1 Runde pro Talenrang) 1LK pro Talenrang pro Runde.

Sobald seine LK wieder im positiven Bereich sind, endet der Heileffekt und der Charakter ist augenblicklich voll einsatzfähig.



TALENTE

TODESKRAFT

GRU 12 (V)

Immer wenn in Reichweite von 2+Talentrang in Metern ein Lebewesen, von mindestens "kleiner" Größenkategorie zu Tode kommt, regeneriert der Nekromant 2 LK pro Talentrang in Todeskraft.

UMDENKEN

MED 1 (III), PRE 1 (III)

Der Charakter kann eine Anzahl von Wunderstufen gleich seiner eigenen Stufe einmalig pro Talentrang verlernen und durch andere Wunder der gleichen Stufensumme ersetzen. Durch das Umdenken können Charaktere, die mit ihrem gewählten Wundern nicht zufrieden sind, dieses noch einmal umgestalten.

VERDRÜCKEN

GKR 10 (III), REV 16 (III), WES 14 (III)

Der Charakter kann sich bei den Aktionen Aufstehen und Rennen zusätzlich um einen Meter pro Talentrang bewegen. Zusätzlich kann er, gefesselt oder in Ketten gelegt, zweimal pro Talentrang versuchen, sich mit AGI+BE aus einer Fessel oder Schelle zu winden (man benötigt beispielsweise 2 erfolgreiche Proben, um beide Hände aus Handschellen zu befreien).

VERGELTUNG

FAN 12 (III), PRO 14 (III)

Im Kampf kann der Charakter einmal pro Talentrang seinen Wert in Schlagen für eine Runde um seinen vierfachen Talentrang in **Reiter der Gerechtigkeit** bzw. **Reiter der Rache** erhöhen.

Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge von Vergeltung in einer einzelnen Probe zu vereinen. Eine Kombination mit Talenten wie beispielsweise **Brutaler Hieb** ist allerdings uneingeschränkt möglich.

VERNEERER

FAN 16 (III), MED 8 (III), REG 12 (V)

Der Charakter versteht es, Wunder verheerend einzusetzen: Die Abwehr des Gegners wird gegen Schaden durch die Auswirkungen eines Wunders um 1 pro Talentrang gesenkt.



VERKEHRTER TOAST

IDK 12 (III), SCO 12 (III), WES 10 (III)

Dieses Talent wird zur Verteidigung gegen eine Übermacht eingesetzt. Dabei stellen sich zwei Charaktere zur Verteidigung Rücken an Rücken. Mindesten einer von ihnen muss über das Talent "Verkehrter Toast" verfügen. Der addierte Talentrang wird dann als Abwehr-Bonus für beide angerechnet.

Beispiel:

Dick (Verkehrter Toast II) und Pitt (Verkehrter Toast III) verteidigen sich gegen sechs Kormantschen. Sie erhalten jeder 5 Punkte Bonus auf ihre Abwehr.

Das Talent kann auch auf das "Dreiblättige Kleeblatt" ausgeweitet werden. Dabei müssen mindestens zwei Charaktere das Talent beherrschen.

Beispiel:

Dick (Verkehrter Toast II), Will (kein Verkehrter Toast) und Sam (Verkehrter Toast II) kämpfen Rücken an Rücken gegen eine Bande Tramps. Sie erhalten alle je 4 Punkte Bonus auf ihre Abwehr.

VERLETZEN

GKR 12 (V), GRE 8 (III), FAN 10 (III), INK 12 (V), KUN 8 (III), MED 12 (III), PIO 4 (III), PRE 12 (III), SKA 14 (V), STK 4 (III), WOK 10 (V)

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichsten Körperpartien seines Gegners ab: Die Abwehr des Gegners wird gegen die Nahkampfangriffe des Charakters mittels Schlagen um 1 pro Talentrang gesenkt.

VERNICHTENDER SCHLAG

PIO 15 (III), STK 15 (III)

Pro Talentrang kann der Krieger einmal alle 24 Stunden mit einem Nahkampfangriff einen vernichtenden Schlag ausführen, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird.

Der vernichtende Schlag muss vor dem Würfeln der Schlagen-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit maximal einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Brutaler Hieb**) kombiniert werden.

VERTRAUTENBAND

BÜF 12 (V), PSA 12 (III), TOT 10 (V), TRA 14 (V)

Schafft ein besonderes Band zwischen dem Charakter und einem einzelnen seiner Vertrauten, wodurch sich beide telepathisch miteinander verständigen können (einfache Kommunikation wie „Gefahr?“, „Flieh!“ oder „Hilf mir!“). Zusätzlich wird pro Talentrang ein Bonus von +3 auf die Eigenschaften des Vertrauten verteilt. Jedesmal, wenn der Charakter um eine Stufe aufsteigt, erhält dieses Tier außerdem +1 auf eine beliebige Eigenschaft.

Wird das Tier getötet, erlischt das Band, wird jedoch bei einem *Auferweckungswunder* des Tieres erneuert. Ist dies nicht der Fall, sind die Talentränge nicht verloren und können für ein neues Vertrautenband mit einem anderen Vertrauten eingesetzt werden.

VERTRAUTER

BÜF 10 (I), MED 4 (III), PSA 12 (III), TOT 10 (V), TRA 10 (III)

Pro Talentrang schließt sich dem Charakter ein Tier (Falke, Hund, Pferd, Waschbär, Wolf usw.) an. Büffeljäger dürfen nur ein Pferd als Vertrauten wählen. Ein Totemschamane kann jede Art von Tier bis Größenkategorie "groß" wählen.

Die treuen Tiere befolgen einfache, einsilbige Befehle wie "Platz!" und "Fass!" und haben Verstand +1, auch wenn mit ihnen keine intelligente Kommunikation möglich ist und sie auch nicht zum heimlichen Auskundschaften etc. abgerichtet werden können.

Ein Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x 5 (des

TALENTE

Charakters) in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +1 auf einen von zwei Kampfwerten:

KLASSE	VERTRAUTENBONUS
Pfadfinder , Trapper	Initiative oder Schießen
Medizinmann, Psalmsänger, Totemschamane	Wunder wirken
Büffeljäger	Abwehr oder Schießen

Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des Vertrauten ausgewählt.

Wird ein Vertrauter getötet, erleidet der Charakter im selben Moment W₂₀/2 nicht abwehrbaren Schaden und der Bonus auf den Kampfwert erlischt. Wird der Vertraute nicht wiederbelebt, kann für seinen Talentrang ein neuer Vertrauter gewählt werden, allerdings erst nach frühestens W₂₀ Wochen. Bis dahin hat der Charakter temporär KÖR -1.

VIELSEITIG BEGABT

GRE 1 (IV), KUN 1 (IV), MED 1 (IV), PRE 1 (IV), PIO 1 (IV), STK 1 (IV)

Der Charakter darf pro Talentrang zusätzlich zu seinen Klasseneigenschaften eine Eigenschaft wählen, die er mit zwei anstatt drei Lernpunkten anheben darf. Die beim Erlangen des Talentranges gewählte Eigenschaft darf nicht gewechselt werden.

WAFFENKENNER

GRE 12 (III), KUN 12 (III), PIO 8 (III), STK 8 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter besondere Kenntnisse im Umgang mit einer bestimmten Art von Nahkampfwaffe erlangen (beispielsweise Messer, Bowiemesser, Axt oder Tomahawk). Er erhält im Kampf mit dieser Waffenart Schlagen +1 und die Abwehr des Gegners wird um 1 gesenkt. Es ist nicht möglich, Waffenkenner mehrmals für ein und dieselbe Waffenart zu erlangen, jedoch kann der Talentrang mit Hilfe des Talents **Perfektion** weiter ausgebaut werden.

WAFFENLOSER KAMPF

WOK 10 (V)

Der Charakter ist ein Meister des waffenlosen Kampfes, der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um 1 gesenkt wird. Außerdem erhält er +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang.

WAHRNEHMUNG

GES 10 (X), GRE 1 (V), KUN 1 (V), MED 1 (V), PFA 10 (X), PIO 1 (V), PRE 1 (V), SCO 10 (X), STK 1 (V)

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

WISSENSGEBIET

GRE 1 (III), KUN 1 (III), MED 1 (III), PIO 1 (III), PRE 1 (III), STK 1 (III)

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Geschichte, Ingenieurwesen, Mathematik, Naturkunde, Recht usw.)

TALENTE

individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststang III erworben werden. Man beherrscht das jeweilige Wissensgebiet und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang, den man für dieses Wissensgebiet erworben hat.

WUNDARZT

GRE 1 (II), PIO 1 (II), PRE 1 (III), PSA 10 (V)

Der Charakter versteht es die Wunden schnell und notdürftig zu versorgen. Dazu benötigt er Verbandsmaterial oder eine Arzttasche und legt eine Probe auf GEI+GE ab, auf die er seinen Talentrang addieren kann.

Das Probenergebnis entspricht den geheilten LK. Bei einem Patzer erhält der Patient jedoch PW10 nicht abwehrbaren Schaden. Das benötigte Verbandsmaterial ist in jedem Fall verbraucht.

ZWEIKÄMPFER

GKR 14 (III), HÄU 12 (III), IDK 16 (III), SKA 10 (V), WES 14 (III)

Pro Talentrang erhält der Charakter +2 auf den Versuch einen Gegner in einen Zweikampf zu verwickeln (siehe Seite 72).

Außerdem erhält er pro Talentrang +1 auf Schlagen, solange er sich im Handgemenge befindet.

ZWEI WAFFEN

GRE 8 (III), PIO 4 (III), STK 4 (III), PFA 8 (III)

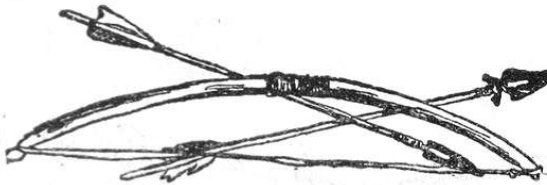
Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit zwei Nahkampfwaffen um jeweils 2 Punkte gemindert.

ZÄHER HUND

GRE 4 (II), FAN 14 (V), INK 10 (V), KUN 4 (III), MED 8 (III), PRE 8 (III), PIO 1 (III), STK 1 (III), WOK 10 (V)

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.



REGELN

PROBEN

Immer wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine **Probe** gewürfelt. Dafür bildet man aus einem Attribut und einer Eigenschaft (die am ehesten zu der Probe passen) den **Probenwert (PW)**. Gelingt es, mit einem 20seitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, ist die Probe erfolgreich.

Beispiel:

Der Indianerkundschafter Schneller Pfeil möchte einen Baum erklimmen. Der Spielleiter dafür eine Probe aus dem Attribut Agilität und der Eigenschaft Stärke notwendig wird. Schneller Pfeil muss nun mit einem W20 kleiner oder gleich dem PW:9 (= AGI 8 + ST 1) würfeln, um problemlos den Baum hinaufzukommen.

Im Kampf werden Proben überwiegend mittels der **Kampfwerte** gewürfelt, welche sich unter anderem aus einem Attribut und einer Eigenschaft zusammensetzen.

Beispiel:

Der Paiutekrieger Großer Büffel (Schlagen 15) greift mit seinem Tomahawk einen Schwarzbären an und würfelt dafür einen W20. Bei einem Wurf Ergebnis von 1 bis 15 trifft Großer Büffel den Bären.

Desweiteren gewährt ein Großteil der **Talente** ebenfalls einen Bonus auf bestimmte Proben, sofern man sie beherrscht.

Beispiel:

Der Grenzüjäger Jeremiah Black hält mit einer Bemerken-Probe (GEI+VE) Ausschau nach Ute auf dem Kriegspfad. Sein Talent Wahrnehmung II gewährt ihm pro Talentrang +2 auf den PW, insgesamt also +4.

TYPISCHE PROBEN

- Bemerken: GEI+VE bzw. 8*
- Erwachen: GEI+VE
- Fallen entschärfen: GEI+GE
- Verhandeln: GEI+VE oder +AU*
- Feuer machen: GEI+GE
- Flirten: GEI+AU
- Gift trotzen: KÖR+HÄ
- Klettern: AGI+ST
- Kraftakt: KÖR+ST
- Krankheit trotzen: KÖR+HÄ
- Mechanismus öffnen: GEI+GE oder +VE*
- Reiten: AGI+BE oder +AU*
- Schätzen: GEI+VE
- Schleichen: AGI+BE
- Schlösser öffnen: GEI+GE
- Schwimmen: AGI+ST
- Springen: AGI+BE
- Spuren lesen: GEI+VE

REGELN

Suchen: GEI+VE bzw. 8*
 Taschendiebstahl: AGI+GE
 Verbergen: AGI+BE
 Verständigen: GEI+GE
 Wissen: GEI+VE
 *: Höheren Wert verwenden

Detailliertere Regeln zu den hier aufgelisteten Proben werden ab Seite 129 angeboten.

MODIFIKATOREN

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch eine Probe leichter bzw. schwerer wird.

So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Seil weitaus schwieriger (äußerst schwer -8), als auf einem Bein zu hüpfen (Routine +8), in beiden Fällen wird jedoch AGI+BE gewürfelt. Folgende Modifikatoren sollen dabei als Richtlinie dienen:

Routine +8
 sehr leicht +4
 leicht +2
 normal +0
 schwer -2
 sehr schwer -4
 äußerst schwer -8

Beispiel:

Jeremiah Black findet ein paar Fußabdrücke und untersucht sie. Gordons (GEI 5, VE 1) Talent Jäger II gibt ihm +4 auf die Probe. Da der Untergrund am Flussufer feucht ist, stuft der Spielleiter die Probe als leicht (+2) ein, wodurch der Grenzüberger auf einen Probewert von 12 (= GEI 5 + VE 1 + Jäger II + 2) kommt.

VERGLEICHENDE PROBEN

Hin und wieder kann es dazu kommen, dass zwei Charaktere ihr Können miteinander messen. Hierzu wird eine

vergleichende Probe durchgeführt. Bei vergleichenden Proben würfelt jeder Charakter ganz normal seine Probe, die Ergebnisse werden allerdings miteinander verglichen:

Gelingt nur einem Charakter die Probe, ist er Sieger.

Sind beide Proben erfolgreich, gewinnt das höhere Ergebnis (Ausnahme: Immersiege).

Misslingen die Proben beider Charaktere, wird (sofern erforderlich) erneut gewürfelt.

Beispiel:

Für einen Zweikampf werden der Pionier Scott McGreedy (Körper 8, Stärke 2) und der Utha Krieger Gelbe Schlange (Körper 8, Stärke 4) mit einem Lasso aneinander gebunden. Zwischen ihnen befindet sich ein dampfender Geysir. Nun versuchen sich beide gegenseitig in den kochenden Wasserdampf zu ziehen. In der ersten Runde misslingt beiden ihr Wurf. Angestrengt geht es in die nächste Runde und diesmal würfeln beide einen Erfolg: McGreedy erzielt eine 8, während Gelbe Schlange mit einer 12 den Pionier mit einem Ruck in die heiße Gischt des Geysirs zieht, was dieser nur mit einem Immersiege hätte verhindern können.

IMMERSIEGE UND PATZER

Immer, wenn bei einer Probe eine 1 gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren – als erfolgreich. Bei solch einem Immersiege gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis. Immer, wenn bei einer Probe eine 20 gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren – als misslungen, ein sogenannter Patzer.

Beispiel:

Im Kampf gegen eine Gruppe Rowdys würfelt der Stammeskrieger Dunkle Wolke (Schlagen 14) bei

REGELN

seinem nächsten Schlag eine 1 – ein Immersieg!
Da Immersiege das höchstmögliche
Probenergebnis bedeuten, erzielt Dunkle Wolke 14
als Ergebnis.

PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen,
kann die entsprechende Probe nur durch
einen Patzer misslingen.

Wird das genaue Wurfresultat
(beispielsweise bei einem Angriff)
benötigt, wird der Zahlenwert über 20
für einen zusätzlichen Wurf verwendet:

Bei einem Probenwert von 25 würfeln
man also einmal mit Probenwert 20
und einmal mit Probenwert 5. Alle
erfolgreichen Probenergebnisse
werden schließlich addiert und
bilden zusammen das endgültige
Ergebnis.

ERGEBNISSE ÜBER 20 ERMITTELN

Der Spieler würfeln nacheinander die für
die Probe erforderlichen W20, wobei nur
der zuerst geworfene Würfel die Probe
verpatzen kann. Eine 20 bei den anderen
Würfen wird dagegen nicht als Patzer
gewertet.

Wurden alle Würfelresultate ermittelt,
sucht der Spieler sich aus, welches
Ergebnis für welche der einzelnen
Proben verwendet wird, ein Tausch ist
also möglich und oft sinnvoll.

Immersiege entsprechen nicht dem
Höchstergebnis für alle Proben, sondern
gelten nur für ihren einzelnen
Würfelwurf.

Beispiel:

*Der Scout Nevada Pit (Schießen 28) feuert auf
einen angreifenden Schoschonen und setzt dabei
sein Talent Fieser Schuss II vollständig ein,*

wodurch er diese Runde mit einem Probenwert
von 44 angreift. Nevada Pits Spieler muss also
insgesamt 3 Proben würfeln, zwei mit Probenwert
20 und eine mit Probenwert 4 ($20+20+4=44$).

Zuerst würfeln er eine 2 – kein Patzer; von nun an
ist jede 20 also ungefährlich und Nevada Pits
Spieler würfeln noch eine 1 und eine 17.

Nun ordnet er die 1 und die 17 den ersten beiden
Probenwerten (PW jeweils 20) zu, der Immersieg
wird dadurch zu einer 20. Die 2 reicht schließlich
noch für den dritten Probenwert von 4.

Pits Ergebnis beträgt somit schmerzhafte 39
($=20+17+2$).

KAMPF

Kommt es zu einem Kampf, wird in
Kampfrunden weitergespielt, die jeweils
5 Sekunden dauern.

In einer Kampfrunde agieren alle am
Kampf beteiligten Charaktere in Reihen-
folge ihrer **Initiative**. Wer an die Reihe
kommt, kann eine **Aktion** machen und
sich **bewegen**. Haben alle Beteiligten
gehandelt, beginnt die nächste
Kampfrunde.

1. INITIATIVE

Alle Beteiligten kommen in Reihenfolge
ihrer Initiative zum Zuge. Bei einem
Gleichstand wird mit W20 einmalig pro
Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere
Wurf siegt. Gelingt es einer Partei, die
andere zu überraschen, erhalten ihre
Mitglieder in der ersten Kampfrunde
+10 auf ihre Initiative.

2. LAUFEN

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er
sich seinen Laufen-Wert in Metern
maximal bewegen. Diese Bewegung
kann er nur vor oder nach seiner Aktion

machen, aber nicht aufsplitten, um beispielsweise erst ein Stück zu laufen, dann einen Gegner zu schlagen und sich dann wieder von ihm fortzubewegen. Hindernisse am Boden wie Trümmer oder dichtes Unterholz können den Laufen-Wert mindern, halbieren oder gar vierteln.

3. AKTION

Vor oder nach dem Laufen kann jeder Charakter eine einzelne Aktion (beispielsweise mit Schlagen, Schießen, Wunder wirken) durchführen. Eine Aktion kann nicht gespart werden, sondern verfällt am Ende ihrer Kampfrunde.

Gelegentlich können Charaktere Handlungen durchführen, ohne dass diese Aktionen sich auf die Handlungsfreiheit der Spielfigur auswirken. Diese Art von Handlung werden als **aktionsfrei** bezeichnet, beispielsweise eine Waffe fallen lassen oder einen kurzen Satz rufen.

BEISPIELE FÜR AKTIONEN

- Abwartehandlung
- Aufstehen*
- Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen
- Bewusstlosen wecken
- In Zweikampf verwickeln
- Nachladen
- Rennen (erneut Laufen)
- Schießen
- Schlagen
- Sturmangriff**
- Trank trinken
- Tür eintreten/öffnen/schließen
- Waffe aufheben/wechseln/ziehen
- Wunder wirken
- Zielen

*: Zählt nur im Nahkampf als Aktion
 **: Wenn ein Nahkampfziel sich in gerader, ungehinderter Rennenreichweite (Laufen - Laufen x2) befindet, kann man zu ihm rennen (anstatt zu laufen) und es noch schlagen.

ANGRIFF UND ABWEHR

Das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs (mittels Schlagen, Schießen oder Wunder) ist zugleich der Schaden, der



REGELN

von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird.

Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine **Abwehr-Probe** (dies zählt nicht als Aktion), wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Schaden um das Ergebnis reduziert wird. Ist keine Abwehr zulässig, gilt der Schaden als abwehrlos bzw. nicht abwehrbar.

Beispiel:

Dunkle Wolke (Schlagen 14) trifft mit seinem Messer einen Tramp (Abwehr 12) erfolgreich mit einer 9. Der Tramp würfelt augenblicklich eine erfolgreiche Abwehr-Probe mit 4 und erhält lediglich 5 (= 9 - 4) Punkte Schaden statt 9.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffen und Rüstungen geben durch ihren **Waffenbonus (WB)** bzw. ihre **Panzerung (PA)** Boni auf die Kampfwerte. Bei einigen Waffen wird zudem die **Gegnerabwehr (GA)** gesenkt, wenn dieser den Schaden abwehren will.

SCHADEN UND HEILUNG

Da Kämpfe schnell tödlich enden können, ist es immer gut, einen Prediger oder einen Charakter mit dem Talent Wundarzt (siehe Seite 65) oder Kräuterheiler (siehe Seite 53) dabei zu haben und sich mit Verbandsmaterial auszustatten.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos

und erwachen erst nach W20 Stunden mit 1LK.

Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, in dem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt. Gelingt ihm dabei **KÖR+HÄ**, erwacht er mit 1LK, kann aber nicht mehr "verschnauften" (siehe unten).

Beispiel:

Ein Tramp verpasst Dunkle Wolke (24 LK) 26 Schaden, der Stammeskrieger verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.

TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei **KÖR 8**), ist der Charakter tot.

VERSCHNAUFEN

Können Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, sich nach einem Kampf ein paar Minuten ausruhen, um neue Kräfte zu tanken und ihre Wunden zu versorgen, erhalten sie die Hälfte ihrer soeben verlorenen LK zurück (1LK pro Minute).

Beispiel:

Soeben hat Nevada Pit den letzten einer Gruppe Schoschonen niedergestreckt. Ganze 12 LK hat er durch sie verloren und verschnauft erst mal, wodurch er 6 LK regeneriert.

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, regenerieren alle 24 Stunden W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf das Ergebnis.

WIEDERBELEBUNG

Durch ein mächtiges Wunder (*Auferweckung*) kann ein Verstorbener wieder ins Leben zurückgeholt werden. Bei einer Wiederbelebung sinkt KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden.

OPTIONAL: VERWUNDUNGEN



Verwundungen im Kampf kosten nicht nur Lebenskraft, sondern können den Charakter auch schwächen. Jeder Charakter besitzt eine Verwundungsschwelle, die **5+HÄ** beträgt. Verliert er bei einer Verletzung auf einmal mehr LK als sein Verwundungsschwelle, muss er sofort eine Probe KÖR+HÄ ablegen, um festzustellen, ob er diese Verletzung wegstecken kann. Misslingt die Probe, ist der Charakter verwundet und erhält -2 auf alle seien Proben.

Um solch eine Verletzung zu heilen, muss der Charakter mindesten LK in Höhe seiner Verwundungsschwelle durch medizinische Behandlung oder Wunder zurückerlangen. Durch Verschnauften lassen sich keine Verwundungen auskurieren.

KAMPFDETAILS

ABWARTHANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfrunde zu handeln. Er kann dabei jederzeit **vor oder nach einer Aktion** eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abrechnen, seine

Aktion durchführen und sich bewegen, sofern er dies nicht schon in dieser Kampfrunde tat. Jede Runde, in der ein abwartender Charakter gar keine Aktion unternimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden). Sobald der abwartende Charakter schließlich eine Aktion gemacht hat oder mehr als 1m läuft, verfällt dieser Bonus.

INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (beispielsweise ein Satz wie "Genug palavert, jetzt sprechen die Bleispritzen"). In solchen Situationen handelt zunächst nur der Charakter, der die Initiative auslöst. Erst danach beginnt die erste reguläre Kampfrunde, in der alle in Reihenfolge ihrer Initiative wie gewohnt handeln, auch der Auslöser der Initiative.

KAMPFPATZER

Als Faustregel wird empfohlen, dass ein gewürfelter Patzer im Kampf einen Charakter für mindestens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

RESULTAT EINER GEPATZTEN PROBE

- Abwehr: Sturz zu Boden*
- Schlagen: Waffen fallen gelassen*
- Schießen (Bogen, Wurfaffen): Waffen fallen gelassen**
- Schießen (Feuerwaffen): Ladehemmung
- Wunder wirken: Mana wird ohne Effekt verbraucht
- *: Holzwaaffe zerbricht
- ** : Holzwurfwaaffe zerbricht

POSITION UND GRÖSSE

Von oben auf Feinde zu schießen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen, hat seine Vorteile, während man am Boden liegend eher schlechte Karten hat. Jedes Wesen ist zudem einer Größekategorie (siehe Seite 140) zugeordnet. Menschen gelten dabei als normal groß. Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren.

POSITION / GRÖSSE	MODIFIKATOREN
am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2
Angriff seitlich/von oben	Angriff +1
Angriff von hinten	Angriff +2
Gegner ist größer	Angriff +2/Kategorie, Gegnerabwehr -2
Gegner ist kleiner	Angriff -2/Kategorie, Gegnerabwehr +2

NAHKAMPF

IN ZWEIKAMPF VERWICKELN

Steht ein Charakter einem Gegner direkt gegenüber und kann noch mindestens einen Meter laufen, kann er versuchen, den Gegner in einen Zweikampf zu verwickeln. Dafür benötigt er eine Aktion. Dazu führt er eine vergleichende Probe KÖR+ST (fassen und festhalten) oder wahlweise AGI+BE (aus dem Gleichgewicht bringen), auch der Angreifende darf wählen. Die Probe des Angreifenden wird dabei um 4 erschwert (Über das Talent Zweikämpfer erhält man wiederum einen Bonus auf den Versuch, einen Gegner in einen

Zweikampf zu verwickeln). Kann der Gegner im Vergleich den Zweikampf verhindern, darf er sofort aktionsfrei einen Angriff gegen den Angreifer ausführen.

Ist jedoch der Angreifer erfolgreich, befindet er sich in einem engen Handgemenge mit dem Gegner. In diesem Zweikampf können nur einhändig geführte Nahkampfwaffen, Fäuste oder Revolver (mit einem Malus von -4 aufgrund der geringen Distanz) eingesetzt werden. Die Kontrahenten kämpfen auf engstem Raum miteinander. Schüsse auf sie, werden wie Schüsse ins Getümmel (siehe Seite 78) behandelt.

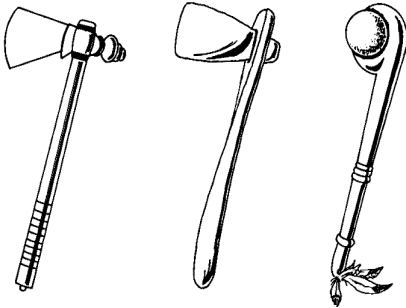
Jeder der Zweikämpfer kann sich aus dem Zweikampf wieder lösen, wenn ihm eine vergleichende Probe KÖR+ST (zurückstoßen) oder AGI+BE (entwinden) gelingt, auch der Angreifende darf zwischen beiden Optionen wählen. Dieser Befreiungsversuch benötigt eine Aktion. Dabei erhält man für jeden Talentrang Geländeläufer +2 auf die Probe. Mit dem Talent Ich Muss Weg! kann man sich pro Rang einmal alle 24 Stunden aktionsfrei aus einem Zweikampf lösen.

Beispiel:

Der Kiowa-Krieger Roter Mond (KÖR:8, ST:6) stürzt sich mit seinem Messer auf den Grenzjäger Jeremiah Black (AGI:8, BE:3), der ihm mit einer Kentucky-Büchse gegenüber steht. Roter Mond versucht ihn in einen Zweikampf zu verwickeln. Er darf dazu höchstens eine 10 (=8+6-4) würfeln. Sein Wurf ergibt eine 8. Jeremiah versucht den Zweikampf abzuwenden und würfelt jedoch nur eine 5. Jeremiah ist nun mit Roter Mond in einem tödlichen Zweikampf Mann gegen Mann verwickelt. Er kann nun seine Büchse fallen lassen und auch seinerseits sein Messer ziehen oder versuchen, sich aus der Umklammerung zu lösen.

MENHRERE GEGNER

Wer möchte, kann seinen Schlägen-Wert auf bis zu vier angrenzende Gegner aufteilen. Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 gesenkt, bis man in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist (betrifft nicht das Talent **Rundumschlag**.)



NAHKAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wer mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Schlägen und die Abwehr allerdings um 6 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent **Zwei Waffen**), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

Alternativ kann die zweiter Waffe rein zur Abwehr eingesetzt werden. Dabei bleibt der Abzug auf Schlägen mit der Angriffswaffe bestehen (kann durch das Talent **Zwei Waffen** gemindert werden), der WB der Verteidigungswaffe wird jedoch auf die Abwehr als Bonus angerechnet.

Beispiel:

Der Kiowa-Krieger Roter Mond (Schlägen: 15, Abwehr: 11, Zwei Waffen II) kämpft mit Messer (WB+0) und Tomahawk (WB+2, GA-1) gegen einem Bären. Durch den Einsatz von beiden Waffen kann er zwei Angriffe mit Schlägen 13 (15+0-2=13) und Schlägen 15 (15+2-2=15) durchführen. Gleichzeitig beträgt seine Abwehr nur noch 9 (11-2).

Wenn er den Tomahawk nur zur Verteidigung einsetzen würde, könnte er mit dem Messer mit Schlägen 13 (15+0-2=13) angreifen und sein Abwehr-Wert würde 13 (11+2=13) betragen.

WEHRLOSE GEGNER

Gefesselte oder schlafende Gegner erhalten durch Nahkampftreffer doppelten Schaden, gegen den sie rüstungslos Abwehr würfeln.

ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann man seinen Gegner (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) im zurückdrängen, was dessen eigenes Laufen aber nicht beeinträchtigt. Der Angreifer kann dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff noch nicht gelaufen ist, muss es aber nicht.

FERNKAMPF

ALLE LÄUFE ZUGLEICH ABFEUERN

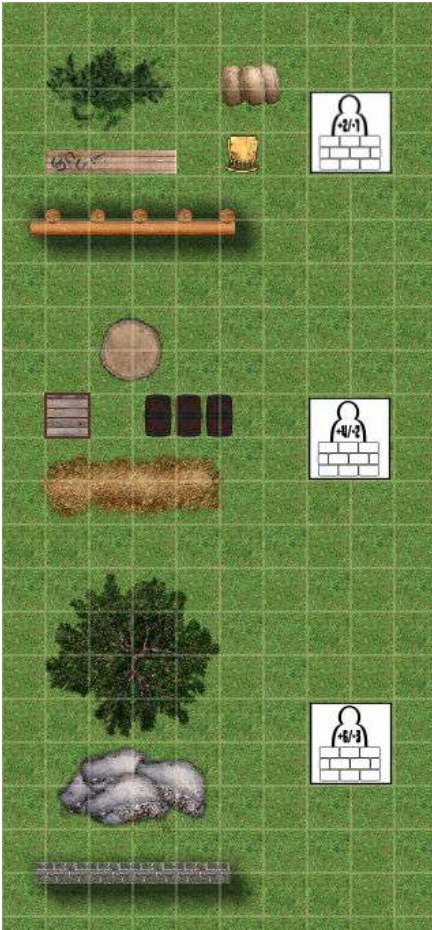
Bei mehrläufigen Waffen können alle Läufe gleichzeitig abgefeuert werden, wobei nur eine einzige Schießen-Probewürfelung erfolgt, bei der die WB aller Läufe addiert werden.

REGELN

DECKUNG

Charaktere können hinter Objekten und Gegenständen Deckung suchen.

Wie gut eine Deckung ist, ist von ihrer Beschaffenheit abhängig und davon, wie vollständig sie den Charakter deckt. Je nach Art der Deckung erhält man einen Bonus auf Abwehr.



Es werden grundsätzlich drei Arten von Deckung unterschieden.

Leichte Deckung: Ein geringer Teil des Körpers wird durch die Deckung geschützt (z.B. Busch, Zaun, etc.).

Mittlere Deckung: Etwa die Hälfte des Körpers ist geschützt (z.B. Fass, Kiste, Baumstumpf, Erdwall, etc.).

Volle Deckung: Nur einzelne Körperteile (Kopf, Arm) schauen über die Deckung heraus (z.B. Baum, Hausecke, Barrikade).

Wenn aus der Deckung heraus geschossen wird, erhält man einen Abzug auf seinen Schießen-Wert.

DECKUNG	ABWEHR	SCHIESSEN
Leichte Deckung	+2	-1
Mittlere Deckung	+4	-2
Volle Deckung	+6	-3

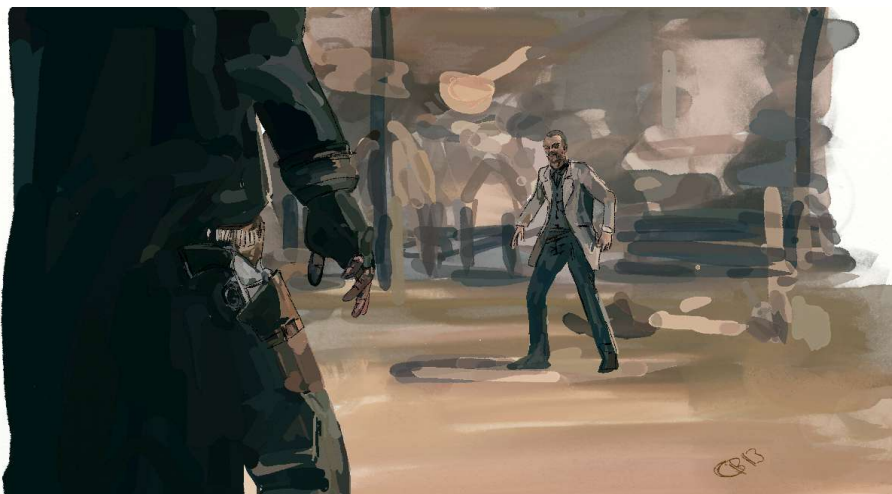
Das Talent **In Deckung** erhöht den Abwehrbonus pro Talentrang um eins.

DUELLE

Wenn sich zwei Duellanten gegenüberstehen wird über eine vergleichende Probe auf AGI+BE entschieden, wer schneller ist. Als Modifikationen für diese Probe können die Talente schnelle Reflexe und Hüftschuss herangezogen werden. Wer die vergleichende Probe gewinnt, zieht schneller und hat den ersten Schuss. Danach wird der Kampf nach normalen OS-Regeln fortgesetzt.

Beispiel:

Der Revolvermann Kid (Stufe 10, AGI:8, BE:6, Schnelle Reflexe III, Hüftschuss II) und der Gesetzeshüter Wyatt (Stufe 12, AGI:7, BE:2,



Schnelle Reflexe IV) stehen sich bei Sonnenaufgang gegenüber.

Kid hat aufgrund seiner Talente beim "Ziehen" einen PW von 28 und würfelt 10 und 6 = 16. Wyatt hat nur einen Wert von 17 und würfelt eine 14. Kid zieht schneller und hat den ersten Schuss.

FÄCHELN

Durch schnelles wiederholtes Schlagen mit der Hand auf den Abzugshahn eines Revolvers, können in schneller Folge mit einer Aktion mehrere Schüsse abgegeben werden.

Pro zusätzliche Kugel, die abgefeuert wird, erhöht sich der Schießen-Wert um 2. Der Schießen-Wert kann dabei auf mehrere Gegner (max. Gegner/Kugel in der Trommel) aufgeteilt werden, wenn sie höchstens 1 Meter voneinander entfernt stehen.

Beim Fächeln werden immer alle Patronen, die sich noch in der Trommel befinden, verschossen und es muss in

der nächsten Runde nachgeladen werden.

Beispiel:

Ringo (Schießen 18) hat noch fünf Kugeln im Revolver und will ein paar schnelle Schüsse auf zwei Rowdies abgeben. Durch das Fächeln beträgt sein Schießen-Wert 26 ($18+2+2+2+2=26$). Damit kann er die beiden Gegner mit jeweils Schießen 13 angreifen. Anschließend hat er alle fünf Kugeln aus dem Lauf seines Revolvers gejagt.

FERNKAMPF UND DISTANZ

Bei Angriffen mit Fernkampfwaffen erhält der Schütze generell -1 pro 10m Distanz zum Ziel. Einige Fernkampfwaffen besitzen besondere Distanzmodifikatoren (z.B. erhält man mit einer Kentucky Rifle 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.

REGELN

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 dadurch um $BE/2$ erhöht, bis er in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist. Er bekommt jedoch gleichzeitig -4 auf alle seine Aktionen.

Beispiel:

Der Scout Nevada Pit (Schießen 28, Laufen: 5, BE: 6) wurde von einer Gruppe Schoschonen aufgespürt, die ihn nun mit Pfeilen beschießen. Er bewegt sich auf sein Pferd zu, wobei er es den Angreifern schwer machen will, ihn zu treffen. Sein Abwehr-Wert steigt um 3, gleichzeitig kann er in dieser Runde nur mit dem Wert 24 zurückschießen.

LADEHEMMUNG

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. Büchsenmacher erhalten pro Talentrang +2 für den Versuch, eine Ladehemmung zu beseitigen.

MUNITION

Wer auf die Buchhaltung von Munition verzichten will, kann davon ausgehen, dass die Charakteren immer genügend Patronen, Blei und Pulver für ihre Fernkampfaffen dabei haben.

Ansonsten muss bei jedem Ladevorgang der Vorrat an Munition aktualisiert werden. Ist keine Munition mehr vorhanden, kann die Fernkampfaffe nicht mehr eingesetzt werden. Im Ausrüstungsteil sind die Kosten für Munition aufgeführt (siehe Seite 118).



Da Repetiergewehre Patronen mit speziellem Kaliber benötigen, die man nicht in jedem beliebigen Store erhält, sollte hier über deren Munitionsverbrauch immer Buch geführt werden.

NACHLADEN

Wenn die Munition einer Feuerwaffen verbraucht ist, muss diese nachgeladen werden. Man benötigt eine Aktion, um alle Läufe eines Gewehres oder die Kammern eines Revolvers wieder zu laden. Um ein Repetiergewehr wieder vollständig zu laden werden sogar zwei Aktionen benötigt.

NASSES PULVER

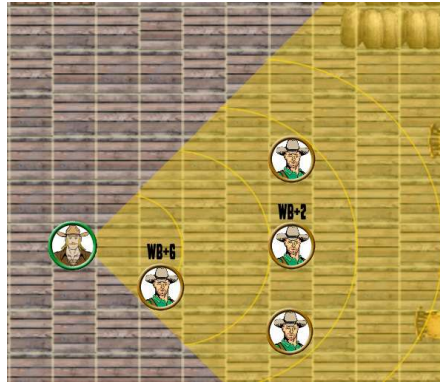
Fällt eine Feuerwaffe ins Wasser oder ist starkem Regen ausgesetzt, wird ihr Pulver nass. Dadurch muss die Waffe zunächst erst W20/2 Kampfrunden gereinigt werden (GEI+GE), bevor man sie neu laden kann. Mit dem Talent Büchsenmacher verringert sich die Reinigungszeit um eine Runde pro Talentrang

SCHROTFLINTE

Mit einer Schrotflinte können mehrere Gegner in einem Streuwinkel von 90° gleichzeitig angegriffen werden. Es können dabei bis zu drei Gegner gleichzeitig getroffen werden. Befinden sich mehr Personen im Streuwinkel, wird ausgewürfelt, wer getroffen wird. Eine abgesägte Schrotflinte hat eine höhere Streuung und kann dadurch bis zu fünf Ziele treffen.

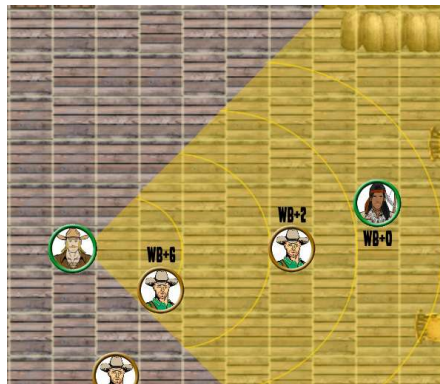
Für jeden Betroffenen wird der Schaden einzeln ausgewürfelt, wobei die

Modifikation für die Entfernung jeweils berücksichtigt wird.



Beispiel 1:

Frank Lasalle schießt mit seiner Schrotflinte auf eine Gruppe Tramps. Er wird durch würfeln ermittelt, welche drei Tramps er dabei trifft. Danach wird der Wurf auf Schießen für jeden Getroffenen mit entsprechenden WB nach der Entfernung durchgeführt.



Beispiel 2:

In diesem Beispiel wird für alle drei Personen im Radius ein Schießen-Wurf durchgeführt. Dabei trifft Frank Lasalle auch auf seinen Gefährten Flinker Biber, da sich dieser auch im Streuwinkel befindet.

REGELN

ZWEI PISTOLEN GLEICHZEITIG ABFEUERN

Werden mit zwei Pistolen oder Revolvern gleichzeitig geschossen, wird für jede Waffe eine separater Angriff gewürfelt, was jedoch nur eine einzelne Aktion verbraucht. Dabei werden Schießen und die Abwehr allerdings um 6 gemindert, bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist. Mit dem Talent *Pistolero* kann der Malus auf Schießen und Abwehr um 1 pro Talentrang verringert werden.

SCHÜSSE INS GETÜMMEL

Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten. Wer einfach blindlings in solch eine Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem Getümmel einen Bonus von +1 auf Schießen (bis max. +20) durch die erhöhte Trefferchance. Ist das Probenergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaden,

wird es auf diesen Wert gesenkt. Der Zufall bestimmt das Ziel.

VORBEI AN HINDERNISSEN SCHIESSEN

Pro Hindernis (Bäume, Gegner, Kameraden oder Wandstücke), an dem man vorbei schießt, um ein Ziel zu treffen (und pro Kameraden mit dem Ziel im Nahkampf), wird Schießen um 1 gesenkt. Misserfolge sind lediglich Fehlschüsse, nur bei einem Patzer wird eines der Hindernisse getroffen. Dieses wird zufällig ermittelt und ein individueller Angriff neu gewürfelt, bei dem Patzer ausgeschlossen sind.

ZIELEN

Wer sich nur Laufen/2 in einer Kampfrunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als eine Aktion). Für jede gezielte Runde erhält der Charakter +2 (bis maximal +10) auf Schießen. Charaktere mit dem Talent **Sichere Hand** erhalten pro Talentrang einen Bonus von +1 auf den durch das Zielen gewährten Zuschlag.



OPTIONAL: SLAYENDE WÜRFEL



„Slayende Würfel machen Kämpfe weitaus unberechenbarer und tödlicher. Deshalb sollte man diese gemeinsam mit den optionalen Slayerpunkten verwenden. Im Gegensatz zu den Slayerpunkten haben auch alle NSC ein Anrecht auf Slayende Würfel, wenn ich nicht irre, hihhi.“

Wird bei einem Angriff ein Immersieg gewürfelt (bei Werten über 20 gilt dies nur bei einem Immersieg des ersten Würfels - siehe Seite 68), führt der Angreifer augenblicklich einen zweiten Angriffswurf aus (Patzer sind hierbei ausgeschlossen).

Ist dieser zweite Angriff erfolgreich, wird sein Schadenswert zum Ergebnis des ersten Wurfes hinzuaddiert. Wird dabei wieder eine Immersieg gewürfelt, wird die Prozedur wiederholt. Slayende Würfel gelten umgekehrt auch bei Abwehr-Proben, sofern auch hier ein Immersieg erzielt wird.

Beispiel:

Der Krieger *Dunkle Wolke* (Schlagen 14) greift einen Tramp (Abwehr 12) an. Er würfelt eine 1, was Höchstschaden (14) bedeutet. Augenblicklich würfelt *Dunkle Wolke* eine zweite Probe – und würfelt abermals eine 1! Sein Schaden beträgt inzwischen 28 (2 x Höchstschaden 14). Da er erneut einen Immersieg würfelte, darf *Dunkle Wolke* ein drittes Mal würfeln und erzielt eine 8. Insgesamt kassiert der Tramp somit 36 (= 14 + 14 + 8) Schadenspunkte. Diese werden noch durch den Abwehrwurf des Gegners reduziert, welcher bei einer „1“ auch aufslayen kann.

OPTIONAL: KRITISCHE TREFFER

Eine Alternative zu dem Slayenden Würfel ist der kritische Treffer.

Ist ein Angriff ein Immersieg, wird wie beim Slayenden Würfel erneut gewürfelt. Ist der zweite Wurf erfolgreich, wird das Ergebnis zu dem Schaden dazu addiert. Neben dem Schaden erhält der Gegner bei einen erfolgreichen zweiten Wurf auch noch eine kritische Verletzung. Welches Körperteil in Mitleidenschaft gezogen wurde, wird durch einen separaten Wurf festgelegt. Der kritische Schaden an dem ermittelten Körperteil entspricht dem Würfelergebnis des zweiten Wurfes. Bei Probewerten über 20 zählt für die Festlegung des kritischen Treffers nur das Ergebnis des ersten Wurfes.

Wird bei dem wiederholten Wurf sogar noch ein Immersieg erzielt, besteht die Gefahr einer Verkrüppelung. Der kritische Treffer und auch eine Verkrüppelung kann abgewendet werden, wenn der Gegner mit seinem Abwehrwurf auch einen Immersieg würfelt.

WURF	KÖRPERTEIL
1-2	Linkes Bein
3-4	Rechtes Bein
5-10	Rumpf
11-14	Linker Arm
15-18	Rechter Arm
19-20	Kopf

WURF	ARM	BEIN
1	Verkrüppelung	Verkrüppelung
2-5	Hand gestreift: Der Charakter verliert, was er in der Hand hält.	Oberschenkel gestreift: Laufen -1 für W20/2 Runden.
6-9	Leichter Treffer:	Leichter Treffer:

REGELN

	Charakter kann seinen Arm W20/2 Runden lang nicht verwenden.	Der Charakter stürzt zu Boden. AGI und BE für W20/2 Runden -2.
10-13	Schmerzhafter Treffer: Angriffe mit dem Arm -2 für den Rest des Kampfes.	Schmerzhafter Treffer: Der Charakter stürzt zu Boden. AGI und BE für den Rest des Kampfes -2.
14-16	Tiefe Wunde: Der Charakter kann den Arm W20/2 Runden nicht benutzen.	Tiefe Wunde: Der Charakter stürzt zu Boden und kann das Bein W20/2 Runden nicht belasten.
17-19	Wuchtiger Treffer: Der Charakter kann den Arm für den Rest des Kampfes nicht mehr benutzen.	Wuchtiger Treffer: Der Charakter kann sich für den Rest des Kampfes nicht mehr ohne Hilfe auf den Beinen halten.
20	Keine kritische Verletzung.	Keine kritische Verletzung.

WURF	RUMPF	KOPF
1	Verkrüppelung	Verkrüppelung
2-5	Rippen gestreift: Alle Angriffe für W20/2 Runden -1	Stirn gestreift: GEI und VE ist für W20/2 Runden -1.
6-9	Leichter Treffer: Charakter stürzt zu Boden. Alle Aktionen W20/2 Runden -1.	Leichter Treffer: Der Charakter ist leicht benommen. Alle Aktionen W20/2 Runden -1.
10-13	Schmerzhafter Treffer: Charakter stürzt zu Boden. Alle Aktionen -2 für den Rest des Kampfes.	Schmerzhafter Treffer: Charakter stürzt zu Boden. GEI und VE für den Rest des Kampfes -2.
14-16	Tiefe Wunde: Charakter stürzt zu Boden. Er verliert W20/2 Runden pro Runde 2 LK bis die Blutung gestoppt wird.	Tiefe Wunde: Blut fließt dem Charakter in die Augen und er hat W20/2 Runden auf alle Aktionen -4.
17-19	Wuchtiger Treffer: Der Charakter stürzt und ist bewusstlos.	Wuchtiger Treffer: Der Charakter stürzt und ist bewusstlos.
20	Keine kritische Verletzung.	Keine kritische Verletzung.

VERKRÜPPELUNG

Der verkrüppelte Charakter erhält -4 auf alle seine Aktionen, bis seine LK durch

Behandlung (z.B. durch Talent **Wundarzt** oder das Wunder **Handauflegen**) wieder den ursprüngliche Wert erreicht haben und er damit auskuriert ist. Misslingt ihm beim Erleiden der Verkrüppelung eine Probe KÖR+HÄ, so erhält er zusätzlich eine permanente Verkrüppelung als permanenten Schaden, den er aus einem Kampf davonträgt. Verkrüppelungen können innerhalb von W20 Stunden durch *Wunderheilung* geheilt werden.

KÖRPERTEIL	PERMANENTE VERKRÜPPELUNG
Arm	Finger verloren/verkrüppelt: -1 auf alle Aktionen mit diesem Arm.
Bein	Steifes Bein/verkrüppelt: Laufen -1
Kopf	1-7: Durch Narben entstellt: alle Proben auf soz. Interaktion -2; 8-14: Ohrmuschel verloren/zerfetzt: Alle akustischen Wahrnehmungsproben -2; 15-20: Auge verloren: Schießen und Wahrnehmung-1.
Rumpf	Alte Kriegswunde: KÖR-1*

* Diese Verkrüppelung kann durch das Talent *Genesung* auskuriert werden.

Beispiel:

Stammeskrieger Dunkle Wolke (Schlagen 14) würfelt bei seinem Angriff eine 1. Damit hat er schon mal 14 Schaden verursacht, Er darf nun nochmals würfeln. Diesmal würfelt er eine 7. Damit hat er einen kritischen Treffer gelandet. Der Spieler ermittelt mit einem weiteren Wurf, dass das rechte Bein getroffen wurde (3). Der Gegner hat also neben den 21 Schaden, gegen die er auf Abwehr würfeln darf, einen leichten Treffer am Bein. Wenn ihm bei seiner Abwehr kein Immersieg gelingt, stürzt er zu Boden.und hat für W20/2 Runden -2 auf AGI und BE.

OPTIONAL: SLAYERPUNKTE

In jeder Kampfrunde, in der man Schaden beim Feind verursacht, erhält

man einen sofort einsetzbaren **Slayerpunkt (SP)**.

Prediger, die Kameraden heilen, welche in diesem Kampf verletzt wurden, erhalten auch dafür einen Slayerpunkt. Ein Charakter kann nie mehr als 3 SP gleichzeitig besitzen, außerdem verfallen sie, sobald der Kampf endet oder man bewusstlos wird.

Mit Slayerpunkten kann man jederzeit aktionsfreie Handlungen unternehmen oder Boni aktivieren (diese wirken, bis man in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist). Boni können nicht eingesetzt werden, um den PW einer bereits gewürfelten Probe zu ändern. Die jeweiligen SP-Kosten sind folgender Tabelle zu entnehmen:

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenspunkte ignorieren
1	Manakosten um 2 reduzieren
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Ladehemmung beseitigen
1	Laufen +1m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Knapp daneben*
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Manakosten um 5 reduzieren
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Gegner in Zweikampf verwickeln

2	Kritischen Treffer ignorieren**
2	Laufen +2m
2	Misslungenen Angriff wiederholen***
2	1x Nachladen
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Manakosten um 8 reduzieren
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen****
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3m

*: Wie mit dem gleichnamigen Talent

** Verhindert nur die Auswirkung des kritischen Treffers, aber nicht den Schaden; gilt nicht bei Verstümmelung

***: Gilt nicht bei Patzern

****: Nicht bei Gegnern die 2+ GK größer

WUNDER

WUNDER WIRKEN

Meist reicht beim Wirken von Wundern ein erfolgreicher Wurf auf **Wunder wirken**, damit der Spruch gelingt.

Es gibt aber auch Wunder, bei denen ein möglichst hohes Probenergebnis wichtig ist (beispielsweise um eine lange Wirkungsdauer zu erzielen).

Bei Wundern, die Schaden beim Gegner verursachen, entspricht das ermittelte Probenergebnis in der Regel dem verursachten Schaden, genau wie beim Kampf mit Waffen.

REGELN

Beispiel:

Der Mediziner Starke Eiche will mit dem Wunder Schmerz dem Prediger Jonas Smith Schaden zufügen. Das erfolgreiche Probenergebnis von 14 stellt zugleich den verursachten Schaden dar, gegen den Smith ganz normal seine Abwehr würfelt. Anschließend wirkt Jonas Smith das Wunder Einschläfern. Die Wunder-wirken-Probe gelingt mit einer 4 und Starke Eiche sinkt schlafend zu Boden.

WUNDERBONUS

Jedes Wunder verfügt über einen positiven oder negativen **Wunderbonus (WuB)**, der den PW Wunder wirken modifiziert, ähnlich dem WB von Waffen.

Bei einigen Wundern setzt sich der WuB aus einem Attribut und einer Eigenschaft des Opfers zusammen.

Beispiel:

Als der Prediger Jonas Smith (Wunder wirken 16) den Mediziner Starke Eiche (GEI 8, VE 6) mit dem Wunder Einschläfern (WuB: $-(GEI+VE)/2$) außer Gefecht setzte, war dabei sein Probenwert um ganze 7 $((8 + 6)/2)$ Punkte auf 9 gesenkt.

Betrifft solch ein Wunder Ziele mit unterschiedlichen Attributs- und/oder Eigenschaftswerten (und somit unterschiedlichen WuB-Mali), würfelt der Charakter eine (noch) unmodifizierte Probe, deren Ergebnis im Anschluss mit den unterschiedlichen WuB-Mali abgeglichen wird, um festzustellen, bei welchen Zielen das Wunder erfolgreich wirkt.

MANAKOSTEN

Um ein Wunder zu wirken, muss der Wunderwirker die entsprechende Anzahl



von Manapunkten (MP) in das Wunder fließen lassen. Mißlingt die Probe auf Wunder wirken, wird das Mana nicht verschwendet (nur bei einem Patzer verliert man die Manapunkte, die das Wunder gekostet hätte).

MANAPUNKTE REGENERIEREN

Im wachen Zustand regenerieren Wunderwirker 1 Manapunkt pro Stunde (was durch das Talent *Meditation* noch erhöht werden kann). Schlafend regeneriert man 2 MP pro Stunde.

ZUGANGSSTUFEN

Die Zugangsstufe eines Wunders gibt an, ab welcher Stufe Medizinmänner und Prediger es erlernen können (siehe Seite 88), wobei nicht jedes Wunder beiden Klassen zur Verfügung steht. Heldenklassen erhalten weiterhin Zugang zu den Wundern ihrer ursprünglichen Grundklasse.

GESTEN & WORTLOS WUNDER WIRKEN

Normalerweise werden zum Wirken von Wundern Gebete gesprochen oder Gesänge angestimmt. Zusätzlich werden rituelle Gesten und heilige Schutzzeichen mit den Händen vollführt. Ist der Charakter gefesselt und geknebelt, ist das Wirken von Wundern für Ihn erschwert. Ist er gefesselt oder haben sie einen Knebel im Mund, wird sein Wert in Wunder wirken halbiert. Bei gefesselten und gleichzeitig geknebelten Charakteren werden die Werte sogar geviertelt. Es ist mit dem Talent *Wissensgebiet* möglich, das gesten- und wortlose Wunderwirken zu erlernen: Pro

Talentrang (von denen es in diesem Fall nur II gibt) wählt man aus, ob man den Malus für gestenloses oder den Malus für wortloses Wunder wirken ignorieren kann.

ÜBERSINNLICHES SPÜREN

Medizinmänner und Prediger können mit GEI+AU *spüren*, ob einen Gegenstand, einen Phänomen oder einer Örtlichkeit in einer Reichweite von Stufe in Metern eine übersinnliche oder überirdische Kraft innewohnt.

Sofern eine übersinnliche Kraft erfolgreich *erspürt* wird, kann der Charakter mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was sie bewirkt, muss sie dafür aber berühren. Dies kostet ihn einen Manapunkt. Es reicht nicht aus, nur zu wissen, dass etwas übersinnlich ist, man muss dessen Kraftaura vorher immer selber auch *spüren*, um sie begreifen zu können.

Diese Proben für die Analyse der überirdischen Kraft darf beliebig oft wiederholt werden, kostet jedoch jedes Mal einen Manapunkt.



DER GROSSE GRENZKONFLIKT

Seit dem ersten Kontakt ist das Verhältnis zwischen Weißen und den Indianern von Konflikten geprägt.



Weißen Siedler dringen immer weiter in den Westen vor und beanspruchen das Land für sich, in dem früher nur Büffel und Indianer lebten. Somit verschärft sich der Konflikt zwischen den Völkern immer mehr. Indianer und Weiße kämpfen um das Land und verteidigen verbissen ihre Grenzen.

Viele setzten ihre Hoffnung in den großen Häuptling der Apachen, der gemeinsam mit seinen weißen Blutsbruder für eine Versöhnung der Völker eintrat. Nachdem Winnetou jedoch am Hanckockberg fiel, lebt der alte Konflikt heftiger auf denn je.

So ist es auch mit dem, der es wagte, den Gefahren des »wilden Westens« kühn die Stirne zu bieten. Ist er auch einmal zurückgekehrt [...], so zieht es ihn doch immer wieder [...] in die unbegrenzte Wildnis hinaus, wo es der Anstrengung aller körperlichen und geistigen Kräfte bedarf, um im Kampfe mit den tausenderlei und stets neuen Gefahren der Savanne nicht zu unterliegen. [...] Ein trotz aller Verträge immer von neuem aus seinen angewiesenen Wohnsitzen verdrängter, von der Natur reich begabter und dennoch dem unerläßlichen Untergang geweihter Menschenschlag liegt hier im Verzweigungskampfe mit einer Nation, welcher alle physischen und geistigen, alle künstlichen und natürlichen Mittel zur Verfügung stehen, den todesmutigen Gegner trotz der heldenmütigsten Gegenwehr gewaltsam zu erdrücken. Es ist ein Jahrhunderte langes Ringen zwischen einem sterbenden Giganten und einem von Minute zu Minute sich mächtiger entwickelnden Sohne der Gesittung, der dem Feinde die gewaltige Faust immer enger um die Kehle drückt, [...] und wer es wagt, die lang- und breitgestreckten Schlachtgefilde zu betreten, dem darf keine einzige der Waffen mangeln, mit denen die äußerlich unscheinbaren und doch

bewundernswerten Kämpfer sich auf Tod und Leben bekriegen.

Karl May, Old Surehand II

FÜR EINE SEITE ENTSCHEIDEN

Die Spielercharaktere haben die Möglichkeit, in dem Grenzkonflikt Position zu beziehen, indem sie einen Talentrang "Reiter der Gerechtigkeit" oder "Reiter der Rache" erwerben.

Reiter der Gerechtigkeit treten für Recht und Ordnung und für einen Ausgleich der Völker ein. Der Reiter der Rache dagegen heizt den Konflikt an und tut alles, um die Angehörigen des anderen Volkes der endgültigen Niederlage entgegen zu führen.

MORALPUNKTE

Charaktere mit dem Talent Reiter der Gerechtigkeit oder Reiter der Rache können sogenannte **Moralpunkte (MP)** sammeln. Ein Charakter darf nur maximal so viele Moralpunkte besitzen, die seinem doppelten Talentrang entsprechen.

Moralpunkte werden vom Spielleiter für entsprechende Taten der Gerechtigkeit oder Rache vergeben. In der Regel erhält der Charakter für eine Tat entsprechend seines Talents einen Moralpunkt. für außergewöhnliche Leistungen kann der Spielleiter aber auch 2 oder 3 Moralpunkte vergeben.



BEISPIELE FÜR TATEN DER GERECHTIGKEIT	BEISPIELE FÜR TATEN DER RACHE
Friedenspfeife geraucht	Angriff/Überfall auf angehörige des anderen Vol- kes*
Siedler gerettet	Friedensschluss verhindert
Sklapieren verhindert	Lynchjustiz ausgeübt
Unschuldigen gerettet	Einen Mord gerächt
Verbrecher bestraft	Skalp eines Feindes des an- deren Volkes genommen*

** Das Halbblut steht zwischen den Fronten und kann sowohl für Taten gegen Weiße als auch gegen Indianer Moralpunkte erhalten.*

MORALPUNKTE VERLIEREN

Ein Charakter, der eine Tat begeht, die gegen die Moral seines Talents Reiter der Gerechtigkeit/Reiter der Rache verstößt, verliert einen oder mehrere Moralpunkte.

Dabei kann das Moralpunktekonto auch ins negative sinken und muss zunächst ausgeglichen werden, um Moralpunkte wieder einsetzen zu können.

SEITE WECHSELN

Durch besondere Umstände kann ein Charakter beschließen, die Seite zu wechseln. Dies geschieht dadurch, dass er genügend negative Moralpunkte ansammelt.

Um den Wechsel durchzuführen, muss er das vierfache seines Talentranges an negativen Talentpunkten erlangen. Dadurch wechselt sein Talent automatisch zu anderer Seite, wobei der Talentrang erhalten bleibt.

EINSATZ VON MORALPUNKTEN

Moralpunkte können verwendet werden, um heroische Taten auszuführen oder Schaden abzuwenden.

Die verschiedenen Effekte setzen für den Einsatz unterschiedliche Ränge Reiter der Gerechtigkeit/ Reiter der Rache voraus.



REGELN

OPTIONAL: DEM SCHICKSAL EIN SCHNIPPCHEN SCHLAGEN

Moralpunkte können von Spielern auch dazu eingesetzt werden, die Spielbedingungen zu ihren Gunsten zu verändern oder Hilfe durch den Spielleiter einzufordern. Der Spielleiter (SL) bestimmt, wie viele MP dafür eingesetzt werden müssen, er hat aber auch ein Vetorecht.

Beispiel:

Jeremiah Black wurde von den Kiowas gefangen und gefesselt. Sein Spieler spricht mit dem SL ab, dass Jeremiah zufällig auf einem scharfenkantigen Stein liegt, an dem er seine Fesseln durchscheuern kann. Der SL entscheidet, dass dies 2 Moralpunkte kostet.



RANG	NAME	EFFEKT	KOSTEN
I	...wenn ich mich nicht irre!	Eine Wahrnehmungsprobe gelingt automatisch	1 MP
I	As im Ärmel	Einen beliebigen Würfelwurf wiederholen	1 MP
I	Ruf nach Gerechtigkeit/ Rache	1 SP erhalten	1 MP
I	Schwein gehabt!	Eine Verstümmelung verhindern	1 MP
I	Wollt ihr ewig leben?	5 LK regenerieren	1 MP
II	Da habt ihr meine Antwort!	Einen Bonus von +4 auf einen beliebigen Wurf	2 MP
II	Die Kavallerie kommt	Der SC bekommt im Kampf Unterstützung durch einen NCS	2 MP
II	Gerechte Strafe	Einen misslungenen Wurf eines Gegners in einen Patzer umwandeln**	2 MP
II	Lebend kriegt ihr mich nicht	Der SC wird nicht ohnmächtig, wenn seine LK unter 0 sinkt, stirbt aber wenn seine LK unter seinen Wert KÖR sinkt.	2 MP
II	Nimm dies, Du Schuft	Einen gelungenen Wurf in einen Immersieg umwandeln**	2 MP
III	Abgerechnet wird zu Schluss	Den Talentrang eines eigenen Talents einmalig um einen Rang erhöhen*	3 MP
III	Der Himmel/Die Hölle soll warten	W20 LK regenerieren	3 MP
III	Die Geier warten schon	Den PW eines Angriffs oder der Abwehr für einen Wurf um W20 erhöhen**	3 MP
III	Verdammt und Halleluja	Einer tödlichen Gefahr entgehen***	3 MP

* Der Effekt verschwindet, sobald das Talent eingesetzt wurde.

** Kann nur gegen Reiter der Gegenseite eingesetzt werden.

*** Ein tödlicher Schaden wird ignoriert oder in einen einfachen Schaden umgewandelt. Z.B. ein Gift wirkt nicht, ein Sturz in eine Schlucht wird überlebt oder ein hinterhältiger Angriff wird in der letzten Sekunde bemerkt.

WUNDER

Fernab der Zivilisation im Wilden Westen wirken die mystischen Kräfte der Natur noch sehr stark. Vor allem die naturverbundenen Indianer haben ein ausgeprägtes Gespür für die Kraft der Muttererde und für die Macht des Großen Geistes. So gibt es unter ihnen ab und zu mächtige Medizinmänner, denen eine spirituelle Kraft innewohnt, mit welcher sie in der Lage sind, Wunder zu vollbringen. Diese spirituelle Kraft nennt sich Mana. Immer wenn ein Medizinmann ein Wunder vollbringen will, muss er auf seinen Vorrat an Mana zugreifen. Aber nicht nur Medizinmänner der Indianerstämme, sondern auch ausgewählte Weiße, die in den Westen kommen, haben die Fähigkeit, diese Kraft zu nutzen. Es gibt einzelne gottesfürchtige Prediger, die zu Wundertaten fähig sind. Spielercharaktere (Medizinmänner und Prediger) gehören immer diesen auserwählten wundertätigen Personen an.

Im folgenden werden die einzelnen Wunder beschrieben. Zu jedem Wunder ist aufgelistet, ab welcher Stufe Medizinmänner und Prediger dieses erlernen können. Einige Wunder sind einer Kategorie zugeordnet, wie z.B. Geistesbeeinflussung. Diese sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet.



Elementarwunder



Geistbeeinflussung



Geisterbeschwörung



Heilung



Psalm



Totemzauber

Darstellungsschema der Wunder:

NAME DES WUNDER

WuB: Der Wunderbonus auf die Probe

Dauer: Die Wirkungszeit des Wunders.

Distanz: Die max. Entfernung zum Ziel. "Selbst" bedeutet, dass nur der Wunderwirker selbst das Ziel des Wunders sein kann.

Manakosten: Anzahl der Manapunkte, die für das Wunder eingesetzt werden müssen

Effekt: Die Beschreibung des Wundereffekts.

Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Wunderwirkers für aufgeführte Berechnungen

WUNDER

WUNDER DER MEDIZINMÄNNER

STUFE 1

Blendwerk, Duftnote, Heilbeeren, Öffnen, Schmerz

STUFE 2

Adlerauge, Einschläfern, Fluch, Luchschr, Versetzt
Stimme

STUFE 3

Balancieren, Durchsicht, Federgleich, Niesanfall

STUFE 4

Flackern, Geistreise, Pfeil der Rache, Stolpern, Ver-
teidigung, Vision, Wild herbeirufen

STUFE 5

Geistesschild, Giftbann, Mit Blindheit schlagen, Pu-
masprung, Schweben, Totengespräch, Trugbild, Ver-
wirren

STUFE 6

Kleiner Terror, Kleine Windhose, Schatten, Teleki-
nese, Totemwächter

STUFE 7

Blitz, Rost, Schneller Hirsch, Tiere besänftigen,

STUFE 8

Botschaft, Feuerwand, Geister rufen, Morast,
Schutzschild, Schutzschild drhen, Schutzschild stär-
ken, Tanz, Tarnender Nebel, Verborgenes sehen

STUFE 9

Springflut, Terror, Tierbeherrschung, Verwandlung

STUFE 10

Durchlässig, Elementargeist herbeirufen, Ketten-
blitz, Schweig, Steinwand

STUFE 11

Erdsplatt, Kugelblitz

STUFE 12

Frostchock, Gehorche, Schleudern, Tornado, Wet-
terumschwung

STUFE 14

Gasgestalt, Lanze der Rache, Talentraub

STUFE 16

Dämonen herbeirufen, Flammeninferno

STUFE 18

Blut kochen

STUFE 20

Verdampfen, Wolke des Todes, Zombies erwecken

WUNDER DER PREDIGER

STUFE 1

Gesegnete Waffe, Giftschutz,
Handauflegen, Heilende Aura, Psalm der Reue,
Verteidigung, Wasser weihen

STUFE 2

Balance, Einfühlen, Flackern, Geistesschild, Halt,
Psalm der Erleuchtung, Segen

STUFE 3

Giftbann, Mit Blindheit Schlagen, Öffnen, Reinigen,
Stoßgebet, Verlangsamten, Vertreiben

STUFE 4

Auraschild, Geben und Nehmen, Heilendes Licht,
Schutzschild, Schutzschild dehnen, Schutzschild
stärken, Tiere besänftigen

STUFE 5

Einschläfern, Federgleich, Licht der Gerechtigkeit,
Pfingstwunder, Manabrot

STUFE 6

Botschaft, Freund, Glühender Glaube, Psalm der
Hoffnung, Verborgenes sehen

STUFE 7

Durchsicht, Psalm der Stärke, Waffe der Gerechtig-
keit

STUFE 8

Geistreise, Schutzfeld, Verwirren, Vision, Wetterum-
schwung

STUFE 9

Barriere, Wandöffnung, Wasserwandeln

STUFE 10

Erdsplatt, Exorzismus, Psalm der Zuversicht, Strah-
len der Gerechtigkeit, Versetzen, Wunderheilung

STUFE 11

Schweben

STUFE 12

Austreibung, Heilende Strahlen, Schweig, Wasser
teilen

STUFE 14

Psalm des Friedens

STUFE 16

Heiliger Wahnsinn, Zeitstopp

STUFE 18

Heilendes Feld, Schleudern

STUFE 20

Auferweckung

ADLERAUGE

MED 2

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel erhält für de Dauer des Wunders einen Bonus von +1 auf Schießen.

AUFERWECKUNG

PRE 20

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 24

Effekt: Dieses Wunder erweckt einen Charakter, der nicht eines natürlichen Todes starb, wieder zum Leben mit 1LK. Das Ziel darf höchstens seit W20 Tagen tot sein und verliert bei der Wiederbelebung permanent 1 Punkt KÖR (siehe Seite 71). Charaktere mit KÖR 1 können folglich also nicht mehr mit Hilfe dieses Wunders wiederbelebt werden. Durch die Auferweckung werden auch alle vor dem Ableben erlittenen Verletzungen geheilt.

AURASCHILD

PRE 4

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 7

Effekt: Der Prediger lässt um sich einen Schutzschild aus geistiger Kraft entstehen. Seine Lebenskraft erhöht sich um das Wurf Ergebnis. Erhält der Prediger Schaden, kostet ihn das zuerst immer die (nicht heilbare) Lebenskraft

des Auraschildes, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK des Schutzschildes bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind, oder wenn der Charakter das Wunder abermals anwendet.

AUSTREIBUNG

PRE 12

WuB: - Wirkerstufe bzw. -LK/2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 15

Effekt: Der Prediger bannt permanent einen Fluch, den Effekt eines bösen Wunders oder einen übernatürlichen Effekt. Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Effekt wirkte, gemindert. Versucht man das Wunder gegen ein übernatürliches Wesen, wie Dämonen oder Teufel anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe. Bei einem Erfolg wird das Ziel aber nicht automatisch gebannt, sondern erhält nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen Ausrüstung. Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht schaffen, kann er selbst zum Ziel des Wunders werden: Der Prediger würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut auf das Wunder - allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Wundereffekte (beispielsweise durch Talente), gelten auch bei diesem zweiten Wurf.

Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Prediger versucht, den übernatürlichen Effekt eines Gegenstandes zu bannen. Der WuB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der

WUNDER

Stufesumme all derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen.

BALANCE

MED 3, PRE 2

WuB: -2

Dauer: Bis Strecke zurückgelegt

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile u.ä. balancieren. Sobald das Wunder gewirkt wurde, gilt der Balancieren-Effekt und endet, nachdem der Charakter eine Strecke in Höhe des eigenen, doppelten Laufen-Wertes in Metern zurückgelegt hat.

BARRIERE

PRE 9

WuB: -2

Dauer: VE Minuten oder Konzentration

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Der Prediger erschafft ein unbewegliches, würfelförmiges Kraftfeld mit einer Größe von maximal $VE/2 m^3$, welches sämtliche Zauber- und Wundereffekte nach innen und außen hin komplett abblockt. Keine Wunder können diese Barriere durchbrechen. Die Barriere verschwindet, sofern der Prediger sie nicht - nach Ablauf der Wunderdauer - durch ununterbrochene Konzentration (zählt als ganze Aktion) aufrecht erhält.

BLENDWERK

MED 1

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 3

Effekt: Dieses Wunder erzeugt kleine, unschädliche Illusionen. Beispielsweise kann der Medizinmann tanzende bunte Federn in der Luft erscheinen lassen oder die Illusion eines Vögelchen aus seinem Gewand zaubern.

BLITZ

MED 7

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Der Medizinmann lenkt einen Blitz auf einen Feind. Der Schaden entspricht em Probeergebnis, dagegen darf Abwehr gewürfelt werden.

BLUT KOCHEN

MED 18

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 16

Effekt: Das Blut des Ziels beginnt auf wundersame Weise zu kochen, ohne dass es gerinnt. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem doppelten Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni seiner Gegenstände.

Das Wunder ist gegen Wesen ohne Blut - wie beispielsweise viele Untote - nicht einsetzbar.

BOTSCHAFT

MED 8, PRE 6

WuB: +0

Dauer: Bis die Botschaft überbracht wurde

Distanz: VE x 5 Kilometer

Manakosten: 7

Effekt: Beauftragt ein geisterhaftes Abbild des Wunderwirkers in Reichweite eines ihm bekannten Wesens zu erscheinen und bis zu VE x 2 Wortsilben zu zitieren. Das geistige Abbild bewegt sich mit Laufen-Wert VE x 2.

DÄMONEN HERBEIRUFEN

MED 16

WuB: -(GEI+AU) des Dämonen und +BB (siehe Text)

Dauer: VE x 2 Stunden

Distanz: Radius von VE Meter

Manakosten: 20+(GEI+AU/2) des Dämonen

Effekt: Mit diesem Wunder ruft der Mediziner einen Dämon herbei.

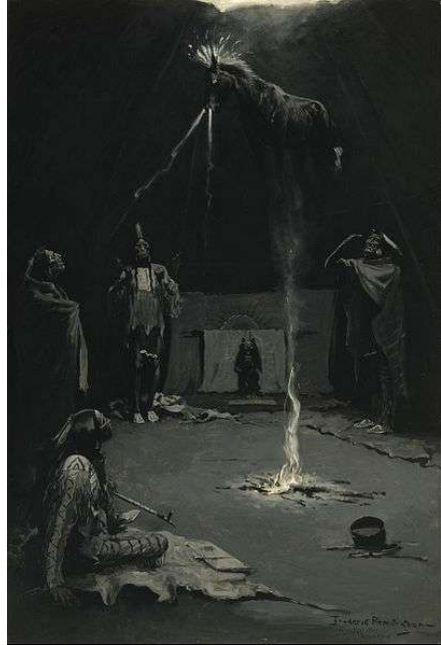
Der Mediziner kann dabei frei wählen, was für eine Dämonenart (siehe Seite 155) er beschwören will. Der Mediziner muss einen Körper bestimmen, in den der herbeigerufene Dämon fahren kann. Dies kann auch in den Körper des Mediziners selbst geschehen.

Alle Dämonen hassen die niederen Wesen, die es wagen, sie zu rufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Beschwörung aber nichts anhaben. Beschworene Dämonen können nur jemanden angreifen, wenn ihr Beschwörer es ihnen befiehlt oder sie selbst angegriffen werden.

Aufträge: Der Dämon kehrt erst in seine Existenzebene zurück, wenn er für seinen Rufer eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen VE/2 ausgeführt hat. Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthal-

ten wie: "Folge dem Pfad bis zum Elk River (Auftrag 1) und töte alle Weißen, die dort lagern".

Wird der Dämon von seinem Rufer vor Ablauf der Wunderdauer (VE x 2 Stunden) entlassen oder hat er alle seine Aufträge erfüllt, verschwindet er augenblicklich.



Beschwörungsritual: Um einen Dämon herbeizurufen, wird immer ein Beschwörungskreis benötigt. Dieser kann hastig auf den Boden gekritzelt oder in langen Stunden aufwendig gezeichnet werden. Danach stimmt der Mediziner einen Beschwörungsgesang an.

Je mehr Arbeit in das Beschwörungsritual gesteckt wird, desto eher

WUNDER

gelingt die Herbeirufung. Jeder Beschwörungskreis verfügt über einen Beschwörenbonus (BB), der die Wunder-Probe beim Beschwören erleichtert.

BESCHWÖRUNGSKREIS ZEICHNEN	BB
Innerhalb 1 Kampfrunde gekritzelt	-2
Innerhalb weniger Minuten gefertigt	+0
Mit Büffelblut gezeichnet	+2
Nachts gezeichnet	+2
WEITERE MODIFIKATOREN (KREIS NÖTIG)	BB
Opfer, in das der Dämon fahren soll, ist hilflos (z.B. gefesselt) oder stellt sich freiwillig zur Verfügung	+2
Trommel schlagen. Pro Stunde getrommelt (max. VE Stunden)	+1

Misslungene Herbeirufung: Ein Dämon erscheint auch dann, wenn die Probe für das Wunder misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle des Medizinmannes und kann frei handeln und selbst wählen, in welchen Körper er fahren will. Dazu muss ihm eine vergleichende Probe GEI+VE gelingen. Ein fehlerhaft beschworener Dämon hat nur ein Ziel vor Augen: Augenblicklich seinen Rufer zu vernichten.

DUFTNOTE

MED 1

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 1

Effekt: Das Ziel wird vom Wunderwirker mit einem Duft versehen.

Dieser Geruch kann angenehm oder unangenehm sein und erleichtert bzw. erschwert sämtliche sozialen Proben des Ziels für die Wirkungsdauer um 2.

DURCHLÄSSIG

MED 10

WuB: -4

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 10

Effekt: Der Wunderwirker wird mit samt seiner getragenen Ausrüstung durchlässig und kann für VE/2 Kampfrunden durch nichtmagische, unbelebte Objekte schreiten.

DURCHSICHT

MED 3, PRE 7

WuB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 5

Effekt: Der Wunderwirker kann durch unbelebte Objekte VE/2 Meter weit sehen.

EINFÜHLEN

PRE 2

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 2

Effekt: Der Prediger kann die Gefühle einer Person (Argwohn, Freundschaft, Hass, Zuneigung, etc.) erspüren.

EINSCHLÄFERN

MED 2, PRE 5

WuB: $-(KÖR+VE)/2$ des jeweiligen Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 4

Effekt: Das Wunder schläfert eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Wunderwirkers ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf, aus dem man durch Kampflärm u.ä. erwachen kann.

ELEMENTARGEIST HERBEIRUFEN

MED 10

WuB: -Elementarstufe x 5

Dauer: VE Stunden

Distanz: Radius von VE Meter

Manakosten: 10+Elementarstufe x 5

Effekt: Dieses Wunder ruft ein Elementar von seiner Ebene herbei und existiert in vier unterschiedlichen Varianten (Erde, Feuer, Luft und Wasser - jeweils ein einzelner Spruch). Alle Elementare (siehe Seite

157) existieren in drei verschiedenen Elementarstufen (I-III), zwischen denen man frei wählen kann. Elementare verachten die niederen Wesen, die es wagen, sie herbeizurufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Herbeirufung aber nichts anhaben und kämpfen nur, wenn man sie angreift oder ihr Herbeirufener es befiehlt.

Aufträge: Ein Elementar kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn es für seinen Beschwörer eine Anzahl

von Aufträgen gleich dessen hablierter VE ausgeführt hat.

Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen enthalten wie: "Begebe Dich zu der Ranch dort vorne (Auftrag 1) und entzünde die Scheune (Auftrag 2)."

Wird das Elementar vor Ablauf der Wunderdauer entlassen oder hat es alle Aufträge erfüllt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf W20, dass es sich befreit und sofort verschwindet.



Elementarportale: Um ein Elementar zu beschwören, wird immer sein Element in irgendeiner Form benötigt, das als Portal dient, um das Elementar von seiner Ebene zu rufen. So kann man unter Wasser keine Feuer- oder Lufterelementare beschwören, wohl aber Wasserlementare. Die Größe des Portals regelt, wieviel Elementarstufen insgesamt herbeigerufen werden können. Dabei ist die Stufe senk- und aufsplittbar: Beispielsweise kann man mit einem Lagerfeuer ein

WUNDER

Elementar der Stufe II herbeirufen. Alternativ kann man auch zwei Elementare der Stufe I herbeirufen oder gar nur eins. Die Stufensumme, die am Ende insgesamt herbeigerufen wird (I-III), wird mit 5 multipliziert und ergibt den Malus auf den ZB. Die Größe des Elementarportals gibt wiederum einen Herbeirufungsbonus (HB) auf die Wunder-wirken-Probe.

ELEMENTARPORTAL	STUFE
Feuer: Kerzenflamme bis Fackel	I
Feuer: Lagerfeuer	II
Feuer: Brand/Lava	III
Erde: Erdboden/Kiesel/Sand	I
Erde: Felsen/Findling	II
Erde: Steinhügel oder größer	III
Wasser: Pfütze/Regen/Wasser-tonne	I
Wasser: Brunnen/Teich/Weiher o.ä.	II
Wasser: Fluss/Meer/See	III
Luft: Leichte Brise/Windiges Wetter	I
Luft: Stürmisch	II
Luft: Gewittersturm	III
GRÖSSE DES ELEMENTARPORTALS	HB
Pro m ² Feuer-/Lava-/Wasserfläche	+1*
Pro m ³ Erde/Gestein/Luft	+1*

*: Maximal erreichbarer Bonus entspricht VE

Misslungenes Herbeirufen: Ein Elementar wird auch herbeigerufen,

wenn die Wunder-Probe misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle seines Herbeirufers. Ein fehlerhaft herbeigerufenes Elementar hat nur ein Ziel im Sinn: Seinen Herbeirufers zu vernichten, damit es bereits vor Ablauf der Wunderdauer wieder auf seine eigene Heimatebene zurückkehren kann.

ERDSPALT

MED 11, *PRE* 10

WuB: -4

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Auf festem Boden öffnet das Wunder einen Erdsplatt. Der Erdsplatt ist bis zu VE in Meter breit und VE/2 in Metern lang und tief. Stehen Wesen an der Stelle, unter welcher der Erdsplatt erscheint, können sie mit AGI+BE augenblicklich versuchen, noch in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion). Wesen, die sich in der Erdspalte befinden, wenn diese sich wieder schließt, erhalten augenblicklich 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und sind - ohne noch richtig atmen zu können – eingeschlossen.

EXORZISMUS

PRE 8

WuB: -(KÖR+AU)/2 der Wesenheit

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 7+Anzahl der Wesen

Effekt: Dieses Wunder vernichtet feindliche Dämonen, Geister und Untote im Wirkungsradius. Maximal wird eine

Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Predigers entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden. Pro misslungenen Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

FEDERGLEICH

MED 3, PRE 5

WuB: +0

Dauer: 1 Minute und bis Distanz gefallen

Distanz: Berühren

Manakosten: 4

Effekt: Das Ziel - samt seiner getragenen Ausrüstung - kann aus einer Höhe gleich dem doppelten Probenergebnis in Metern sanft wie ein Feder ungelenkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfrunde). Der federgleiche Fall muss spätestens 1 Minute, nachdem das Wunder gewirkt wurde, begonnen werden, sonst verfällt sein Effekt.

FEUERWAND

MED 8

WuB: -2

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Der Mediziner lässt eine Feuerwand erscheinen, die Ausmaße von maximal 1m x VE m x VE m annehmen kann. Wesen, die an der Stelle stehen, wo die Feuerwand erscheint, oder durch

sie hindurch springen, erhalten 2W20 abwehrbaren Schaden.

FLACKERN

MED 4, PRE 2

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 3

Effekt: Der Wunderwirker scheint zu flackern und ist dadurch schwieriger zu treffen.

Seine Abwehr wird für die Dauer des Wunders um seinen halbierten Wert in GEI erhöht (nur nicht gegen alles einhüllenden Flächenschaden).

FLAMMENINFERNO

MED 16

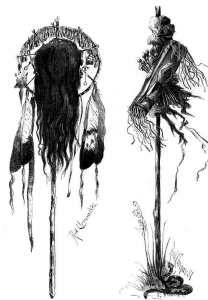
WuB: +5

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 15

Effekt: Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern geht in Flammen auf. Jeder in dem Inferno erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.



WUNDER

FLUCH

MED 2

WuB: - (GEI+AU)/2 des Ziel

Dauer: Probenergebnis Tage

Distanz: Berühren

Manakosten: 4

Effekt: Der Mediziner benötigt etwas vom Ziel in seinem Besitz, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das bei dem Wunder – ob erfolgreich oder nicht – zerstört wird. Das Ziel wird verflucht und erhält auf alle Proben -2, bis die Dauer des Fluchs mittels *Austreibung* schon vorher entfernt wird. Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Wunderwirker.

FREUND



PRE 6

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Bei Erfolg hält das Ziel den Prediger (und nur ihn!) für einen sehr guten Freund. Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.

FROSTSCHOCK



MED 12

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Der Mediziner sendet einen eisigen Kälteschock gegen das Opfer, der Schaden in Höhe der Wunder-Probe verursacht. Gegen den Schaden ist keine Abwehr zulässig. Zudem ist das Ziel durch den Kälteschock erstarrt, bis VE Kampfrunden verstrichen sind oder es Schaden erhält.



GASGESTALT

MED 14

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis x 5
Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 12

Effekt: Das Ziel samt seiner getragenen Ausrüstung wird gasförmig und kann durch jede noch so kleine Öffnung gleiten. Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Wunders als freie Aktion beenden. In Gasform wird der Laufenergebniswert vervierfacht und der Charakter kann seine Umgebung weiterhin wahrnehmen. In Gastgestalt ist es allerdings nicht möglich, Wunder zu wirken, zu sprechen, anzugreifen oder in andere Wesen einzudringen.

GEBEN UND NEMMEN

PRE 4

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 3

Effekt: Das Ziel des Wunders erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Kraft auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

GEHÖRCHNE

MED 12

WuB: $-(\text{GEI}+\text{VE})/2$ des Ziels

Dauer: VE/2 Kampfrunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel dem Medizinmann hörig und führt be-

dingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder -verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen.

GEISTERREISE

MED 4, PRE 8

ZB: +0

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 5

Effekt: Der Wunderwirker begibt sich in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können. Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von VE Meter pro Kampfrunde und kann durch die kleinsten Öffnungen dringen. Der Wunderwirker sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

GEISTER RUFEN

MED 8

WuB: $-(\text{KÖR}+\text{AU})$ des Geistes

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: $8+(\text{KÖR}+\text{AU})/2$ des Geistes

Effekt: Der Medizinmann kann Wesen aus der Geisterwelt (siehe Seite 160) herbeirufen deren Anzahl maximal seiner halben Stufe entspricht.

Die Geisterwesen benötigen drei Kampfrunden, um sich zu bilden, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit einer Probe GEI+AU zu beherrschen.

WUNDER

GEISTESSCHILD

MED 5, PRE 2

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 3

Effekt: Der Charakter schirmt seinen Geist gegen Manipulationen ab. Alle geistesbeeinflussenden Wunder gegen den Charakter werden für die Wunderdauer um seinen VE/2 erschwert.

Wenn das geistesbeeinflussende Wunder Schaden verursacht, wird die Abwehr um den halben Wert VE erhöht.

GESEGNETE WAFFE

PRE 1

WuB: +0

Dauer: VE Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Das Wunder verleiht einer Waffe sakrale Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Wunders um +1.

Für die Dauer des Wunders gilt die Waffe als geweiht und der mit ihr verursachte Schaden verletzt beispielsweise also auch körperlose Wesen wie Geister.

GIFTBANN

MED 5, PRE 3

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 3

Effekt: Neutralisiert augenblicklich alle Gifte, sofern es noch nicht zu spät ist.

GIFTSCHUTZ

PRE 1

WuB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel erhält einen Bonus auf Abwehr-Proben gegen Gifte in Höhe der Stufe des Predigers. Der alleinige Bonus (ohne den normalen Abwehr-Wert) wirkt auch gegen Gifte, bei denen normalerweise keine Abwehr erlaubt ist.

GLÜHENDER GLAUBE

PRE 6

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 7

Effekt: Die berührte Waffe - das Ziel des Wunders - erglüht vor heiliger Kraft. Für die Wirkungsdauer des Wunders gilt die Waffe als gesegnet und der WB wird um VE/2 erhöht, während die Abwehr getroffener Gegner gegen Angriffe mit dieser Waffe um VE/2 gesenkt wird.

HEILBEEREN

MED 1

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 8

WUNDER

Effekt: Der Mediziner benötigt bestimmte frische Beeren, kleine Nüsse, schmackhafte Blätter o.ä. für dieses Wunder.

Diese muss er mit einer erfolgreichen Kräuter finden-Probe (GEI+VE +2 pro Talentrang Jäger oder Wahrnehmung) beschaffen. Insgesamt wird von ihnen eine Anzahl gleich dem Probenergebnis mit einem Heileffekt versehen: Jede Heilbeere heilt augenblicklich 1LK (pro Aktion können bis zu 10 Heilbeeren verzehrt werden).

Die Heilbeeren verlieren nach VE Tagen ihre Wirkung, oder wenn der Mediziner das Wunder erneut anwendet.



HEILENDE AURA

PRE 1

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis x 2
Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 2

Effekt: Der Prediger und alle seine Gefährten in einem Radius von VE in Metern erhalten 1LK jede Kampfrunde geheilt.

HANDAUFLEGEN

PRE 1

WuB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 3

Effekt: Durch Hand auflegen wird bei dem Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

HEILENDE STRAHLEN

PRE 12

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 7

Effekt: Lichtstrahlen strömen vom Prediger aus und heilen die Wunden von bis zu VE/2 Gefährten, die Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses dazu erhalten. Es wird nur eine Probe für dieses Wunder gewürfelt: Einzig der Distanzmalus (siehe Seite 75) des Ziels, das am weitesten entfernt steht, wird als Malus gewertet.

HEILENDES FELD

PRE 18

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 16

Effekt: Dieses Wunder heilt bei allen Gefährten im Wirkungsradius die Lebenskraft um das Probenergebnis.

HEILENDES LICHT

PRE 4

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

WUNDER

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 4

Effekt: Ein vom Prediger ausgehender Lichtstrahl heilt die Lebenskraft des Ziels in Höhe des Probenergebnisses.

HEILIGER WANNSINN

PRE 16

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 18

Effekt: Das Ziel des Wunders wird auf der Stelle wahnsinnig und zu einem sabbernden Schwachsinnigen, dessen Geist fortan auf 0 gesenkt ist.

Nur eine *Wunderheilung* kann diesen Effekt bannen, wofür pro wiederherzustellenden Punkt in GEI das Wunder jeweils einmal auf das Ziel angewendet werden muss.

KETTENBLITZ

MED 10

WuB: +3

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Der Medizinmann schießt einen Blitz auf einen Feind, der auf bis zu VE weitere Gegner in seiner Nähe überspringt. Nur Gegner, die 2 oder mehr Meter von einem ihrer getroffenen Mitstreiter entfernt stehen, kann der Kettenblitz nicht erreichen.

KLEINER TERROR

MED 6

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Wunderwirkers - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Dauer des Wunders wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

KLEINE WINDHOSE

MED 6

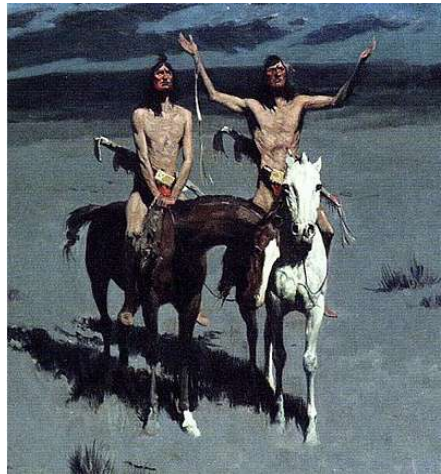
WuB: +0

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 6

Effekt: Der Medizinmann erschafft eine Windhose, die er auf einen Gegner lenken kann. Während der Wunderdauer muss das Ziel jede Kampfrunde eine KÖR+HÄ Probe bestehen, ansonsten erhält es -2 auf alle Proben.



KUGELBLITZ

MED 11

WuB: +4

Dauer: VE/2 Kampfunden

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Der Mediziner erschafft einen Kugelblitz, den auf einen Gegner schleudern kann. Verursacht der Kugelblitz Schaden, bleibt er während der Dauer des Wunders bestehen und kann in jeder neuen Kampfunde erneut versuchen einen Gegner zu treffen. Der Kugelblitz bewegt sich dabei in den darauffolgenden Kampfunden mit Laufen 3. Für jeden zusätzlichen Angriff wird eine neue Wunder-wirken-Probe abgelegt, was eine Aktion kostet. Schlägt diese fehl, „verpufft“ der Kugelblitz vorzeitig.

LANZE DER RACHE

MED 14

WuB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Wunders *Pfeil der Rache*, gegen dessen Schaden Reiter der Gerechtigkeit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

Mediziner mit dem Talent **Reiter der Gerechtigkeit** können dieses Wunder nicht wirken.

LICHT DER GERECHTIGKEIT

PRE 5

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 3

Effekt: Ein Lichtstrahl bricht aus dem gottesfürchtigen Prediger und fügt dem Gegner Schaden zu. Gegen den Schaden dieses Wunders erhalten **Reiter der Rache** und Wesen, wie Dämonen, Geister, Untote und Teufel einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

LUCHSONN



MED 2,

WuB: -1 pro 10m Entfernung

Dauer: VE x 2 Kampfunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel des Totemzaubers kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde er sich dort befinden. Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

MANABROT

PRE 5

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 6

Effekt: Der Prediger versinkt in Andacht und erschafft ein wohlschmeckendes Manabrot. Maximal kann der Wunderwirker eine Anzahl von Manabrot gleich seiner halbierten Stufe erschaffen.

Jeder der weißen teigähnlichen Klumpen, entspricht einer ganzen Mahlzeit (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) für eine Person.

WUNDER

MIT BLINDHEIT SCHLAGEN

MED 5, PRE 3

WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Bei Erfolg wird das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf) geblendet. Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte (Durch die Blindheit vermindert sich nicht der Abwehr-Wert). Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das Wunder geblendet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

MORAST

MED 8

WuB: +1

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Der Mediziner kann Erde oder Sand in einem Bereich von VExVE Meter in Morast bzw. Treibsand verwandeln. Personen in diesem Bereich versinken bis zur Hüfte und müssen eine Probe auf KÖR+HÄ ablegen, um sich zu befreien, was eine Aktion kostet. Charaktere, die festsitzen, erhalten den gleichen Malus, wie am Boden liegende Personen (Siehe Seite 72).

NIESANFALL

MED 3

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 2

Effekt: Bei Erfolg kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen das Wunder würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur (mit halbierten Laufen-Wert) bewegen, bis der Wunderwirker wieder an der Reihe ist. Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

ÖFFNEN

MED 1, PRE 3

WuB: - SW

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität erhöht werden. Misslingt das Wunder, kann der Wunderwirker es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW auf Wunder wirken bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2. Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöschen erst, wenn der Wunderwirker eine neue Stufe erreicht.

PFEIL DER RACHE

MED 4

WuB: +2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 3

Effekt: Der Mediziner schießt eine schattenhaften Pfeil auf seinen Gegner. Gegen den Schaden dieses Wunders erhalten Reiter der Gerechtigkeit einen Malus von 2 auf ihre Abwehr.

Mediziner mit dem Talent **Reiter der Gerechtigkeit** können diesen Wunder nicht wirken.

PFINGSTWUNDER

PRE 5

WuB: +1

Dauer: Probeergebnis Minuten

Distanz: Selbst

Manakosten: 5

Effekt: Der Prediger kann während der Wunderdauer alle Sprachen verstehen und sprechen.

PSALM DER ERLEUCHTUNG 

PRE 2

WuB: -2

Dauer: Probeergebnis in Minuten

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 4

Effekt: Die AU des Ziels erhöht sich für die Wunderdauer um 1.



PSALM DER HOFFNUNG 

PRE 6

WuB: +1

Dauer: Probeergebnis/2 Runden

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Die IN des Predigers und Anzahl VE Gefährten wird für die Wirkungsdauer des Spruches um 2 erhöht.

PSALM DER REUE 

PRE 1

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 1

Effekt: Durch den Psalm entsteht eine Bereich der Reue mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht.

Jeder Charakter innerhalb dieses Bereiches empfindet ein unterschwelliges Schuldgefühl, wirkt leicht verunsichert und erhält dadurch -1 auf alle Proben.

PSALM DER STÄRKE 

PRE 7

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 9

Effekt: Der Predigers erhält für die Dauer des Wunders +1 auf KÖR.

PSALM DER ZUVERSICHT 

PRE 10

WuB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 10

WUNDER

Effekt: Ein bereits erworbenes Talent wird einmalig um einen Talentrang erhöht. Sobald das Talent angewendet wird, verschwindet der Bonus wieder.

PSALM DES FRIEDENS

PRE 14

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis/2 in Kampfunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 14

Effekt: Der Prediger erschafft einen Kreis mit Radius VE, in dem keine Kampfhandlungen vorgenommen werden können (auch nicht vom Prediger selbst). Geschosse und Effekte von Wundern können jedoch von Außen eindringen.

PUMASPRUNG

MED 5

ZB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 3

Effekt: Der Medizinmann springt augenblicklich bis zu Probenergebnis/2 Meter weit und landet dabei wieder sicher auf seinen Beinen. Alternativ kann man auch hoch oder runter springen, beispielsweise um einen hohen Ast zu erreichen.

REINIGEN

PRE 3

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Dieses Wunder reinigt eine ungewaschene Person, einen Gegens-

tand (wie einen schlammbespritzten Mantel) oder auch eine Mahlzeit (von Bakterien, Fäulnis und Gift).

ROST

MED 7

WuB: -WB der Waffe bzw. -PA der Rüstung

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Dieser Wunder lässt bei Erfolg eine Waffe oder einen Gegenstand aus Metall augenblicklich zu rostigen Staub zerfallen.

SALZSÄULE

PRE 2

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen das Wunder würfeln darf, nicht mehr bewegen.

Die Starre endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten. Während der Starre ist es dem Ziel möglich, die Augen zu bewegen, zu atmen und klar zu denken. Ein erstarrter Wunderwirker könnte also immer noch versuchen ohne Worte und Gesten (siehe Seite 83) Wunder zu wirken.

SCHATTEN

MED 6

WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probeergebnis/2 in Kampfunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Dunkle Schatten umhüllen das Ziel (welches keine Abwehr dagegen würfeln darf), wodurch es -8 auf alle Handlungen hat, bei denen es besser sehen können sollte (Die Abwehr ist nicht davon betroffen). Augenlosen Untoten, wie beispielsweise Skeletten, aber auch blinden Lebewesen, kann das Wunder nichts anhaben.

SCHMERZ

MED 1

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 2

Effekt: Dem anvisierten Ziel wird Schaden in Höhe des Probeergebnis verursacht. Gegen den Angriff darf eine Abwehr ohne PA gewürfelt werden.

SCHLEUDERN

MED 12, PRE 18

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE/2 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Dieses Wunder, gegen den das Ziel keine Abwehr würfeln kann, schleudert das Ziel (Probeergebnis/3) Meter weit fort. Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe Seite 122), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt. Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

SCHNELLER HIRSCH

MED 7

ZB: -2

Dauer: Probeergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Der Laufen-Wert des Ziels wird für die Dauer des Wunders verdoppelt.

SCHUTZFELD

PRE 8

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 10

Effekt: Ein Schutzfeld mit einem Radius von VE in Metern erscheint um den Wunderwirker herum, an dem nichtmagische Geschosse von außen her wirkungslos abprallen.

SCHUTZSCHILD

MED 8, PRE 4

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 4

Effekt: Das Ziel erhält das Probeergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis die Dauer des Wunders abgelaufen ist.



WUNDER

SCHUTZSCHILD DEHNEN

MED 8, PRE 4

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Verdoppelt die erwürfelte Dauer eines *Schutzschild*-Wunders, der bereits auf das Ziel wirkt.

SCHUTZSCHILD STÄRKEN

MED 8, PRE 4

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Verdoppelt den Bonus auf die Abwehr eines *Schutzschild*-Wunders, der bereits auf das Ziel wirkt.

SCHWEBEN

MED 5, PRE 11

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 6

Effekt: Das Ziel kann statt zu laufen auch lotrecht hoch und runter schweben. Der Laufen-Wert beim Schweben ist dabei genau so hoch wie am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).

SCHWEIG

MED 10, PRE 12

WuB: $-(\text{GEI}+\text{AU})/2$ des Ziels

Dauer: $\text{VE}/2$ Kampfrunden

Distanz: $\text{VE} \times 2$ Meter

Manakosten: 8

Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen das Wunder würfeln darf, verstummt für die Dauer des Wunders. Verstumte Wunderwirker können

solange nur wortlos Wunderwirken (siehe Seite 83).

SEGEN

PRE 2

WuB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 4

Effekt: Der Prediger und bis zu $\text{VE} \times 2$ Kameraden in $\text{VE} \times 2$ Meter Umkreis werden gesegnet. Für die Dauer des Wunders erhalten sie auf alle Proben einen Bonus von +1.

SPRINGFLUT

MED 9

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: $\text{VE} \times 2$ Meter

Manakosten: 10

Effekt: Der Mediziner kann von einer Wasserquelle (See, Fluss, Brunnen, Wasserkessel, etc.) aus eine Wasserfontäne auf einen Gegner spritzen. Wird das Ziel getroffen, muss es eine Probe $\text{AGI}+\text{BE}$ ablegen, um nicht zu Fall zu kommen. Auf jeden Fall ist das Ziel und seine Ausrüstung durchnässt (Nasses Pulver!).

STEINWAND

MED 10

ZB: -2

Dauer: Augenblicklich

Distanz: $\text{VE} \times 2$ Meter

Manakosten: 10

Effekt: Der Charakter erschafft eine Steinwand, die Ausmaße von bis zu $1\text{m} \times \text{VE m} \times \text{VE m}$ annehmen kann und nicht wieder verschwindet. Die Steinwand muss auf festen Boden stehen und kann

nicht an einem Ort erscheinen, wo sich bereits etwas befindet. Die Steinwand hat eine Abwehr gleich der dreifachen Stufe des Charakters, für den Fall, dass jemand sie mit Gewalt durchdringen will. Jeder einzelne Kubikmeter der Steinwand verfügt über LK in Höhe der Stufe des Wunderwirkers.

STOLPERN

MED 4

WuB: -(AGI+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 5

Effekt: Das Ziel, welches keine Abwehr gegen das Wunder würfeln darf, stürzt augenblicklich zu Boden. Misslingt ihm außerdem eine Probe auf AGI+GE, lässt er alles Gehaltene fallen.

STOSSGEBET

PRE 3

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 5

Effekt: Eine Druckwelle heiliger Macht schießt aus dem Prediger und bringt Gegner in einem Radius gleich seiner doppelten Stufe in Metern zu Fall.

STRAHLEN DER GERECHTIGKEIT

PRE 10

WuB: +5

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Wunders *Licht der Gerechtigkeit*, gegen dessen Schaden **Reiter der Rache** und auch Wesen, wie Dämonen, Geister, Untote und Teufel einen Malus von 2 auf ihre Abwehr erhalten.

TALENTRAUB

MED 14

WuB: -Talentzugangsstufe

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 12

Effekt: Der Mediziner fixiert sein Ziel und nimmt ihm dadurch zeitweise ein Talent. Das Ziel kann dieses Talent für die Dauer des Wunders nicht einsetzen.

TANZ

MED 8

WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE/2 Minuten

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 6

Effekt: Der Mediziner zwingt das Ziel, welches keine Abwehr gegen dieses Wunder würfeln darf, für die Dauer des Wunders zu tanzen. (Es kann dabei höchstens 1m pro Kampfrunde laufen). Das groteske Schauspiel endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

TARNENDER NEBEL

MED 8

WuB: -2

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 7

Effekt: Eine Nebelwolke mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte (Die Abwehr ist nicht davon betroffen). Eine Nebelwolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

WUNDER

TELEKINESE

MED 6

WuB: -1 pro (Stufe x 5) kg Gewicht

Dauer: Konzentration

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 4

Effekt: Mit diesem Wunder lässt der Wunderwirker einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1m pro Kampfrunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).

TERROR

MED 9

WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels

Dauer: VE Minuten

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 10

Effekt: Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele - maximal eine Anzahl gleich der Stufe des Medizimanns - so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Wunderdauer

wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

TIERBEHERRSCHUNG

MED 9

WuB: -LK/2 des Ziels

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 8

Effekt: Bei Erfolg wird das Tier zu einem willenlosen Sklaven des Wunderwirkers. Es befolgt alle seine einsilbigen Befehle, auch wenn diese den eigenen Tod bedeuten können. Ein Wunderwirker kann niemals mehr als VE Tiere gleichzeitig durch dieses Wunder beherrschen. Endet die Wirkungsdauer, nimmt das Tier wieder sein ursprüngliches Verhalten an.

TIERE BESÄNFTIGEN

MED 7, PRE 4

WuB: -LK/5 des Ziels

Dauer: VE Stunden



WUNDER

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 6

Effekt: Aggressive Tiere im Wirkungsradius können mit diesem Wunder besänftigt werden. Tiere, die unter der Kontrolle von *Tierbeherrschung* o.ä. stehen sind gegen das Wunder immun.

TORNADO

MED 12

WuB: -4

Dauer: Probeergebnis in Kampfrunden

Distanz: VE x 20 Meter

Manakosten: 13

Effekt: Der Medizinmann erschafft einen Wirbelsturm mit einem Durchmesser von VE/2 Meter. Alle Personen, die sich im Bereich des Tornados befinden müssen eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen, um sich aus dem Wirbel zu befreien, ansonsten erhalten sie 1 LK Schaden pro Kampfrunde und haben einen Abzug von -8 auf alle Aktionen.

TOTEMWÄCHTER

MED 6

WuB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 5

Effekt: Ein Totemgeist alarmiert bzw. weckt den Medizinmann, sobald ein Wesen sich bis auf VE x 2 Meter oder weniger dem Zielpunkt nähert. Dies gilt nicht für Wesen, die sich während des Wunderwirkens bereits in diesem Bereich aufhielten.

TOTENGESPRÄCH

MED 5

WuB: +0

Dauer: VE Fragen bzw. VE Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 9

Effekt: Der Medizinmann kann den Geist eines Toten befragen, dieser muss ihm antworten, allerdings nicht automatisch wahrheitsgemäß. Maximal wirkt das Wunder VE Minuten oder bis dem Geist VE Fragen gestellt wurden, die dieser nur mit "Ja" oder "Nein" beantwortet. Der Geist versteht die Sprache des Wunderwirkers und antwortet in dieser.

TRUGBILD

MED 5

WuB: -2

Dauer: VE/2 Stunden

Distanz: VE Meter

Manakosten: 5

Effekt: Dieser Wunder erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion, deren Ausmaße maximal VE/2 Kubikmeter betragen können. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerkens-Probe - abzüglich des halbierten Probenergebnisses der *Trugbild* Wunder-wirken-Probe durchschaubar.

VERBORGENES SEHEN

MED 8, PRE 6

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 6

Effekt: Der Charakter kann unbelebte Dinge - die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimtüren u.ä.) - mit Hilfe dieses Wunders aufspüren,

WUNDER

selbst wenn sie durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis. Das Wunder funktioniert nicht bei übernatürlichen oder unsichtbaren Objekten.

VERDAMPFEN

MED 20

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE Meter

Manakosten: 20

Effekt: Das Ziel beginnt vor Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem dreifachen Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die Panzerungsboni. Das Wunder ist gegen wasserlose Wesen – wie beispielsweise Feuerelementare nicht einsetzbar.

VERLANGSAMEN

PRE 3

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: VE Kampfrunden

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 4

Effekt: Dieser Wunder halbiert den Laufen-Wert von einer maximalen Anzahl von Zielen gleich der halbierten Stufe des Predigers.

VERSETZEN

PRE 10

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 8

Effekt: Das einwilligende Ziel wird bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt. Reicht die ermittelte

Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch - so weit wie möglich – in diese Richtung versetzt.

VERSETZTE STIMME

MED 2

WuB: -1 pro 10 Meter Entfernung

Dauer: VE x 2 Kampfrunden

Distanz: VE x 10 Meter

Manakosten: 2

Effekt: Der Mediziner kann ein Wort oder einen Satz an einen bis zu VE x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt). Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück einer Person. Jeder in Hörweite dieses Punktes kann den Mediziner hören.

VERTEIDIGUNG

MED 4, PRE 1

WuB: +0

Dauer: 1 Kampfrunde

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 2

Effekt: Das Ziel erhält das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr, bis der Wunderwirker in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist.

VERTREIBEN

PRE 3

WuB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels

Dauer: Probenergebnis/2 Minuten

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 6

Effekt: Vertreibt eine Anzahl von Geistern und Untoten im Wirkungsbereich gleich der halbierten Stufe des Predigers. Für die Dauer der Vertreibung ziehen sich die Untoten so

WUNDER

schnell wie möglich von dem Wunderwirker zurück bis auf eine Distanz von Probenergebnis x 5m. Bis zum Ablauf des Wunders können die Untoten niemanden in seinem Wirkungsbereich angreifen. Der Effekt endet bei jedem Untoten, der Schaden erleidet. Bei zu vielen Untoten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ kann auch ein bestimmter Untoter als Ziel der Vertreibung bestimmt werden.

Wird beim Vertreiben ein Immersieg gewürfelt, erhalten die betroffenen Untoten zusätzlichen abwehrbaren Schaden in der tatsächlichen Höhe des Immersiegs.

VERWANDLUNG

MED 9

WuB: -2

Dauer: Probenergebnis/2 in Stunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 12

Effekt: Der Wunderwirker nimmt das Aussehen einer anderen Person an, die gleichen Geschlechts sein muss.

Handelt es sich um eine bestimmte Person, die der Charakter jedoch nur flüchtig oder aus der Ferne kennt, können ihm Fehler unterlaufen, wodurch Bekannte der Zielperson mit einer Bemerkens-Probe den Wundereffekt durchschauen können.

VERWIRREN



MED 5, PRE 8

WuB: -(GEI+AU)/2

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

Distanz: Radius von VE x 2 Meter

Manakosten: 6

Effekt: Dieses Wunder verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Dauer des Wunders auf folgender Tabelle jede Kampfunde neu ermittelt wird:

W20	DER VERWIRRTE...
1-5	...greift die Charaktere an
6-10	...läuft verwirrt in eine zuf. Richtung
11-15	...steht verwirrt herum
16-20	...greift die eigenen Verbündeten an

VISION

MED 4, PRE 8

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Kampfunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 8

Effekt: Der Charakter begibt sich in Trancezustand in dem er eine Vision erhält, die sich auf wichtige Ereignisse beziehen. Die Vision kann sich dabei auf vergangene, gegenwärtige oder zukünftige Ereignisse beziehen. Der Spielleiter beschreibt die Vision als einen Traum mit symbolhaften Charakter.

Beispiel:

Der Mediziner Starke Eiche begibt sich in Trance, um eine Vision zu erhalten. In seiner Vision sieht er einen Hirschen, der durch eine enge Schlucht läuft. Plötzlich wird der Hirsch von mehreren Kojoten angefallen, die hinter Felsen lauerten. Starke Eiche sollte sich in naher Zukunft vor Hinterhalten in Acht nehmen.

WAFFE DER GERECHTIGKEIT

PRE 7

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis in Kampfunden

WUNDER

Distanz: VE x 2 Meter

Manakosten: 7

Effekt: Die anvisierte Waffe erstrahlt mit der heiligen Kraft des Lichts. Die folgenden Effekte gelten nur, wenn ein Charakter mit dem Talent **Reiter der Gerechtigkeit** die Waffe benutzt:

Für die Dauer des Wunders wird der WB der Waffe um +1 erhöht und ihr Schaden gilt als geweiht.

Jedesmal, wenn mit der Waffe Schaden verursacht wird, erhöht sich die Abwehr des Waffenträgers um 1. Dieser Effekt endet, wenn die Dauer des Wunders abgelaufen ist oder der Charakter die Waffe fallen lässt.

Charaktere mit dem Talent **Reiter der Rache** können dieses Wunder nicht wirken.

WANDÖFFNUNG

PRE 9

WuB: +0

Dauer: Probenergebnis/2 Kampfrunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Effekt: Der Wunderwirker öffnet ein kreisrundes Loch von 1m Durchmesser in einer bis zu VE x 10 cm dicken Steinwand. Nach Ablauf des Wunders verschwindet das Loch ohne Spuren zu hinterlassen.

WASSER TEILEN

PRE 12

WuB: +0

Dauer: Probeergebnis in Minuten

Distanz: Berühren

Manakosten: 15

Effekt: Der Prediger kann jegliche Gewässer teilen und eine 1m breite

begehbare Schneise bis zum Grund in sie schlagen. Die Länge der Schneise beträgt dabei max. VE x 10m.

Wird das Wunder gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasserleimentargeister eingesetzt, entspricht das Wurfergebnis nicht abwehrbaren Schaden, während die Wunderdauer nur noch augenblicklich ist.



WASSER WEINEN

PRE 1

WuB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 2

Effekt: Berührtes, reines Wasser wird zu heiligem Weihwasser (siehe Kasten). Bei jeder Anwendung des Wunders stellt der Prediger eine Anzahl an Weihwasserereinheiten (etwa 1/2 Liter) gleich dem halbierten Probeergebnis her, genügend "normales" Wasser als Rohstoff vorausgesetzt.



WEIHWASSER

Weihwasser verursacht gegen Dämonen, Geister, Teufel und Untote nicht abwehrbaren Schaden.

Jede Einheit Weihwasser hat einen anderen Angriffswert, der mit W20 ermittelt wird. Dieser Wert wird erst ausgewürfelt, wenn das Weihwasser den Dämonen Teufel und Untoten trifft.

Eine Weihwassereinheit kann man auf eine Waffe/ein Geschoss auftragen (benötigt 1 Aktion) und dann einen normalen Angriff mit Schlagen bzw. Schießen würfeln. Ist dieser erfolgreich, wird bei Dämonen und Untoten neben dem normalen Schaden auch noch ein Angriff für das Weihwasser gewürfelt, der nicht abwehrbaren Schaden verursacht.

Nach dem ersten Treffer ist die Einheit Weihwasser aufgebraucht.

Alternativ kann man Weihwassereinheiten in zerbrechliche Fläschchen (WB+0; 2\$) füllen und diese im Nah- oder Fernkampf gegen Dämonen, Teufel und Untote einsetzen, wobei die zerbrechlichen Gefäße zerspringen.

In solchen Fällen verursacht nur das Weihwasser Schaden, nicht die Schießen-Probe.

Weihwasser kann außerdem dazu benutzt werden, in schützenden Linien oder Kreisen (1m pro Einheit) auf den Boden geschüttet zu werden, um für eine gewisse Zeit (max. 8 Stunden) Dämonen, Geister, Teufel und Untote aufzuhalten, die das Weihwasser nicht passieren können.

WASSERWANDELN

PRE 9

WuB: +0

Dauer: VE Stunden

Distanz: Berühren

Manakosten: 9

Effekt: Das Ziel des Wunders kann eine Anzahl von Runden gleich dem Proben-ergebnis auf Wasser laufen, als befände es sich an Land.

WETTERUMSCHWUNG

MED 12, PRE 8

WuB: -Differenz der Wetterstufe

Dauer: VE Stunden

Distanz: VE x 2 Kilometer

Manakosten: 16

Effekt: Durch das Wunder wird das Wetter eines Gebietes von VE x 2 Kilometer verändert. Die Wunderprobe wird durch die Differenz der bestehenden Wetterstufe zum gewünschten Wetter mal 2 erschwert.

Beispiel:

Der Prediger Jonas möchte es in der Wüste (Wetterstufe 1: Heißes Wetter) regnen lassen (Wetterstufe 4). Seine Probe ist dafür um -3 erschwert.

WETTER-STUFE	WETTER	BESCHREIBUNG
1	Heißes Wetter	große Hitze, Dürre
2	Warmes Wetter	Warm und Mild
3	Durchschnittlich	leichte Bewölkung aber trocken
4	Niederschläge	Regenwetter/Schneefall
5	Starke Niederschläge	Regen/Schnee und starker Wind

WUNDER

6	Unwetter	Gewitter und Sturm
7	Naturgewalten	schwere Gewitter mit Hagelschauern/ Blizzard

WILD HERBEIRUFEN

MED 4

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Selbst

Manakosten: 3

Effekt: Der Mediziner ruft eine VE x 2 Anzahl von Jagdwild (Bisons, Rehe, Hasen, etc.) in seine Umgebung. Proben auf Jagen und Fallenstellen werden um +8 angehoben.

WOLKE DES TODES

MED 20

WuB: -4

Dauer: Probenergebnis x 2
Kampfrunden

Distanz: VE x 5 Meter

Manakosten: 16

Effekt: Eine schwarze, qualmende Wolke des Todes mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Zwar ist die Wolke nicht undurchsichtig, dennoch werden Angriffe gegen Ziele darin um 2 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb der Wolke -2 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.

Jeder Charakter innerhalb der Wolke erleidet pro Runde automatisch einen nicht abwehrbaren Punkt Schaden. Sollte der Mediziner über das Talent **Reiter der Rache** verfügen, wird sein Talentrang auf den nicht abwehrbaren Schaden, den jedes Opfer pro Kampfrunde erleidet, addiert.

Eine Wolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

WUNDERHEILUNG



PRE 10

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Berühren

Manakosten: 10

Effekt: Dieses Wunder heilt sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so große Wunde, ohne Narben zu hinterlassen.

Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht mehr als W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit diesem Wunder wieder anfügen.

ZEITSTOPP

PRE 16

WuB: -5

Dauer: Probenergebnis in Kampfrunden

Distanz: Selbst

Manakosten: 20

Effekt: Der Prediger hält die Zeit an, bis die Dauer des Wunders endet oder er Schaden verursacht bzw. selber erleidet. Andere Objekte und Lebewesen können nicht bewegt werden - sie sind starr in der Zeit eingefroren.

ZOMBIES ERWECKEN



MED 20

WuB: +0

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Radius von VE x 5 Meter

Manakosten: 24

Effekt: Der Mediziner kann eine maximale Anzahl Leichen gleich seiner

WUNDER


eigenen Stufe im Wirkungsradius zu untotem Leben erwecken.

Die Zombies (Siehe Seite 169) benötigen drei Kampfrenden, um sich zu erheben, danach wollen sie ihren Erwecker ver-

nichten, um wieder Erlösung zu finden. Diesem muss eine Probe GEI+AU gelingen, um die Zombies kontrollieren zu können.



AUSRÜSTUNG

Alle gelisteten Preise sollten (da "gebraucht") halbiert werden, wenn sie von den Charakteren an Händler u.ä. Verkauft werden. Zur groben Orientierung gibt es die Angabe (), ob man ein  Ware in (S)iedlungen oder Handelsposten, erst in (K)leinstädten oder Forts oder vermutlich nur in (G)roßstädten erwerben kann. Einiges gibt es typischerweise nur in (I)ndianerdörfern. In Indianerdörfern wird in den seltensten Fällen mit Geld bezahlt, da man hier Tauschhandel betreibt. Der hier angegebene Preis gibt einen durchschnittlichen Tauschwert an.

Schlechte Warenqualität halbiert den Preis, während besonders gute Qualität ihn verdoppelt.

AUF REISEN		PREIS
Angelrute und Haken	I/S	1\$
Decke	S	0,5\$
Dampfschiffspassage (Tag)	G	12\$
Fangeisen (Bär, Schlagen 30)	S	20\$
Fangeisen (Nerz, Schlagen 20)	S	15\$
Feldflasche	S	1\$
Fernrohr	K	20\$
Kanu	I	15\$
Kerzen (5)	S	1\$
Kletterausrüstung	K	10\$

Kochgeschirr (Zinn)	S	4\$
Kutsche (Einspanner)	K	60\$
Kompass	K	30\$
Öllampe	S	5\$
Planwagen	K	80\$
Postkutschenfahrt (Tag)	K	10\$
Rucksack	S	3\$
Ruderboot (2 Mann)	S	20\$
Sattel	S	15\$
Schlafsack	K	4\$
Seil (10m)	S	2\$
Sporen (Reittier 5 min Laufen+0,5, aber LK-1)	K	5\$
Tagesration (3 Mahlzeiten*)	S	2\$
Taschenmesser (WB:0, GA+2)	K	12\$
Umhängetasche	S	1\$
Zaumzeug	S	5\$
Zelt (2 Mann)	K	15\$
Zugticket (100 Meilen)	G	20\$

* Erwachsener benötigt 3 pro Tag



AUSRÜSTUNG

IM HOTEL UND SALOON	HAUS	PREIS
Bad	K	3\$
Bier (Glas)	S	0,25\$
Hotelzimmer	K	3-12\$
Mahlzeit	S	1-5\$
Mietstall	K	2-5\$
Whiskey (Flasche)	S	3\$
Whiskey (Glas)	S	0,5\$

Dienstleistungen	HAUS	PREIS
Anwalt (Tag)	G	20\$
Arztbehandlung	K	10\$
Babier	K	2\$
Hufschmied (Pferd beschlagen)	S	2\$



KLEIDUNG	HAUS	PREIS
Anzug	K	5-20\$
Büffelledermantel (PA+1)	S	18\$
Chaps (lederne Beinkleider, PA +1, Laufen -0,5)	S	12\$
Duster (PA+1)	S	18\$
Felljacke (PA+1)	S/I	10\$
Hemd	S	4\$
Hose	S	2\$
Hut	S	4\$
Indianerschild (PA+1)	I	5\$
Jagdhemd (PA+1)	I	8\$
Kleid	K	5-20\$
Lederleggings (PA+1)	I	5\$
Mantel	K	15\$
Poncho	K	2\$
Rock	S	2\$
Sombrero	S	3\$
Stetson	K	8\$
Stiefel	S	5\$
Stulpenhandschuhe (PA+1, GE-1)	S	8\$
Waschbärfellmütze	S/I	12\$
Weste	S	3\$



AUSRÜSTUNG

MUNITION	🏠	PREIS
Pulverhorn und Kugelbeutel (40 Schuss)*	S	1\$
Patronen (Repetiergewehr, 30)	K	4\$
Pfeile (20 im Köcher)	I	2\$
Revolverpatronen (30)	S	3\$
Gatting Magazin (100)**	G	20\$
Patronen Deringer (20)	K	2\$
Patronen Karabiner (40)	S	2\$
Patronen Gewehr (40)	S	2\$

* Für Kentucky Rifle und Indianermusketen

** Pro Schuss werden 10 Kugeln verbraucht

SPRENGSTOFFE	🏠	PREIS
Dynamitstangen* (10 Stück, 2W20 nicht abwehrenden Schaden, Radius 5m)	K	25\$
Pulverfass (klein) (W20+10 nicht abwehrenden Schaden, Radius 10m)	K	30\$
Pulverfasser (groß) (W20+20 nicht abwehrenden Schaden, Radius 15m)	G	50\$

* Dynamitstangen können auch geworfen werden. Um die Lunte vorzubereiten, benötigt man eine Runde. Danach wird für den Wurf eine Schießen Probe abgelegt. Bei einem Ergebnis von 17-20 kommt es zu einem Patzer und das Dynamit explodiert in der Hand des Werfers. Mit dem Talent WG: Sprengstoff kann die Gefahr eines Patzers pro Talentrang um einen Punkt reduziert werden.

TIERE	🏠	PREIS
Esel	S	35\$
Hund	S	25\$
Maultier	S	40\$
Mustang	I	50\$
Pferd (einfaches Reipferd)	S	60\$
Pferd (Rassepferd)*	K	120\$
Pony	S	50\$
Rind	S	40\$

* Einmal pro Tag bei einer gelungenen Reiten-Probe für W20/2 Min. Laufen +2.

WEITERE AUSRÜSTUNG	🏠	PREIS
Arzt Tasche*	G	40\$
Banjo	K	12\$
Geige	G	15\$
Goldwaschteller	S	2\$
Gitarre	K	5\$
Hammer	S	2\$
Heiliges Buch (Wunder wirken +1, wenn in der Hand gehalten)	K	12\$
Kalumet (Friedenspfeife)	I	3\$
Kautabak	S	0,5\$
Mundharmonika	K	4\$
Nägel (20)	S	1\$
Parfüm**	G	12\$
Säge	S	3\$
Schaufel	S	2\$
Schlangenöl***	K	8\$
Spielkarten	S	1\$
Spitzhacke	S	3\$
Streichhölzer (30)	S	0,25\$
Taschenuhr mit Kette	K	10\$
Traumfänger****	I	15\$
Verbandsmaterial (für eine Behandlung)	S	2\$
Würfel	S	1\$
Zigarren (10)	K	3\$
Zigaretten tabak (Beutel, 20)	S	1\$

* Erhöht den Probenwert für den Heilungsversuch durch das Talent Wundarzt um +2. Bei einem Wurf von 18-20 ist das Material der Arzt Tasche verbraucht und muss um den halben Preis wieder aufgefüllt werden.

** Gibt 4 Stunden lang +1 auf Proben sozialer Interaktion mit anderem Geschlecht

*** Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt

**** Weckt Schlafenden bei gelungener GEI+VE-Probe, wenn widernatürliche Geschöpfe im Umkreis von 20m

AUSRÜSTUNG

WAFFEN	WB/GA	BESONDERS	HA	PREIS
Axt (2h)	+2/-	Initiative-1	S	4\$
Bajonett (2h)	+1/-	erlaubt Nahkampfangriffe mit Gewehr	K	4\$
Bärenötter	+3/-5	Initiative-6, auch mit 2 Läufen	K	55\$/70\$
Beil	+1		S	2\$
Bowie-Messer	+1/-		S	8\$
Deringer	+2/-1	-1/2m Distanzmalus	K	15\$
Gattling-Repetiergeschütz (2h)	+8/-4	Magazin (100)	G	2000\$
Gewehr (2h)	+3/-3	Initiative-2, auch mit 2 Läufen (2)	S	30\$/40\$
Gewehrkolben (2h)	+1/-	Initiative-3	S	-
Indianerbogen (2h)	+2/-	Initiative+1	I	10\$
Indianermuskete (2h)	+3/-1	Initiative-3	I	25\$
Karabiner (2h)	+3/-2	Initiative-1	S	15\$
Kentucky Rifle (2h)	+4/-2	Initiative-3, Distanzmalus -1/15m, auch mit 2 Läufen (2)	S	35\$/45\$
Kriegskeule	+1/-		I	3\$
Kriegslanze	+2/-	Nur im Trab (WB+1) oder Galopp (WB+4)	I	5\$
Lasso	-4/-	Kein LK-Verlust, Probe auf AGI+BE sonst gefangen, Befreien: vergl. Probe KÖR+ST	S	10\$
Messer	+0/-	Initiative+1	S/I	3\$
Peitsche	+2/-	Nur LK-1 Schaden, Bei Immersieg aktionsfreie Probe, Entwaffen: AGI+ST oder Umreißen: KÖR+BE	S	2\$
Repetiergewehr (2h)	+3/-2	Initiative-1, Repetierer (15)	K	65\$
Revolver	+3/-4	Distanzmalus -1/5m, Trommel (6)	S	18\$
Säbel	+2/-		K	15\$
Schrotflinte (2h)	+6/-4	Initiative-3, 90°-Streukegel; bis zu 3 Gegner, Reichweite 10 m (-1/2m Distanzmalus), auch mit 2 Läufen (2)	S	25\$/35\$
Schrotflinte (abgesägt) (2h)	+5/-3	Initiative-2, 90°-Streukegel; bis zu 5 Gegner, Reichweite 10 m (-1/2m Distanzmalus), auch mit 2 Läufen (2)	K	30\$/40\$
Skalpmesser	+1/-		I	10\$
Speer	+1/-	Sowohl Nah- als auch Fernkampf	I	1\$
Tomahawk	+2/-1	Sowohl Nah- als auch Fernkampf	I	12\$
Waffenlos	+0/+5			-
Wurfmesser	+0/-	-1/2m Distanzmalus; auch Nahkampf geeignet	S	4\$

SPIELLEITUNG

PRÄRIEN UND DUNGEONS

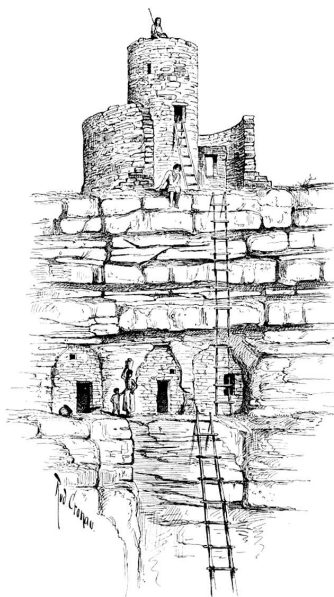
Old Slayerhand spielt natürlich vorrangig in der spärlich besiedelten Wildnis des Wilden Westen und nicht in unterirdischen Gewölben. Aber auch Old Slayerhand bietet Raum, um Dungeon Crawl mit Westernambiente zu spielen. Verlassene Forts, verwaiste spanische Missionen, aufgegebene Goldgräberstädte, ehemalige französische Handelsposten, geheimnisvolle indianische Höhlen oder alte Silberminen können als Schauplätze für Abenteuer dienen.

Ansonsten bieten die weiten Prärien, die engen Schluchten und Täler der Rocky Mountains, die Wälder Montonas oder die kargen Wüstenlandschaften Neu-Mexikos und Arizonas die Schauplätze für Herausforderungen für die Spielercharaktere.

LICHT & SIGHT

Schlechte Beleuchtung, dichter Nebel oder heftiger Regen können die Sicht erschweren. Alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist, werden dadurch um 2 erschwert. Charaktere in völliger Dunkelheit (oder betroffen durch Wunder wie *Blenden*) erhalten -8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist.

Die folgende Tabelle zeigt, wie groß der Bereich ist, welche eine Lichtquelle effektiv erhellt:



LICHTQUELLE	LICHTRADIUS
Kerze	5m
Fackel/Laterne	10m
Lagerfeuer	15m

TÜREN & WÄNDE

Mit roher Gewalt können Türen eintreten und mit den richtigen Waffen oder Werkzeug auch Löcher und Öffnungen in Wände geschlagen werden.

TÜREN	EINTRETEN	SW*
Normal	+0	0
Verstärkt	-4	4
WÄNDE	ABWEHR	LK
Lehmwand	15	10
Fachwerk	20	15
Holz wand	25	15
Steinwand	40	25
Tor	30	20

*Schlosswert

SLAYERGEFAHREN

In der Wildnis, Gebäuden oder Höhlen, kann es sein, dass tödliche Fallen auf die Charaktere lauern.

FALLEN

Fallen sind normalerweise verborgen und besitzen einen Tarnwert (TW), der in der Regel zwischen 0 und 8 liegt. Um den Schaden einer Falle zu entgehen, muss sie erst entdeckt und dann entschärft werden (siehe Seite 130), will man ihrem "Angriff" entgehen.

TYPISCHE FALLEN

Fallgruben (TW: 0-8)

Verursachen Sturzschaden (siehe Seite 122) und können zusätzlich noch mit

angespitzten Holzpfehlen gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3).

Giftnadel (TW: 4-8)

Diese Fallen sichern oftmals Truhen u.ä. und greifen mit Gift (siehe Seite 122) an.

Herabstürzende Steine (TW: 0-8)

Solche Fallen greifen mit einem Steinschlag an, dessen Probenwert in der Regel zwischen 11 und 30 liegt (PW: 10+W20).

Speerfallen (TW: 0-8)

Ein oder mehrere aus den Wänden, Boden oder der Decke schießende Speere oder Pfähle - durch Druckplatten oder Stolperschnüre ausgelöst - mit Schlägen 15 oder höher.

FEUER & SÄURE

Im Regelfall wird gegen Feuer- und Säureschaden ganz normal Abwehr gewürfelt.

Bei einem Immersieg mit einem Säureangriff wird ein zufällig zu ermittelndes Ausrüstungsteil des Ziels zerstört.

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN/RD
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung*	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Inferno (keine Abwehr!)	2W20
Nasse Kleidung	-W20
Schützende Stoffdecke*	-W20
SÄUREMENGE	SCHADEN/RD
Säurestrahl	Angriffsergebnis

SPIELLEITUNG

Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20
Eingetaucht (keine Abwehr!)	2W20

*: *brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklopfen kostet eine ganze Aktion*

ERTRINKEN

Untergehende Charaktere (siehe Seite 135) können noch KÖR+HÄ Kampfrunden lang die Luft anhalten, während sie dabei mit 2m pro Runde zu Boden sinken.

Nach Ablauf dieser Zeit müssen sie jede Kampfrunde KÖR+HÄ erfolgreich würfeln, sonst geht ihnen endgültig die Luft aus und sie ertrinken.

Ertrinkende Charaktere erhalten jede Runde W20 Schadenspunkte, gegen die sie ganz normal - allerdings ohne PA-Boni durch die Panzerung - Abwehr würfeln. Ertrunkene, die nicht mehr als KÖR x2 Kampfrunden tot sind, können mit GEI+GE+Bildung+Fürsorger oder einem Heilwunder reanimiert werden.

ERSCHÖPFUNGSSCHADEN

Durch extreme Umweltbedingungen oder auf Grund mangelnder Ernährung können Charaktere Erschöpfungsschaden erhalten.

Gegen Erschöpfungsschaden kann man keine Abwehr würfeln und er kann nicht durch normale Wundheilung kuriert werden. Nur die nötigen Gegenmaßnahmen (Kühlen bzw. Wärmen, Nahrungsaufnahme usw.) verschaffen Abhilfe.

URSACHE	ERSCHÖPFUNG
Extreme Hitze/Kälte	1 pro Tag
Keine Nahrung	2 pro Tag
Kein Wasser	5 pro Tag

STURZSCHADEN

Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

GIFT

Luftdicht aufbewahrte Gifte können in Getränke gegeben, unter das Essen



gemischt, auf Klingen geschmiert oder auf Pfeile aufgetragen werden, verlieren ab dann aber nach spätestens W20 x 10 Minuten ihre Wirkung.

Bei beschmierten Waffen muss erst ein Treffer gelandet werden, der Schaden verursacht, bevor das Gift (einmalig) wirkt.

VERGIFTUNG BEMERKEN

Wer heimlich vergiftet wird (beispielsweise beim Essen) kann GEI+VE+Wahrnehmung würfeln, um das Gift noch rechtzeitig zu bemerken. Dieser PW kann durch den Tarnwert (TW) des Giftes gemindert werden.

SCHADEN DURCH GIFT

Gifte, die Schaden verursachen, würfeln einen Angriff bzw. verursachen feststehenden Schaden.

Nicht jedes Gift erlaubt einen Wurf auf Abwehr (wobei die Rüstung nicht zählt), um den Schaden zu mindern.

BETÄUBUNGS- UND LÄHMUNGSGIFTE

Der Vergiftete würfelt KÖR+HÄ+Einstecker, sonst wird der Charakter durch solch ein Gift außer Gefecht gesetzt.

Jede zusätzliche Dosis senkt den PW des Vergifteten um 1, ebenso aber auch den TW des Giftes (was zu einem Bonus zum Bemerken des Giftes führen kann).

FEUERWASSER

Als "Feuerwasser" bezeichnen die Indianer alkoholische Getränke, die sie oft von weißen Händlern zum Tausch gegen Pelze, Allianzen oder Land

erhielten. Aber auch die Weißen nehmen gern einen "Drink" zu sich.

Dabei kann es leicht vorkommen, dass bis zur Besinnungslosigkeit getrunken wird.

Er stieg vom Pferde, gab mir die Hand und ließ sein Auge suchend über unser Lager schweifen. Als er die Schläfer hinter den Büschen und dann auch das Brantweinfäß erblickte, ging ein verständnisvolles, aber keineswegs freundliches Lächeln über sein Gesicht.

„Sind wohl betrunken?“ fragte er.

Ich nickte.

„Alle?“

„Ja. Mr. Bancroft wollte zu Euch, und da hat es einen kleinen Abschiedstrunk gegeben.“

Karl May, Winnetou I

Pro Getränkeinheit (1 großes Bier, ein Glas Schnaps, Becher Brantwein, etc.) muss der SC eine Probe für Trinkfestigkeit (KÖR+HÄ) ablegen. Die Probe wird für jedes zusätzlich konsumierte Getränk um 1 erschwert. Sobald eine Probe misslingt erhöht sich die Stufe der Alkoholisierung um eins. Bei einem Patzer steigt man sogar sofort auf die übernächste Stufe.

Ab der zweiten Stufe muss nach jedem Getränk zusätzlich eine Probe auf Standhaft (GEI+VE) abgelegt werden. Misslingt diese Probe trinkt man automatisch weiter (sofern noch Alkohol vorhanden ist).

SC mit der Charakterschwäche Alkoholiker erhalten auf alle Trinkfest-Proben +2 und auf Standhaft-Proben -2. Da Indianer das Feuerwasser weniger gewöhnt sind erhalten sie auf alle Trinkfest-Proben -2.

SPIELLEITUNG

STUFE	ALKOHOLISIERUNG	TRINKFEST/ STANDHAFT	AUSWIRKUNG
I	Nüchtern	+0 / -*	keine Auswirkung
II	Angeheitert	+0/+2	W20/4 Stunden GEI-1/ KÖR+1
III	Angetrunken	2/+0	W20/2 Stunden alle Handlungen -2
IV	Betrunken	-4/-2	W20/2 Stunden alle Handlungen -4
V	Volltrunken	- / -	Zu keiner Handlung mehr fähig, schläft W20 Stunden seinen Rausch aus

* Im nüchternen Zustand muss keine Standhaft-Probe abgelegt werden, um mit dem Trinken aufzuhören.

Beispiel:

Der Pionier Ben Smith (KÖR:8,HÄ:3,GE:5,VE:0) nimmt einen großen Schluck aus einer Whiskeyflasche.

Er legt eine Trinkfest-Probe mit dem Wert $10(8+3-1=10)$ ab, die ihm mit 6 gelingt.

Danach entschließt er sich einen zweiten Schluck zu nehmen. Diesmal bekommt er schon einen Abzug von -2 für die zweite Getränkeinheit und darf nur noch eine $9(8+3-2=9)$ würfeln. Da ihm diese Probe misslingt, ist er nun angeheitert und muss direkt eine Standhaft-Probe ablegen. Diese Probe mit dem Wert $7(5+0+2)$ misslingt und darum trinkt Ben weiter.

Bei seinem dritten Schluck ist sein KÖR-Wert um 1 erhöht, so dass er wieder eine 9 als Probenwert hat ($9+3-3=9$). Danach muss er wieder eine Standhaftprobe ablegen, wenn er aufhören will zu trinken.

REISEN & TRANSPORT

Die folgende Tabelle listet auf, wie weit eine Reisegruppe durchschnittlich in 12

Stunden (Pausen einkalkuliert) vorankommt, abhängig von ihrer durchschnittlichen Transportgeschwindigkeit, dem Gelände und anderen Umständen:

AN LAND/12H	EBENE	UNWEGSAM
Zu Fuß	40km	25km
Ochsenwagen	30km	-
Planwagen	50km	-
Pferd (Schritt)	55km	35km
Pferd (Trab)	80km	55km*
Pferd (Galopp)	100km**	-
Kutsche	35km	-
Postkutsche	120km	-
Eisenbahn	350km	-

* Bei unwegsamem Gelände muss der Reiter im Trab pro Tag eine Reiten-Probe ablegen. Bei Misslingen hat das Pferd ein Hufeisen verloren. Wir es nicht im Schritt geführt, besteht die Gefahr, dass es lahmt. Bei nicht beschlagene Pferde muss im unwegsamem Gelände pro Stunde eine Reiten-Probe abgelegt werden, um ein Lahmen zu verhindern. Lahmende Pferde müssen im Schritt geführt werden und kommen nur noch mit Laufen/2 voran.

** Dauert (15-AGI)h, nach (KÖR/2)h aber KÖR+HÄ alle 15 Minuten (im Trab alle 30), sonst totgeritten.

AUF DEM FLUSS/12H	STROMAUF	STROMAB
Floß	15km	50km
Paddelboot/ Kanu	25km	80km
Ruderboot	80km	180km
Raddampfer	160km	360km



REISEN ZU PFERD

Charaktere, die das Talent **Reiten** nicht beherrschen, können sich nur in der Geschwindigkeit **Schritt** (= Laufen x 1) ohne Probleme fortbewegen. Während dauerhaftes Galopp ihnen überhaupt nicht möglich ist, können sie mit einer Reiten-Probe pro Stunde versuchen zu traben.

Hat ein Charakter das Talent **Reiten** erlernt, kann er mit seinem Pferd problemlos im **Trab** (=Laufen x 1,5) reiten und sogar für eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert des Reittieres **galoppieren** (Laufen x 2). Auf unwegsamem Gelände wird diese Zeit halbiert, während in schwierigen Gelände ein Galopp überhaupt nicht möglich ist. Wird ein

Reittier über die erlaubte Zeit hinaus zum Galopp angetrieben, würfelt es pro Viertelstunde KÖR+HÄ, um nicht vor Erschöpfung zu verenden.



REISETEMPO (OPTIONAL)

Für Reisen unter Zeitdruck oder für Verfolgungsjagden kann es erforderlich sein detailliertere Regeln für die Festlegung der Reisegeschwindigkeit anzuwenden.

GELÄNDE

Wer nicht auf **offener Ebene oder einer Straße** reist, sondern bewaldetes oder hügeliges Gebiet durchquert, befindet sich auf **unwegsamen Gelände**.

Bei **schwierigem Gelände** handelt es sich dagegen um bewaldete Hügel, tückische Sümpfe oder schroffe Gebirgslandschaften.

SCHWER BELADENE CHARAKTERE

Die mitgeführte Traglast wirkt sich auf die Reisegeschwindigkeit aus. Bei Charakteren, die schwer beladen sind (sei es, weil sie mit Tierfellen, Säcken mit Nuggets oder auch verletzten Kameraden durch die Gegend laufen), wird die **Reisegeschwindigkeit halbiert**.

Reittiere mit mehr als einem (ausgerüsteten) Reiter gelten ebenfalls als schwer beladen.

TATSÄCHLICHES REISETEMPO

Die folgende Tabelle verrät, wieviel **Kilometer in einer Stunde**, abhängig vom Gelände, zurückgelegt werden.

Als Grundlage dient dabei immer der Laufen-Wert des *langsamsten* Mitglieds in der Reisegesellschaft.

SPIELLEITUNG

Berittene Charaktere verwenden immer den Laufen-Wert ihres Reittieres.

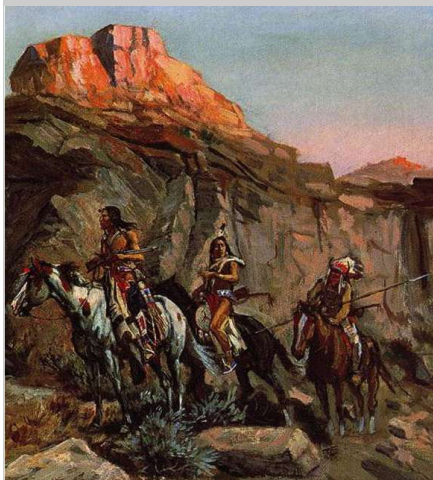
LAUFEN	EBENE	UNWEGSAM	SCHWIERIG
1,5m	1,6km / h	1,1km / h	0,5km / h
2m	2,2km / h	1,4km / h	0,7km / h
2,5m	2,7km / h	1,8km / h	0,9km / h
3m	3,2km / h	2,2km / h	1,1km / h
3,5m	3,8km / h	2,5km / h	1,3km / h
4m	4,3km / h	2,9km / h	1,4km / h
4,5m	4,9km / h	3,2km / h	1,6km / h
5m	5,4km / h	3,6km / h	1,8km / h
5,5m	5,9km / h	4,0km / h	2,0km / h
6m	6,5km / h	4,3km / h	2,2km / h
6,5m	7,0km / h	4,7km / h	2,3km / h
7m	7,6km / h	5,0km / h	2,5km / h
7,5m	8,1km / h	5,4km / h	2,7km / h
8m	8,6km / h	5,8km / h	2,9km / h
8,5m	9,2km / h	6,1km / h	3,1km / h
9m	9,7km / h	6,5km / h	3,2km / h
9,5m	10,3km / h	6,8km / h	3,4km / h
10m	10,8km / h	7,2km / h	3,6km / h

EILMÄRSCH

Wer schnell vorankommen will, kann sich im Dauerlauf fortzubewegen.

Dadurch kann man täglich für maximal eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert die **Reisegeschwindigkeit um 50% erhöhen**. Allerdings wird am Folgetag für jede Stunde, die man am Vortag geeilt ist, die sonstige Reisegeschwindigkeit mit 0,75 multipliziert. Man kann keine Eilmärsche an

zwei aufeinanderfolgenden Tagen durchführen.



GEWALTMÄRSCH

Eine Reisegruppe reist typischer Weise 12 Stunden pro Tag, wovon 2 Stunden gerastet werden (also 10 Stunden reine Reisezeit täglich).

Charaktere und Reittiere, die mehr als 10 Stunden an einem Tag reisen, würfeln pro zusätzliche Stunde KÖR+HÄ, sonst erhalten sie jeweils einen Punkt Erschöpfungsschaden, der nur durch natürlichen Schlaf auskuriert werden kann.

SPRACHEN

Jeder Charakter beherrscht zu Spielbeginn neben seiner Muttersprache eine weitere Sprache. Mit einem GEI-Wert von 6 oder höher kann der

Charakter die Sprache auch lesen und schreiben, sofern sie über eine Schriftsprache verfügt.

Für 1 Lernpunkt kann man eine neue Sprache erlernen (siehe Seite 18), ausreichend Zeit und Lernmöglichkeiten vorausgesetzt.

Die einzelnen Indianerstämme besitzen ihre eigenen Sprachen und Dialekte, die wie einzelne Sprachen gelernt werden können. Um z.B. Schoschonisch oder Apache zu lernen, muss man einen Lernpunkt investieren. Eine Besonderheit bildet die indianische Zeichensprache, die bei den meisten Stämmen verstanden wird. Die Zeichensprache kann auch mit 1 LP gelernt werden. Indianer ab Geist 6 beherrschen sie.

WAREN HERSTELLEN

Charaktere mit dem Talent **Handwerk** sind in der Lage, Gegenstände zu reparieren und herzustellen, sofern sie von der erlernten Handwerksart (siehe Seite 49) abgedeckt werden (beispielsweise kann ein Schmied ein Messer schmieden). Die Herstellung kostet genau die Hälfte vom handelsüblichen Preis des Gegenstandes und dauert

$$\frac{\text{Herstellungskosten in } \$ \times 10}{1 + \text{Rang in Handwerk}} \text{ Stunden}$$

Eine **Reparatur** (sofern noch möglich) kostet in der Regel nichts und dauert nur ein Viertel der Zeit.

Wird im Anschluss erfolgreich GEI+GE+Handwerk gewürfelt, gelingt

die Herstellung bzw. Reparatur. Keine Werkstatt (-8) oder auch kein Werkzeug (-4) erschweren jede Probe.

SILBERBÜCHSE UND ZAUBERGEWEHR

Mit dem Talent Büchsenmacher können Feuerwaffen selbst hergestellt werden oder Feuerwaffen verbessert werden. Dazu ist ein eine Werkbank mit den entsprechenden Werkzeugen erforderlich (500 \$).

Die Herstellungskosten entsprechen dem halben Neupreis. Die Zeit der Herstellung errechnet sich in ähnlicher Weise, wie die Herstellung anderer Waren.

$$\frac{\text{Herstellungskosten in } \$ \times 10}{1 + \text{Rang in Büchsenmacher}} \text{ Stunden}$$

Büchsenmacher sind in der Lage mit ihrem Können Feuerwaffen zu verbessern.

Die Materialkosten für Verbesserungen errechnen sich aus

Halber Neupreis + Verbesserungskosten x Rang

Jede Art von Verbesserung hat einen maximalen Rang, bis zu welchem er ausgebaut werden kann.

Der Talentrang des Büchsenmachers bestimmt auch die Anzahl der Ränge an Verbesserungen, die er an einer Waffe vornehmen kann. Ein Charakter mit dem Talent Büchsenmacher II kann z.B.

SPIELLEITUNG

bei einem Revolver die Zielgenauigkeit um zwei Ränge erhöhen oder einen Rang Zielgenauigkeit und einen Rang Verbesserter Abzug einbauen.



Die Zeit für den Einbau eines Verbesserungsranges errechnet sich aus

$$\frac{\text{Waffenpreis in \$} \cdot 2}{1 + \text{Rang in Büchsenmacher}} \text{ Stunden}$$

Am Schluss legt der Büchsenmacher eine Probe GEI+GE+Talentrang Büchsenmacher, um festzustellen, ob ihm sein Werk geglückt ist. Bei Misserfolg hat seine Arbeit keinen Verbesserung erbracht. Ein Patzer bedeutet eine Verschlechterung der Waffe. Sie hat nun WB, Initiative und GA -1.

EP-VERGABE

Charaktere können auf verschiedene Arten Erfahrungspunkte verdienen. Dabei gelten die folgenden Richtlinien für die Vergabe von Erfahrungspunkten:

PUNKTE FÜR GEGNER

Die EP für getötete oder überlistete Gegner errechnen sich aus der EP-Summe aller Gegner geteilt durch die Anzahl der beteiligten Charaktere.

PUNKTE FÜR QUESTS

Erreichen von klar definierten Abenteuerzielen (das indianische Heiligtum bergen, den Bösewicht ausschalten etc.) sollten mindestens einem Viertel aller Gegner-EP entsprechen.

Beispiel:

Für die nun abgeschlossene Quest "Vernichtet die Einbahnräuber" erhält jeder Charakter 10EP (40/4).

VERBESSERUNG	EFFEKT/RANG	MAX. RANG	PREIS
Durchschlagskraft	WB+1	III	60\$
Erweitertes Magazin*	Magazin +3 Kugeln	III	40\$
Verbesserter Abzug/Hahn	INI+1	III	40\$
Verlängerter Lauf	Entfernung für Distanzmalus x 1,5	I	50\$
Verstärkter Gewehrkolben	WB+1**	II	20\$
Zielgenauigkeit	GA-1	II	70\$

* Nur für Repetiergewehre

** Bei Schlagen mit dem Gewehrkolben

PUNKTE FÜR ROLLENSPIEL

Atmosphärisches, unterhaltsames und charaktergerechtes Rollenspiel sollte gefördert werden. Ein Charakter kann dadurch pro Situation bis zu Stufe x 2 EP verdienen.

Beispiel:

Ein Charakter der 5. Stufe kann durch Rollenspiel pro Situation bis zu 10 EP verdienen.

WEITERE PUNKTE

Gute Ideen, clevere Vorgehensweisen, das Überwinden von Fallen und abgeschlossene Abenteuerabschnitte sollten mit 5-25 EP belohnt werden, pro erforschtem Raum oder 10 gereisten Kilometern durch die Wildnis gibt es 1 EP.



OPTIONAL: LERNPUNKTE*

Neben den Lernpunkten, welche die Charaktere beim Stufenanstieg erlangen (siehe Seite 18), kann der Spielleiter auch für außergewöhnliche Erfahrungen sogenannte **Lernpunkte⁺ (LP⁺)** vergeben. Solche Erfahrungen können z.B. der erste Kampf mit einem Grizzly, die erste Büffeljagd oder die erste Durchquerung des Yellowstone Parks sein. Entscheidend ist die Neuheit oder Einmaligkeit des Erlebnisses für die Charaktere. Man kann für die selbe Erfahrung nur einmal LP⁺ erhalten. Der Spielleiter sollte pro Abenteuer max. einen LP⁺ pro Spieler vergeben. LP⁺ können für den Erwerb von Kultur-talenten, Sprachen oder zum Kauf von LK, TP oder Mana verwendet werden. Mit LP⁺ dürfen keine Eigenschaften gesteigert werden.

Beispiel:

Die Abenteuergruppe hat es geschafft erfolgreich aus dem Lager der Sioux-Oglala zu fliehen, haben jedoch dabei ihre Reittiere aufgeben müssen. Sie beschließen nun auf Mustangjagd zu gehen. Nach vielen Fehlschlägen und schwiegen Proben haben sie es endlich geschafft sich neue Pferde einzufangen und zuzureiten. Der Spielleiter vergibt dafür je 1 LP⁺ für die gemachte Erfahrung bei der Mustangjagd.

ERWEITERTE PROBEN

Hier werden die Proben aufgelistet, um die Herausforderungen des harten Alltags im Wilden Westen zu meistern.

BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)

Diebeskunst, Wahrnehmung

Zu diesen Proben kommt es, wann immer den Charakteren etwas auffallen könnte (Farbe von Kriegsbemalung im Gras, ein leises Plätschern in der Ferne oder der Geruch von Bären in einer Höhle). Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit Wert 8 gewürfelt. Hält man nach Fallen oder Geheimtüren Ausschau, fließt noch das Talent **Diebeskunst** mit in die Probe ein.

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Mehr als offensichtlich (Explosion)	+8
Offensichtlich (Prügelei / Warnschild)	+4
Widrige Umstände (große Entfernung / prasselnder, dichter Regen / überfüllte Straßen)	-4

SPIELLEITUNG

Tarnwert einer Falle (optisch)	-TW
Tür/Wand dazwischen (akustisch)	-2/-8
Distanz zum Schleichenden (akustisch)	-1/m

Sollten die Charaktere nicht bewusst nach etwas Ausschau halten oder lauschen, sollte der Spielleiter die Probe heimlich würfeln.

DARBIEGUNG (*)

Akrobat, Bildung, Charmant, Instrument, Kletterass, Schnelle Reflexe

Bei einer Darbietung kann es sich um ein vorgetragenes Gedicht, ein Lied auf dem Banjo, Gesang, ein Kunststück, einen einfachen Tanz u.ä. handeln. Der Spielleiter klärt, welche Talente in Frage kommen.

ERWACHEN (GEI+VE)

Schnelle Reflexe, Wahrnehmung

Hin und wieder kann es wichtig sein, dass ein Charakter aus seinem Schlaf gerissen wird.

Sobald solch ein Umstand eintritt, wird GEI+VE gewürfelt und mit Hilfe der folgenden Tabelle modifiziert.

WECKENDE UMSTÄNDE	PW
leises Geräusch / Geflüster / Schleichen- Probe misslungen	+0
Gespräch in Zimmerlautstärke / Patzer bei Schleichen-Probe	+4
Kampflärm / lautes Geräusch	+8
Getreten / Wachgerüttelt	+8

Schaden erleiden	autom.
Ziel eines erfolgreichen Wunders sein	+2

Charaktere, die erwachen, machen eine Bemerken-Probe (diese wird nicht modifiziert), um sich zu orientieren. Bei einem Erfolg können sie noch in der selben Runde handeln, in der sie aufgewacht sind.

Ist ihre Initiative bereits verstrichen, wird wie bei einer Abwartehandlung (siehe Seite 71) vorgegangen.

FALLEN ENTSCHÄRFEN (GEI+GE)

Diebeskunst

Wenn man weiß, wo sich eine Falle befindet (sie also bemerkt hat), kann man versuchen sie zu entschärfen. Misslingt die Probe, wird die Falle allerdings ausgelöst.

FEUER MACHEN (GEI+BE)

Jäger

Wer auf die Schnelle ein Feuer benötigt, würfelt GEI+GE (zählt als ganze Aktion).

Bei einem Erfolg entfacht man mit Streichhölzern oder seinem Punks (Präriefeuerzeug) eine kleine Flamme. Ungünstige Witterungsbedingungen können die Probe erschweren.

FEUER MACHEN-MODIFIKATOREN	PW
Streichhölzer vorhanden	+8
Starker Wind	-4
Nasses Holz	-4
Bei Regen oder Schneefall	-8

FLIRTEN (GEI+AU)

Charmant

Wer durch sympathisches Auftreten und passende Komplimente beeindrucken will, würfelt GEI+AU, wobei die Modifikatoren je nach Geschlecht des Flirtenden unterschiedliche Werte annehmen:

FLIRT-MODIFIKATOREN	MANN	FRAU
Anderes Volk	-8	-8
Aufreizende Kleidung	-2	+4
Blutbefleckt	-2	-4
Mundgeruch	-4	-2
Parfüm	+1	+1
Spendabel	+1	-2
Ungepflegt	-4	-2

GIFT TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung eines Giftes entgehen. Pro Rang in **Einstecker** erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe. Bei

besonders gefährlichen Giften ist eine Probe zum Widersetzen nicht erlaubt.

KANU FAHREN (KÖR+BE)

Wissensgebiet

Das Reisen auf Flüssen und Seen kann tückisch sein. Reißende Strömungen, Strudel, treibende Baumstämme oder plötzliche Wendemanöver machen eine Probe erforderlich. Misslingt die Probe kentert das Kanu und die Insassen müssen sich weiter schwimmend fortbewegen.

KANU FAHREN-MODIFIKATOREN	PW
Flussabwärts	+2
Ruhiges Wasser	+4
Flussaufwärts	-2
Starke Strömungen	-4
Wildwasser	-8

KLETTERN (AGI+ST)

Akrobat, Kletterass

Beim Klettern bewegen sich Charaktere mit ihrem halben Laufen-Wert. Pro AGI



SPIELLEITUNG

x 2 in Metern, die ein Charakter erklimmen will, ist eine Klettern-Probe nötig.

Bei einem Misserfolg kann der Charakter es erneut versuchen, nur bei einem Patzer stürzt er auf halber Strecke ab (siehe Seite 122), sofern er nicht gesichert ist.

KLETTERFLÄCHE	PW
Baum	+0 bis +8
glatte Wand	-8
gute Griffmöglichkeiten	+8
grobe Steinmauer	+2
schräg	-8 bis +8
zerklüfteter Fels	+4
WEITERE MODIFIKATOREN	PW
Arm/Bein verletzt	Je -8
Kletterausrüstung	+2
nasse Oberfläche	-4
Seil/Lasso	+8
Stürmisch	-2

KRAFTAKT (KÖR+ST)

Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag

Wer eine Tür eintreten, Gitterstäbe verbiegen oder eine Kiste aufbrechen will, vollführt einen Kraftakt.

KRANKHEIT TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung einer Krankheit entgehen.

Pro Rang in **Einstecker** erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe.

MECHANIK (GEI+GE ODER GEI+VE)

Handwerk

Mit dieser Probe kann ein mechanischer Mechanismus manipuliert oder eine Dampfmaschine repariert und genutzt werden. Die Komplexität der Maschine oder des Mechanismus kann die Probe erleichtern oder erschweren. Entsprechende Handwerkstalente erhöhen den PW um 2 pro Rang.

KOMPLEXITÄT MECHANIK	PW
Einfachste Mechanik (2-3 Zahnräder)	+4
Standard (Flaschenzug)	+0
Komplexe Mechanik (Taschenuhr)	-4
Sehr komplexe Mechanik (Dampflok)	-8

MECHANISMUS ÖFFNEN (GEI+GE/+VE)

Diebeskunst, Handwerk

Wurde ein Geheimtür o.ä. gefunden, muss man meistens noch einen verborgenen Schalter oder andere Mechanismen mit Hilfe von GEI+GE ertasten, mit denen man sie öffnet.

Ist dagegen reine Denkarbeit gefordert, wird mit GEI+VE gewürfelt.

POKERN (GEI+AU)

Schlitzohr, Wissensgebiet

Um festzustellen, wie viel ein Charakter bei einer Partie Poker gewinnt oder verliert, würfeln alle Mitspieler eine vergleichende Probe. Die Talente **Schlitzohr** und **Wissensgebiet: Glücksspiel** geben jeweils einen Bonus von +1 pro Talentrang auf den Wurf. Mit dem Talent **Wissensgebiet:Falsch-**

spiel bekommt man pro Rang sogar +2 - bei einem Patzer wird man jedoch beim Falschspiel erpapt.

Der Spieler, der den höchsten Wert bei der vergleichenden Probe erzielt, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler müssen dem Gewinner im Falle erfolgreicher Proben die Differenz zwischen dem Gewinnwurf und ihrem Probewurf ausbezahlen. War der Wurf nicht erfolgreich, muss der volle Wert des Gewinnwurfes ausgezahlt werden. Gibt es mehr als einen Gewinner, gibt es einen Split Pot, den sich die Gewinner teilen. Ist keine Probe erfolgreich, plätschert das Spiel vor sich hin, ohne das groß Gewinn oder Verluste gemacht werden. Im Vorfeld wird festgelegt, wie hoch der Einsatz ist.



POKER SPIELART	EINSATZ
Spiel zum Zeitvertreib	Differenz* x 1\$
Spiel unter Freunden	Differenz* x 2\$
Spiel im Saloon	Differenz* x 10\$
Profispieler	Differenz*

	x 20\$
Hoher Einsatz	Differenz* x 100\$

* Die Differenz im Falle erfolgreicher Proben, siehe oben.

Beispiel:

Bret (GEI:8, AU:2, WG:Falschspiel II), Frank (GEI:7, AU:1, Schlitzohr II), Bill (GEI:8, AU:0) spielen im Saloon Poker. Bret würfelt ein 10, Frank 16 und Bill 8. Bret gewinnt den Pot und erhält von Frank 100\$ (10 x 10\$) und von Bill 20\$ ((10 - 8) x 10\$).

REITEN (AGI+BE/+AU)

Reiten, Sattelschütze, Tiermeister

Ein Reittier befindet sich immer in einer der vier Geschwindigkeiten **Stand** (Laufen 0), **Schritt** (Laufen x 1), **Trab** (Laufen x 1.5) oder **Galopp** (Laufen x2). Charaktere ohne das Talent **Reiten** müssen jedes mal, wenn sie ihr Reittier dazu bewegen wollen, die Richtung oder die Geschwindigkeit (um eine Stufe) zu ändern, eine Reiten-Probe mit AGI+BE bzw. AU würfeln (je nachdem, welcher Wert besser ist), was eine ganze Aktion in Anspruch nimmt. Charaktere mit dem Talent **Reiten** können dies dagegen aktions- und probenfrei nebenbei tun.

Jeder Charakter (also auch jene mit dem Talent **Reiten**) muss hingegen als Aktion eine Reiten-Probe würfeln, wenn das Reittier ein Hindernis überspringen soll oder er die Geschwindigkeit innerhalb einer Runde **um mehr als einen Schritt** ändern will (beispielsweise um ein trabendes Pferd einfach zum Stillstand zu bringen).

Um einen wilden Mustang zuzureiten muss einer Reiten-Probe -8 abgelegt werden. Bei Misserfolg stürzt der Charakter zu Boden (Sturzschaden: siehe

SPIELLEITUNG

Seite 122) und wird eventuell von den Hufen des Pferdes attackiert.

BERITTENER KAMPF

Wollen Charaktere ohne das Talent Reiten vom Pferderücken aus einen Angriff machen, muss ihnen zuvor eine aktionsfreie Reiten-Probe gelingen, sonst können sie in dieser Runde nicht angreifen.

Verfügt ein Charakter dagegen über das Talent Reiten, kann er jederzeit vom Pferderücken aus angreifen (ohne eine Reiten-Probe). Je nach Reitgeschwindigkeit werden die Angriffe des Reiters noch modifiziert:



GESCHWINDIGK.	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE
Trab	+KÖR/2*	-5
Galopp	+KÖR*	-10

*: KÖR des Reittieres

Wer von seinem Pferd einen unberittenen Gegner schlägt, erhält

einen Bonus von +1 auf Schlagen durch die erhöhte Position.

Mit zweihändigen Waffen kann man beritten überhaupt nicht angreifen.

Will man vom Pferd aus mit einer Fernkampfwaffe (z.B. einem Gewehr) schießen, erhält man im Trab -5 und im Galopp -10 auf seinen Wurf. Dieser Malus kann mit dem Talent Sattelschütze (siehe Seite 58) reduziert werden.

SCHLEICHEN (AGI+BE)

Heimlichkeit

Geschlichen wird immer mit halbierten Laufen-Wert. Es handelt sich um eine vergleichende Probe gegen die Bemerkten-Proben möglicher Hörer (wie Wachposten) in bis zu 15 - AGI Meter Entfernung. Alle AGI Meter wird eine neue Schleichen- Probe nötig.

SCHLEICHEN-MODIFIKATOREN	PW
Boden voll knirschender Blätter	-8
Knarrende Dielen	-4
Nebengeräusche im Hintergrund	+4
Lärm im Hintergrund	+8

Indianer erhalten auf Grund ihrer Volksfähigkeit **Leichtfüßig** einen Bonus von +2 auf Schleichen-Proben.

SCHLÖSSER ÖFFNEN (GEI+GE)

Diebeskunst

Der Versuch, ein Schloss zu öffnen, wird durch dessen Schloss-Wert (SW) erschwert.

Zum Öffnen eines Schlosses wird immer ein Werkzeug benötigt, welches zudem die Probe wie folgt modifiziert:

WERKZEUG	PW
Besteck, Nagel, Stöckchen	-8
Draht, Nadel	-4
Dietrich	-2
zusätzliche Dietriche (max. VE)	je +1

Beispiel:

Wayne (VE:4) kann max. 5 Dietriche effektiv einsetzen und bekommt daher einen Bonus von +2 auf seinen PW.

Misslingt die Probe, kann der Charakter es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Bei einem Patzer wird das Schloss beschädigt und lässt sich nur noch mit roher Gewalt öffnen.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlischt erst, wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht.

SCHWIMMEN (AGI+BE)

Schwimmen

Charaktere ohne das Talent **Schwimmen** müssen jede Runde in tiefem Wasser eine Schwimmen-Probe würfeln, sonst drohen sie unterzugehen und zu ertrinken (siehe Seite 122).

SCHWIMMEN-PROBE	PW
leichter Wellengang	-2
unruhige See, starke Strömung	-4
Sturm auf See, reißender Fluss	-8
Schwere Kleidung	-PA x 2

Charaktere mit dem Talent **Schwimmen** können sich für KÖR x 2 Stunden problemlos bei leichtem Wellengang über Wasser halten (eine unruhige See oder starke Strömung vierteln diese Zeit). Im Anschluss würfelt der Charakter KÖR+HÄ+3 pro Rang in Schwimmen, sonst ertrinkt er vor Erschöpfung.

Bei Erfolg muss er nach Härte in Minuten die Probe wiederholen. Bei Stürmen oder reißenden Flüssen muss auch ein Charakter mit **Schwimmen** jede Runde würfeln.

SPRINGEN (AGI+BE)

Akrobat

Für einen *Weitsprung* benötigt ein Charakter Anlauf in Höhe von Laufen. Bei Erfolg springt der Charakter eine Distanz von:

Laufen/2 + Probenergebnis x 10cm

Misslingt eine Springen-Proben, kommt man nur halb so weit mit dem Sprung und fällt zu Boden.

Beim *Herabspringen* kann man unbeschadet eine Distanz von

Laufen + Probenergebnis x 10cm

in die Tiefe springen. Befindet sich darunter ein Gegner, kann man ihn aktionsfrei mit WB+1 noch im Sprung angreifen. Misslingt die Probe, erhält man den halben Prüfwurf als abwehrbaren Schaden (Prellung, Fuß verknackst, etc.)

SPIELLEITUNG

SPUREN LESEN (GEI+VE)

Jäger, Fährtenleser, Wahrnehmung

Das Aufspüren und richtige Deuten von Spuren wird durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst:

UMSTÄNDE BEIM SPUREN LESEN	PW
Verfolgter hat Talent Heimlichkeit	-Rang
Alter der Spur (im Freien)	-1/6h
Im Unterholz	+2
Harter Steinboden	-8
Regen, starker Schneefall	-1/1h
Staubig	+4
Weicher Boden (Matsch, Schnee)	+4
Weitere Verfolgte	+1/3

Der Charakter erfährt nur die offensichtlichsten Informationen (z.B. „Mehrere Spuren von Menschen“) - für jedes weitere Detail, dass er wissen möchte, ist eine neue Probe nötig. Charaktere mit dem Talent Fährtenleser erhalten pro Talentrang ein weiteres Detail, ohne dass eine weitere Probe notwendig ist.

Beispiel:

Der Kundschafter Weißer Hirsch (Fährtenleser II) untersucht erfolgreich eine Spur. Er erhält dadurch folgende Informationen: Mokassinabdrücke (Art der Spur), von mindestens 5 Personen (Anzahl), die vor etwa zwei Stunden (Alter der Spur) vorbeikamen.

SUCHEN (GEI+VE BZW. 8)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung

Wer Räume durchsucht, Truhen nach verborgenen Geheimfächern abtastet oder Wände nach Anzeichen von Geheimtüren abklopft, würfelt GEI+VE. Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit dem Wert 8 gewürfelt. Der Spieler wählt, ob er beispielsweise nur für einen Schrank, ein breites Stück Wand oder gleich den kompletten Raum würfeln möchte, kann bei einem Misserfolg aber für kein Objekt, was bei seiner Suche bereits berücksichtigt wurde, erneut würfeln.

SUCHEN-MODIFIKATOREN	PW
Offensichtlich (Papiere in Schublade)	+8
Geheimfach/Geheimtür	-4 bis -8
Typisches Versteck	-2
Schlechtes Licht (nur Menschen)	-2
Tarnwert einer Falle	-TW

TASCHENDIEBSTAHL (AGI+GE)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Kann ich mal vorbei?

Beim Taschendiebstahl handelt sich um eine vergleichende Probe, gegen die der Bestohlene und mögliche Zeugen Bemerken-Proben würfeln.

TASCHENDIEBSTAHL-MODIFIKATOREN	PW
Beute unter Kleidung getragen	-4
Beute am Leib getragen	-2
Beute in Tragetasche getragen	+0
Ablenkende Umgebung	+4

VERBERGEN (AGI+BE)

Heimlichkeit

Wer sich versteckt - um Verfolgern zu entgehen oder jemanden aufzulauern - würfelt eine vergleichende Probe gegen die Bemerken-Probe der Charaktere, die es zu täuschen gilt.

VERBERGEN-MODIFIKATOREN	PW
Ideal (dichtes Gebüsch, Lagerhaus)	+8
Gut (hohes Gras, Nische, Säule)	+4
Tiefe Schatten	+4
Verbergender hier nicht vermutet	+4

VERHANDELN (GEI+VE/+AU)

Charmant, Schlitzohr

Bei Verhandlungen - ob über Marktpreise, Belohnungen oder Kriege - werden vergleichende Proben gewürfelt - am Spieltisch vorgetragene Worte können einen Bonus von -8 bis +8 geben. Verwendet wird VE oder AU, je



nachdem, welcher Wert von beiden höher ist.

Ein siegreicher Vergleich bei einer Verhandeln-Probe kann allerdings nie dazu führen, dass jemand einem Handel zustimmt oder eine Vereinbarung eingeht, dessen Konditionen er niemals akzeptieren könnte. Bei Handelsgeschäften ist es deshalb hilfreich, wenn vorher festgelegt wird, wie hoch oder niedrig die Beteiligten gehen würden.

VERSTÄNDIGEN (GEI+GE)

Bildung, Indianerdialekte

Dies stellt den Versuch dar, sich mit bloßen Gesten und Lauten verständlich zu machen. Pro beherrschter Sprache erhält man einen Bonus von +1. Bei indianischen Sprachen erhält man für jeden Talentrang in **Indianerdialekte** (siehe Seite 51) einen Bonus von +1.

WAGEN LENKEN (AGI+GE)

Reiten, Wissensgebiet

Wenn ein Planwagen über einen schmalen Pfad gelenkt werden soll oder mit einer Postkutsche eine Reitergruppe abgehängt werden soll, ist eine Probe notwendig. Je nach Schwierigkeit des Lenkmanövers werden auf den PW Zuschläge oder Abzüge angewendet.

WISSEN (GEI+VE)

Bildung, Wissensgebiet

Wann immer es um das Anwenden von Wissen, das Analysieren von Problemen, das Erinnern an alte Legenden oder andere Fragen geht, wird mit GEI+VE gewürfelt, ob dem Charakter die Lösung einfällt.

SCHÄTZE

Im Wilden Westen wartet großer Reichtum auf den entschlossenen Abenteurer. Viele, die vom Goldrausch erfasst wurden, zog es in den Westen auf der Suche nach Gold, Silber oder andere Bodenschätzen. Aber auch andere Reichtümer, wie alte Indianerschätze oder spanisches Gold harren auf ihre Entdecker.

BEUTETABELLEN

Um die Zusammenstellung gefundener Beute und Schätze schnell und einfach zu ermitteln, können sogenannte Beutetabellen verwendet werden (siehe Anhang).

Feinde und Schätze haben immer einen **Beutewert (BW)**, der dem **PW** entspricht, mit dem man auf der Beutetabelle würfelt.

Beispiel:

Die Angabe **BW 2C:10** bedeutet, dass **zweimal** auf **Beutetabelle C** (Wildnis) eine Probe mit **Probenwert 10** gewürfelt wird (Immersiege gelten hier nicht).

Bei einem Erfolg entspricht das Probenergebnis der Beutenummer auf der jeweiligen Tabelle.

Des weiteren kommt es hin und wieder bei besonders mächtigen und/oder beutereichen Schätzen vor, dass eine Beutenummer nicht als Probe ausgewürfelt wird.

Beispiel:

Der berühmte Kopfgeldjäger McBain hat als Beutewert die Angabe **BW 4E: W20/2+10**. Dies bedeutet, dass auf Beutetabelle E viermal Beute probenlos mit jeweils **W20/2+10** ermittelt werden.

5. GOLDSUCHE

Goldvorkommen werden normalerweise zufällig entdeckt. Charaktere mit dem Talent **WG: Gold** schürfen können sich jedoch auch aktiv auf die Goldsuche begeben. Pro Tag, der gesucht wird (andere Aktivitäten sind dabei nicht gleichzeitig möglich) dürfen sie eine Probe (**PW1**) würfeln, ob sie sich in der Nähe eines Vorkommens befinden. Der Probewurf hat folgende Modifikatoren.

MODIFIKATOREN	PW
An Flussläufen	+1
Im Gebirge	+1
Gebiet von Goldfunden	+2
Wälder, Wüste, Prärie	-2



Gelingt der Probewurf, muss noch ermittelt werden, ob der Goldsucher auch wirklich auf das Vorkommen stößt. Dazu muss er eine Probe GEI+VE ablegen, die wie folgt modifiziert wird.

MODIFIKATOREN	PW
Pro Talentrang Wahrnehmung	+1
Pro Rang WG: Gold schürfen	+1
Im Winter	-4

Gelingt auch diese Probe wird auf der Tabelle die Art des Fundes bestimmt.

TABELLE GOLDFUND			
W20	ART DES FUNDDES	ABBAU-BONUS	VORKOMMEN ERSCHÖPFT
1-6	Goldstaub	+0	18-20
7-10	Goldkörner	+1	17-20
11-13	Nuggets	+2	16-20
14	große Nuggets	+3	14-20
15-18	kleine Gold-ader	+2	18-20
19-20	reichhaltige Goldader	+4	19-20

GOLD SCHÜRFEN

Wurde ein Goldvorkommen gefunden, beginnt die eigentliche Arbeit erst. Das Gold muss ausgewaschen oder aus dem Felsen geschlagen werden. Dazu ist entsprechendes Werkzeug unbedingt notwendig. Zum Goldwaschen benötigt man mindestens eine Goldpfanne und zum Goldgraben braucht man Schaufel und Spitzhacke.

Pro Tag wird für jeden Schürfer mit einer Probe KÖR+VE bestimmt wie viel Gold gefunden wurde.

Das Ergebnis mal 10 ergibt den Goldwert in \$. Bei einem Immersieg ist man auf eine Bonanza gestoßen und darf einen zweiten Wurf ausführen. Der Abbaubonus (Tabelle Goldfund), Hilfsmittel und Kenntnisse geben einen Bonus auf den Wurf.

HILFSMITTEL	BONUS
Pro Talentrang WG: Gold Schürfen	+2
BEIM GOLDWASCHEN	
Waschrinne	+2
BEIM GOLDGRABEN	
Stützbalken (5m ³ /Tag)	+1
Lore	+2
Dynamit (5 Stangen/Tag)	+2

In der Tabelle Goldfund ist weiterhin angegeben, bei welchem Würfelergebnis, unabhängig ob die Probe erfolgreich war oder nicht, das Vorkommen erschöpft ist und kein weiteres Gold gefunden werden kann (Bei Probewerten über 20 zählt hierbei der erste Wurf).

Beispiel:

Alabama Joe (KÖR 8, VE 1, WG: Gold schürfen II) hat in einem Flussbett Goldkörner entdeckt. Er installiert eine Waschrinne und beginnt mit dem Goldwaschen.

Nach einem Tag Arbeit führt er einen Probewurf durch. Der Prüfwurf für Joe beträgt 18 (8+1+1+4+2). Joe würfelt 9 was eine Goldausbeute im Wert von 90\$ bedeutet. Am zweiten Tag würfelt er 17. Joe findet wieder Gold im Wert von 170\$, damit ist jedoch das Vorkommen gänzlich ausgebeutet und bringt nichts mehr ein.

WILDE KREATUREN UND WIDERSACHER

Im Wilden Westen wimmelt es von bedrohlichen Bestien und gefährlichen Gegnern, denen sich die Charaktere im Kampf stellen müssen.

DER SCHNELLE TOD

Sinkt die LK eines Gegners unter 1, gilt dieser sofort als tot gelten - wichtige NSC bilden die Ausnahme (Ebenso besondere Situationen, wo die SC lebende Beute / Gefangene machen wollen).

GRÖSSENKATEGORIEN

Jede Kreatur wird bei Old Slayerhand einer Größenkategorie zugeordnet:

GRÖSSE	KREATURENBEISPIELE
winzig (<0,5m)	Fledermaus, Ratte
klein (0,5 - 1m)	Hund, Waschbär
normal (1m - 3m)	Mensch
groß (3m - 6m)	Bison, Grizzly, Pferd
riesig (6m - 12m)	Wal
gewaltig (12+ m)	?

Zwar sind größere Gegner leichter (+2) zu treffen als kleinere (siehe Seite 72), verfügen dafür aber auch über deutlich mehr Lebenskraft.

GEGNERHÄRTE

Zu jedem Wesen ist eine Gegnerhärte (GH) angegeben. Die GH entspricht der Gesamtstufe, die Spielercharaktere gemeinsam haben sollten, wenn sie gegen den Gegner eine gute Chance haben wollen. Die GH ist kein



hundertprozentiger Überlebensgarant, sondern eine grobe Orientierungshilfe.

WERTE MODIFIZIEREN

Es ist ohne Probleme möglich, die Werte von Gegnern anzupassen, um beispielsweise ein schwaches Junges darzustellen oder ein besonders gefährliches Exemplar.

Dabei kann man "nach Gefühl" vorgehen oder der Kreatur eine Klasse zuordnen und sie stufenweise mit Lernpunkten - wie einen Charakter - verbessern.

ANFÜHRER, BERÜCHTIGTE UND LEGENDÄRE GEGNER

Um stärkere Kontrahenten darzustellen, können diese zu Anführern, berüchtigten oder legendären Gegnern gemacht werden, wodurch sich ihre Kampfwerte erhöhen.

Andererseits können für die schnelle Abhandlung von Kämpfen gegen unwichtige Angreifer oder für die cineastische Darstellung von Massenkämpfen (z.B. die Verteidigung gegen eine Horde Indianer) Gegner zu Handlangern oder gar Kanonenfutter degradiert werden.

GEGNER	LK	ABWEHR	T ANGRIFF	EP-BONUS
Anführer	+10	+2	+2	+10
Berüchtigt	x2	+2	+2	x2*
Legendär	x4	+4	+4	x2*
Handlanger	/2	-2	-2	/2
Kanonenfutter	/4	-4	-4	/4

* vorher werden die normalen EP um (4 + zusätzl. LK) erhöht

Für Anführer bzw. berüchtigte oder legendäre Gegner sollte auch die Beute erhöht werden.

Für Anführer und berüchtigte Gegner werden die Beutetabellenwürfe verdoppelt, für legendäre Widersacher sogar vervierfacht und können ggf. ergänzt werden.


KREATURENGRUPPEN


Die Liste der Gegner gliedert sich in NSCs, Tiere und Widernatürliche Geschöpfe. Die aufgelisteten Wesen sind dabei in unterschiedliche Gruppen eingeteilt.

Menschen	
Dämonen	
Geister	
Elementargeister	
Mystische Wesen	
Teufel	
Tiere	
Untote	


SPIELLEITUNG

NSCS

	BUSHHEADER			PI05	
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	8	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
					
Bewaffung			Panzerung		
Gewehr (WB+3, GA-3), Bowiemeser (WB+1)			-		
Talente:	Brutaler Hieb I, Einstecker I, Kämpfer II, Reiten I, Reiter der Rache I, Schütze I, Zäher Hund I				
Beute:	BW 1A:8, 2C:14				
GH:	5	GK:	no	EP:	91

	FALLENSTELLER			GRE2	
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0
					
Bewaffung			Panzerung		
Kentuckyrifle (WB+4, GA-2), Bowiemeser (WB+1)			Felljacke (PA+1)		
Talente:	Fährtenleser I, Handwerk I, Jäger I, Indianerdialekte I, Schütze I, Wahrnehmung I, Zäher Hund I				
Beute:	BW: 2C:12				
GH:	2	GK:	no	EP:	75

	DORFPFARRER			PRE2	
KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	8
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	1	GE:	0	AU:	6
					
Bewaffung			Panzerung		
Fäuste (WB+0, GA+5)			-		
Talente:	Bildung I, Handwerk I*, Instrument I, Knapp daneben I, Meditation I, Skeptiker I, Wundarzt I				
	Segnen, Wasser weihen				
Beute:	BW: 1E:16				
GH:	1	GK:	no	EP:	49

	GOLDSUCHER			PI03	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0
					
Bewaffung			Panzerung		
Gewehr (WB+3, GA-3) Messer (WB+0)			-		
Talente:	Einstecker I, Glückspilz I, Goldrausch I, Kämpfer II, WG: Goldschürfen II				
Beute:	BW 1A:14, 1C:16				
GH:	4	GK:	no	EP:	90

* Entsprechendes Handwerk auswählen



INDIANERKRIEGER I		STK1
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 4	BE: 1	VE: 0
HÄ: 3	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Speer (WB+1) Messer (WB+0)		Lederleggins (PA+1), Indianerschild (PA+1)
Talente:	Athletisch, Kämpfer I, Kriegsbemalung I, Naturverbunden, Schnelle Reflexe I	
Beute:	BW 1B:8	
GH: 2	GK: no	EP: 55

INDIANERKRIEGER II		STK3
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 5	BE: 1	VE: 0
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Tomahawk (WB+2, GA-1) Messer (WB+0)		Lederleggins (PA+1), Jagdhemd (PA+1)
Talente:	Athletisch, Kämpfer II, Kriegsbemalung I, Naturverbunden, Reiter der Rache 2, Schnelle Reflexe I	
Beute:	BW 1B:16	
GH: 5	GK: no	EP: 70

INDIANERKRIEGER III		STK6
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 7	BE: 1	VE: 0
HÄ: 5	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Gewehr (WB+3, GA-3), Tomahawk (WB+2, GA-2)		Lederleggins (PA+1), Jagdhemd (PA+1)
Talente:	Athletisch, Einstecker I, Kämpfer II, Kriegsbemalung I, Kriegsgeheil I, Naturverbunden, Reiter der Rache I, Schnelle Reflexe I, Verletzen I	
Beute:	BW 2B:18	
GH: 7	GK: no	EP: 98

INDIANERKUNDSCHAFTER I		KUN1
KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5
ST: 1	BE: 1	VE: 1
HÄ: 2	GE: 5	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Indianerbogen (WB+2) Messer (WB+0)		Lederleggins (PA+1)
Talente:	Heimlichkeit I, Jäger I, Leichtfüßig, Naturverbunden, Schütze I, Schnelle Reflexe I	
Beute:	BW 1B:8	
GH: 1	GK: no	EP: 52



SPIELLEITUNG

KÖR:	7 AGI: 8 GEI: 5
ST:	1 BE: 2 VE: 1
HÄ:	2 GE: 6 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Indianerbogen (WB+2) Tomahawk (WB+2, GA-1)	Lederleggins (PA+1), Jagdhemd (PA+1)
Talente:	Heimlichkeit I, Jäger I, Leichtfüßig, Naturverbunden, Schütze II, Schnelle Reflexe I, Wahrnehmung I
Beute:	BW 1B:16
GH:	3 GK: no EP: 67


KÖR:	6 AGI: 8 GEI: 6
ST:	3 BE: 2 VE: 1
HÄ:	1 GE: 7(-1) AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Revolver (WB+3, GA-4) Säbel (WB+2)	Stulpenhandschuhe (PA+1, GE-1)
Talente:	Charmant I, Fieser Schuss I, In Deckung I, Reiten II, Schütze II, Skeptiker I
Beute:	BW 1A:14, 1E:12
GH:	2 GK: no EP: 97







KÖR:	7 AGI: 8 GEI: 5
ST:	1 BE: 3 VE: 1
HÄ:	2 GE: 8 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Gewehr (WB+3, GA-3) Tomahawk (WB+2, GA-1)	Lederleggins (PA+1), Jagdhemd (PA+1)
Talente:	Fieser Schuss I, Heimlichkeit I, Jäger I, Knapp daneben I, Kriegsbema- lung I, Leichtfüßig, Naturverbunden, Schütze II, Schnelle Reflexe I, Wahrnehmung I
Beute:	BW 2B:18
GH:	4 GK: no EP: 91

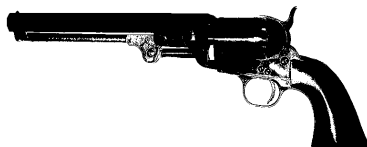
KÖR:	8 AGI: 8 GEI: 4
ST:	0 BE: 4 VE: 0
HÄ:	2 GE: 8 AU: 0
Bewaffnung	Panzerung
Gewehr (WB+3, GA-3) Messer (WB+0)	-
Talente:	Heimlichkeit I, Kriegsgeheul I, Reiten I, Reiter der Rache II, Schütze II
Beute:	BW 1E:16
GH:	4 GK: no EP: 86








SPIELLEITUNG

MEXIKANISCHER CABALLERO		GRE3			
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	7	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
2 Revolver (WB+3, GA-4) Messer (WB+1, GA-1)			-		
Talente:	Knapp daneben I, Pistolero I, Reiten II, Schlitzohr I, Schütze I, Waffenkennner: Messer I				
Beute:	BW 1A:10, 1E:12				
GH:	2	GK:	no	EP:	95

LLANO-GEIER (STAKEMAN)		GRE2			
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	6	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Gewehr (WB+3, GA-3) Bowiemesser (WB+1)			Duster (PA+1)		
Talente:	Diebeskunst I, Einstecker I, Jäger I, Reiten I, Reiter der Rache I, Schütze I				
Beute:	BW 1A:6, 1C:16				
GH:	2	GK:	no	EP:	89

















MORMONENMISSIONAR		PREU			
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	3	AU:	6
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Revolver (WB+3, GA-4), Taschenmesser (WB+0, GA+2)			-		
Talente:	Fieser Schuss I, Mächtiges Wunder I, Meditation I, Reiten I, Reiter der Rache I, Schütze II, Vielseitig begabt I (GE)				
	Gesegnete Waffe, Mit Blindheit schlagen, Psalm der Reue, Salzsäule, Stoßgeb				
Beute:	BW 1E:14				
GH:	1	GK:	no	EP:	82








OUTLAW		GRE5			
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	0	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	8	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Gewehr (WB+3, GA-3) Revolver (WB+3, GA-4)			Duster (PA+1)		
Talente:	Einstecker I, Fieser Schuss I, Knapp daneben I, Reiten I, Reiter der Rache I, Schnelle Reflexe I, Schütze II, Zäher Hund I				
Beute:	BW 1A:14, 1C:16				
GH:	4	GK:	no	EP:	101



SPIELLEITUNG



	RAFTER			PI03	
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4			
ST: 5	BE: 1	VE: 0			
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0			
					
Bewaffnung		Panzerung			
Axt (WB+2) Karabiner (WB+3, GA-2)		Felljacke (PA+1)			
Talente:	Brutaler Hieb I, Einstecker I Faustkämpfer I, Handwerk I Kämpfer I, Prügler I, Schwimmen I				
Beute:	BW 2C:18				
GH: 3	GK: no	EP: 83			

	ROWDY			PI07	
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5			
ST: 4	BE: 1	VE: 0			
HÄ: 3	GE: 2	AU: 0			
					
Bewaffnung		Panzerung			
Revolver (WB+3, GA-4) Fäuste (WB+0, GA+1)		-			
Talente:	Faustkämpfer II, Kämpfer I, Prügler I, Reiter der Rache I, WG: Glücksspiel I				
Beute:	BW 1E:15				
GH: 2	GK: no	EP: 94			

	RAILTROUBLER			GREU	
KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5			
ST: 3	BE: 1	VE: 0			
HÄ: 3	GE: 6	AU: 0			
					
Bewaffnung		Panzerung			
Revolver (WB+3, GA-4) Bowiemeser (WB+1)		-			
Talente:	Einstecker I, Faustkämpfer I, Fieser Schuss I, Heimlichkeit I, Reiten I, Schnelle Reflexe I, Schütze II				
Beute:	BW 1A:12, 1C:16				
GH: 3	GK: no	EP: 100			

	SIEDLER			PI07	
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6			
ST: 3	BE: 1	VE: 2			
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0			
					
Bewaffnung		Panzerung			
Karabiner (WB+3, GA-2) Beil/Mistgabel/Knüppel (WB+1)		-			
Talente:	Handwerk I, Jäger I, Knapp daneben I, WG: Landwirtschaft I, WG: Wagen lenken I				
Beute:	BW 2D:16				
GH: 1	GK: no	EP: 74			

SPIELLEITUNG

SOLDAT		GRET	
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6	
ST: 3	BE: 1	VE: 2	
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Karabiner (WB+3, GA-2) Bajonett (WB+1)		-	
Talente:	Einstecker I, Kämpfer II, Reiten I, Schütze I		
Beute:	BW 1C:10, 1E:10		
GH: 2	GK: no	EP: 78	



TEXAS GOWBOY		PID3	
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4	
ST: 3	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 4	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Revolver (WB+3, GA-4) Fäuste (WB+0, GA+3) Lasso (WB-4)		Chaps (PA+1)	
Talente:	Charmant I, Faustkämpfer I, Reiten II, Schütze II, WG: Tierkunde II		
Beute:	BW 2C:16		
GH: 5	GK: no	EP: 99	



STADTBÜRGER		PID1	
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8	
ST: 1	BE: 1	VE: 3	
HÄ: 2	GE: 2	AU: 1	
Bewaffnung		Panzerung	
Karabiner (WB+3, GA-2) Fäuste (WB+0, GA+5)		-	
Talente:	Bildung I, Skeptiker I, Vielseitig begabt I (VE), WG: Handel I, WG:Recht I		
Beute:	BW 2E:18		
GH: 1	GK: no	EP: 71	

TRAMP		PID1	
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4	
ST: 3	BE: 1	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0	
Bewaffnung		Panzerung	
Karabiner (WB+3, GA-2) Bowiemeser (WB+1)		-	
Talente:	Reiter der Rache I, Faustkämpfer I, Goldrausch I, Kämpfer I, Zäher Hund I, WG: Glücksspiel I		
Beute:	BW 1E:14		
GH: 2	GK: no	EP: 57	

SPIELLEITUNG

TIERE

BISON					
KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Hörner (WB+1, GA-1)			Fell (PA+1)		
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
Beute:		Trophäe: BW 1A:12			
GH:	10	GK:	gr	EP:	130

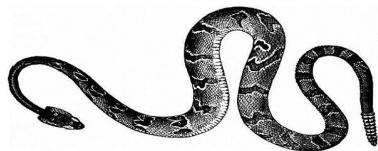
ESEL					
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Hufe (WB+1)			-		
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
GH:	1	GK:	no	EP:	57

FLEDERMAUS					
KÖR:	4	AGI:	4	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB+1)			-		
Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
Sonar: "Sieht" per Sonar.					
Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR während der Bewegung erfolgen, also nicht nur davor oder danach.					
GH:	1	GK:	wi	EP:	54




 GRIZZLY		
KÖR: 14	AGI: 8	GEI: 1
ST: 5	BE: 3	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Biss/Pranke (WB+2, GA-2)		Fell (PA+1)
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
Beute:	Trophäe: BW 1A:16	
GH: 14	GK: gr	EP: 164

 KLAPPERSCHLANGE		
KÖR: 4	AGI: 7	GEI: 1
ST: 2	BE: 7	VE: 0
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Biss (WB+1, GA-1)		Schuppen (PA+1)
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.	
GH: 1	GK: wi	EP: 50



 MUND		
KÖR: 5	AGI: 6	GEI: 1
ST: 3	BE: 3	VE: 0
HÄ: 0	GE: 0	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Biss (WB+1)		Fell
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
GH: 1	GK: kl	EP: 31

 KOJOTE		
KÖR: 4	AGI: 6	GEI: 1
ST: 3	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Biss (WB+1)		Fell
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
GH: 1	GK: kl	EP: 32











SPIELLEITUNG











MISSISSIPPI-ALLIGATOR					
KÖR:	14	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	5	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Großer Biss (WB+2, GA-2)			Schuppenpanzer (PA+2)		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Beute:		Trophäe: BW 1A:10			
GH:	14	GK:	gr	EP:	164

MULI					
KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Hufe (WB+1)			-		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	1	GK:	no	EP:	60

PFERD/MUSTANG					
KÖR:	10	AGI:	11	GEI:	1
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Hufe (WB+2)			-		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	4	GK:	gr	EP:	101

PUMA					
KÖR:	7	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Pranke/Biss (WB+1; GA-1)			Fell (PA+1)		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
Beute:		Trophäe: BW 1A:12			
GH:	2	GK:	gr	EP:	86

 RATTE					
KÖR:	2	AGI:	4	GEI:	1
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1)			-		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.				
GH:	1	GK:	kl	EP:	26

 SCHWARZBÄR					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Biss/Pranke (WB+2, GA-2)			Fell (PA+1)		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Beute:		Trophäe: BW 1A:10			
GH:	8	GK:	gr	EP:	140



SPIELLEITUNG

SKUNK					
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1)			-		
	*Stinksekret: Kann alle W20 Runden aktionsfrei mit dem Wert Schießen ein überreichendes Sekret verspritzen, gegen das keine Abwehr gewürfelt werden kann. Getroffene Personen erhalten W20/2 Runden -2 auf Aura und haben W20/2 Tage -2 auf alle Proben sozialer Interaktion. Bei einem Immersieg ist das Opfer für W20/2 Runden geblendet.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagentpater gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	1	GK:	wi	EP:	43

WAPITIHIRSCH					
KÖR:	10	AGI:	7	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Geweih (WB+2)			-		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagentpater gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				

	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Beute:		Trophäe: BW 1A:7			
GH:	6	GK:	gr	EP:	105



WASCHBÄR					
KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1)			Fell (PA+1)		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagentpater gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
Beute:		Fell: BW 1A:9			
GH:	1	GK:	kl	EP:	32

 WEISSKOPFSEADLER						
KÖR:	3	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	2	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	1	AU:	1	
						
Bewaffnung			Panzerung			
Krallen (WB+1)			Federkleid (PA+1)			
	Fliegen: Kann statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR während der Bewegung erfolgen, also nicht nur davor oder danach.					
Beute:		Trophäe: BW 1A:8				
GH:	1	GK:	kl	EP:	54	

 WOLF						
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1	
ST:	3	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0	
						
Bewaffnung			Panzerung			
Kräftiger Biss (WB+2, GA-1)			Wolfspelz (PA+1)			
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
Beute:		Trophäe: BW 1A:10				
GH:	1	GK:	no	EP:	81	



WIDERNATÜRLICHE GESCHÖPFE











"Der Westmann, der die nord-amerikanischen Urwälder und einsamen Bergtäler durchstreift, kann dabei mitunter auf die seltsamsten Kreaturen stoßen. Die Indsmen kennen diese Geschöpfe aus ihren Mythen und Überlieferungen, wohingegen der Gentleman in den Salons von New Orleans dies als Fantastereien und Geschwätz abtut.

Und auch das skeptische Greenhorn wird selbst dann nicht an den Sasquash glauben, wenn dieser ihn auf den Fuß tritt, wenn ich nicht irre, hihhi."















ACHIYALATOPA

Der Achiyalatopa ist ein Vogel mit regenbogenfarbenen Gefieder, dessen Federn messerschaft sind.

 ACHIYALATOPA		
KÖR: 6	AGI: 9	GEI: 3
ST: 1	BE: 3	VE: 1
HÄ: 2	GE: 5	AU: 2
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Scharfe Federn (WB+1, GA-1)		Federkleid (PA+1),
	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
GH: 2	GK: kl	EP: 72

ANAYA

Anaya sind monströse, abstoßende Kreaturen teilweise ohne Kopf und Gliedmaßen, welche die dichten Wälder des Westens durchstreifen.

 ANAYA		
KÖR: 12	AGI: 4	GEI: 10
ST: 0	BE: 0	VE: 3
HÄ: 6	GE: 0	AU: 4
		
		
Bewaffnung		Panzerung
-		Dicke Haut (PA+2),
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.	
	Alterung: Bei einem erfolgreichen Blickangriff altert das Ziel W20/2 Jahre.	
	Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.	
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
	Einschläfern, Durchsicht, Flackern, Schmerz	
GH: 12	GK: no	EP: 116



APOTAMKIN









Die Indianer nennen sie die kalten Wesen. Der Apotamkin ist ein bluttrinkendes Ungeheuer mit langen Haaren und riesigen Zähnen. Er lauert vor allem nachts oder in dunklen Höhlen auf seine Opfer.

 APOTAMKIN					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	6
ST:	8	BE:	4	VE:	2
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1, GA-1)			Langes dichtes Haar (PA+1),		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird AGI um 1 gesenkt (bei AGI Null ist das Opfer bewegungsunfähig). Pro Tag oder Anwendung des Wunders Wunderheilung wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.				
GH:	11	GK:	no	EP:	119

DÄMONEN

Dämonen haben keine eigene Gestalt, können aber in andere Wesen hineinfahren. (Siehe Seite 91). Der Dämon übernimmt dabei die Kontrolle über das Wesens, von dem er Besitz ergriffen hat. Die Werte GEI, VE und AU entsprechen denen des Dämons,

außerdem erhält der Besessene auf seine Kampfwerte einen Bonus.

 NASSDÄMON					
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	6
ST:	-	BE:	-	VE:	2
HÄ:	-	GE:	-	AU:	2
					
Bewaffnung			Panzerung		
-			-		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	-	GK:	-	EP:	+34

 RACHEDÄMON					
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	8
ST:	-	BE:	-	VE:	4
HÄ:	-	GE:	-	AU:	4
					
Bewaffnung			Panzerung		
-			-		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	-	GK:	-	EP:	+48

SPIELLEITUNG

VERDERBNISDÄMON					
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	10
ST:	-	BE:	-	VE:	8
HÄ:	-	GE:	-	AU:	8
Bewaffnung			Panzerung		
-			-		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	-	GK:	-	EP:	+62



ERZDÄMON					
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	12
ST:	-	BE:	-	VE:	10
HÄ:	-	GE:	-	AU:	10
Bewaffnung			Panzerung		
-			-		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Wunders Wunderheilung wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.				
GH:	-	GK:	-	EP:	+87

DONNERVOGEL					
KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	8
ST:	4	BE:	0	VE:	3
HÄ:	2	GE:	0	AU:	4
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB+2, GA-1)			Federkleid (PA+1),		
	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR während der Bewegung erfolgen, (also nicht nur davor oder danach.)				
	Blitz (17), Kleine Windhose, Tomado				
GH:	7	GK:	no	EP:	136

6. ELEMENTARGEISTER

Im Wilden Westen kann man überall die unbändige Natur spüren. Die Naturgewalten entfesseln hier ihre zerstörerische Kraft und lassen Tornados, Blizzard, Überschwemmungen, Erdbeben oder meterhohe Wildfeuer, die sich über die Prärie wälzen, entstehen. In diesem Spiel der Elemente glauben die Indianer, dass sich Manitu in Form von Elementargeistern manifestiert.

ERDGEISTELEMENTAR I		
KÖR: 12	AGI: 2	GEI: 1
ST: 3	BE: 1	VE:
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm und Windangriffe.	
GH:	8	GK: kl EP: 44

ERDELEMENTAR II		
KÖR: 17	AGI: 2	GEI: 1
ST: 4	BE: 1	VE:
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm und Windangriffe.	
GH:	15	GK: no EP: 70









ERDELEMENTAR III		
KÖR: 22	AGI: 2	GEI: 1
ST: 5	BE: 1	VE:
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm und Windangriffe.	
GH:	23	GK: gr EP: 124





Jetzt war der Windstoß da und stürzte auf die Prairie. Myriaden glühender Aschenstäubchen wurden in die Höhe geschleudert, wie Meteore flogen Büschel brennenden Grases durch die Luft. Die Flamme breitete sich aus zu einem großen Feuermeere und ergoß sich, unauffhaltsam weitergreifend, wie ein Lavaström über die Grasfläche hin, den Wald bis in die weiteste Ferne mit einem roten Bande umflutend. Das grelle Licht machte die schwarze Finsternis des Waldes noch schwärzer. Das Brausen und Zischen der Flammen übertäubte noch den heulenden Wind; es waren unzählige Feuerpyramiden, die in der Wüste tanzten und rasend sprangen und überall neue Tänzer erweckten. Ihr Brausen glich dem Brausen eines aufgewühlten Oceans, dessen Wellen gegeneinander sich bäumen und in wildem Aufruhr kämpfen. Gerade in der Richtung ihres Laufes stand eine Gruppe von Eichen, deren dürres Laub noch fest an den Zweigen hing. Die lodernde Flut kam heran und erleuchtete die Gruppe. Jetzt umhüllte ein schwarzer Qualm den nächsten Baum - und jetzt rauschte die Glut zu den Zweigen auf und schoß, wie im Triumph springend, an hundert Fuß in die Luft empor. Der Effekt war ein Augenblick, denn im Nu hatte das Feuer die Bäume durchlaufen. Es sank wieder zur Prairie herab, und nur noch eine schwache dunkelrote Glut umspielte die geschwärtzen Aeste. Begierig strömte das wütende Element weiter; Schluchten und Hügel durchspähend, nach Nahrung lüstern.

Karl May, Ein Präriebrand

SPIELLEITUNG

FEUERELEMENTAR I					
KÖR:	9	AGI:	5	GEI:	1
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung Flammenhieb (WB+2)			Panzerung Keine feste Gestalt (PA+8)		
 Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost und Wasserangriffe.					
 Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	9	GK:	kl	EP:	70

FEUERELEMENTAR II					
KÖR:	13	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung Flammenhieb (WB+3)			Panzerung Keine feste Gestalt (PA+8)		
 Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost und Wasserangriffe.					
 Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	15	GK:	no	EP:	95

FEUERELEMENTAR III					
KÖR:	18	AGI:	6	GEI:	1
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung Flammenhieb (WB+4)			Panzerung Keine feste Gestalt (PA+8)		
 Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost und Wasserangriffe.					
 Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	24	GK:	gr	EP:	145

An den Strichen wurde die Wolke wie an starken, straffen Seilen abwärts nach Norden gezogen. Das ging zusehends schnell. Je weiter sie zur Erde gezogen wurde, desto deutlicher sah man von der letzteren aus eine erst durchsichtige und dann sich immer mehr verdunkelnde Masse emporsteigen, unten breit, oben schwächer werdend, sich drehend und mit dem oberen, hin und her flatternden Schwanz nach der Wolke haschend. Diese sank immer schneller nieder, oben sich verbreiternd, nach unten nun ihrerseits einen Schwanz aussendend. Die beiden Schwänze suchten sich und fanden sich. Als sie sich berührten, war es, als ob die Wolke auf die Erde herabgerissen werden sollte; aber sie hielt sich in der Luft und bildete mit dem Wirbelwind nun einen sich rasend schnell um seine eigene Achse drehenden Doppeltrichter; dessen Spitzen sich in der Mitte vereinigt hatten, während seine beiden Grundflächen unten an der Erde und hoch oben in der Luft wohl einen Durchmesser von fünfzig Meter erreichten. [...]

Die Trombe hatte fast den Fluß erreicht. Von Luft und der Wolke war nichts mehr zu sehen. Sie bildete ein finsternes Ungetüm, genau von der Gestalt einer Sand- oder Eieruhr, aber von riesenhafter Größe, in welcher ausgerissene

SPIELLEITUNG

Sträucher, Steine und mächtige Rasenstücke mit ganzen Wagenladungen von Sand rundum gewirbelt wurden - ein entsetzliches, überirdisch erscheinendes Ungetüm.

Karl May, Unter der Windhose

LUFTELEMENTAR I						
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	2	BE:	0	VE:		
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0	
	10		17		8	
			5		9	
Bewaffnung			Panzerung			
Luftstoß (WB+1; Schießen -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)			
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.					
	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	4	GK:	kl	EP:	68	

LUFTELEMENTAR II						
KÖR:	10	AGI:	9	GEI:	1	
ST:	2	BE:	0	VE:		
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0	
	25		23		9	
			5.5		14	
Bewaffnung			Panzerung			
Luftstoß (WB+2; Schießen -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)			
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.					

	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	9	GK:	no	EP:	92	

LUFTELEMENTAR III						
KÖR:	15	AGI:	9	GEI:	1	
ST:	2	BE:	0	VE:		
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0	
	64		30		9	
			6		21	
Bewaffnung			Panzerung			
Luftstoß (WB+4; Schießen -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)			
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.					
	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	16	GK:	gr	EP:	143	



SPIELLEITUNG

WASSERELEMENTAR I									
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1				
ST:	3	BE:	0	VE:					
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0				
Bewaffnung			Panzerung						
Wasserstrahl (WB+2; Schießen -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.</td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.</td> </tr> </table>							Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.								
	Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.								
GH:	3	GK:	kl	EP:	60				

WASSERELEMENTAR II									
KÖR:	11	AGI:	8	GEI:	1				
ST:	4	BE:	0	VE:					
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0				
Bewaffnung			Panzerung						
Wasserstrahl (WB+3; Schießen -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.</td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>Schwimmen: Kann statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.</td> </tr> </table>							Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		Schwimmen: Kann statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.								
	Schwimmen: Kann statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.								
GH:	9	GK:	no	EP:	83				

WASSERELEMENTAR III									
KÖR:	15	AGI:	9	GEI:	1				
ST:	5	BE:	0	VE:					
HÄ:	6	GE:	4	AU:	0				
Bewaffnung			Panzerung						
Wasserstrahl (WB+4; Schießen -1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.</td> </tr> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center;"></td> <td>Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.</td> </tr> </table>							Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.								
	Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.								
GH:	16	GK:	gr	EP:	133				

GEISTER

ACHERI








Acheri ist ein Geist in Gestalt einer Squaw in einem Hirschlederkleid. Man kann ihn in den Bergen oder in der Nähe von Indianerfriedhöfen antreffen, wo man nachts seine Klagegesänge vernimmt.

















 ACHERI		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 8
ST: 2	BE: 2	VE: 3
HÄ: 4	GE: 0	AU: 4
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Geisterklaue (WB+1; GA-1)		Körperlos (PA+8)
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.	
	Geschöpf der Nacht: In der Nacht und in Dunkelheit gewinnt der Geist an Substanz. Dadurch sinkt der Abwehrwert um 4, gleichzeitig erhält der Geist aber +4 auf seinen Angriffswert.	
	Kugelfest: Angriffe mit Feuerwaffen verursachen nur halben Schaden	
	Einschlafen, Fluch, Pfeil der Rache, Schmerz	
GH: 7	GK: no	EP: 118

BAYKOK

Baykoks sind die Seelen von Kriegeren, die den Weg in die ewigen Jagdgründe nicht finden konnten. Sie sehen wie Skelette, die mit Haut überzogen sind. Wenn sie sich bewegen, erzeugen ihre Knochen ein unheimliches klappern.

 BAYKOK		
KÖR: 11	AGI: 8	GEI: 7
ST: 5	BE: 2	VE: 2
HÄ: 5	GE: 3	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Kriegskeule (WB+1) Indianerbogen (WB+2)		Körperlos (PA+8)

	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.
	Kugelfest: Angriffe mit Feuerwaffen verursachen nur halben Schaden
	Geschöpf der Nacht: In der Nacht und in Dunkelheit gewinnt der Geist an Substanz. Dadurch sinkt der Abwehrwert um 4, gleichzeitig erhält der Geist aber +4 auf seinen Angriffswert.
GH: 13	GK: no
EP: 116	

 GESPENST		
KÖR: 12	AGI: 6	GEI: 4
ST: 10	BE: 3	VE: 2
HÄ: 11	GE: 0	AU: 4
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Geisterklaue (WB+1; GA-1)		Körperlos (PA+8)
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.	
	Geschöpf der Nacht: In der Nacht und in Dunkelheit gewinnt der Geist an Substanz. Dadurch sinkt der Abwehrwert um 4, gleichzeitig erhält der Geist aber +4 auf seinen Angriffswert.	
	Kugelfest: Angriffe mit Feuerwaffen verursachen nur halben Schaden	
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
GH: 23	GK: no	EP: 169

POLTERGEIST						
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	10	
ST:	18	BE:	2	VE:	4	
HÄ:	17	GE:	0	AU:	6	
Bewaffnung			Panzerung			
-			Körperlos (PA+8)			
		Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
		Kugelfest: Angriffe mit Feuerwaffen verursachen nur halben Schaden				
		Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
Schmerz, Niesanfall, Kleiner Terror, Stolpern, Versetzte Stimme, Verwirren						
GH:	19	GK:	kl	EP:	126	



TOTEMGEIST

Ein Totemgeist ist der Geist eines alten Indianerkriegers, der in Gestalt eines Krafttieres erscheint.

Er rief die letzteren Worte im Tone des Entsetzens aus. Und das, was jetzt geschah, konnte allerdings selbst dem furchtlosesten Menschen ein Grauen einjagen. Der Geist der Llano estakata erschien abermals.

Wie bereits gesagt, bildete die fremdartige Lichterscheinung jetzt einen gewaltigen Halbkreis am südlichen Himmel. Da, wo der Bogen dieses

Halbkreises links auf dem Horizonte lag, erschien jetzt plötzlich die Gestalt eines riesigen Reiters. Das Pferd war schwarz, aber der Reiter war weiß. Er hatte die Gestalt eines Büffels. Man sah ganz deutlich den Kopf mit den beiden Hörnern, den Nacken mit der struppigen, halblangen Mähne, welche hinterher flatterte, und den Leib, welcher sich nach rückwärts mit dem Hinterteile des Pferdes vereinigte. Die Konturen dieses Bildes waren von lichtfunkelnden Linien eingefasst. Karl May, „Der Geist der Llano estakata“

TOTEMGEIST						
KÖR:	16	AGI:	8	GEI:	6	
ST:	5	BE:	2	VE:	2	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	6	
Bewaffnung			Panzerung			
Pranke/Hufe/Biss (WB+4, GA-2)			Körperlos (PA+8)			
		Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
		Geschöpf der Nacht: In der Nacht und in Dunkelheit gewinnt der Geist an Substanz. Dadurch sinkt der Abwehrwert um 4, gleichzeitig erhält der Geist aber +4 auf seinen Angriffswert.				
		Kugelfest: Angriffe mit Feuerwaffen verursachen nur halben Schaden				
		Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	22	GK:	gr	EP:	181	



NODAG

Holzfäller behaupten tief in den Wäldern ein gehörnten Wesen mit grünen Augen erblickt zu haben. Der Hodag hat die Größe eines Ochsen und scharfe Fangzähne.

Der Sachse beguckte und beguckte die Spur, schüttelte auch und meinte:

»Aus diesen Stapfen werde der Teufel klug!« [...]

»Ein Hirsch ist's nicht,« meinte Frank.

»Gott behüte! Ein Hirsch macht Zeit seines Lebens nicht so riesige Eindrücke.«










»Etwa ein Bär?«

»Freilich läßt ein Bär in solchem Sande so große und deutliche Silben zurück, daß sogar ein Blinder sie mit den Fingern lesen könnte; aber diese Fährte stammt auch von keinem Bären. [...] Wenn wir in Astien oder Afrika wären und nicht in dieser alten, gemüthlichen Savanne, so würde ich behaupten, daß ein Elefantengroßvater hier vorübergestampft sei.« [...] Diese Fährte soll einer Elefantenspur ähnlich sehen! Groß genug wären die Stapfen; das gebe ich ja zu; aber ein Elefant würde eine ganz andere Schrittweite haben. Daran hast du nicht gedacht, Davy. Ein Kamel ist's auch nicht gewesen, sonst würde ich behaupten, du seist vor zwei Stunden hier

vorbeigestiegen. Und nun will ich gestehen, daß ich mit meiner Weisheit zu Ende bin.«

Die Männer gingen eine Strecke vorwärts und auch wieder zurück, um die wunderbare Fährte ja ganz genau zu betrachten; aber keiner von ihnen konnte eine nur halbwegs glaubhafte Ansicht äußern.

Karl May, Der Sohn des Bärenjägers

 NODAG					
KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	6	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung Biss (WB+2, GA-2) Klauen (WB+1)			Panzerung Schwarzes Fell (PA+1),		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Klauen) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	12	GK:	gr	EP:	148



SPIELLEITUNG

INDIANERMUMIE

"Die Leiche Klekih-petras ist einem Medizinmanne übergeben worden, der sie nach Hause schafft. Ihr müßt nämlich wissen, daß diese Roten des Südens ihre Toten so zu behandeln und zu konservieren verstehen, daß sie sich lange halten. Habe selbst Mumien von Indianerkindern gesehen, welche selbst nach einer Zeit von über hundert Jahren so frisch aussahen, als ob sie gestern noch gelebt hätten. Wenn wir alle gefangen werden, wird man uns das Vergnügen machen, zuzusehen, wie sie Mr. Rattlern bei lebendigem Leibe in eine solche Mumie verwandeln."

Karl May, Winnetou I



INDIANERMUMIE			
KÖR: 14	AGI: 5	GEI: 2	
ST: 10	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 8	GE: 0	AU: 0	
32	23	5	3.5
Bewaffnung		Panzerung	
Fäulnispranke (WB+1) oder Waffe		Bandagen (PA+1)	











	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.				
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
GH:	17	GK:	no	EP:	107

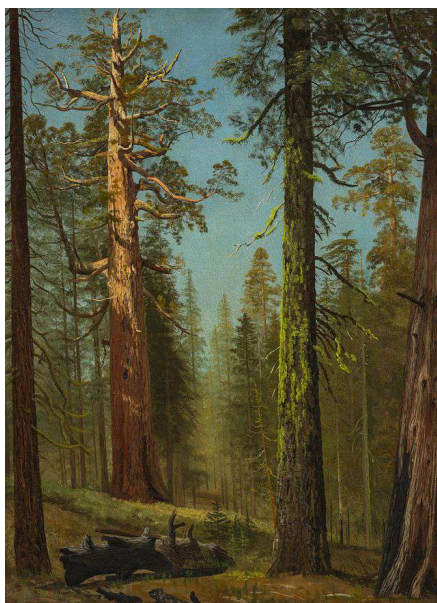
SASQUATCH					
KÖR: 16	AGI: 7	GEI: 2			
ST: 6	BE: 2	VE: 1			
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0			
60	27	9	5.5		
Bewaffnung		Panzerung			
Pranke (WB+2) Fußtritt (WB+1, GA-1)		Fell (PA+1)			
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Fuß) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schleudern: Schlagen-Immersion (Sehr fester Fußtritt) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.				
GH:	15	GK:	gr	EP:	132

SPLINTER CAT

Die „Splinterkatze“ ist ein große Wildkatze, welche die Rocky Mountains durchstreift. Sie ernährt sich hauptsächlich von Waschbären und wildem Honig. Auf der Suche nach Nahrung bricht sie mit ihrem harten Kopf Bäume und reißt den Boden auf. Die Splinter Cat hinterlässt dabei einen Spur der Verwüstung.



 SPLINTER CAT					
KÖR:	8	AGI:	9	GEI:	1
ST:	6	BE:	4	VE:	0
HÄ:	8	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Kopfstoß (WB+2; GA-2) Krallen (WB+1)			Fell (PA+1)		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Krallen) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	8	GK:	kl	EP:	101



STIKINI

Der Überlieferung nach sind die Stikini die letzten Angehörigen eines Stammes der ursprünglich in Florida zuhause war und auf dem „Pfad der Tränen“ zur Umsiedlung in das Indianer-Territorium gezwungen wurde. Tagsüber gleicht der Stikini einem menschlichen Wesen. In der Nacht erbricht er seine Organe, welche er in einen Baum hängt oder versteckt, um zu verhindern, dass Tiere sie fressen. Der Stikini verwandelt sich dann in eine Eule und fliegt los auf der Suche nach Beute. Stikini essen die Herzen von Menschen, die sie mit ihren scharfen Schnäbeln aus dem Körper herausreißen. Nach dem Mal muss er seine Organe wieder schlucken, um sich wieder in seine menschliche Gestalt zu verwandeln.












STIKINI					
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	6
ST:	5	BE:	1	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	3
					
Bewaffnung			Panzerung		
Messer (WB+0)			Jagdhemd (PA+1),		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
GH:	5	GK:	no	EP:	77

STIKINI (EULENGESTALT)					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	6
ST:	14	BE:	3	VE:	4
HÄ:	12	GE:	0	AU:	3
					
Bewaffnung			Panzerung		
Scharfer Schnabel (WB+1, GA-1))			Gefieder (PA+1),		
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
	Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufend-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR während der Bewegung, erfolgen(also nicht nur davor oder danach).				
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
GH:	18	GK:	kl	EP:	134



7. TEUFEL

Teufel sind Manifestationen aus höllischen Sphären, welche die Menschen ins Verderben stürzen wollen. Ihre Erscheinungsform variiert von fast menschlich bis hin zu bocksbeinigen Kreaturen mit Hörnern.

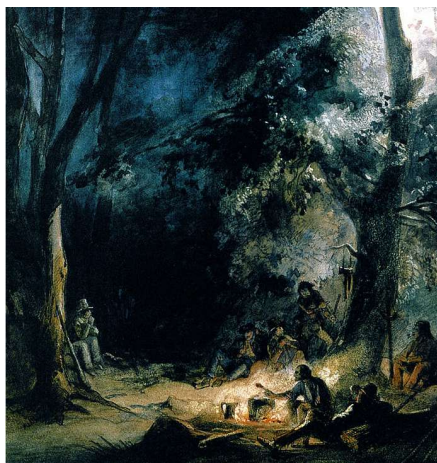
 ASASEL	
KÖR: 8	AGI: 6
ST: 4	BE: 3
HÄ: 2	GE: 0
GEI: 6	VE: 2
	AU: 1
     	
Bewaffnung	Panzerung
Kralen (WB+2)	Teufelhaut (PA+1)
 Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
 Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.	
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
 Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
GH: 4	GK: no
EP: 82	

 BELZEBUB	
KÖR: 6	AGI: 6
ST: 2	BE: 4
HÄ: 1	GE: 0
GEI: 4	VE: 1
	AU: 0
     	
Bewaffnung	Panzerung
Kralen (WB+1)	Teufelhaut (PA+1)
 Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
 Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.	
 Fliegen: Kann statt zu laufen mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
 Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR während der Bewegung, erfolgen(also nicht nur davor oder danach).	
GH: 1	GK: kl
EP: 77	



SPIELLEITUNG

MOLOCH					
KÖR:	14	AGI:	4	GEI:	10
ST:	8	BE:	2	VE:	6
HÄ:	6	GE:	0	AU:	4
	150		22		6
	3		25		
Bewaffnung			Panzerung		
Maul (WB+3, GA-2)			Teufelshaut (PA+2)		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.				
GH:	23	GK:	ri	EP:	271





SATAN					
KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	8
ST:	4	BE:	4	VE:	4
HÄ:	4	GE:	0	AU:	2
	52		17		12
	5		18		
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB+2, GA-2)			Teufelshaut (PA+1)		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	11	GK:	gr	EP:	148

WENDIGO

Die Indianer nennen den Wendigo Vielfraß oder Allesverschlinger. Er durchstreift die dichten Wälder des Westens auf der Suche nach Fleisch.

WENDIGO					
KÖR:	14	AGI:	8	GEI:	3
ST:	7	BE:	4	VE:	2
HÄ:	3	GE:	0	AU:	6
	54		18		12
	5		23		
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+2, GA-2) Geweih (WB+2)			Dichtes Fell (PA+1)		
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.				

	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Geweiht) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	Schleudern: Schlagen-Immersieg (zufälliger Geweihtreffer) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	16	GK:	gr	EP:	169

 ZOMBIE					
KÖR:	13	AGI:	3	GEI:	0
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Fäulnispranke (WB+2)			Merkt nichts (PA+2)		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Wunder.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	9	GK:	no	EP:	73



ABENTEUER

Das Tal der Biber ist als ein Old Slayerhand Einstiegsabenteuer für Greenhorns der ersten bis vierten Stufe gedacht.

Die Charaktere befinden sich an der Grenze zwischen Kansas und Colorado und geraten in einen Konflikt zwischen Siedlern und Indianern.

IM TAL DER BIBER

HINTERGRUND

Die Spielercharaktere(SC) erreichen das kleine Städtchen New Moritzburg an der Grenze von Colorado. Nachdem sie mitbekommen haben, dass es zu Spannungen mit den Cheyenne gekommen ist, werden sie gebeten, in das Stammesgebiet der Indianer zu reisen, um den Hotel-Besitzer Justus Heller zu finden, der zu Verhandlungen in das Tal der Biber aufgebrochen ist.

Drahtzieher der bedrohlichen Situation ist der irische Prediger, Pater Patrick Joyce, der im Tal der Biber auf eine Goldmine gestoßen ist. Er versucht mit seinen Handlangern, ein paar Tramps,

die er angeheuert hat, den Konflikt eskalieren zu lassen. Er will erreichen, dass die Armee einschreiten muss und somit die Cheyenne aus dem Tal der Biber vertrieben werden. Dazu lässt er die Cheyenne mit Whiskey beliefern und hat die Häuptlingstochter Hevavahkema (Schmetterling) entführen lassen. Außerdem haben seine Tramps eine Siedlerfarm niedergebrannt und es nach einem Indianerüberfall aussehen lassen.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Charaktere können aus unterschiedlichsten Gründen in New Moritzburg ankommen.

Sie können sich z.B. auf dem Weg nach Santa Fe befinden, um über New Mexiko nach Texas hinunter zu reisen oder sie wollen weiter in die Rocky Mountains nach Jagen. Dabei bietet New Moritzburg eine Gelegenheit, die Reisevorräte aufzustoocken.

Eine andere Möglichkeit ist, dass einer der Charaktere jemanden in New Moritzburg eine Nachricht von einem Verwandten überbringen soll. Oder ein SC ist auf der Suche nach jemanden und hat gehört, dass er durch dieses Örtchen gekommen sein soll.

WILLKOMMEN IN NEW MORITZBURG

New Moritzburg wurde von deutschen Einwanderern aus Sachsen gegründet. Der bekannte Westmann Hobble Frank (siehe Seite 214) führte den Siedlertreck aus seiner Heimatstadt hier her, wo sie ihre Stadt errichteten. Wenig später ließen sich auch einige irische Siedler in New Moritzburg nieder. Zur Zeit leben in New Moritzburg und Umgebung etwa 150 Seelen.

Mit den benachbarten Cheyenne-Stamm pflegten die Siedler bisher ein gutes freundschaftliches Verhältnis und tauschten Felle und Pelze gegen Waren.

Vor zwei Tagen wurde jedoch ein paar Meilen vor der Stadt Wegners Farm überfallen und niedergebrannt. Viele Leute in New Moritzburg vermuten, dass die Cheyenne dafür verantwortlich sind.

ANKUNFT IN DER STADT

New Moritzburg ist ein kleines verschlafendes Städtchen. Zu den auffälligsten Gebäuden gehören das Hotel, ein Saloon, der General Store, ein Mietstall mit Schmiede und die noch nicht fertiggestellte irische Kirche.

Man merkt die angespannte Stimmung in der Stadt. Kleine Grüppchen von Leuten stehen am Straßenrand zusammen und diskutieren. Die SC werden bei ihrer Ankunft sehr misstrauisch begutachtet, vor allem, wenn Indianer oder ein Halbblut unter ihnen sind.

HELLERS HOTEL

Das Hotel ist gleichzeitig Gasthaus und Versammlungsort der Stadt. Außerdem gibt es ein paar Fremdenzimmer für Reisende. Neben dem Eingang steht eine Theke. Davor befinden sich fünf Tische



ABENTEUER

und im hinteren Teil des Raumes führt eine Treppe hinauf zu den Gästezimmern. In Hellers Hotel wird Bier nach deutscher Brauart ausgeschenkt.

Da Heller sich zur Zeit auf dem Weg ins Tal der Biber befindet, bewirbt seine Tochter Marie die Gäste. Zum Schutz hat sie hinter der Theke eine doppelläufige Schrotflinte deponiert.

DER GREEN SALOON

Der Green Saloon ist mit schweren dunkelgrünen Vorhängen dekoriert und wirkt ein wenig schmuddelig. Über der Bar hängt ein großer staubiger Spiegel. James Finnegan führt den Saloon, in dem vor allem Whiskey ausgeschenkt wird. Momentan ist der Vorrat an Whiskey sehr begrenzt, was sich auf die Preise auswirkt (dreifacher Preis).

GENERAL STORE (AK)

Im General Store bedient der irische Kolonialhändler Sean O'Sullivan. Er ist ein schlaksiger Mann von vierzig Jahren mit roten Haaren und einem gezwiebelten Oberlippenbart. Man kann hier alle Güter der Kategorie (K)leinstadt erhalten. Die Preise sind für Indianer um die Hälfte teurer, Halbblüter müssen das Doppelte bezahlen. Natürlich verkauft er auch keine Schusswaffen an Indianer.

O'Sullivan organisiert Warenlieferungen aus Jefferson für den Saloon. Pater Joyce hat O'Sullivan jedoch dazu gebracht die letzten Whiskeylieferungen an die Cheyenne weiterzuleiten. Warum Pater Joyce einen bewaffneten Konflikt mit den Indianern heraufbeschwören will, weiß O'Sullivan nicht, er hasst aber die Indianer, vor allem da er in dem Häuptlingssohn Emaho Vekese (Rote

Feder) einen Konkurrenten um die Gunst von Marie Heller sieht.

SCHMIEDE UND MIETSTALL

Der große kräftige Schmied Timotheus Wittmann beschlägt Pferde und kümmert sich um Reparaturen aller Art. Neben der Schmiede befindet sich ein Mietstall, in dem Wittmann mit seinem Gehilfen Gregor Pferde und Wagen versorgt.

KIRCHE IM BAU

Direkt neben dem Green Saloon steht die noch im Bau befindliche irische Kirche. Vom Kirchturm steht bisher nur ein hohes Gerüst und vom Kirchenschiff existieren nur die Seitenwände. Das Dach der Kirche besteht aus Zeltplanen. Jeden Sonn- und Feiertag hält Pater Joyce (Werte: wie Mormonenmissionar) in diesem provisorischen Bau die Messe ab. Er sammelt unermüdet Spenden für den Bau des Gotteshauses. Er wird auch die neu angekommenen SC um eine Spende bitten, und versuchen, sie bei dieser Gelegenheit auszufragen. Durch seinen Goldfund im Tal der Biber sieht Patrick Joyce nun die Chance, sehr bald schon den Kirchenbau vollenden zu können. Das bisher gesammelte Geld verwendet er, um die Tramps zu bezahlen.

GERÜCHTE

Wenn die SC sich mit den Bürgern von New Moritzburg unterhalten, können sie Gerüchte aufsnappen.

WZD	GERÜCHTE	W/F
1	Die Cheyenne sind blutrünstige Bestien und haben die ganze Familie Wegner skalpiert	F

EREIGNISSE IN DER STADT

2	Im Timber Pine Canyon, der in das Tal der Biber führt, solle es spuken	F
3	In der Gegend sind vor kurzen ein paar Tramps gesehen worden	W
4	Ein verrückter Engländer ist vor einer Woche zum Tal der Biber aufgebrochen, um nach alten Knochen zu suchen	W
5	Im Tal der Biber wimmelt es von Grizzleys und Pumas	F
6	Während des Colorado Goldrausches von 1859 gab es im Tal der Biber eine Goldmine	W
7	In Hellers Hotel kann man das beste Bier der Gegend bekommen	W
8	O'Sullivan hortet die Whiskeylieferungen, um den Preis in die Höhe zu treiben	F
9	Justus Heller war schon immer ein Freund der Indianer und hat sie oft mit seiner Tochter besucht	W
10	Pater Patrick Joyce reitet oft zur Meditation in die Wildnis hinaus	W
11	Die Cheyenne haben sich seit einem Monat nicht mehr in New Moritzburg blicken lassen	W
12	Der Kolonialhändler O'Sullivan hat ein Auge auf Marie Heller geworfen	W
13	Der Farmer Wegner hat kurz vor dem Überfall erzählt, dass er nachts unheimliche Geräusche gehört hat	F
14	Der bekannte Präriejäger Silent Josh soll sich in der Gegend aufhalten	W
15	Die Cheyenne haben im Tal der Biber ein großes Kriegslager errichtet	F
16	Pater Joyce ist ein friedliebender Mensch und wird nur gegen die Roten vorgehen, wenn es gar nicht anders geht.	F
17	Heller steckt mit den Indianern unter einer Decke und ist deshalb zu ihnen aufgebrochen	F
18	Der Häuptlingssohn Emaho Vekese (Rote Feder) ist eigentlich eine freundlicher und höflicher Mensch	W
19	Häuptling Nokamatohne Evohosaha (Hundert Blitze) hat sich bei einem Besuch in der Stadt so betrunken, dass er von seinen Kriegern wieder in sein Lager zurück getragen werden musste	W
20	Vor kurzem wurde eine Abteilung Dragoner vom Fort Dodge von Indianern überfallen	F

Während sich die SC in der Stadt aufhalten, kommt es zu einigen Ereignissen. Dabei kann die Reihenfolge der einzelnen Ereignisse vom Spielleiter frei bestimmt werden.

1. STREITSÜCHTIGE ROWDIES

Dieses Ereignis kann entweder in Hellers Hotel oder im Green Saloon stattfinden. Je nachdem, wo sie die SC befinden, sitzen an einem Tisch Anzahl/SC+1 Rowdies (Handlanger: siehe Seite 141) und trinken und spielen Karten. Dabei unterhalten sie sich lautstark darüber, dass der Whiskey im Green Saloon knapp ist und deshalb immer teurer wird.

Da den Rowdies langweilig ist, werden sie versuchen Streit mit den SC anzufangen. Vor allem Indianer sind in der momentanen Situation ein bevorzugtes Angriffsziel der Rowdies. Letztendlich werden sie versuchen eine Schlägerei zu provozieren. Sowohl James Finnegan, als auch Marie Heller mischen sich nicht in einen Faustkampf ein. Sie greifen jedoch sofort ein, sollte jemand eine Waffe ziehen.

2. AUFDRINGLICHER BEWEHRER

Der Besitzer des General Store, Sean O'Sullivan kommt in Hellers Hotel, um mit Marie zu sprechen. Die SC können folgende Unterhaltung zwischen den beiden mit anhören:

„Marie, hast du dir meinen Vorschlag überlegt?“
„Sean, du weißt, dass ich nicht mit dir nach Kalifornien gehen kann.“

„Marie, du weißt, dass ich dich sehr gern habe und ich kann dir mehr bieten als das hier.“
„Aber ich liebe dich nicht und ich muss hier bei meinem Vater bleiben.“

(O'Sullivan zornig): „Dein Vater, der Indianerfreund, wurde bestimmt schon von den Cheyenne skalpiert. Und wenn du hier nicht verschwindest, bist du bestimmt die nächste, wenn die roten Teufel über Moritzburg herfallen.“

„Mach das du raus kommst, Sean, Ich will dich hier nie wieder sehen.“

Mit diesen Worten wirfst Marie O'Sullivan aus dem Hotel.

3. WILD GEWORDENER GAUL

Auf der Straße hört man auf einmal Rufen und Geschrei. Neben der Schmiede bäumt sich ein Pferd wiehernd auf. Am Boden vor dem Pferd liegt ohnmächtig der Stalljunge Gregor. Es besteht die Gefahr, das das Pferd den Bewusstlosen zertrampelt.

Um das Tier wieder zur Raison zu bringen, muss es am Zügel gepackt werden, und es muss eine vergleichende Probe KÖR+ST gewürfelt werden (Werte des Pferdes siehe Seite 150). Misslingt die Probe, erhält derjenige, der den Versuch machte, sofort abwehrbaren Schaden durch die Hufe des Pferdes.

Wenn ein SC das Pferd unter Kontrolle bringen konnte, bedankt sich der Schmied Wittmann bei ihm und bietet ihm an sein Pferd kostenlos unterzustellen.

4. STRASSENREDIGT

Die SC kommen dazu, wie Pater Patrick Joyce eine flammende Predigt vor einigen Bürgern auf der Straße hält. Zunächst predigt er von Nächstenliebe und von Vergebung gerät dann aber immer mehr in Rage und spricht von Undankbarkeit und Falschheit. Er prangert die Hinterhältigkeit der Indianer an, welche die Wegner überfallen haben und ruft Gottes Strafgericht auf sie herab. Die Gläubigen sollen sich entschlossen gegen die blutrünstigen Heiden stellen.

5. DER BOTE DER CHEYENNE

Ein einzelner Indianer (Indianerkundschafter I, siehe Seite 143) reitet auf einmal in New Moritzburg ein. Er trägt eine Lanze, an das er ein weißes Tuch gebunden hat. Mitten auf der Straße bleibt er stehen und wartet bis sich einige Neugierige um ihn versammelt haben, dann ruft er laut:

„Sind die Bleichgesichtern feige Kojoten? Ein Krieger kämpft gegen Krieger, aber er vergreift sich nicht an wehrlosen Squaws. Häuptling Nokamatohne Evohosaha gibt euch Zeit, bis die Sonne drei Mal aufgegangen ist. Wenn Hevavahkema bis dahin nicht zu ihrem Stamm zurückgekehrt ist, herrscht Krieg zwischen den Weißen und den Cheyenne, Howgh!“

Damit stößt er die Lanzen vom Pferd aus in die Erde. Der Bote will sich daraufhin umwenden, um wegzureiten.

In diesem Moment stürzen sich die Rowdies auf den Indianer und versuchen ihn vom Pferd zu zerren, was ihnen gelingt, wenn niemand einschreitet.

Der durch die Überzahl überwältigte Cheyenne wird in einem Schuppen hinter dem Mietstall eingesperrt. Er bleibt nun stumm und ist weder durch Drohung, noch durch Folter dazu zu bewegen, weitere Informationen preiszugeben.

Sobald es finster geworden ist, werden die Rowdies versuchen einen Lynchmob auf die Beine zu stellen, um den Cheyenne-Kundschafter zu hängen.

Moralpunkte:

Bei diesem Ereignis haben die SC Gelegenheit, je nachdem, wie sie sich verhalten, Moralpunkte zu erlagen. Reiter der Gerechtigkeit, können versuchen, den Indianer bei der Flucht zu helfen. Dagegen können Reiter der Rache sich hervortun, in dem sie dem Indianer selbst den Strick um den Hals legen.

6. PFERD OHNE REITER

Ein gesatteltes Pferd ohne Reiter kommt in die Stadt galoppiert. Marie Heller läuft bestürzt aus dem Hotel und ruft, dass es das Pferd ihre Vaters ist.

Spätesten jetzt ist Marie voller Sorge um ihren Vater und wird die SC um Hilfe bitten. Auch die Menschen von New Moritzburg wirken bestürzt, da einige hofften, dass Heller die Cheyenne dazu bringen würde, Frieden zu halten.

NEBENQUESTS

GESTOHLENE TASCHENUHR

Der deutsche Zahnarzt Emanuel Wolf vermisst seine goldene Taschenuhr. Es

ist ein Familienerbstück mit einem Bild seiner Mutter im Deckel. Er setzt eine Belohnung von 30\$ für die Wiederbeschaffung der Uhr aus. Wolf geht regelmäßig in Heller Hotel zum Mittagessen.

Die Uhr wurde von einem der Rowdies gestohlen. Es besteht die Möglichkeit, dass ihm die Uhr während der Schlägerei herausfällt (Siehe Ereignis 1).

Erfahrung: 15 EP/SC

VERSPÄTETE WHISKEYLIEFERUNG

Der Saloonbesitzer James Finnegan fragt die SC darüber aus, ob sie auf ihrer Reise etwas von Indianeraufständen in Kansas gehört haben. Der Händler O'Sullivan hat ihm nämlich gesagt, dass Whiskeylieferung aus Topeka aufgrund von Indianerüberfällen noch nicht eingetroffen seien. In Wahrheit hat er jedoch die Lieferungen durch die Tramps zu den Cheyenne ins Tal der Biber bringen lassen.

James Finnegan bittet die SC sich rund um den General Store etwas umzuschauen und Sean O'Sullivan auf den Zahn zu fühlen. Im Geschäftsbuch, das O'Sullivan natürlich unter Verschluss hält, sind die pünktlichen Lieferungen verzeichnet. Außerdem befinden sich noch zwei Kisten Whiskey im verschlossenen Lagerschuppen hinter dem General Store.

Wird die Lüge von O'Sullivan aufgedeckt, leugnet er zunächst und behauptet dann, dass er die Ladung an einen durchreisenden Goldsucher abgegeben hat.

Erfahrung: 25 EP/SC

ABENTEUER

EINSAMER ZUCHTBULLE

Die SC werden von dem Rinderzüchter Colm Cormac angesprochen. Er hat einen wertvollen Zuchtbullen zum Grasen auf eine Hochebene gebracht. Nach den Gerüchten über den Indianerüberfall auf Wegner Farm traut er sich nicht allein den Bullen zurückzuholen und bittet die SC, ihn für 50\$ zu ihm zurückzubringen. Der Zuchtbulle grasst etwa 10km von der Stadt entfernt.

Wenn die SC sich aufmachen, das Rindvieh zu holen kann es bei jedem Hexfeld bei PW6 zu einer Zufallsbegegnung kommen.

Wenn sie das angegebene Gebiet erreichen, finden sie 2 Tramps, die den Bullen eingefangen haben und kurz

davor sind, diesen zu schlachten, um ihn einer Feuergrube zu grillen.

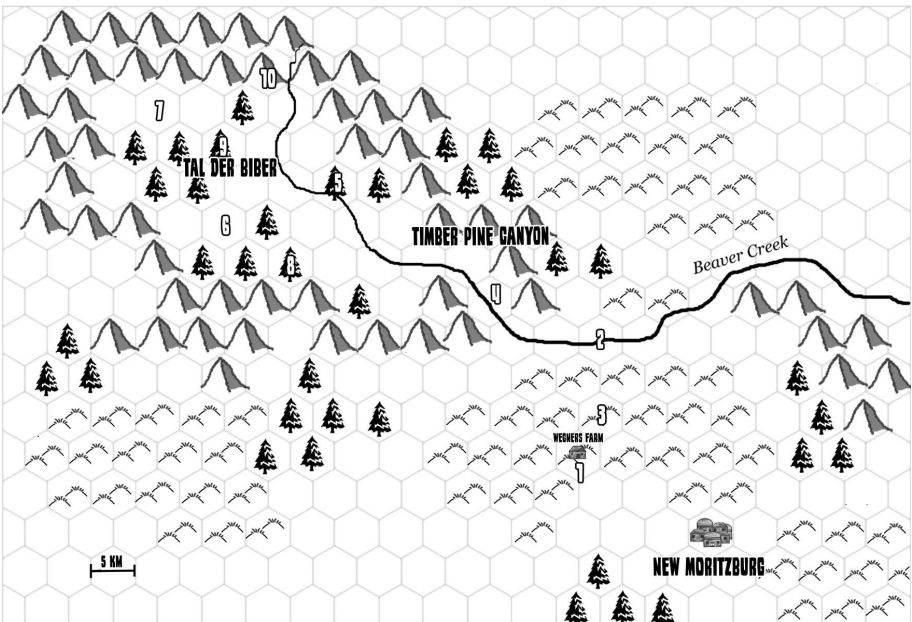
Erfahrung: 15 EP/SC

ZWEIFACHER AUFTRAG

Es gibt zwei Auftraggeber, die aus unterschiedlichen Gründen die SC in das Tal der Biber schicken:

MARIE HELLER

Marie Heller bittet die SC (spätestens nachdem das Pferd zurückgekommen ist), ins Tal der Biber zu reisen, um ihren Vater zu finden. Sie betont, dass sie nicht daran glaubt, dass die Cheyenne grundlos die Feindseligkeiten eröffnet haben. Sie erzählt den SC, dass sie den



Hauptlingssohn Emaho Vekese (Rote Feder) sehr gut kennt und ihn für einen ehrlichen, aufrechten Mann hält. Sie empfiehlt den SC Rote Feder zu suchen. Dafür, dass sie ihren Vater retten, verspricht Marie den SC eine Belohnung von 300\$.

PATRICK JOYCE

Auch Pater Joyce bittet die SC, das Tal der Biber auszukundschaften. Er behauptet, dass er nicht glaubt, dass Justus Heller noch am Leben ist. Für ihn ist es aber wichtig, dass es Zeugen für die feindlichen Aktivitäten der Indianer gibt. Nur dann kann er Soldaten vom Fort Loyn anfordern, um gegen die Cheyenne vorzugehen. Er verspricht den SC 100\$, wenn sie ihm Informationen über die Pläne der Indianer liefern können.

Patrick Joyce wird direkt nach den SC auch ins Tal der Biber aufbrechen. Er wird versuchen, mit einem schnellen Pferd die SC zu überholen, um mit seinen Tramps einen fingierten Indianerüberfall im Tiber Pine Canyon zu inszenieren.

DER WEG INS TAL

Während die SC sich auf dem Weg zum Tal der Biber befinden, wird alle 4 Stunden durch einen PW6 ermittelt, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Die Art der Begegnung wird über die Tabelle Ebene/Prärie im Anhang ermittelt.

1. WEGNERS FARM

Am Rande der Prärie steht die abgebrannte Farm. Sowohl Wohnhaus, als auch die Scheune sind fast vollständig niedergebrannt. Eine Durchsuchung der Trümmer erbringt BW 3D:16.

Eine genauere Spurensuche (-2) fördert Reste von ausgespuckten Kautabak und einen Fetzen eines karierten Hemdes zu Tage, der sich hinter der völlig verkohlten Eingangstür verfangen hat.

2. ENGLISCHER FORSCHER

Am Beaver Creek begegnen die SC dem Engländer Sir Allan Quarterbrick. Der leicht untersetzt Engländer mit den hervorquellenden Augen trägt eine Tweedjacke und hat zwei Gewehre und einen Revolver in seinem Gepäck dabei. Außerdem führt er ein Muli mit verschiedenen seltsamen Gegenständen und Aperaturen mit sich.

Der Hobby-Naturforscher ist auf der Suche nach einem *Castoroides coloradoensis* (Riesenbiber) für das Britische Naturhistorische Museum und ist überzeugt, einzelne Exemplare diese prähistorischen Gattung in der amerikanischen Wildnis überdauert haben. Gern zeigt er seine Sammlung von Hölzern mit angeblichen Bissspuren des Riesenbibers.

Sir Allan hat zwar ein paar mal ein paar Indianerkundschafter gesehen, konnte sich aber immer rechtzeitig vor ihnen verbergen. Außerdem weiß er, dass sich ein paar Tramps in der Gegend herumtreiben.

Es ist denkbar, dass die SC später im Tal der Biber wieder auf Quarterbrick stoßen, da dies auch sein Ziel ist.

3. WHISKEYLIEFERUNG

In der Prärie steht ein zweispänniger Pferdewagen mit gebrochener Achse. Drei Tramps versuchen den Schaden zu beheben. Der Wagen ist mit Kisten voller Whiskeyflaschen beladen. Auf den Kisten ist der Name O'Sullivan eingeebrannt.

Die Tramps werden zunächst versuchen, die SC zum Weiterreiten zu bewegen, werden aber zur Schusswaffe greifen, wenn die SC zu neugierig werden.

4. TIMBER PINE CANYON

Der Eingang zum Tal führt durch eine Felsschlucht, durch die der Beaver Creek fließt. Der Weg durch die Schlucht steigt leicht an und man kommt nur langsam voran.

Patrick Joyce hat dafür gesorgt, dass am Ende der Schlucht 3 Tramps den SC auf-lauern. Diese haben sich mit Feder-schmuck und Kriegsbemalung als India-ner verkleidet und sich mit ihren Karabi- nern in ca. 20 Meter Höhe zwischen den Felsen verschanzt.

Den SC muss eine Bemerken-Probe -4 gelingen, um auf den Hinterhalt auf- merksam zu werden.



Die Tramps feuern sobald die SC nur noch 50 Meter entfernt sind aus der vollen Deckung heraus. Dadurch erhalten sie folgenden Abzug auf ihre Schüsse:

-5 (Entfernung) +1 (Von Oben) -3 (Volle Deckung) = -7.

Werden die Tramps nicht bemerkt, haben sie beim ersten Schuss Zeit drei Runden zu zielen, was ihnen +6 bringt. Nach spätestens drei Schüssen ziehen sich die Tramps über die Felsen zurück.

DAS TAL DER BIBER

Im Tal der Biber wird alle 4 Stunden auf folgender Tabelle überprüft, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

W20	ZUFALLSBEGEGNUNG
1-8	Keine Zufallsbegegnung
9-10	2 Indianerkundschafter I
11-12	1 Tramp
13-15	Silent Josh
16-18	Emaho Vekese (Rote Feder)
19-20	Schwarzbär

5. LAGER DER TRAMPS

Im Lagerplatz sind 5 Tramps und ihr Anführer Jesse Slim (Werte: Anführer) anwesend.

Wenn man die Tramps erfolgreich beschleicht, kann man belauschen, das sie von Patrick Joyce bezahlt werden, aber keine Ahnung haben, welche Ziele er mit seinen Aktionen verfolgt.

6. ALTE SCHUTZHÜTTE

Die Hütte diente früher Goldsuchern zum Überwintern, ist heute aber halb verfallen. Die hinterste Ecke hat sich ein Puma als Schlafplatz ausgewählt. Er greift an, wenn die SC ihm zu nahe kommen. Eine Durchsichtung der Hütte ergibt *BW 3C:14*.

7. INDIANERLAGER

Die Cheyenne haben im Tal der Biber nur ein kleines Jägerlager. Um eine große Feuerstelle in der Mitte sind 15 Tipis aufgestellt. Insgesamt hat Häuptling Nokamatohne Evohosaha - Hundert Blitze (Werte: Indianerkrieger III, berüchtigt) 40 Krieger bei sich (18 Indianerkrieger I, 7 Indianerkrieger II, 10 Indianerkundschafter I, 5 Indianerkundschafter II).

Außerdem befindet sich Pater Joyce im Cheyennelager. Er versucht Häuptling Nokamatohne Evohosaha weiter davon zu überzeugen, dass die Weißen in New Moritzburg für das Verschwinden seiner Tochter Hevavahkema (Schmetterling) verantwortlich sind und ermuntert gleichzeitig den Häuptling und seinen Krieger dazu, dem Feuerwasser zuzusprechen.

Wenn die SC versuchen, Patrick Joyce ohne handfeste Beweise vor Nokamatohne Evohosaha anzuklagen, wird er ein „Gottesurteil“ verlangen und einen SC gegen Joyce im Zweikampf kämpfen lassen.

8. DER PRÄRIEJÄGER SILENT JOSH

Dem deutschstämmige Grenzjäger Joshua Radmann (Werte: Fallensteller, legendär) wurde von den Komantschen die Zunge herausgebrannt. Seitdem ist er stumm. Man kann sich jedoch bei einer gelungenen GEI+VE-Probe -2 mit ihm verständigen.

Silent Josh hat Patrick Joyce bei den Cheyenne gesehen und kennt auch die alte Mine am Wasserfall.

9. ROTE FEDER

Der Stammeskrieger Emaho Vekese (Werte: Indianerkrieger III) ist leicht an seiner roten Feder, die ihm seinen Namen gibt, erkennbar. Wenn die SC ihm nicht direkt feindselig gegenüber treten, ist er bereit mit ihnen zu reden, vor allem wenn er hört, dass sie von Marie Heller geschickt wurden.

Emaho Vekese mag Patrick Joyce und die Tramps nicht, hat aber keine Beweise, dass sie etwas mit dem Verschwinden seiner Schwester zu tun haben.

10. ALTE MINE

Der Eingang zu der Mine befindet sich direkt neben einem Wasserfall und wird teilweise durch die Gischt verdeckt.

Mit einer erfolgreichen Spuren lesen-Probe +2 entdeckt man leicht den Pfad, den die Tramps zur Mine nehmen.

1. HAUPTGANG

An den Wänden des Hauptstollens befinden sich brennende Fackeln die etwas Licht spenden und anzeigen, dass die Mine nicht mehr verlassen ist. Bei PW8 kommt es im Hauptgang zu einer Begegnung mit einem Tramp, der gerade austreten möchte.



2. HOLZLAGER

In diesem Raum werden Balken und Bretter für das Abstützen der Stollen gelagert. An der Wand lehnen auch noch zwei angerostete Spitzhacken und eine Schaufel. Zwischen den Brettern hat es sich ein Skunk gemütlich gemacht.

3. STOLLEN

Direkt am Eingang des Stollens ist der Boden eingebrochen. Die Grube ist 4 m tief und bei schlechter Beleuchtung muss

der vorderste SC eine Bemerken-Probe +4 ablegen, um zu verhindern, das er hineinstürzt.

Am Ende des Stollens hat Pater Joyce Goldadern im Fels entdeckt. Dieses Gold im Gestein kann durch eine einfache Bemerken-Probe entdeckt werden.

4. EINGESTÜRZTER STOLLEN

Das Ende des Stollens stürzte vor Jahren ein. Auch der Rest des Stollen sieht baufällig aus (Bemerken+2). Es besteht die Gefahr, dass bei PW5 der Rest des Stollens einbricht.

Bei lauten Geräuschen oder etwa Schüssen, steigt die Gefahr auf PW10. Die SC erleiden beim Einsturz Schlagen 25 abwehribaren Schaden durch herabstürzendes Geröll.

5. BIBERHÖHLE

Der Zugang zu dem Nebengang wurde mit Bretten vernagelt, welche sich jedoch leicht entfernen lassen. Die Wände des Ganges werden immer feuchter und er mündet in einer kleinen Höhle, in der sich ein Teich befindet. Hier hat der Riesenbiber sich seinen Bau. Eindringlinge greift er sofort an.

Ein zweiter Gang führt bis zu einer brüchigen Felswand, die leicht mit einer Spitzhacke durchbrochen werden kann, um in den dahinter liegenden Raum (7) zu gelangen.

 RIESENBIBER					
KÖR:	14	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	5	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Großer Biss (WB+2, GA-2)			Schuppenpanzer (PA+2)		
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
GH:	14	GK:	gr	EP:	164

6. WÄCHTER

In der Mitte des Felsraumes steht ein Tisch mit Hockern. Hier befinden sich zwei Tramps als Wächter für die Gefangenen.

7. UNTERKUNFT

In diesem Raum sind drei Pritschen aufgestellt, auf denen sich die Tramps ausruhen. Momentan liegt ein Tramp in dem Raum und schläft tief. BW 1C:12, BW 1E:10

8. GEFÄNGNIS

In diesem Raum, der mit einer Holztür verschlossen ist, halten die Tramps die Häuptlingstochter Hevavahkema und

ABENTEUER

Justus Heller gefangen. Den Schlüssel für die Tür besitzt einer der Wächter.

ANGRIFF AUF NEW MORITZBURG

Wenn es den SC nicht gelingt Hevavahkema zu Ihrem Stamm zurückzubringen oder Häuptling Nokamatohne Evohosaha, davon zu überzeugen, dass er durch Patrick Joyce aufgehetzt wurde, werden die Indianer New Moritzburg angreifen. Nachdem die dreitägige Frist abgelaufen ist, wird Nokamatohne Evohosaha mit seinen 40 Kriegern und 10 Tramps aufbrechen. Inzwischen haben die Indianer (außer Emaho Vekese) bereits soviel Feuerwasser getrunken, dass sie -1 auf alle Aktionen erhalten.

Wenn die Menschen von New Moritzburg gewarnt werden, können sie 30 Verteidiger (Werte wie Stadtbürger) aufstellen.

Moralpunkte:

Wenn der Angriff auf die Stadt verhindert werden kann, erhalten Reiter der Gerechtigkeit einen Moralpunkt. Reiter der Rache können einen Moralpunkt erlangen, indem sie den Angriff der Indianer und Tramps blutig zurückschlagen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Kampf	(besiegte EP/SC) EP
Rollenspiel	0-20EP
Heller und Hevavahkema befreit	20EP
Frieden zwischen Cheyenne und Siedler gestiftet	40EP
Angriff der Indianer auf New Moritzburg zurückgeschlagen	20EP
Riesenbiber entdeckt und Sir Allan Quarterbrick benachrichtigt	15 EP
Für das Abenteuer	100EP



WILDER WESTEN

Der Weiße kam mit süßen Worten auf den Lippen, aber zugleich mit dem geschärften Messer im Gürtel und dem geladenen Gewehre in der Hand. Er versprach Liebe und Frieden und gab Haß und Blut. Der Rote mußte weichen, Schritt um Schritt, immer weiter zurück. Von Zeit zu Zeit gewährleistete man ihm ‚ewige‘ Rechte auf ‚sein‘ Territorium, jagte ihn aber schon nach kurzer Zeit wieder aus demselben hinaus, weiter, immer weiter. Man ‚kaufte‘ ihm das Land ab, bezahlte ihn aber entweder gar nicht oder mit wertlosen Tauschwaren, welche er nicht gebrauchen konnte. Aber das schleichende Gift des ‚Feuerwassers‘ brachte man ihm desto sorgfältiger bei, dazu die Blattern und andere, noch viel schlimmere und ekelhaftere Krankheiten, welche ganze Stämme lichteten und ganze Dörfer entvölkerten. Wollte der Rote sein gutes Recht geltend machen, so antwortete man ihm mit Pulver und Blei, und er mußte den überlegenen Waffen der Weißen wieder weichen. Darüber erbittert, rächte er sich nun an dem einzelnen Bleichgesichte, welches ihm begegnete, und die Folgen davon waren dann stets förmliche Massacres, welche unter den Roten angerichtet wurden.

Karl May, Winnetou I

DIE DARK AND BLOODY GROUNDS

Westlich des Flusses Mississippi, den man den Vater der Ströme nennt, beginnt der Wilde Westen. Man nennt den Westen aus gutem Grund die „dark and bloody grounds“, denn der Boden auf dem man hier schreitet ist überall mit Blut getränkt, und wer ein empfindliches

Gemüt hat, sollte diese Gegend lieber meiden.

Dies ist das Gebiet der Bisonherden, des Grizzlybären und der Indianer, welche die weiten Prärien, fruchtbaren Flusstäler, steilen Canyons und hoch aufragenden Höhen der Rocky Mountains durchstreifen. Doch auch die Weißen drängen immer weiter in den Westen vor. Zunächst waren es nur einzelne Jäger und Trapper, die in der Wildnis auf Biberfang gingen und eher freundschaftliche Beziehungen zu den Indianern pflegten. Doch dann kamen immer mehr Siedlertrecks mit Einwanderern, um im verheißungsvollen Westen ihr Glück zu suchen. Dabei verdrängen sie systematisch die Indianer von ihrem Land, die verzweifelten Widerstand leisteten.

Den Siedlern folgten Abenteurer, Geschäftemacher, Banditen und Desperados. Vor allem der Goldrausch veranlasst viele, die davon träumen, schnell reich zu werden, in den Westen zu ziehen.

Die Gebiete des Westens sind in Territorien aufgeteilt. Diese Territorien wurden durch Kauf oder Annexion von den Vereinigten Staaten erworben. Sie sind Hoheitsgebiete der USA, haben jedoch nicht den Status eines Bundesstaates. Recht und Gesetz sind in diesen Gebie-

WILDER WESTEN

ten sehr schwach ausgeprägt und die vereinzelt Armeeeposten gelingt es kaum, Schutz und Sicherheit zu schaffen. Ein Beispiel dafür ist das Arizona Territorium, wo die Gesetzlosigkeit immer mehr Überhand genommen hat.

Wer auf dem gewöhnlichen Wege von El Paso del Norte über den Rio Colorado nach Kalifornien hinüber wollte, der kam, bevor er Tucson, die Hauptstadt von Arizona erreichte, vorher nach der alten Mission San Xavier del Bac, welche ungefähr neun Meilen von Tucson entfernt liegt. Diese Mission wurde im Jahre 1668 gegründet und ist ein so prächtiges Bauwerk, daß es den Wanderer mit Staunen erfüllt, ein so glänzendes Monument der Zivilisation mitten in den Wildnissen von Arizona anzutreffen.[...]

Leider hatten diese braven, arbeitsamen Menschen sehr viel von und unter dem weißen Gesindel zu leiden, welches sich Arizona zum Tummelplatze auserkoren hatte. Dieses ringsum von Gebirgen und Wüsten eingeschlossene Territorium besaß so gut wie gar keine Verwaltung; der Arm der Gerechtigkeit konnte nur schwer oder gar nicht über die Grenzen hereinreichen, und so zogen sich Hunderte und aber Hunderte, welche mit dem Gesetze zerfallen waren, aus Mexiko und den Staaten herein, um ein Leben zu führen, dessen Grundlage in der rohesten Gewaltthätigkeit bestand.

Zwar lag in der Hauptstadt Militär, welches die Aufgabe hatte, für die öffentliche Sicherheit zu sorgen; aber es waren nur zwei Kompagnien, also viel zu wenig für einen so weiten Bereich von gegen 300 000 Quadratkilometer, und dazu standen die Verhältnisse so, daß diese Helden froh waren, wenn sie selbst von dem Gesindel in Ruhe gelassen wurden.

Karl May, Der Ölprinz

Wer im Westen bestehen will, muss das Gesetz selbst in die Hand nehmen und wer seine Hand an einen Schurken legt, muss selbst zusehen, dass der Gerechtigkeit genüge getan wird. Diese direkte

Gerichtsbarkeit nennen die Menschen im Westen ein Savannengericht.

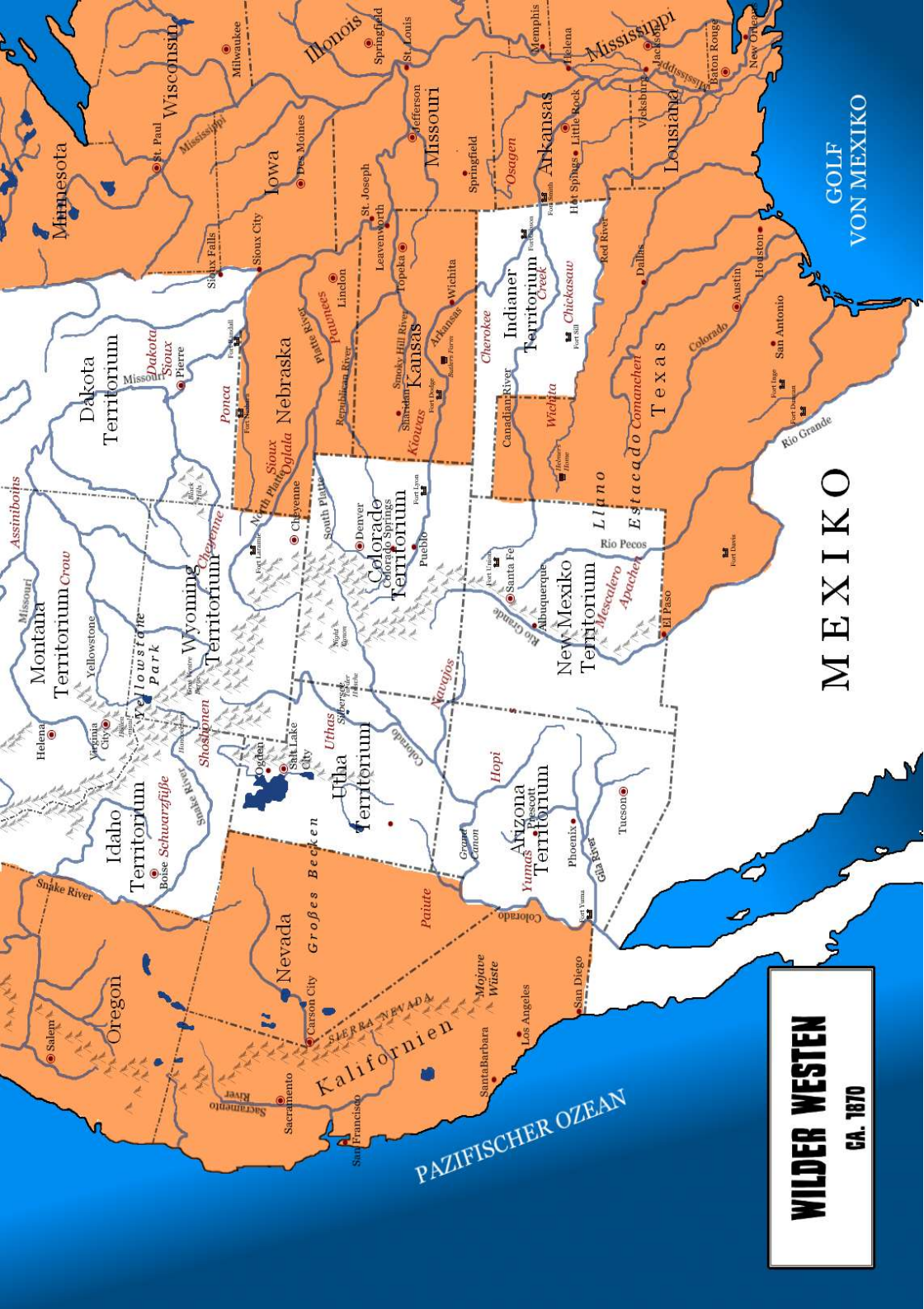
»Wenn Euch drüben jemand einen Schafskopf nennt, so schleppt Ihr ihn schnell vor den Richter; hier aber macht man das anders. Selbst ist der Mann! Welche Behörde meinen Sie? Wo gibt es eine? Und wenn, hat sie auch die nötige Gewalt? Kann ich beweisen, was ich behaupte?«

Karl May, Der Ölprinz

»Ein Schluß ist kein Beweis, ist keine Tatsache. Ein Savannengericht ist ein löbliches Ding, aber auch eine solche Jury darf nur nach Tatsachen und nicht nach Vermutungen urteilen.«

Karl May, Winnetou III





GOLF
VON MEXIKO

MEXIKO

PAZIFISCHER OZEAN

WILDER WESTEN
CA. 1870

LANDSCHAFTEN UND REGIONEN

GROSSE BECKEN

Zwischen den westlichen Ausläufen der Rocky Mountains und der Sierra Nevada liegt das Große Becken (Great Basin). Das Gebiet ist geprägt von Stein- und Sandwüsten, kargen Steppen, trockenen Flussläufen und Canyons. Auch einige Seen, Salzseen (wie z.B. der große Salzsee) und Salzpfannen sind hier zu finden. Im Großen Becken sind die Stämme der Paute, der Ute und der Schoschonen beheimatet. Weiße kamen erst spät in dieses Gebiet. Erst mit Beginn des Goldrausches verschlug es Goldsucher in die Gegend und später erreichten die Mitglieder der Kirche Jesu Christi der Heiligen der letzten Tage (Mormonen) auf ihrem Exodus den großen Salzsee und ließen sich hier nieder.

KALIFORNIEN

Der Staat an der Pazifikküste weist unterschiedlichste Regionen auf. Es gibt nebelverhangene Gebirgsküsten, fruchtbare Täler, hoch aufragende Berglandschaften und heiße Wüsten. In der trockenen Mojave-Wüste, in deren Norden sich auch das Tal des Todes befindet, leben zwischen den spärlichen Agavesträuchern nur Skorpione, Echsen und Klapperschlangen. Dagegen erheben sich in der Sierra Nevada die gigantisch alten Redwood-Bäume (Riesenmammutbäume).

Die Spanier waren die ersten, die Kalifornien besiedelten, später gehörte es zu Mexiko. Schließlich wurde Kalifornien

nach dem mexikanisch-amerikanischen Krieg ein Teil der Vereinigten Staaten. Mit dem Beginn des Goldrausches 1848 strömten viele Abenteurer in das Land. Das Goldfieber ließ nach, aber es gibt immer noch Glücksritter, die in den Goldfeldern am Sacramento River und seinen Nebenflüssen die Erde nach Nuggets durchwühlen.

Am Abend erreichten wir den Yellow-water-ground. Es war ein langes, schmales Thal, welches einen dünnen Wasserlauf dem Sacramento zuführte. Von seinem obersten bis zum untersten Punkte aufgewühlt, ließ es die einzelnen Plazers [Goldwaschstellen] deutlich erkennen. Erdhütten und Zelte gab es genug, und dennoch sah man auf den ersten Blick, daß die Glanzperiode dieses Teiles der Minen vorüber war.

Ungefähr in der Mitte des Thaales stand eine niedrige, aber breite und tiefe Bretterbude, über deren Eingang mit Kreide die Worte ‚Store and boarding-house of yellow-water-ground‘ geschrieben waren.

Karl May, Winnetou III

Dem bunten Völkergemisch, das sich in Kalifornien zusammengefunden hat, kann man beispielsweise in der Hafenstadt Frisco (San Francisco) begegnen.



Die Stadt liegt auf der äußersten Spitze einer Landzunge, hat das große Weltmeer im Westen, die herrliche Bai im Osten und den Eingang zu dieser Bai im Norden. Der Hafen von San Francisco ist vielleicht der schönste und sicherste

der Erde und hat zugleich eine Ausdehnung, welche gestatten würde, die Flotten aller Länder darin zu versammeln. Allüberall sieht man das geschäftigste Treiben, ein unbeschreiblich wirres Durcheinanderlaufen der buntesten Bevölkerung, die man sich nur vorstellen kann. Zu den Europäern aller Nationalitäten gesellen sich die wilden oder halbcivilisierten Rothäute, welche ihr Wild hier zu Markte bringen und dafür vielleicht zum erstenmal einen Preis erhalten, der nicht geradezu ein betrügerischer genannt werden kann. Hier geht der stolze, malerisch gekleidete Mexikaner neben dem schlichten Schwaben, der langweilige Engländer neben dem beweglichen Franzosen; der indische Kuli im weißen Baumwollenkleide begegnet dem schmutzigen polnischen Juden, der elegante Dandy dem rauhen Hinterwäldler, der handelnde Tiroler dem Goldsucher, dessen Haut gebräunt, dessen Haar ungekämmt und unter dessen wirrem Barte alles verschwunden ist, was man gewöhnlich mit dem Ausdruck ‚Physiognomie‘ zu bezeichnen pflegt. Hier ist zu treffen der Mongole aus den Hochebenen Asiens, der Parsi aus Kleinasien oder Indien, der Malaye der Sunda-Insel und der Chinese vom Strande des Yang-tse-kiang.

Karl May, Winnetou III

KANSAS UND NEBRASKA

Die Landschaft der Staaten Kansas und Nebraska ist durch die Prärien der Great Plains geprägt. Die Erschließung der Territorien begann 1854 mit dem vom Kongress verabschiedeten Kansas-Nebraska Act. Die Auseinandersetzungen um die Sklavereifrage und die darauffolgenden Wirren des Bürgerkrieges brachten große Gefahren für die schnell wachsende Bevölkerung. Bushheads bzw. Jayhawkers zogen durch Kansas und prägten den Namen Bleeding Kansas („Blutendes Kansas“).

Auch nach Ende des Sezessionskrieges und mit Aufnahme als Staaten in die Union sind Kansas und Nebraska keine sicheren Gebiete geworden. Die Stämme der Sioux, Kiowas, Pawnees und Ponca durchstreifen die großen Prärien und er kommt nicht selten zu Überfällen. Zum Schutze der Siedler und entlang des Santa Fe Trails, der durch Kansas in



Richtung New Mexico führt, wurden Forts und Militärstützpunkte errichtet. Daneben wird viel Gesindel, wie zum Beispiel Tramps ins Land geschwemmt, welche das Hab und Gut der ehrlichen Siedler bedrohen. So ist es kein Wunder, das die Häuser reicher Farmer, eher kleinen Festungen gleichen.

Der Tag schien ein warmer, ja heißer Sonntagag werden zu wollen und im freundlichen Morgenlichte nahm sich das gestern so düstere Gebäude heute ganz anders aus. Es war für viele Bewohner eingerichtet, aus Backsteinen gebaut, sehr lang und tief, und bestand aus dem Parterre und einem oberen Stockwerke mit plattem Dache. Die Fenster waren sehr hoch, doch so schmal, daß ein Mensch nicht hindurchkriechen konnte. Diese Vorsichtsmaßregel war in einer Gegend, welche oft von räuberischen Indianern durchzogen wird, sehr geboten. In jenen Gegenden kommt, oder wenigstens kam es oft vor, daß ein einsames Haus, eine Farm, mehrere Tage lang von den Bewohnern gegen solches Gesindel verteidigt werden mußte.

Ebenso praktisch für diesen Zweck erwies sich auch der große, weite Hofraum, welcher von einer hohen, mit Schießscharten versehenen Adobesmauer umgeben war. Zwischen den Schießscharten waren breite Mauerbänke angebracht, auf welche man steigen konnte, wenn über die Mauer hinweggeschossen werden sollte.

Karl May, Der Schatz im Silbersee

LLANO ESTACADO

Der Llano Estacado oder die Staked Plains ist eine ausgedehnte Wüstenlandschaft. Der Name leitet sich von den Pfählen ab, die aus Mangel an Bäumen oder Sträuchern zur Orientierung, für den Reisenden gesetzt werden.

Zwischen Texas, Arizona, Neu-Mexiko und dem Indianer-Territorium, oder anders ausgedrückt, zwischen den Ausläufern des Ozarkgebirges, der untern und der obern Sierra Guadalupe und den

Gualpabergen, rings eingefaßt von den Höhen, welche den obern Lauf des Rio Pecos und die Quellen des Red River, Sabine, Trinidad, Brazos und Colorado umgrenzen, liegt eine weite, furchtbare Strecke Landes, welche die ‚Sahara der Vereinigten Staaten‘ genannt werden könnte.

Wüste Flächen dürrer, glühenden Sandes wechseln mit nackten, brennenden Felslagerungen, die nicht im Stande sind, auch nur der allerdürftigsten Vegetation die kargsten Bedingungen des kürzesten Daseins zu bieten; schroff und unvermittelt folgt die kalte Nacht auf die Hitze des Tages; [...] sogar der durch den Steppencharakter vermittelte Uebergang von den reichbewaldeten Berggebieten zur leblosen Wildnis fehlt gänzlich, und der Tod tritt dem Auge allüberall unverhüllt in seiner fürchterlichsten Gestalt entgegen. Nur hier und da steht - man weiß nicht, durch welche Kraft hervorgerufen und erhalten - ein einsamer, lederartiger Mezquite-Strauch, gleichsam zum Hohne für den nach einem grünen Punkte sich sehrenden Blick, und ebenso erstaunt trifft man zuweilen auf eine wilde Kaktusart, die entweder wenige einzelne Exemplare oder Gruppen bildet oder auch weite, ausgedehnte Flächen eng bestandet, ohne daß man sich ihr Dasein enträtseln und erklären kann. Aber weder der Mezquite noch der Kaktus giebt einen erfreulichen, wohlthuenden Anblick; graubraun ist ihre Farbe und unschön ihre Gestalt; sie werden von dickem Sandstaube bedeckt, und wehe dem Pferde, dessen Reiter so unvorsichtig ist, es in eine solche Kaktusose zu lenken! Es wird von den haarscharfen, stahlharten Stacheln so an den Füßen verwundet, daß es nie wieder gehen lernt. Der Reiter muß es sofort aufgeben, und es kommt sicher elend um, wenn er es nicht tötet.

Trotz aller Schrecken, welche diese Wüste bietet, hat es doch der Mensch gewagt, sie zu betreten. Es führen Straßen durch sie, hinauf nach Santa Fé und Fort Union, hinüber nach dem Paso del Norte und hinunter in die wohlbevässerten Prairien und Wälder von Texas. Aber bei diesem Worte ‚Straße‘ darf man nicht an den Wegebau denken, welcher in civilisierten Ländern diese Bezeichnung trägt. Wohl reitet ein einsamer Jäger oder Rastreador; eine Gesellschaft kühner Wagehälse oder ein

zweideutiger Pulk Indianer in schnellster Eile durch die Wüste; wohl knarrt ein schneckengleich langsamer Ochsenkarrenzug durch die trostlose Einöde, aber einen Weg giebt es nicht, nicht einmal jene viertelstundenbreit auseinander gehenden Geleise, wie man sie in der Lüneburger Heide oder in dem Sande Brandenburgs findet; jeder reitet oder fährt seine eigene Bahn, so lange ihm der Boden noch einige wenige Merkmale bietet, an denen er erkennen kann, daß er überhaupt sich noch in der richtigen Richtung befindet. Aber diese Merkmale hören nach und nach selbst für das geübteste Auge auf, und von da an hat man die Maßregel getroffen, diese Richtung vermittelt Pfählen zu bezeichnen, welche von Zeit zu Zeit in den Boden gesteckt worden sind.

Karl May, Winnetou III



Benito Juárez um die Herstellung der Ordnung. Die Korruption behält jedoch die Überhand und viele amerikanische Diebe und Schurken, denen der Boden in den Unions-Staaten zu heiß wurde, tauchen in Mexiko unter. Aber auch Banditen aus Mexiko, die sogenannten Bravos oder Braveros, finden den Weg über die Grenzen nach Arizona, New Mexico oder Texas, wo sie ihre Untaten begehen.

"Diese Gegend ist seit einiger Zeit verrufen durch die Braveros, welche dort herumlungern und Niemanden ungeschoren vorüberlassen. Erst vor acht Tagen haben sie eine ganze Mula*[*Maultierkarawane] überfallen und die Reisenden niedergemacht. Santa Maria, was half es, daß man Reiter gegen sie schickte! Sie haben sich zurückgezogen und werden es in Kurzem noch schlimmer treiben als vorher."

Karl May Der Pfahlmann



DER MISSISSIPPI UND ANGRENZENDEN STAATEN

Der Vater der Ströme durchquert auf seinem Weg vom Lake Itasca, wo er entspringt, bis zum Golf von Mexiko die US-Bundesstaaten Minnesota, Wisconsin, Iowa, Illinois, Missouri, Kentucky, Arkansas, Tennessee, Mississippi und Louisiana. Seine Mündung bei New Or-

MEXIKO

Südlich der Vereinigten Staaten liegt Mexiko. Im Norden grenzt es an die Gebiete von Kalifornien, Arizona, New Mexico und Texas.

Mexiko kann auf viele Jahre der Unruhen und Kriege zurückblicken. Nach der Erlangung der Unabhängigkeit von den Spaniern und einem blutigen Bürgerkrieg folgte die Besetzung durch Frankreich. Nach dem Sturz Kaiser Maximilian I. und der Wiederherstellung der Republik Mexiko, ringt Präsident

WILDER WESTEN

leans ist eines der weltweit größten Flussdeltas.

Der Mississippi bildet die Grenze zwischen dem Wilden Westen und dem dichter besiedelten Osten.

Neben dem Missouri, der sich bei St. Louis mit dem Strom vereinigt, münden unter anderem der Arkansas und der Red River in den Mississippi.

Mit der Dampfschiffahrt wurde der Mississippi zu einer wichtigen wirtschaftlichen Lebensader und St. Louis entwickelte sich zu einem der bedeutendsten Knotenpunkte. Die wichtigsten Siedler Routen gen Westen haben hier ihren Ausgangspunkt. Die meisten Dampfer verkehren zwischen New Orleans und Louisville. Sie transportierten vor allem Baumwolle, aber es gibt auch luxuriös ausgestattete Vergnügungsdampfer für wohlhabende Yankees und reiche Pflanzer.

Die Jahreszeit, in welcher der gelbe Jack und das schwarze Fieber den Aufenthalt in New-Orleans für den Weißen gefährlich machen, war eingetreten, und wer nicht von der eisernen Nothwendigkeit festgehalten wurde, der beeilte sich, die dünsteschwangere Atmosphäre des unteren Mississippi zu verlassen und die Niederungen des Stromes mit höher gelegenen Orten zu vertauschen.

Die vorsichtige Aristokratie der Stadt hatte sich längst unsichtbar gemacht. Diejenigen, welche aus Rücksicht für ihr Geschäft noch zurückgeblieben waren, beeilten sich, fortzukommen; denn schon erzählte man sich von mehreren plötzlichen Sterbefällen, und auch ich hatte meine wenigen Habseligkeiten zusammengepackt und stand, das Dampfboot erwartend, am Landeplatze, um nach St. Louis zu gehen, wo Verwandte meiner Ankunft warteten.

Ned, der alte, grauköpfige Neger, welcher als Factotum meines Hotels mir seine besondere Zuneigung geschenkt und jetzt den Koffer getragen hatte, lehnte neben mir an einem der Eisenkrannen, welche bestimmt sind, die ungeheuersten Lasten an und vom Bord zu heben und machte mit grinsendem Zähnefletschen seine



drolligen Bemerkungen über die verschiedenartigen Gestalten, welche geschäftig um uns wogten.[...]

Es war nicht der gewöhnliche und äußerst comfortable eingerichtete Passagierdampfer, sondern eines jener riesigen Packetschiffe, welche man zur Personenbeförderung nur ausnahmsweise und meist dann benutzt, wenn bei Beginn der Fieberzeit der Andrang der Reisenden ein schwer zu bewältigender ist. Deshalb entbehrte das Fahrzeug aller jener Bequemlichkeiten, mit denen sich der Yankee das Reisen weniger beschwerlich macht, und die Passagiere mußten Platz nehmen wo und wie sie ihn fanden.

Ich erstieg, nachdem sich mein Neger verabschiedet hatte, einen Haufen Waarenballen, welcher eine Reihe viereckiger Kästen flankierte, die sich fast über das ganze Deck hinzog. Da oben hatte ich nun eine freiere Aussicht als unten; auch strich mir die Luft bemerklicher um die Stirn, und rechnete ich dazu die Ungenirtheit, mit welcher ich mich hier ausstrecken konnte, so war mein Platz ein ganz prächtiger.

Karl May, Inn-nu-woh

DIE PRÄRIEN

Die amerikanischen Prärien ziehen sich östlich der Rocky Mountains von Kanada bis fast an den Golf von Mexiko hinunter. Die hügelige Steppenlandschaft ist fast ausschließlich von Gras bedeckt, über das die riesigen Bisonherden ziehen.

Die Strecken, die sich von Missouri nach dem Felsengebirge hinziehen, gehören noch heutigen Tages zu den wildesten Teilen der Vereinigten Staaten. Dieses Gebiet besteht fast ganz aus einsamer baumloser Prairie, in welcher der Jäger mehrere Tage lang zu reiten hat, ehe er einen Busch oder eine Wasserquelle findet. Das Land steigt nach Westen zu allmählich an; es bildet bald sanfte Erhöhungen, sodann Hügel, welche immer höher, schroffer und zerklüfteter werden, je weiter man nach Westen kommt; aber der Mangel an Holz und Wasser bleibt sich gleich. Darum wird diese Gegend von den Indianern »Mah-kosietscha« und von den Weißen »Bad lands« genannt. Beide Ausdrücke bedeuten das Gleiche, nämlich soviel wie schlechtes Land.



Selbst bedeutende Flüsse, deren Gebiet ein großes ist, wie z.B. der Platte, führen im Sommer nur wenig Wasser mit sich. Weiter im Norden, wo die Quellgebiete des Cheyenne-, Powder-, Tongue- und Big-Horn-Flusses liegen, wird das Land besser. Das Gras ist saftiger; die Büsche treten zu ausgedehnteren Strauchwäldern zusammen, und endlich schreitet der Fuß des Westmannes sogar im Schatten hundert- und noch mehrjähriger Baumriesen dahin.

Dort befinden sich die Jagdgründe der Schoschonen oder Schlangenindianer, der Sioux, Cheyennes und der Arapahoes. jeder dieser Stämme zerfällt wieder in Unterabteilungen, und da eine jede dieser Abteilungen ihre besonderen Interessen verfolgt, so ist es kein Wunder, daß es einen immerwährenden Wechsel von Krieg und Frieden zwischen ihnen gibt. Und ist der rote Mann ja einmal zu längerer Ruhe geneigt, so kommt Master Bleichgesicht und sticht ihn so lange, erst mit Nadeln, dann mit Messern, bis der Indianer das vergrabene Kriegsbeil wieder hervor sucht und von neuem zu kämpfen beginnt. Unter diesen Umständen versteht es sich ganz von selbst, daß da, wo die Weidegründe so vieler und verschiedener Stämme und Abteilungen zusammenstoßen, die Sicherheit des Einzelnen eine sehr fragliche, ja höchst gefährdete ist. Die Schoschonen oder Schlangenindianer sind stets erbitterte Feinde der Sioux gewesen, und darum haben die Strecken, welche sich von Dakota aus südlich vom Yellowstoneflusse nach den Big-Hornbergen ziehen, sehr oft das Blut des roten - wohl auch des weißen Mannes getrunken.

Karl May, *Der Sohn des Bärenjägers*

"Die Rolling Prairie ist gefährlich. Steigt man auf die Hügel, so wird man gesehen, und bleibt man unten, so kann man das Nahen eines Feindes nicht bemerken."

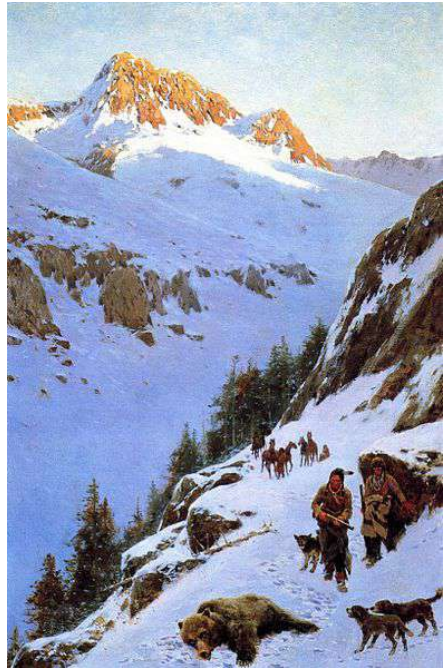
Karl May, *Der Schatz im Silbersee*

ROCKY MOUNTAINS

Das amerikanische Felsengebirge erstreckt sich über 4.800 km von Mexiko, durch die kontinentalen Vereinigten Staaten bis nach Kanada und Alaska.

Wer vom Osten aus die Pazifikküste erreichen will, muss diese hoch aufragende Barriere mit ihren gefährlichen Gebirgspässen, engen Canyons, wilden Tieren und kriegerischen Indianerstämmen überqueren oder den Weg weiter südlich über die gefährliche Llano Estacado und Mexiko einschlagen.

Jenseits der weiten westlichen Prairien, fern noch hinter dem Höhenzuge der Blackhills, ragen die gigantischen Mauern des Felsengebirges zum Himmel empor. Man möchte sagen, hier habe nicht die Hand, sondern die Faust des Schöpfers gewaltet. Wo sind die Cyklopen, die solche Basteien zu türmen vermögen? Wo sind die Titanen, die solche Lasten bis über die Wolken treiben könnten? Wo ist der Meister, der jene Firnen mit ewigem Schnee und Eise krönte? Hier hat der Schöpfer, ein Gedächtnis seiner Wunder



errichtet, welches nicht imposanter und ergreifender sein könnte.

Karl May, Winnetou III

Ein besonders beeindruckendes Naturschauspiel bietet der Yellowstone-Park, der zwischen den Bundesstaaten Wyoming, Montana und Idaho liegt. Heiße Quellen, Geysire und Schlammvulkane finden sich hier und Grizzlybären sowie Wölfe durchstreifen die Hochtäler.



Der Nationalpark umfaßt ein Gebiet von 9500 Quadratkilometern. Dort entspringen der Yellowstone-, Madison-, Gallatin- und der Schlangensfluß. Mächtige Gebirgsketten durchziehen das Gebiet. Eine reine und stärkende Luft umzieht die Höhen, und Hunderte von kalten und heißen, chemisch verschieden zusammengesetzten Quellen bieten durch ihre wunderbare Heilkraft den Kranken Genesung und Erneuerung der gesunkenen Lebenskraft. Geiser, mit denen diejenigen Islands kaum zu vergleichen sind, werfen ihre Wasserstrahlen mehrere hundert Fuß hoch empor; Berge, ganz aus natürlichem Glase bestehend und in allen Farben schillernd, glänzen in den Strahlen der Sonne. Schluchten, wie so schauerlich keine andere Gegend sie aufzuweisen hat, scheinen eingeschnitten zu sein, um einen Einblick in die Eingeweide der Erde zu gestatten. Der Erdboden bildet Blasen, welche sich heben und senken; oft scheint er nur zoll dick

zu sein, so daß der Reiter sein entsetztes Pferd nur mühsam vorwärts bringt. Riesige Löcher öffnen sich, gefüllt mit kochendem Schlamm, welcher langsam auf und nieder steigt. Es ist ganz unmöglich, nur eine Viertelstunde weit zu gehen, ohne auf irgend ein staunenswertes Naturwunder zu stoßen. Gibt es doch nur der Geiser und heißen Quellen über zweitausend. Während an einer Stelle siedendes Wasser dem Boden entströmt, perlt in nächster Nähe ein heller, kalter Quell hervor. Gute und böse Geister, Engel und Teufel scheinen unter der Oberfläche gegeneinander zu kämpfen. Staunt man jetzt das Erhabene an, so weicht man wenige Schritte weiter vor dem Schrecklichen zurück. Hat man an der einen Stelle eine Riesenfontäne bewundert, welche tausend Fuß hoch über dem Flußniveau an den Wänden des Cannons emporsteigt, so schreitet man dann über Felder von Karneolen, Moosachatzen, Chalcedon, Opalen und anderen Halbedelsteinen, deren Wert ein geradezu ungeheurer ist.

Und dort zwischen den Bergen des Felsengebirges schlummern herrliche Seen. Der größte und schönste derselben ist der Yellowstoneesee, welcher mit Ausnahme des Titikakasees der höchstgelegene große See der Erde ist, denn er liegt fast achttausend Fuß hoch über dem Meeresspiegel.

Sein Wasser ist sehr schwefelhaltig, seine tiefen Einschnitte wimmeln von riesigen Forellen, deren Fleisch einen ganz eigenartigen, aber sehr guten Geschmack besitzt. Die ihn umgebenden Wälder sind reich an Hochwild, Elentieren, Bären. An den Ufern entspringen unzählige heiße Quellen, aus denen die Dämpfe der Unterwelt hervorpfeifen, laut und schrill, wie aus den Ventilen einer Lokomotive.

Karl May, Der Sohn des Bärenjägers

TEXAS

Nachdem sich Texas die Unabhängigkeit von Mexiko erkämpft hatte, siedelten sich viele Abenteurer aus den Vereinigten Staaten hier an, um Viehzucht zu betreiben. Auch viele deutsche Einwanderer kamen nach Texas.

WILDER WESTEN

Den Namen Texas verbindet man mit großen Rinderherden und natürlich mit den Cowboys. Bereits die Spanier setzten indianische Vaqueros ein, um ihre Rinder und Pferde zu hüten.

Am Ende des Sezessionskrieges begann man, die verwilderten Longhorn Rinder zusammenzutreiben und mit Brandzeichen zu versehen. Die Cowboys treiben die Rinderherden in Richtung Norden zu den Verladebahnhöfen. Von dort werden sie weiter in den Norden und Osten gebracht, wo man ein Vielfaches für das Fleisch bezahlt.

»Er hieß eigentlich Fred Cutter, wurde aber wegen seines wackelnden Ganges und weil ihm der Anzug so schlotterig am dürren Leibe hing, stets nur Old Wabble genannt. Er war früher da unten in Texas Cowboy gewesen und hatte sich so [an] die dortige Kleidung gewöhnt, daß ihn selbst hier oben im Norden niemand dazu bringen konnte, sie abzulegen und mit einer andern zu vertauschen.

»Noch sehe ich ihn vor mir stehen, lang und überschmalt die Füße in ganz unbeschreiblichen Schuffles und die Beine in uralten Leggings

steckend. Ueber dem Hemde, dessen Farbe ich lieber gar nicht erwähne, hing eine Jacke, deren einziger Vorzug eine allgemeine Offenherzigkeit war. Brust und Hals blieben unbedeckt; dafür aber trug er unter dem zerknüllten Hute stets ein um die Stirn gewundenes Tuch, dessen Zipfel auf die Schulter niederhingen, im Gürtel das lange Bowiemesser; an den Ohrläppchen schwere Silberringe und in der großen, braunen, knochigen Hand die stets glimmende, unvermeidliche Cigarette - anders hat ihn wohl selten ein Mensch gesehen. [...]

In seiner Jugend war er der >König der Cowboys< genannt worden; jetzt hatte er ein Alter erreicht, welches man auf über neunzig Jahre schätzte, doch sollte er noch ebenso rüstig wie ein junger sein, und nur sein langes, schneeweißes Haar, welches beim Schnellreiten wie eine Mähne hinter ihm wehte, verriet die Länge seines außerordentlich bewegten Lebens.

Karl May, Old Surehand I



BANDEN, GRUPPEN UND ORGANISATIONEN

BUSHHEADERS

Als Bushheaders oder Bushwhackers bezeichnet man herumtreibende Gesetzlose, die sich zu kleineren oder größeren Banden zusammenschließen, um Verbrechen begehen. Während des Sezessionskrieges waren Bushheaders irreguläre Einheiten, die Transportkolonnen, Ortschaften im Feindgebiet oder Familien gegnerischer Kämpfer aus dem Hinterhalt überfielen. Sowohl der Norden, als auch der Süden setzte diese Irregulären ein. Diese gingen dabei so grausam vor, dass die Grenzen zwischen militärischen Aktionen und kriminellen Handlungen oft nicht mehr zu erkennen waren.

„Well! Dann kamen die Zehne, von denen ich Euch vorhin sagte. Es war eine Bande Bushheaders, welche die Gegend damals unsicher machten. Sie verbrannten meine Farm, töteten mein Weib und Kind, erschossen meine Stute, die sie nicht gebrauchen konnten, weil sie keinen Fremden trug, und nur das Füllen entkam, weil es sich zufälligerweise verlaufen hatte. Ich kam von der Jagd zurück und fand das Tier als einzigen Zeugen meines Glückes. Was soll ich Euch weiter erzählen! Acht von den Schuften sind gefallen, gefallen durch meine Hand, durch Kugeln aus dieser Büchse; die beiden letzten werden auch noch mein, denn wessen Fährte der alte Sans-ear betritt, der mag laufen bis zu den Mongolen hinüber, er entkommt ihm nicht; grad deshalb will ich ja nach Texas und Mexiko hinunter.“

Karl May, Winnetou III

COMANCHEROS UND CIBOLEROS

Die mexikanisch-hispanischen Comancheros und Ciboleros sind die Nachkom-

men spanischer Kolonisten. Sie leben vor allen in den Gebieten von New Mexiko und dem westlichen Texas.

Die Comancheros bestreiten ihren Lebensunterhalt durch Handel mit den nomadischen Prärieindianerstämmen, vor allen mit den Komantschen. Sie tauschen Werkzeuge, Stoffe, Mehl und Tabak gegen Vieh und Sklaven von den Indianern. Mit ihren Ochsen- oder Eselskarren suchen sich die Comancheros Routen durch die unwegsame Llano Estacado, um mit den Komantschen und Kiowas Geschäfte zu machen. Diese Expeditionen sind nicht ungefährlich, je nachdem welcher Stamm zur Zeit das Kriegbeil ausgegraben hat.

Die Komantschen haben ihrerseits den Wert von Pferden und Rindern erkannt und führen Überfälle an den Grenzen von Texas und Nordmexiko durch, um die erbeuteten Tiere anschließend mit den Comancheros zu handeln. Die Comancheros besitzen gute Kontakte zu Abnehmern in New Mexiko und Arizona und sogar zu Großhändlern der Regierung. Sie haben sie sich jedoch dadurch unbeliebt gemacht, dass sie Waffen, Munition und Whiskey den Tauschgütern für die Indianer hinzugefügt haben. Die Gouverneure der Gebiete versuchten daraufhin, den Handel der Comancheros einzudämmen. Die Comancheros reagierten darauf, indem sie sich geheime Orte und abgelegene Canyons für ihre Transaktionen suchten, denn die Verhandlungen mit den Indianern können in Einzelfällen sogar mehrere Wochen dauern, bis man sich auf einen

WILDER WESTEN

Preis geeinigt hat. Die Ciboleros sind mexikanische Büffeljäger. Seit fast zwei Jahrhunderten begeben sie sich auf den südlichen Prärien auf die Jagd, wie sie es von den Indianern gelernt haben. Ihre Waffen sind dabei Pfeil und Bogen oder die Lanze.

Jedes Jahr brechen die Ciboleros zu einer Jagdexpedition auf, um im Winter Fleisch für ihre Familien zu haben. Die Gruppen mit mehr als 150 Personen werden oft von Frauen und Kindern begleitet. Während die Büffeljäger noch mit ihren Lanzen den Bison hinterherjagen, arbeitete die anderen Mitglieder der Gemeinschaft schon an der Häutung der fallenen Tiere, laden das Fleisch auf Pferde oder Karren und bringen alles zu ihren Lagerplatz. Wenn sie schwer beladen in ihre Dörfer am Rio Grande zurückkehren, werden die erfolgreichen Jäger triumphal empfangen.

EISENBAHNGESELLSCHAFTEN

Bei der Erschließung des Westens nimmt die Eisenbahn eine entscheidende Rolle ein. Es existieren mehrere lokale Eisenbahngesellschaften, die längere oder kürzere Streckenabschnitte betreiben (z.B. die Atchison, Topeka and Santa Fe Railway). Die Zugverbindungen im Westen sind sehr unzuverlässig, viele Teilstrecken sind provisorisch errichtet. Wegen des Überflusses an Bauholz werden überall Holzkonstruktionen verwendet. Diese "Interimsstrecken" sind jedoch anfällig gegenüber Stürmen und Hochwasser und müssen oft ausgebessert oder erneuert werden.

Durch Unwetter, Überfälle und Streckenschäden kommt es deshalb immer wieder zu längeren Verspätungen und Unterbrechungen der Strecken. Am Rande der Bahnstrecken trifft man immer wieder auf Bahnarbeitercamps,



die den Bau der Schienenwege weiter in den Westen vorantreiben.

Die Bahn führte schon längst durch Echo-Cannon, aber der Schienenbau war nur ein provisorischer, und es gab bei Fertigstellung der Bahn so viele Schwierigkeiten zu überwinden, daß eine bedeutende Anzahl Arbeiter nötig war, diese zu überwältigen.

Eine kleine Seitenschlucht bot uns Gelegenheit, hinabzukommen, und als wir die Tiefe erreichten, trafen wir auch bereits auf die ersten Arbeiter, welche beschäftigt waren, einen Felsen zu sprengen.

Karl May, Winnetou III

Das Thal wurde bald so eng, daß nur wenig Raum zwischen dem Flusse und der beinahe senkrecht aufsteigenden diesseitigen Felswand blieb. [...]

Das hielt eine bedeutende Strecke an, bis das Thal sich wieder verbreiterte, um nach einer halben Stunde wieder eine sehr schmale Schlucht zu bilden, die aber nicht lang war, sondern sehr bald auf den Platz mündete, welcher Firwood Camp genannt worden war, weil es hier nur Tannen gab, welche in riesiger Größe zum Himmel aufstrebten. Es kreuzten sich hier zwei Thäler in fast grad rechtwinkliger Richtung, nämlich das Thal des Flusses, an welchem die beiden Timpes herabgekommen waren, und ein andres, in welchem die im Bau begriffene Eisenbahn die Höhe des Gebirges zu ersteigen strebte. [...]

Es gab da eine Menge von Baumriesen, die gefällt worden waren, um aus den Stämmen Bretter und aus den starken Aesten Bahnschwellen zu bekommen; der Abfall lieferte das nötige Feuerholz. Die über den Fluß führende Brücke war beinahe fertig, und in der Nähe derselben lag die fliegende Schneidemühle, deren Sägen die Holzmassen zu bewältigen hatten. Weiterhin gähnte schwarz ein tief in den Felsen gesprengter Steinbruch, welcher die Quadern zum Unterbau zu liefern hatte, und links zogen sich mehrere aus Balken und Brettern errichtete schuppenähnliche Bauten hin, welche zur Unterbringung der Menschen, der Werkzeuge und der Vorräte dienten.

Karl May, Der Schwarze Mustang

Gegen Ende des Bürgerkrieges wurde mit dem Bau einer Eisenbahnlinie begonnen, die den Osten mit dem Westen verbinden sollte. Für dieses gigantische Unternehmen wurde die Central Pacific von der Regierung beauftragt, den Schienenweg von Sacramento aus nach Osten zu bauen.

Dafür muss das Unternehmen die Rocky Mountains überwinden. Zahlreiche Sprengungen wurden durchgeführt, riesige Tunnel durch den Berg gegraben und gewaltige Brücken errichtet, um die Täler zu überwinden.



Zur gleichen Zeit begann der Bau der zweiten Linie vom Missouri in den Westen durch die Union Pacific Railroad. An welchen Ort die beiden Eisenbahngesellschaften zusammentreffen werden, steht noch nicht fest.

Während die Central Pacific knapp 18000 Chinesen als Arbeitskräfte einsetzt, arbeiteten bei der Union Pacific zum größten Teil Iren.

Um die Bauarbeiten voranzutreiben, setzt die US-Regierung für jede Meile, die gebaut wird, Prämien aus. Dadurch herrscht ein gnadenloser Konkurrenzkampf zwischen den beiden

Gesellschaften. Die Arbeiter werden mehr und mehr angetrieben und so kommt es immer häufiger zu tödlichen Arbeitsunfällen. Die Auseinandersetzung zwischen den Gesellschaften wird immer skrupelloser und es kann sogar vorkommen, dass sich die Parteien gegenseitig sabotierten.

Die Eisenbahngesellschaften gehen beim Bau rücksichtslos vor. Gebietsansprüche von Siedlern oder Indianern, die den Bau der Schienenwege behindern, werden einfach mit Geld oder aber dem Gewehr beseitigt.

„Mein weißer Bruder mag mir einige Fragen beantworten und mir dabei die Wahrheit sagen. Hat er ein Haus da, wo er wohnt?“

„Ja.“

„Und einen Garten daran?“

„Ja.“

„Wenn nun der Nachbar einen Weg durch diesen Garten bauen wollte, würde das mein Bruder dulden?“

„Nein.“

„Die Länder jenseits der Felsenberge und im Osten des Mississippi gehören den Bleichgesichtern. Was würden diese dazu sagen, wenn die Indianer kämen und dort eiserne Pfade bauen wollten?“

„Sie würden sie fortjagen.“

„Mein Bruder hat die Wahrheit gesprochen. Nun aber kommen die Bleichgesichter hierher in dieses Land, welches uns gehört; sie fangen uns die Mustangs fort, sie töten unsre Büffel; sie suchen bei uns Gold und edle Steine. Nun wollen sie gar einen langen, langen Weg bauen, auf dem ihr Feuerroß laufen soll. Auf diesem Wege kommen dann immer mehr Bleichgesichter, welche über uns herfallen und uns auch noch das Wenige nehmen, was man uns gelassen hat. Was werden wir dazu sagen?“

Bancroft schwieg.

Karl May, Winnetou I

FENIAN BRUDERSCHAFT

Die nationale irische Fenian Bruderschaft wurde 1858 in Leben gerufen, um den Kampf um die Unabhängigkeit Irlands zu unterstützen. Der Name der Geheimorganisation geht auf die "Fianna", der Kriegerschar des irischen Sagenhelden Fionn mac Cumhaill, zurück. Der amerikanische Teil der Organisation hat vor allen die Aufgabe, Geld und Waffen für den irischen Unabhängigkeitskampf zu beschaffen. Dafür werden teilweise auch illegale Mittel eingesetzt. Daneben führt die Bruderschaft auch Überfälle auf die britischen Kolonien in Kanada durch, um dadurch britische Truppen in Nordamerika zu binden und so den bewaffneten Kampf in Irland zu unterstützen.

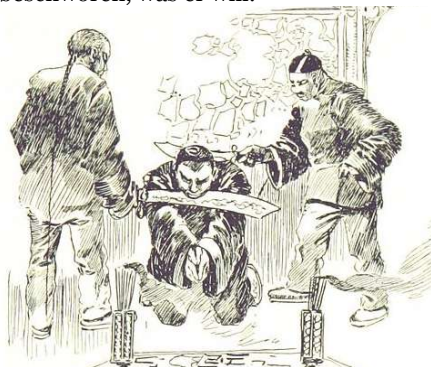


HIGHBINDER

Highbinder nennt man die Mitglieder chinesischer Geheimbünde, den sogenannten Tongs, die in verschiedenen Gegenden der Vereinigten Staaten, insbe-

sondere in Kalifornien, verbreitet sind. Vordergründig ist der Zweck der Tong-Gesellschaften Wohltätigkeit, Unterstützung und gegenseitiger Schutz für die Chinesen, die vor allem während des kalifornischen Goldrausches nach Amerika kamen. Viele chinesische Arbeiter zahlen regelmäßig Beiträge an die Gesellschaft. Dafür kümmern sich die Tongs um die Krankenhausversorgung, wenn ein Mitglied krank wird, und überführt im Todesfall die Knochen nach China.

In Wirklichkeit liegt aber das Betätigungsfeld der Tongs in Erpressung, Raub, Prostitution, Glücksspiel und Menschenhandel. Auch vor Mord schrecken die Highbinder nicht zurück. Die Initiation der Highbinder folgt einem geheimem Ritual, bei dem sie mit einem Schwert an der Kehle Gehorsam und Verschwiegenheit schwören. Die Highbinder bewegen sich jenseits des amerikanischen Rechtssystems und die Polizei von San Francisco steht ihnen meist machtlos gegenüber. Sie besitzen überall Geheimverstecke und wird einmal ein Highbinder angeklagt, kann er eine Vielzahl von Zeugen aufbringen, die beschwören, was er will.



Zwischen den verschiedenen Tongs brechen immer wieder Machtkämpfe aus, die zu Unruhen führen. Eine der mächtigsten Tongs, die Chee Kung Tong, besitzt ein dreistöckiges Gebäude mitten in Chinatown von San Francisco. Die Chee Kung Tong wird von einem vierköpfigen Rat geführt, der halbjährlich gewählt wird und dessen Wort Gesetz ist. Die "Hatchet-men", eine 33-köpfige Leibwache, sorgt dafür, dass ihr Wille ausgeführt wird.

DIE HOUNDS

Die Arbeit auf den Goldfeldern Kaliforniens ist für die meisten harte Knochenarbeit. Mit Blechpfannen schaufelt man den Sand aus den Flussbetten, um am Ende des Tages ein paar kleine Goldkörner ausgespült zu haben. Die überhöhten Preise in den Goldgräberstätten sorgen jedoch dafür, das von dem schwer erarbeiteten Reichtum kaum etwas bleibt. Nur, wer das große Glück hat, auf eine reichhaltige Bonanza zu stoßen, kann wirklich über Nacht reich werden. So gesehen, ziehen es einige zwielichtige Gestalten vor, anstatt selbst die Erde nach dem Gold zu durchwühlen, sich durch Diebereien und Gewalt an den Goldsuchern zu bereichern. Sie haben sich zu einer losen Organisation von Verbrechern und Dieben zusammengeslossen, die sich die "Hounds" nennen. Die Hounds haben überall ihre Spitzel und kontrollieren viele Gebiete, in denen sie eine förmliche Gewaltherrschaft errichtet haben. Wer sich gegen sie stellt muss damit rechnen, eine Kugel oder ein Messer in den Leib zu bekommen. So wird aus dem glänzenden

WILDER WESTEN

Metall, das bei vielen so großes Verlangen auslöst, "Deadly Dust" - Tödlicher Staub.

"Ihr kommt dort oben in eine Taverne, und der Wirt gehört zu den Hounds; Ihr geht in einen Store, und der Krämer ist ein Hound; Ihr spielt mit drei Männern Monte, und einer, vielleicht auch zwei oder gar alle drei sind Hounds; Ihr arbeitet mit einem gemeinschaftlich an Eurem Plazer, und er ist ein Hound, der Euch entweder abnimmt, was Ihr ausbeutet, oder wenn Ihr ihm zu stark und wachsam seid, Euch an die Bravos verraten wird, um wenigstens einen Teil Eures Eigentums zu erhalten; bei der Platzdeputation sind Hounds, überall sind Hounds."

Karl May, Winnetou III

INDIANERSTÄMME

Die stolzen Ureinwohner Amerikas, welche die Weißen Rothäute oder Indsmen nennen, unterteilen sich in verschiedene Stämme und Unterstämmen, die von Häuptlingen geführt werden.

STAMM	HÄUPTLING	BEMERKUNG
Capote-Utahs	Tusahga Saritsch	Der hinterlistige Häuptling ist ein Feind aller Weißen.
Kaneans-Komantschen	Apanatschka	Der Bruder von Old Surehand musste die Naiini-Komantschen verlassen und wurde später oberster Häuptling der Kaneans-Komantschen.
Kiowa	Tangua	Seit Tangua durch Old Shatterhand beide Knie zerschmettert wurden, ist er verbittert und rachsüchtig. Sein Sohn Pida ist ein ehrenhafter Krieger, aber gegenüber seinem Vater gehorsam.
Mescalero-Apachen	Til-Lata	Der ehrgeizige Nachfolger Winnetous kämpft um seinen Anspruch als oberster Häuptling aller Apachestämme.
Naiini-Komantschen	Tokvi-Kava (Schwarze Mustang)	Er hasst die Weißen – nicht zuletzt, da sein Enkel Ik Senanda ein Halbblut ist. Weiße Gefangene lässt er üblicherweise zu

		Tode peitschen.
Navajo	Nitsas-Ini (Großer Donner)	Er ist etwa 50 Jahre alt und hat sich eine deutsche zur Frau genommen. Ihr Sohn heißt Schi-So.
Nijoras	Mokaschi (Büffel)	Berühmter Büffeljäger, der sich mit zwei weißen Adlerfedern schmückt.
Osagen	Menaka Schecha (Gute Sonne)	Er hat auf jeder seiner Wangen eine Sonne tätowiert und ist den weißen Siedlern wohlgesonnen.
Racurroh-Komantschen	To-kei-chun (Der gehörnte Stier)	Der hinterlistige und verschlagene Häuptling ist gefährlich wie eine Klapperschlange.
Schoschonen	Tokvi-tey (Der schwarze Hirsch)	Der Schoschonenhäuptling besitzt ein ausgeprägtes Ehrgefühl.
Sioux	Kiktahan Schonka (wachender Hund)	Er ist alt und hager und trägt eine, aus lauter Skalpen zusammengesetzte, Perücke.
Sioux-Oglala	Ma-ti-ru	Ma-ti-ru trägt eine Rabenfeder auf dem hoch aufgetürmten Schopf.
Tonkawa	Nintropanhomosh (Kleiner Bär)	Nachdem sein Vater der Große Bär von Schatzsuchern ermordet wurde, hat der junge Häuptling die Führung des fast ausgestorbenen Stammes übernommen.
Upsarokas	Schunkaschatscha (Großer Hund)	Der Große Hund ist der Bruder des berühmten Medizinmanns der Upsarokas, Kantehe-pehta (Feuerherz)
Yampa-Utahs	Ovuts-avaht (Großer Wolf)	Der Häuptling der Yampa-Utahs ist ein muskulöser Krieger von beachtlicher Körpergröße.

Die Indianerstämme leben in Lagern, deren Standort immer wieder wechselt. So ziehen z.B. die Prärieindianer das ganze Jahr hindurch den großen Büffelherden hinterher. Die Unterkünfte der Indianer sind an das ruhelose Nomadenleben angepasst. Die Tipis oder Wigwams (mit Schilfmatten bedeckte Kuppelhütten aus Birkenstämmen) lassen sich leicht auf Pferden transportieren. Selbst die Stämme, die in Pueblos wohnen, verlassen diese im Sommer, um irgendwo ein Lager

aufzuschlagen, um von dort aus auf Jagd- oder Beutezüge zu gehen. Neben den Häuptlingen und Unterhäuptlingen hat auch der Medizinmänner einen großen Einfluss im Stamm. Er befragt die Geister bei anstehenden Entscheidungen und hilft dem Stamm mit seiner wundertätigen Medizin.

Somit hatten alle drei Häuptlinge sich einverstanden erklärt, und es galt nur noch, den Medizinmann zu befragen. Medizin bedeutet nämlich bei den Indianern nicht Arznei, sondern Zauber, der Medizinmann ist also der Zauberer, der Priester. Er hat einen großen Einfluß auf alles Einzelne und Allgemeine; besonders wichtig ist aber seine Zustimmung, wenn es sich um einen Kriegszug handelt. Sagt er voraus, daß der Zug verunglücken werde, so wird dieser sicherlich nicht unternommen. Der Mann hatte alle Insignien seiner Würde bei sich, wunderbar geformte Skalpe, Beutel, Haarschöpfe, Stäbe und Fähnchen. Er hüllte sich in die frische Haut eines der getöteten Büffel, legte die Zeichen seiner Würde an und begann nun einen Tanz, der um so

ungeheuerlicher und grotesker aussah, als er von den düstern Feuern beschienen wurde, welche tiefe Schatten in die dunkle Ebene hinaus zeichneten. Die Indianer sahen mit ernster Andacht zu und wurden nicht ungeduldig, obgleich der Tanz eine ziemliche Weile in Anspruch nahm. Endlich hielt der Zauberer in seinen Bewegungen inne, nahm zwei Feuerbrände und beobachtete die Richtung des Rauches; dann warf er einen forschenden Blick zu den Sternen empor und verkündete dann mit lauter Stimme:...

Karl May, Winnetou I

Die meisten Indianerstämme sind untereinander verfeindet und es kommt häufig zu gegenseitigen Überfällen bei denen Pferde und Waffen erbeutet werden. Aber auch mit den immer zahlreicheren weißen Siedlern kommt es immer wieder zu Konflikten.

In dieser angespannten Situation reicht der geringste Anlass, damit das Kriegsbeil auszugraben wird und Blut fließt.

Im Kampf besiegten Gegnern trennt der Indianer häufig die Kopfschwarte mit



dem Messer ab und nimmt den Skalp als Gestrophäe.

»Mein Bruder ist schnell wie der Pfeil des Apachen, und sein Messer trifft sicher das Ziel,« sagte er, als er den Toten liegen sah.[...]

»[...] Will mein Bruder sich nicht schmücken mit der Skalplocke des Atabaskah?«

»Ich schenke sie meinem roten Freunde!«

Mit drei Schnitten war die Kopfhaut des Gefallenen vom Schädel gelöst. Wie grimmig mußte der sonst so menschenfreundliche Apache diesen Tim Finnetey gehaßt haben, da er ihm die Kopfhaut nahm! Ich hatte mich, um von dieser Prozedur nicht berührt zu werden, abgewandt [...].

Karl May, Winnetou II

Wer im Kampf mit den Indianern nicht fällt, wird als Gefangener ins Lager gebracht, wo er an den Marterpfahl gebunden wird. Dort muss der Gefangene oft qualvolle Torturen über sich ergehen lassen. Diese Prozedur muss jedoch nicht zwangsläufig tödlich verlaufen. Wenn jemand am Marterpfahl außerordentlichen Mut und Tapferkeit



beweist, kann es sein, dass ihm die Freiheit geschenkt wird.

Anstatt die Gefangenen zu Tode zu martern, kann es auch sein, dass der große Manitu für ein Gottesurteil angerufen wird. Das Gottesurteil wird normalerweise als ein Zweikampf Mann gegen Mann ausgetragen. Dabei verstehen es die Indianer, die Regeln des Kampfes so festzulegen, dass sie einen deutlichen Vorteil erhalten.

»Weißt du, was ein Muh-mohwa ist?«

»Ich weiß es.«

»Wohlan! Wir brauchen Skalpe zur Medizin. Vier Männer sollen den Muh-mohwa kämpfen, du mit mir und einer deiner roten Männer mit einem meiner Krieger. Siegen wir, so töten und skalpieren wir euch alle; siegt aber ihr, so nehmt ihr uns Skalp und Leben. Hast du Mut?«

Er sprach diese Frage in höhnischem Tone aus. Old Shatterhand antwortete augenblicklich und mit lächelndem Munde:

»Ich bin bereit. Leg' deine Hand in die meinige zum Zeichen, daß deine Worte gelten.«

Er streckte ihm die Hand entgegen. Das hatte der Riese nicht erwartet, darum zögerte er unwillkürlich, einzuschlagen.

Muh-mohwa nämlich ist ein der Utahsprache entnommener Ausdruck und heißt wörtlich »Hand am Baum«. Dieser Kampf wird bei manchen Stämmen als eine Art Gottesgericht in Scene gesetzt. Zwei Männer werden durch starke Riemen mit einer Hand an einen Baumstamm gebunden und erhalten in die andere Hand die verabredete Waffe, Tomahawk oder Messer. Die Riemen sind so befestigt, daß sie den Kämpfern erlauben, sich im Kreise um den Stamm zu bewegen. Da die beiden mit den Gesichtern gegeneinander stehen müssen, so ist der eine mit der rechten und der andere mit der linken Hand angebunden. Derjenige, welcher die Rechte zum Kampfe frei hat, ist also gewöhnlich im Vorteile. In der Regel endet dieser wirklich schreckliche Kampf, bei welchem der Gegner sich zerfleischen, nur mit

dem Tode des einen. Doch gibt es auch mildere Formen desselben.

Karl May, *Der Sohn des Bärenjägers*

Abkommen und Verträge besiegelt der Indianer durch das Rauchen des Kalumets - der Friedenspfeife. Der Pfeifenkopf wird aus heiligen Ton geschnitzt und mit einem geheimnisvollen Tabakgemisch, dem Kinnikinnik, gefüllt. Neben der „Pfeife des Friedens“, wird auch die „Pfeife des Schwurs“ geraucht.

Ich erhob mich also, machte mit der linken Hand eine zur Andacht auffordernde Bewegung und tat den ersten Zug. Ja, es stimmte, die vorhin angegebenen Ingredienzien, nämlich Rüben, Hanf, Eicheln und Sauerampfer, waren alle in dem Pfeifenkopfe anwesend; aber einen fünften Hauptstoff hatte ich nicht genannt; jetzt roch und schmeckte ich, daß auch ein Stückchen Filzschuh dabei sein müsse. Ich blies den Rauch auch gegen den Himmel und gegen die Erde und sagte dann: »Vom Himmel kommt der Sonnenstrahl und der Regen; von ihm kommt jede gute Gabe und aller Segen. Die Erde empfängt die Wärme und Nässe und spendet dafür den Büffel und den Mustang, den Bären und den Hirsch, den Kürbis, den Mais und vor allem die edle Pflanze, aus welcher die klugen roten Männer den Kinnikinnik bereiten, welcher aus der Friedenspfeife den Duft der Liebe und Verbrüderung spendet.« [...] Das war meine erste "heilige Handlung" bei den Indianern, denn das Rauchen der Friedenspfeife wird bei ihnen in Wirklichkeit als eine Feierlichkeit betrachtet, welche sehr ernste Gründe und ebenso ernste Folgen hat. Wie oft habe ich später das Kalumet rauchen müssen und bin mir dabei des Ernstes, der Würde der Handlung voll bewußt gewesen. Hier und heut aber hatte sie mich gleich von vornherein angewidert [...]

Karl May, *Winnetou I*

INDIANERAGENTEN

Indianeragenten werden von der Regierung als Vermittler zu den Indianern

entsandt. Sie sollen als Sprachrohr Washingtons dienen, die Stämme beobachten, den Handel mit den Indianern reglementieren und zwischen ihnen und den Siedlern vermitteln. Das für die Agenten zuständige Büro für Indianerangelegen ist direkt dem Verteidigungsministerium unterstellt und mit weitgehenden Befugnissen ausgestattet. So obliegt ihm auch die Organisation der Versorgung der Indianer in der Reservaten und die Landvergabe für die Besiedelung.

Das Amt von Indianeragenten wird oftmals von Offizieren der U.S. Armee übernommen oder von Leuten, welche darin ein Sprungbrett für ihre politische Karriere sehen. Vielen Indianeragenten wird vorgeworfen, dass sie nur als Spitzel der Regierung dienen, ihre Befugnisse zur eigenen Bereicherung missbrauchen oder die Armee gegen die, in ihren Augen unverbesserlichen, Indianer aufhetzen. Im Zuge dieser Praxis kommt es oft dazu, dass die mit den Indianern geschlossenen Verträge gebrochen werden. Es werden auch immer öfter Stimmen laut, die alle diese Verträge als nichtig erachten, mit der Begründung, dass die Indianerstämme keine organisierte Regierung hätten, die verhandlungswürdig wäre.

"Die meisten von euch werden wissen, daß ich eine Reihe von Jahren Indianeragent gewesen bin, aber nicht einer von der Sorte, welche, um sich selbst zu bereichern, die Roten um ihr Recht prellen und um ihr Hab und Gut betrügen. Diese Art von Agenten trägt die meiste Schuld daran, daß die Indianer nie aus dem Zorne gegen die Weißen herauskommen. Diese Leute bereichern sich gewissenlos an der Armut und Nacktheit des bedauernswerten Angehörigen der roten Nation und schreien Ach und Wehe über sie, wenn sie

dann endlich einmal die Geduld verlieren und mit den Waffen in der Hand Gerechtigkeit verlangen.“
Karl May, *Old Surehand II*

DIE KNOW-NOTHING-PARTEI

Die Know-Nothing-Partei, die sich auch American Party nennt, ist eine politische Bewegung deren Ziel es ist, den Einfluss der Einwanderer und der katholischen Kirche zu unterbinden. Sie richten sich vor allem gegen Iren und deutsche Katholiken, durch welche sie die republikanischen Werte bedroht sehen. Der Name der Partei rührt daher, dass ihre Mitglieder einen Eid schwören, der Öffentlichkeit gegenüber die Geheimnisse der Partei zu wahren. Wenn sie durch Außenstehende befragt werden, sollen sie antworten: „Ich weiß von nichts.“

Vor dem Bürgerkrieg trat die Partei verstärkt in Erscheinung und feierten in den Staaten Neuenglands große Wahlerfolge. Aber auch in Texas und Kalifornien gewannen sie an Einfluss, wobei die kalifornische Know-Nothing-Partei vor allem in Opposition gegen den Zustrom chinesischen Immigranten ging. Zwischen Know-Nothing-Aktivisten und Katholiken kam es nicht selten zu gewalttätigen Ausschreitungen.

So wurden Priester geteert und gefedert oder sogar katholische Kirchen in Brand gesteckt. Mitglieder der Know-Nothings gründeten 1849 die geheime Freimaurerloge „Order of the Star Spangled Banner“, denen Mitglieder nur protestantischen Männer sind.

Durch die verstärkte Auseinandersetzung mit der Sklavenfrage rückte die Know-Nothing-Partei in den Hintergrund und mit Ende des Bürgerkriegs hat sie ihre politische Bedeutung fast gänzlich verloren. Einige ihrer Mitglie-

der finden sich aber immer noch zu geheimen Treffen zueinander und auch ihre Loge hat weiterhin Bestand.

KU-KLUX-KLAN

Der Ku-Klux-Klan (abgekürzt KKK) ist ein gefährlicher Geheimbund, der in Tennessee nach dem verlorenen Bürgerkrieg gegründet wurde. Er erhielt schnell überall im Süden Zuwachs. Die meisten Anhänger sind kleine Leute, die durch die Niederlage des Südens alles verloren haben. Mit Gewalt- und Terrorakten bekämpft der Ku-Klux-Klan die Nordstaaten, um die Unabhängigkeit des Südens zu erlangen und die Sklaverei wieder einzuführen. Der Geheimbund ist in einem Netz organisiert, das sich „Invisible Empire“ nennt und an deren Spitze der „Große Hexenmeister“ steht.

In ihren weißen Kapuzenmasken verbreiten sie Angst und Schrecken im Süden. Immer wieder flammen die brennenden Kreuze auf, wenn der Ku-Klux-Klan Lynchjustiz übt.

Man munkelt, dass sich hinter den weißen Kapuzen viele ehemalige Offiziere, reiche Plantagenbesitzer und einflussreiche Politiker verbergen.

Die Mitglieder des Ku-Klux-Klan wußten wohl selber nicht, woher ihr Name stammte und was er zu bedeuten hatte; es war ihnen auch gewiß ganz gleichgültig. Einem von ihnen war das Wort vielleicht in den Mund gekommen, die andern fingen es auf und sprachen es nach, ohne sich um den Sinn oder Unsinn dieser Bezeichnung zu bekümmern.

Nicht so unklar war der Zweck, welchen diese Verbindung verfolgte, die zuerst in einigen Grafschaften Nordkarolinas auftrat, dann sich schnell über Südkarolina, Georgien, Alabama, Mississippi, Kentucky und Tennessee verbreitete und endlich gar ihre Glieder auch nach Texas

sandte, um dort für ihre Zwecke thätig zu sein. Der Bund umfaßte eine Menge grimmiger, gegen die Nordstaaten erbitterter Feinde, deren Aufgabe es war, mit allen Mitteln, auch den unerlaubtesten und verbrecherischsten, gegen die nach der Beendigung des Bürgerkrieges eingetretene Ordnung anzukämpfen. Und in der Tat hielten die Kukulxer eine ganze Reihe von Jahren lang den Süden in beständiger Aufregung, machten jeden Besitz unsicher, hemmten Industrie und Handel, und selbst die strengsten Maßregeln vermochten es nicht, diesem unerhörten Treiben ein Ende zu machen.

Der Geheimbund, welcher infolge der Rekonstruktionsmaßregeln, welche die Regierung dem besiegten Süden gegenüber zu treffen gezwungen war, entstand, rekrutierte sich aus Leuten, welche Anhänger der Sklaverei, aber Feinde der Union und der republikanischen Partei waren. Die Mitglieder wurden durch schwere Eide zum Gehorsam gegen die heimlichen Satzungen und durch Androhung der Todesstrafe zur Geheimhaltung ihrer Organisation verbunden. Sie scheuten vor keiner Gewaltthat, auch nicht vor Brand und Mord zurück, hatten regelmäßige Zusammenkünfte und erschienen bei Ausübung ihrer ungesetzlichen Thaten stets zu Pferde und in tiefer Vermummung. Sie schossen Pfarrherren von den Kanzeln und Richter von ihren Plätzen, überfielen brave Familienväter, um sie mit bis auf die Knochen zerfleischten Rücken inmitten ihrer Familien liegen zu lassen.

Karl May, *Winnetou II*

MORMONEN

Die Anhänger der Kirche Jesu Christi der Heiligen der Letzten Tage war bereits in ihren Anfängen Ablehnung und Verfolgung ausgesetzt. Ihr Prophet Joseph Smith und seine Mitglieder zogen deshalb immer weiter in den Westen.

Nach dem Märtyrertod Smiths übernahm Brigham Young die Führung der Kirche. Um sich vor weiteren

Verfolgungen zu schützen, zogen sie in die Rocky Mountains und bauten dort am Großen Salzsee ihr eigenes Gemeinwesen auf. Dort gründeten sie auch die Stadt Salt Lake City.

Der Versuch der Mormonen, in Utah den unabhängiger Staat „Deseret“ zu gründen, führte zum Utah-Krieg, der von 1857 bis 1858 dauerte.

Während des Krieges wurden vorrückende US-Truppen durch Guerilla-Aktionen am Vormarsch gehindert und es kam auch zu Massakern an Siedlern durch die Mormonen. Durch Vermittlung konnte die Auseinandersetzung beigelegt werden und die US-Regierung übernahm wieder die Kontrolle über das Utah-Territorium.

Die Gemeinschaft und der Tempel übten starke Kontrolle auf die Mitglieder der Mormonen aus. Zur Ausübung der Blutsühne bei schweren Vergehen innerhalb der Gemeinschaft, wurde der Geheimbund der Daniten ins Leben gerufen. Die „Söhne Dans“ oder "Zerstörenden Engel" sind auch für die Bekämpfung von Feinden der Kirche und Verfolgung Abtrünniger zuständig. Die Daniten sind gefürchtet für die Strenge und Gnadenlosigkeit, mit der sie ihre Vergeltungsmaßnahmen durchführen.

Ich heiße Tobias Preisegott Burton und bin Missionar der Heiligen des jüngsten Tages.« - Er sagte das in einem sehr selbstbewußten und salbungsvollen Tone, welcher aber keineswegs den beabsichtigten Eindruck auf den Farmer machte, denn dieser meinte achselzuckend:

»Ein Mormone seid Ihr also? Das ist keineswegs eine Empfehlung für Euch. Ihr nennt Euch die Heiligen der letzten Tage. Das ist anspruchsvoll und überhebend, und da ich ein sehr bescheidenes Menschenkind bin und für Eure

Selbstgerechtigkeit nicht den mindesten Sinn habe, so wird es am besten sein, Ihr schleicht in Euren frommen Missionsstiefeln sogleich weiter. Ich dulde keinen Proselytenmacher hier im Settlement.«

Das war sehr deutlich, ja sogar beleidigend gesprochen. Burton aber behielt seine verbindliche Miene bei, griff abermals höflich an den Hut und antwortete:

»Ihr irrt, Master, wenn Ihr meint, daß ich beabsichtige, die Bewohner dieser gesegneten Farm zu bekehren. Ich spreche bei Euch nur vor, um mich auszuruhen und meinen Hunger und Durst zu stillen.«

»So! Na, wenn Ihr nur das wollt, so sollt Ihr haben, was Euch nötig ist, vorausgesetzt natürlich, daß Ihr bezahlen könnt. Hoffentlich habt Ihr Geld bei Euch!«

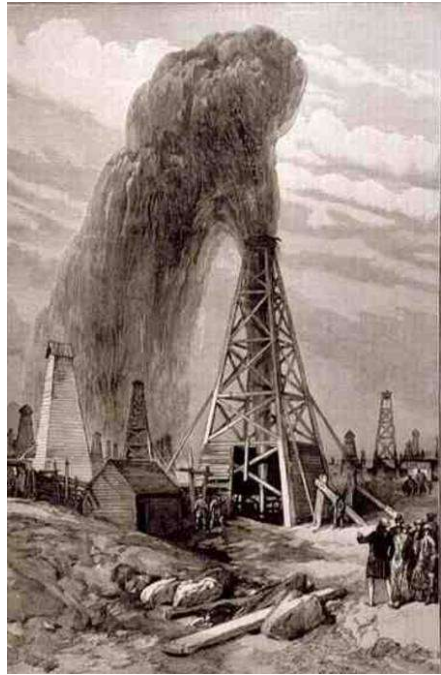
Karl May, Der Geist des Llano Estacado

ÖLPRINZEN

Mit der Entdeckung des Erdöls hatte man eine billige Alternative zum teuren Walöl gefunden. Das aus dem Erdöl gewonnene Petroleum wird als Brennstoff für Lampen und Schmiermittel verwendet. Wer also auf eine Ölquelle stieß, konnte davon ausgehen, in kürzester Zeit sehr reich zu werden.

Die Männer, die auf solche ertragreiche Vorkommen besitzen, nennt man Ölprinzen. Diese Männer sind meist gewieftete Geschäftsleute, die versuchen, ihren Reichtum immer weiter zu mehren. Dabei gehen sie zum Teil sehr skrupellos mit Konkurrenten oder Gegnern um. Wer einem Ölprinzen sein Land, auf dem Erdöl entdeckt wurde, nicht freiwillig abtreten will, muss mit größten Schwierigkeiten rechnen.

Aber die Gewinnung des Erdöls ist auch mit großen Gefahren verbunden. Nicht selten kommt es durch Unachtsamkeit zu verheerenden Brandkatastrophen.



»Seht da hinüber!« belehrte sie mich mit erhobenem Arme. »Seht Ihr den Rauch wie aus dem Boden aufsteigen?«

»Ah, das ist der Bluff, welchen ich schon längst suchte, und in dessen Senkung New-Venango liegt. Kennt Ihr Emery Forster, den Oelprinzen?«

»Ein Wenig. Er ist der Vater von meines Bruders Frau, welche mit ihrem Manne in Omaha lebt. Ich komme von daher, um den Vater zu sehen und habe hier Absteigequartier genommen. Habt Ihr mit Forster zu tun, Sir?«

»Nein, ich habe im Store (Laden) zu thun, um mich mit Einigem zu versorgen und fragte nur, weil er als einer der bedeutendsten Oelprinzen bekannt ist.«

»Könnte Euch auch nicht viel an ihm empfehlen. Ihr wißt ja, wie diese Leute sind. Doch, laßt uns ausgreifen, es wird Abend.«

Nach kurzer Zeit hielten wir am Rande der Schlucht und blickten auf die kleine

Niederlassung, deren Häuserzahl wenigstens ich mir höher vorgestellt hatte. Das vor uns liegende Thal bildete eine schmale Pfanne, welche, rings von steil ansteigenden Felsen umschlossen, in ihrer Mitte von einem ansehnlichen Flusse durchströmt wurde, der sich zwischen nahe zusammentretendem Gestein unten einen Ausweg suchte. Das ganze unter uns liegende Terrain war mit Anlagen, wie sie die Petroleumerzeugung erfordert, bedeckt; oben, ganz nahe am Wasser, sah ich einen Erdbohrer in voller Thätigkeit; am mittleren Laufe stand etwas vor den eigentlichen Fabrikräumlichkeiten ein trotz des Interims doch ganz stattliches Wohngebäude, und wo das Auge nur hinblickte, waren Dauben, Böden und fertige Fässer, theils leer, meist aber mit dem vielbegehrten Brennstoff gefüllt, zu sehen.

Karl May, Old Firehand

PRIVATDETEKTIV-CORPS

Das Fehlen einer starken staatliche Ordnung im Westen macht es Gesetzesbrechern leicht, ungeschoren davonzukommen. Auch viele Verbrecher aus dem Osten entziehen sich der Hand des Gesetzes, indem sie im Westen untertauchen.

Es haben sich daraufhin einige Detektiv-Agenturen und Privatdetektiv-Corps gebildet, die es sich zu Aufgabe gemacht haben, diese Verbrecher zu verfolgen und der Gerechtigkeit zuzuführen. Diese Privatpolizisten werden auch engagiert, um Aufgaben zu lösen, die mehr familiärer als krimineller Natur sind.

Auch die Eisenbahngesellschaften bedienen sich gern den Diensten dieser Detektive, um Eisenbahnräuber und Railtroubler unschädlich zu machen.

Da auf die Ergreifung von Verbrechern oft hohe Prämien ausgesetzt werden, unterscheiden sich die Privatdetektive im Westen oft kaum von Kopfgeldjägern. Um ihr Ziel zu erreichen, ist ihnen jedes Mittel recht.

»Gut, Sir, Ihr sollt wissen, woran Ihr mit mir seid. [...] Ja, ich bin ein Beamter des Privat-Detektiv-Korps von Dr. Sumter in St. Louis. Meine Aufgabe ist, entflohenen Subjekten im Hinterwalde nachzuspüren, gewiß kein leichtes Leben, aber ich verwende meine ganze Kraft darauf. Weshalb ich das tue, erzähle ich Euch später, wenn wir Zeit dazu haben; es ist eine traurige Geschichte. Und nun sagt mir, Sir, ob Ihr Euch mir anschließen wollt!«

Karl May, Winnetou III

"Der Fall erregte Aufsehen. Es wurde geforscht nach allen Richtungen, doch vergeblich. Die beiden Brüder Engel hatten in St. Louis eine Schwester, die Frau eines reichen Flußreeders. Sie bot zehntausend Dollar Prämie auf das Ergreifen des Raub- und Brandmörders; auch das fruchtete nichts. Da kam sie auf den Gedanken, sich an das Privatdetektivbureau von Harris und Blother zu wenden, und das hat Erfolg gehabt.[...] Ich begab mich nach Benton, um dort die Augen einmal besser aufzumachen, als andre es gethan hatten, und - - -" "Ihr? Warum Ihr?"

"Um mir die Fünftausend zu verdienen."

"Es waren doch Zehntausend!"

"Das Honorar wird geteilt," bemerkte Droll. "Die eine Hälfte bekommt Harris und Blother, die andre der Detektiv."

"Ja, seid denn Ihr, Sir, ein Polizist?"

"[...] Ich bin Privatpolizeiagent und zwar für gewisse Distrikte des fernen Westens. Ich habe schon manchen Mann, der sich ganz sicher fühlte, an Master Hanf geliefert und denke, dies auch weiter fortzuzüben."

Karl May, Der Schatz im Silbersee

RAFTERS

Der Bedarf an Bauholz für den Eisenbahnbau und für die Siedlungen ist enorm hoch. Rafters sind Holzfäller, die in die Wildnis ziehen, um Bäume zu schlagen. Die Baumstämme werden anschließend mittels Flößen die Flüsse hinunter transportiert.

Diese Rafters sind eine ganz eigene Art der Hinterwäldler. Sie stehen zwischen den Farmern und Fallenstellern mitten inne. Während der Farmer zur Zivilisation in näherer Beziehung steht und zu den seßhaften Leuten gehört, führt der Trapper, der Fallensteller ein beinahe wildes Leben, ganz ähnlich dem Indianer. Auch der Rafter ist nicht an die Scholle gebunden und führt ein freies, fast unabhängiges Dasein. Er streift aus einem Staate in den andern und aus einer County in die andre. Menschen und deren Wohnungen sucht er nicht gern auf, weil das Gewerbe, welches er treibt, eigentlich ein ungesetzliches ist. Das Land, auf welchem er Holz schlägt, ist nicht sein Eigentum. Es fällt ihm auch nur selten ein, zu fragen, wem es gehört. Findet er passende Waldung und ein zum Verflößen bequemes Wasser in der Nähe, so beginnt er seine Arbeit, ohne sich darum zu bekümmern, ob der Ort, wo er sich befindet, Kongreßland ist oder schon einem Privateigentümer gehört. Er fällt, schneidet und bearbeitet die Stämme, sucht sich dazu nur die besten Bäume aus, verbindet sie zu Flößen und schwimmt auf denselben dann abwärts, um das erbeutete Gut irgendwo zu verkaufen. Der Rafter ist ein nicht gern gesehener Gast. Zwar ist es wahr, daß manchem neuen Ansiedler der dichte Wald, den er vorfindet, zu schaffen macht, und daß er froh wäre, denselben gelichtet vorzufinden, aber der Rafter lichtet nicht. Er nimmt, wie gesagt, nur die besten Stämme, schneidet die Kronen ab und läßt sie liegen. Unter und zwischen diesen Wipfeln sprossen dann neue Schößlinge hervor, welche durch wilde Reben und andre Schlingpflanzen zu einem festen Ganzen verbunden werden, gegen welches die Axt und oft sogar auch das Feuer nur wenig vermag. Dennoch bleibt der Rafter meist unbelästigt, denn er ist ein kräftiger und kühner Gesell, mit welchem in der Wildnis, fern von aller Hilfe, nicht so leicht jemand anzubinden wagt. Allein kann er natürlich nicht arbeiten, sondern es thun sich stets mehrere, meist vier bis acht oder zehn zusammen. Zuweilen kommt es auch vor, daß die Gesellschaft aus noch mehr Personen besteht; dann fühlt sich der Rafter doppelt sicher, denn mit einer solchen Anzahl von Menschen, welche um den Besitz eines Baumstammes ihr Leben auf das Spiel setzen

würden, wird kein Farmer oder sonstiger Besitzer einen Streit beginnen.

Karl May, *Der Schatz im Silbersee*

RAILTROBLERS

Die Railtroublers sind der Albtraum der Eisenbahngesellschaften. Diese Banden von Eisenbahnräubern überfallen Bau-Camps oder bringen Züge zum entgleisen, um die Passagiere auszurauben und zu töten.

Es treibt sich nämlich in der Prairie eine Menge Gesindels umher, welches sich aus denjenigen Elementen rekrutiert, welche der civilisierte Osten ausgestoßen hat, Existenzen, welche auf alle Weise bankrott geworden sind und nun vom Leben nichts weiter zu erwarten haben, als was sie durch ein verbrecherisches Durchschweifen des Westens zu erreichen vermögen. Diese Menschen rotten sich bald zu diesem, bald zu jenem verderblichen Zwecke zusammen und sind mehr zu fürchten, als selbst die wildesten Indianerhorden. Zur Zeit des Eisenbahnbaues hatten sie es ganz besonders auf die jungen Ansiedlungen und auf die Camps abgesehen, welche entlang der Bahnstrecke entstanden, und es war daher nicht zu verwundern, daß diese Camps Befestigungen erhielten und die Bewohner derselben selbst während der Arbeit bewaffnet gingen.

Wegen der Angriffe, welche diese Räuber auf die Camps und kleinen Wagentrains unternahmen, wobei sie gewöhnlich den Schienenweg zerstörten, um den Zug zum Stehen zu bringen, wurden sie Railtroublers, Schienenstörer genannt. Man hatte ein scharfes Auge auf sie, so daß sie schließlich ihre Ueberfälle nur dann unternehmen konnten, wenn sich mehrere ihrer Trupps vereinigt hatten, so daß sie sich also zahlreich genug wußten. Uebrigens herrschte gegen sie eine solche Erbitterung, daß jeder gefangene Railtroubler nichts anderes als den sicheren Tod zu erwarten hatte. Diese Banden mordeten ohne Unterschied des Alters und Geschlechtes, darum konnte auch gegen sie von keiner Gnade die Rede sein.

Karl May, *Winnetou III*

SIEDLER

Die ersten Weißen, die sich im Westen ansiedelten, waren die sogenannten Squatter, die sich ohne Rechtsansprüche auf unbebautem und ungenutztem Regierungsland niederließen. Mit dem Inkrafttreten des Heimstättengesetz (Homestead Act) von 1862 wurde diese individuelle Landnahme nachträglich legalisiert. Es erlaubte jeder Person über 21 Jahren, sich auf einem bis dahin unbesiedelten Stück Land niederzulassen, sich ein 160 Acre großes Stück Land abzustecken und es zu bewirtschaften. Nach einer Frist von fünf Jahren wurde der Siedler dann automatisch zum Eigentümer.

Nach Beendigung des Sezessionskrieges setzte ein Strom von Siedlertrecks ein, die Richtung Westen zogen. Die meist europäischen Einwanderer hofften im Westen als Farmer oder Viehzüchter ihr Glück zu machen. Mit ihren Planwagen, auf denen sie ihr ganzes Hab und Gut

transportieren, machen sie sich auf die Reise, ständig bedroht von feindlichen Indianern, wilden Tieren, Krankheiten und Banditen.

Jetzt sahen sie die vier großen, schweren Auswandererwagen vor sich stehen. Die Insassen derselben waren ausgestiegen und hatten die Ochsen ausgespannt, welche das nicht allzu reich sprossende Gras abweideten.

Die Wagen waren in der Weise aufgefahren, daß sie eng neben einander standen, mit den Deichseln alle nach einer Seite, nach Süden gerichtet, ein großer Fehler in jener Gegend, wo es der Indianer und des herumvagierenden weißen Gesindels wegen stets geraten ist, eine sogenannte Wagenburg zu bilden. Die Insassen waren ausgestiegen und bewegten sich in geschäftiger Weise auf dem Platze umher. Zwei Frauen suchten nach dornigem Akaziengestrüpp, dem einzigen Holze, das es hier zu einem Feuer gab; zwei andre hantierten mit Töpfen, in denen das Essen gekocht werden sollte; einige Kinder halfen dabei. Zwei Männer schafften in Eimern Wasser herbei; ein dritter untersuchte die Wagenräder; diese drei



waren noch ziemlich jung. Ein vierter, welcher gewiß die Fünfzig überschritten hatte, aber noch bei vollen Manneskräften und sehr robust und stark gebaut war, stand inmitten dieses Treibens, um dasselbe zu bewachen und von Zeit zu Zeit mit heller Stimme und in kurzen Worten einen Befehl auszusprechen. Er schien also der Anführer dieser Auswanderer zu sein. Als er die beiden Ankömmlinge bemerkte, rief er dem einen derselben entgegen.

Karl May, *Der Ölprinz*

STAKEMEN ODER LLANO-GEIER

Wie die Geier fallen die Banditen der Llano-Wüste über ihre Opfer her. Meist sind es Siedlertrecks, die durch das Versetzen der Markierungspfähle (Stake) in die Irre geführt werden und, wenn sie dem Verschmachten nahe sind, überfallen werden. Die Banditen selbst legen sich geheime Wasservorräte in der Wüste an, um diese schnell und sicher durchqueren zu können.

»Es gibt nur sehr, sehr wenige, welche die Llano so genau kennen, daß sie sich auch ohne Pfähle zurecht zu finden vermögen. Aber wie nun, wenn von schlechten Menschen die Pfähle falsch gesteckt werden?«

»Das wäre ja teuflisch!«

»Gewiß, aber dennoch kommt es vor. Es gibt Verbrecherbanden, deren Mitglieder die Pfähle aus der Erde ziehen und in falscher Richtung wieder befestigen. Wer ihnen nun folgt, der ist verloren. Die Pfähle hören plötzlich auf; er befindet sich inmitten des Verderbens und kann keine Rettung finden.«

»So reitet er längs der Pfähle zurück!«

»Dazu ist's zu spät, denn er befindet sich bereits so tief in der Estakata, daß er das Grasland nicht mehr zu erreichen vermag, bevor er verschmachtet. Die Räuber brauchen ihn gar nicht zu töten. Sie warten einfach, bis er verschmachtet ist, und rauben dann seinen Leichnam aus. So ist es bereits oft geschehen.«

Karl May, *Der Geist des Llano Estacado*

TEXAS RANGERS

Um die Rancher vor den Indianern zu schützen und die Grenzen vor mexikanischen Banditen zu bewachen, wurden 1823 die Texas Ranger gegründet.

Über diese militärisch organisierte Polizeitruppe sagt man, sie reiten wie ein Mexikaner, verfolgen Fährten wie ein Indianer, schießen wie einer aus Tennessee und kämpfen wie der Teufel. Die Texas Ranger scheuen sich auch nicht ihre Strafexpeditionen bis nach Mexiko hinein auszuführen.



TRAMPS

Der Westen zieht alle möglichen Arten von Gesindel an. Tramps sind umherziehende Vagabunden. Unter ihnen befinden sich arbeiterlose Fabrikarbeiter und Erntehelfer aus dem Osten oder ehemalige Soldaten, die nach dem Bürgerkrieg nicht ins normale Leben zurückgefunden haben. Tramps scheuen sich nicht, auf der Suche nach schnellem Geld fürchterliche Gräueltaten zu begehen. Dabei rotten sie sich zum Teil zu Banden mit bis zu 300 Mordbrennern zusammen.

Zur schlimmsten und gefährlichsten Landplage aber entwickelten sich die Tramps als Vertreter des rohesten und brutalsten Vagabundentums. Als zu einer gewissen Zeit ein schwerer Druck auf Handel und Wandel lag, Tausende von Fabriken stillstanden und Zehntausende von Arbeitern beschäftigungslos wurden, begaben sich die Arbeitslosen auf die Wanderung, welche vorzugsweise in westlicher Richtung erfolgte. Die am und jenseits des Mississippi liegenden Staaten wurden von ihnen förmlich überschwemmt. Dort trat bald ein Scheideprozeß ein, indem die Ehrlichen unter ihnen Arbeit nahmen, wo sie dieselbe fanden, selbst wenn die Beschäftigung nur eine wenig lohnende und dabei anstrengende war. Sie traten meist auf Farmen an, um bei der Ernte zu helfen, und wurden deshalb gewöhnlich Harvesters, Erntearbeiter genannt.

Die arbeitsscheuen Elemente aber vereinigten sich zu Banden, welche von Raub, Mord und Brand ihr Leben fristeten. Die Mitglieder derselben sanken schnell auf die tiefste Stufe sittlicher Verkommenheit herab und wurden von Männern angeführt, welche die Zivilisation meiden mußten, weil die Faust des Strafgesetzes sich verlangend nach ihnen ausstreckte.

Diese Tramps (Vagabunden) erschienen gewöhnlich in größeren Haufen, zuweilen bis dreihundert Köpfe stark und darüber. Sie überfielen nicht bloß einzelne Farmen, sondern selbst kleinere Städte, um sie vollständig auszurauben. Sie bemächtigten sich sogar der Eisenbahnen, überwältigten die Beamten und bedienten sich der Züge, um schnell in ein andres Gebiet zu gelangen und dort dieselben Verbrechen zu wiederholen. Dieses Unwesen nahm so überhand, daß in einigen Staaten die Gouverneurs gezwungen waren, die Miliz einzuberufen, um den Strolchen förmliche Schlachten zu liefern.

Karl May, *Der Schatz im Silbersee*

US-ARMEE

Zum Schutz gegen die Indianer hat die US-Armee mehrere befestigte Fort eingerichtet, in denen Soldaten stationiert sind. Die meisten der berittenen Einheiten

der US-amerikanischen Armee sind Dragoner, berittene Infanterieeinheiten.



Die Dragoner formierten eine Linie, welche sich während des Rittes zu einem Halbkreise auszubilden hatte; ich plazierte mich voran, und dann ging es im Galopp vorwärts, auf der großen, ausgetretenen Fährte zurück und auf die „hundert Bäume“ zu.

Es galt, so schnell zu sein, daß die Roten vollständig überrascht wurden und keine Zeit zur Ueberlegung fanden. Wir flogen wie ein Sturm über die Ebene, still und lautlos; nur der Hufschlag der Pferde war zu hören. Der Boden verschwand, sozusagen, hinter uns; unsre Linie rundete sich; die beiden Spitzen griffen schneller aus als die Mitte; wir näherten uns dem Lager mit rapider Schnelligkeit. Dort sah man uns, ohne zunächst zu erkennen, wer wir waren; als dann die Comantschen sahen, daß sie es mit Bleichgesichtern zu thun hatten, stießen sie ein markdurchdringendes Geheul aus, griffen zu den Waffen und ranneten nach ihren Pferden -- zu spät, denn unser Halbring hatte sich bereits geschlossen. Nun wollten sie sich nach rückwärts wenden, da aber erscholl weithin und über das ganze Lager und in die Wüste hinaus der Kriegsruf der Apatschen. Er klingt wie ein mit der höchsten Kopfstimme ausgestoßenes, langgezogenes Hiiiiiii, bei welchem man mit der Hand auf den Mund tremuliert. Als die Comantschen diesen Ruf hörten, wichen sie

WILDER WESTEN

schnell von den Büschen zurück, denn sie erkannten, daß sie auch auf dieser Seite eingeschlossen seien.

Karl May, Old Surehand I

Gegen Ende des Bürgerkriegs stellte der Norden auch afroamerikanischen Einheiten auf. Diese Einheiten wurden nach dem Krieg neu strukturiert. Dadurch entstanden das 9. und 10. US-Kavallerieregiment und das 24. und 25. Infanterieregiment. Die Indianer nannten die schwarzen Soldaten Buffalo Soldiers - Büffelsoldaten, da sie das häufig gelockte Haare der Männer die Rückenmähne der Bisons erinnerte.

Die Buffalo Soldiers wurden vor allem in Texas und dem Indianer Territorium stationiert, wo sie dem Schutz der Grenze zu Mexiko dienten und in den Indianerkriegen eingesetzt wurden.



VIGILANTEN

Aufgrund mangelnder gesetzlicher Ordnung im Westen bildeten einige Bürger sogenannte Wachsamkeitskomitees (Vigilance Committees). Diese Selbsthilfevereinigungen nahmen das Gesetz in die eigene Hand. Wird ein Gesetzesbrecher oder jemand, der in den Augen der Vigilanten einer ist, gefasst, dann ist das Gerichtsverfahren kurz und endete fast

immer mit demselben Urteil – dem Strick.

Die Vigilanten treiben es mit ihrer Lynchjustiz teilweise jedoch so schlimm, dass die Regierung gezwungen ist, mit Truppen gegen die selbsternannten Rechtswahrer vorzugehen.

Da traten drüben in San Franzisko rechtlich denkende, mutige Männer zusammen, um einen »Sicherheitsausschuß« zu bilden, welcher zwar zunächst seine Thätigkeit über Kalifornien erstrecken sollte, bald aber sein kräftiges Walten auch im benachbarten Arizona bemerken ließ. Kühne Gestalten tauchten bald hier und bald dort, bald einzeln und bald zu Trupps vereint, im Lande auf, um dasselbe von den Verbrechern zu säubern, und nie verschwanden sie wieder, ohne die deutlichsten Spuren davon zurückzulassen, daß sie Gericht gehalten hatten.

Karl May, Der Ölprinz

WESTMÄNNER UND PRÄRIEJÄGER

Einige Männer haben es im Westen zu einem legendären Ruf gebracht. Ihre Geschichten werden in Bars und an den Lagerfeuern erzählt und man betrachtet es als Ehre in der Wildnis auf einen dieser Helden zu treffen oder gar mit ihnen zu reiten zu dürfen.

Zu den berühmtesten Westmännern zählen Old Firehand und Old Shatterhand. Aber neben diesen gibt es zahlreiche weitere fähige Männer, über die zahlreiche Erzählungen die Runde machen.

Der **Bärenjäger Baumann** lebt mit seinem Sohn Martin in einem Blockhaus in der Wildnis, wo sie einen kleinen Store betreiben. Nachdem seine Frau und seine Tochter von einem Grizzly getötet wurden, jagt er diese mit großer

Verbissenheit. Die Indianer haben ihm deshalb den Namen Mato-poka - Bärentöter gegeben. Auch sein Sohn ist ein erfolgreicher Bärenjäger.

Der eine war ein vollbärtiger, breitschulteriger Mann und der andere ein blonder, bartloser Jüngling, welcher wohl noch nicht zwanzig Jahre zählte. Sie waren ganz in Leder gekleidet und trugen breitkrämpige Biberhüte auf den Köpfen. [...] Sie sahen nicht aus, als ob sie Neulinge im fernen Westen seien. Der Vater machte den Eindruck eines erfahrenen, mutigen Jägers, und auf dem jugendlichen Gesichte seines Sohnes lag ein so ruhiger, bedachtsamer Ernst, daß man gleich vermutete, er sei trotz der geringen Zahl seiner Jahre bereits in einer guten Schule gewesen.

Karl May, *Der Sohn des Bärenjägers*

Bloody-Fox ist der einzige Überlebende eines Überfalls in der Llano Estacado. Er wurde als Kind mit blutüberströmten Schädel in der Wüste gefunden.

Seitdem sieht er seine Lebensaufgabe darin, an den "Geiern" der Llano Estacado Rache zu nehmen. Bloody-Fox besitzt ein kleines Häuschen in einer geheimen Oase mitten im Llano.

Als sie in seine Nähe gelangten, erkannten sie, daß sie keinen Mann von kleiner Statur, sondern einen kaum dem Knabenalter entwachsenen Jüngling vor sich hatten. Er war genau so wie die bekanntesten kalifornischen Cowboys ganz in Büffelkuhleder gekleidet, und zwar in der Weise, daß alle Nähte mit Fransen versehen waren. Auf dem Kopfe trug er einen breitkrempigen Sombrero. [...] Von der linken Seite der Stirn ging ihm eine blutrote, zwei Finger breite Wulst quer bis auf das rechte Auge herab. Das gab ihm ein äußerst kriegerisches Aussehen. Ueberhaupt machte er keineswegs den Eindruck eines jungen, unerwachsenen und unerfahrenen Menschen.

Karl May, *Der Geist des Llano Estacado*

Von dem erfahrenen Westmann **Tim Kroner**, den man auch den **Colorado-Mann** nennt, wird erzählt, dass er jahrelang dem berüchtigten Verbrecher Kanada-Bill hinterherjagte, der für den Tod seines Vaters und seiner Verlobten verantwortlich ist. Unterstützt wurde er dabei zeitweise von einem jungen aufstrebenden Anwalt namens Abraham Lincoln. Gemeinsam schafften sie es, einige Schurkereien des Kanada-Bills zu vereiteln und ihn festzusetzen. Dem Verbrecher gelang es jedoch schließlich zu fliehen und unterzutauchen.

Er war ein langer, sehr hagerer Mann und trug einen Büffellederrock, der so viel Dienste geleistet hatte, daß er nur noch aus Flecken und Flecken bestand. Die Leggins waren ihm viel zu kurz; sie reichten lange nicht hinab bis zu den Mokassins, die mit vielen Kreuz- und Querstichen von Hirschsehne ausgebessert waren, und auf dem Kopfe trug er eine Mütze, die früher vielleicht einmal eine Pelzmütze gewesen war, jetzt aber alle Haare verloren hatte und ihm wie ein umgestülpter Bärenmagen auf dem Haupte saß. Im Gürtel, der mit allen möglichen Requisiten behangen war, steckten Bowieknief, Revolver und Tomahawk; den Lasso hatte er sich in Schlingen unter dem linken Arm bis über die rechte Schulter geworfen, und neben ihm lehnte eine alte Büchse, welche vom Kolben bis zum Laufteile mit zahlreichen Einschnitten, Kerben und sonstigen für Fremde rätselhaften Charakteren versehen war.

Karl May, *Old Surehand II*

Die steife und aufrechten Haltung, als ob er einen Ladestock verschluckt hätte, hat dem **Gunstick-Uncle** seinen Namen eingebracht. Er war früher Schauspieler und liebt es, in Reimen zu sprechen.

Gunstick-Uncle erhob sich steif vom Boden, stützte sich mit der Linken auf seine lange Rifle, erhob die Rechte wie ein Deklamierender, wendete

das Auge gen Himmel zu dem zweiten Geier und sprach in pathetischem Tone: "Wandelt der Aar in Gefilden der Lüfte - blickt er herab auf die Grüfte und Schlüfte - denket mit Sehnsucht des Aases voll Däfte - ich aber schieße ihn tot in die Hüfte!"

Bei diesen improvisierten Reimen war seine Pose so steif und eckig wie diejenige eines Gliedermannes. Er hatte bisher noch kein einziges Wort gesprochen, desto größeren Eindruck mußte dieses herrliche Poem machen.. So dachte er.

Karl May, *Der Schatz im Silbersee*

Das unzertrennliche Duo **Dick Hammerdull** und **Pitt Holbers** werden auch die verkehrten Toasts genannt, weil sie im Nahkampf immer Rücken an Rücken stehen. Obwohl dies aufgrund ihrer unterschiedlichen Statur ein recht merkwürdiger Anblick ist, decken sie sich so gegenseitig die Rückfront und sind deshalb kaum zu überwinden.

[Pitt Holbers] war eine eigentümliche Figur. Die Natur schien im Sinne gehabt zu haben, mit ihm ein Seilerstück zu fabrizieren, so unendlich hatte sie ihn in die Länge gezogen; alles an ihm, das Gesicht, der Hals, die Brust, der Unterleib, Arme und Beine waren lang, unendlich lang und dabei scheinbar so schwach und dürftig, daß man befürchten mußte, den ganzen Mann beim ersten besten Windstoße zerrissen und in Fäden davonwirbeln zu sehen. Seine Stirn war frei; auf dem Hinterkopfe aber balancierte ein namenloses Ding, welches vor vielen, vielen Jahren vielleicht einmal ein Cylinderhut gewesen war, jetzt aber gradezu aller Beschreibung spottete. Das hagere Gesicht zeigte einen Bart, ja, aber dieser Bart bestand aus kaum hundert Haaren, welche einsam und zerstreut die beiden Wangen, Kinn und Oberlippe bewucherten und von da lang und dünn bis fast auf den Gürtel herabhingen. Der Jagdrock, welchen er trug, schien noch aus seiner frühesten Jugendzeit zu stammen, denn er bedeckte kaum die obere Hälfte des Leibes, und die Ärmel reichten nur wenige Zoll über die

Ellbogen herab. Die zwei unglückseligen Schalen, in denen die Beine staken, konnten früher einmal Schäfte von einem Paar riesiger Schifferstiefel gewesen sein, hatten aber jetzt das Aussehen alter, durchgeglühter Ofenrohre und stießen in der Knöchelgegend auf zwei sogenannte horse-feets, wie man sie besonders in Südamerika aus den noch lebenswarmen Häuten der Pferdefüße bereitet. [...]

Dick Hammerdull [...] schien von dem Modelleur der menschlichen Schöpfung als Gegenstück zu Pitt Holbers gearbeitet worden zu sein. Er war ein kleiner und außerordentlich dicker Kerl[...]. Sein kurzer, runder Körper stak in einem aus Büffelleder gefertigten Sacke, dessen ursprünglicher Stoff jedoch nicht mehr gegenwärtig war, denn eine jede Blessur des alten Kleidungsstückes war durch Aufheftung des ersten besten Stückes ungegerbten Felles oder irgend einer andern fraglichen Materie derartig geheilt worden, daß mit der Zeit Flick an Flick und Fleck an Fleck gekommen war und die Reparaturstücke wie die Ziegel eines Daches über- und aufeinander lagen. Dazu war der Sack jedenfalls für eine weit längere Person gefertigt worden und hing ihm fast bis auf die Knöchel hernieder. Die Beine staken in zwei Futteralen, die man weder Stiefel oder Schuhe, noch Strümpfe und Gamaschen nennen konnte, und auf dem Kopfe trug er einen formlosen Gegenstand, der vor Zeiten einmal eine Pelzmütze gewesen sein konnte, jetzt aber vollständig haarlos war. Das wetherharte Gesicht, aus welchem zwei kleine Aeglein hervorblinzelten, zeigte nicht die geringste Spur eines Bartwuchses und war von zahlreichen Schmarren und Narben durchzogen, die ihm ein außerordentlich kriegerisches Aussehen gaben. Bei näherer Betrachtung konnte man bemerken, daß ihm mehrere Finger fehlten.

Karl May, *Old Surehand II*

Der aus Sachsen stammende kleine **Hobble-Frank** ist der Kompanion des Bärenjägers Baumann. Bei der Verfolgung eines Sioux-Oglala, der im Store von Baumann ein Gewehr gestohlen hatte, wurde er in den Fuß

geschossen. Seither hat er den hinkenden Gang, der ihm seinen Namen einbrachte. Aber weder das Hinken, noch sein schmächtiger Wuchs hindern ihm daran, ein fähiger Westmann zu sein, der mit List und Geschick auch die gefährlichsten Aufgaben meistert. Hobble-Frank, der eigentlich Heliogabalus Morpheus Edeward Franke heißt, bildet sich viel auf seinen klassische Bildung ein und versucht diese immer wieder unter Beweis zu stellen. Dabei unterlaufen ihm beim Zitieren jedoch oftmals peinliche Fehler.

Einen eigentümlichen Anblick bot sein Begleiter. Dieser war ein kleiner, schwächlicher Mann, dessen Gesicht von einem dichten, schwarzen Vollbarte umrahmt war. Er trug indianische Schuhe und Lederhosen und dazu einen dunkelblauen Frack, welcher mit hohen Achselbuffen, Batten und blank geputzten Messingknöpfen versehen war. Dieses letztere Kleidungsstück stammte wohl aus dem ersten Viertel des gegenwärtigen Jahrhunderts. Damals wurde ja ein Tuch fabriziert, welches für eine Ewigkeit gemacht zu sein schien. Freilich war der Frack außerordentlich verschossen und an den Nähten fleißig mit Tinte aufgefärbt, aber es war noch kein einziges Löchlein darin zu bemerken. Solchen alten Kleidungsstücken begegnet man im »far West« sehr oft. Dort geniert es keinen, ein altmodisches Habit zu tragen, denn bei den dortigen Verhältnissen gilt der Mann mehr als das Kleid. Auf dem Kopfe trug der kleine Mann einen riesigen schwarzen Amazonenhut, den eine große, gelb gefärbte, unechte Straußenfeder schmückte. Dieses Prachtstück hatte jedenfalls vor Jahren irgend einer Lady des Ostens gehört und war dann durch ein launenhaftes Schicksal nach dem fernen Westen verschlagen worden. Da seine außerordentlich breite Krämpfe sehr gut gegen Sonne und Regen schützte, so hatte sich der jetzige Besitzer gar keine Skrupel gemacht, ihm die gegenwärtige Bestimmung zu geben.

Karl May, Der Sohn des Bärenjägers

Sam Fire-gun, eigentlich Samuel Wallerstein, ist ein deutscher Westmann, der wegen Verstrickungen in die 48er-Unruhen nach Amerika auswanderte. Dort schloss er sich einer Gesellschaft von Pelzjägern an. Inzwischen wurde er ihr Anführer und wird von den anderen respektvoll als "Colonel" angeredet. Sein kräftiger Körperbau und sein Kampfesmut brachte ihm bei den Indianern den Kriegsnamen Fire-Gun ein. Obwohl Sam Fire-gun durch eine Goldfund zu großem Reichtum kam, zieht er das einfache Leben als Trapper in der Wildnis vor. Seinen Reichtum gab er an seinen Neffen weiter.

Sein Anblick gemahnte uns an jene alten, gewaltigen Recken, von denen die Geschichte längst vergangener Zeiten berichtet. Die langen, schneeweißen Haare wehten ihm mähenartig um das kühne Haupt; seine Augen blitzten, und in seinem von dem flackernden Lichte beschienenen Angesichte sprach sich ein Gefühl von jener Kampfeswonne aus, welche das verfeinerte Urteil leugnet, nichtsdestoweniger aber doch eine oft bewiesene Wahrheit bleibt. Mit weit auseinander gespreizten Beinen stand er da, grad und aufrecht, als sei er aus der Erde gewachsen, und ließ sich von den anderen die Indianer in das Schlachtbeil treiben, welches, von seiner riesenstarken Faust geführt, bei jedem Schlage zerschmetternd auf den Kopf eines Feindes sank.

Karl May, Auf der See gefangen

Der Westmann und Scout **Sam Hawkens** wurde einst von Pawnees bei lebendigem Leibe skalpiert. Seitdem trägt er eine Perücke. Neben seinem seltsamen Schießprügel, den er Liddy nennt, und seinem Maultier Mary, ist sein Kennzeichen das eigentümliche hohe Kichern, das er gern mit den Worten "wenn ich mich nicht irre" von

sich gibt. Während des Bürgerkriegs diente Hawkens als Scout in der Unionsarmee unter General Grant und wurde bis zum Captain befördert.



Mit seinen Freunden Dick Stone und Will Parker bildete er das unzertrennliche "Kleeblatt", bis seine beiden Gefährten bei der Verteidigung der "Festung", eines Hide-Spots Old Firehands, gegen die Poncas vielen. Seitdem zieht der alte kauzige Westmann, welcher auch der erste Lehrmeister Old Shatternhands gewesen sein soll, allein durch den Westen.

Unter der wehmütig herabhängenden Krempe eines Filzhutes, dessen Alter, Farbe und Gestalt selbst dem stärksten Denker einiges Kopferbrechen verursacht haben würden, blickte unter einem Walde von verworrenen, schwarzen Barthaaren eine Nase hervor, welche von fast erschreckenden Dimensionen war und jeder beliebigen Sonnenuhr als Schattenwerfer hätte dienen können. Infolge dieses gewaltigen Bartwuchses waren außer dem so verschwenderisch ausgestatteten Riechorgane von den übrigen Gesichtsteilen nur die zwei kleinen, klugen Auglein zu bemerken, welche mit einer

außerordentlichen Beweglichkeit begabt zu sein schienen. [...] Diese Oberpartie ruhte auf einem Körper, welcher bis auf die Kniee herab unsichtbar blieb und in einem alten, bockledernen Jagdrocke stak, der augenscheinlich für eine bedeutend stärkere Person angefertigt worden war und dem kleinen Manne das Aussehen eines Kindes gab, welches sich zum Vergnügen einmal in den Schlafrock seines Großvaters gesteckt hat. Aus dieser mehr als zulänglichen Umhüllung guckten zwei dürre, sichelkrumme Beine hervor, welche in ausgefransten Leggins steckten, die so hochbetagt waren, daß sie das Männchen schon vor zwei Jahrzehnten ausgewachsen haben mußte, und die dabei einen umfassenden Blick auf ein Paar Indianerstiefel gestatteten, in denen zur Not der Besitzer in voller Pracht hätte Platz finden können.

Karl May, Der Ölprinz

Der **Humpty-Bill** ist ein erfahrener Scout, der, oftmals begleitet durch seinem Freund dem Gunstick-Uncle, Reisende und Siedlertrecks durch den gefährlichen Westen begleitet.

Er ist klein, bucklig und hat eine auffällige Habichtsnase. Im Gegensatz zu dem steifen und wortkargen Gunstick-Uncle, ist der Humpty-Bill ein gesprächiger Geselle mit viel Sinn für Humor.

Beide waren ganz in Leder gekleidet wie echte, richtige Westmänner. [...] Der Kleine war buckelig und hatte eine Habichtsnase, deren Rücken fast so scharf wie ein Messer war. Auch ihre Gewehre waren von gleicher Konstruktion, alte, sehr lange Rifles. Der kleine Buckelige hatte das seinige mit dem Kolben auf die Erde gesetzt, und doch ragte die Mündung des Laufes noch um einige Zoll über seinen Hut hinaus. Er schien der Sprecher der beiden zu sein. [...] "Mich nennt man den Humpty-Bill, weil ich leider buckelig bin, worüber ich aber noch lange nicht Lust habe, vor Gram zu sterben."

Karl May, Der Schatz im Silbersee

Die Zwillinge Jim und Tim Hofmann werden aufgrund ihrer großen Nasen **die beiden Snuffles** genannt. Mit ihrer ungezwungenen Art, die an Naivität grenzt, bringen sie sich oft in Schwierigkeiten, aus denen sie sich wieder "herausschlängeln" müssen. Dabei konkurrieren die beiden ständig miteinander darum, wer von ihnen der fähigere Westmann ist.

Einen ganz entgegengesetzten Eindruck machten die Reiter; lange, außerordentlich schwächliche Gestalten, von denen man hätte annehmen mögen, daß sie wochenlang Gäste des Hungers gewesen seien. Daß dem aber nicht so sei, zeigte ihre gesunde Hautfarbe und kräftige Haltung, welche sie im Sattel behaupteten. [...] Ueberraschend war die außerordentliche Aehnlichkeit, welche zwischen ihnen herrschte. Wer sie erblickte, mußte sie sofort für Brüder, vielleicht gar für ein Zwillingsspaar halten. Diese Aehnlichkeit war so bedeutend, daß man sie, zumal beide ganz gleich gekleidet und bewaffnet waren, nur mit Hilfe einer Schmarre unterscheiden konnte, welche dem einen von ihnen quer über die linke Wange lief. Sie trugen bequeme, dunkelgraue, wollene Ueberhemden und ebensolche Hosen, starke Schnürschuhe, breitrandige Biberhüte und hatten ihre schweren, breiten Lagerdecken wie Mäntel hinten von den Schultern herabhängen. Ihre ledernen Gürtel waren mit Klapperschlangenhaut überzogen und trugen die gewöhnlichen Kleinwaffen und sonstigen Requisiten des Prärienmannes.

Leider war diesen beiden Reitern keine allzu große männliche Schönheit zuzusprechen, was seinen Grund in dem Umstande hatte, daß der hervorragendste Teil ihrer Gesichter auf eine ganz ungewöhnliche Weise entwickelt war. Sie hatten Nasen und eben was für welche! Man konnte getrost darauf schwören, daß zwei solche Geruchsorgane im ganzen Lande nicht wieder zu finden seien. Nicht die Größe allein, sondern auch die Form war außerordentlich, ebenso die Farbe. Um sich diese Nasen vorstellen zu können, müßte man sie gesehen haben. Denkt man sich den in

Gestalt einer Weintraube verholzten Saftausfluß einer Birke, in allen möglichen Farben schimmernd, welche sich jemals auf einer Malerpalette befanden, so kann man sich einen ungefähren Begriff von diesen Nasen machen. Und dabei waren auch sie einander geradezu zum Erstaunen ähnlich. Es gab kein gleicheres Brüderpaar als diese beiden Männer, welche wohl bereits manchen Sturm erlebt hatten, da sie wenigstens in der Mitte der Fünfziger standen.

Karl May, Der Geist des Llano Estacado

Reisende, welche die gefährliche Llano Estacado durchqueren wollen, tun gut daran, sich dem **Juggle-Fred** als Führer anvertrauen. Der athletische Scout mit dem auffälligen Buckel hat in seinem Leben bereits einige Berufe vom Maler bis zum Kunststreiter ausgeübt. Im Westen ist er für seine kleinen Zauberkunststückchen bekannt, mit denen er seine Reisebegleiter gern zu unterhalten pflegt.

Das erste, was man an ihm bemerkte, war ein bedeutender Höcker, welcher seine sonst wohlgegliederte Gestalt verunzierte. Sein Körper war von mittlerer Größe und sehr kräftig gebaut, nicht kurzleibig, engbrüstig und langarmig, wie es bei den meisten Buckeligen der Fall zu sein pflegt. Sein rundes, volles, glatt rasiertes Gesicht war tief gebräunt, aber auf der linken Seite arg zerrissen, als ob da einmal eine fürchterliche Wunde kunstwidrig zusammengeflickt worden sei. Und sonderbarerweise waren seine Augen ganz auffallend verschieden gefärbt, denn das linke war vom schönsten Himmelblau, während das rechte die tiefste Schwärze zeigte.

Er trug hohe Büffelkalbstiefel von braunem Leder mit großbrüderigen mexikanischen Sporen, schwarze Lederhose mit eben solcher Weste und darüber ein blusenartiges Wams von starkem, blauem Tuchstoffe. Um seine Lenden war ein breiter Ledergürtel geschnallt, welcher einer sogen. Geldkatze glich und neben den Patronen, dem Messer und einem Revolver, von bedeutendem Kaliber, allerhand Kleinigkeiten

enthielt, deren ein Westmann so notwendig bedarf. Weit über die Stirn herein, so daß man diese gar nicht sehen konnte, saß eine ziemlich neue Bibernütze, von welcher der präparierte Schwanz des betreffenden Tieres hinten bis über den Nacken hernieder hing. Hätte der Mann den Höcker nicht gehabt, so wäre seine Erscheinung eine kräftig angenehme, ja vielleicht eine imponierende gewesen.

Karl May, *Der Geist des Llano Estacado*

Der hochgewachsene Yankee David Korner und sein deutschstämmiger untersetzter Gefährte Jakob Pfefferkorn sind überall nur als **Langer Davy und Dicker Jemmy** bekannt. Seit der Dicke Jemmy den anderen aus den Händen der Sioux befreite, durchstreifen die beiden unzertrennlichen Freunde gemeinsam die Prärien und die Rocky Mountains.



Der Lange trug eine Lederhose, die jedenfalls für einen viel stärkeren Mann zugeschnitten und gefertigt worden war. Sie war ihm viel, viel zu weit. [...] Der hagere Leib des Reiters steckte in einem ledernen Jagdhemde, welches weder Knopf noch Hefiel hatte und also die braune Brust

unbedeckt ließ. Die Ärmel reichten nur wenig bis über die Ellbogen vor, von wo aus die sehnigen, fleischlosen Vorderarme zu sehen waren. Um den langen Hals hatte der Mann ein baumwollenes Tuch geschlungen. Ob es früher einmal weiß oder schwarz, grün oder gelb, rot oder blau gewesen war, das wußte der Besitzer selbst nicht mehr. Das Kapitalstück des Anzugs war jedenfalls der Hut, der auf dem hohen, spitzen Kopfe saß. [...] Vielleicht hatte er vor undenkbaren Zeiten den Kopf eines englischen Lords gekrönt; dann aber war er auf der Schicksalsleiter unaufhörlich abwärts gestiegen und endlich in die Hände des Prairiejägers gekommen. Dieser besaß nun keineswegs den Geschmack eines Lords von Altengland; er hielt die Krempe für sehr überflüssig und hatte sie daher einfach abgerissen. Nur vom hatte er ein Stück gelassen, teils zur Beschattung seiner Augen und teils als Handhabe, um die Kopfbedeckung bequem abnehmen zu können. [...]

Wie alt dieser Mann war, das konnte man ihm unmöglich ansehen. Sein hageres Gesicht zeigte unzählige Falten und Fältchen, und doch hatte es einen beinahe jugendlichen Gesamtausdruck. Aus jedem Fältchen schien ein Schälkchen, aus jeder Falte ein Schalk herauszublicken. Das Gesicht war trotz dieser Runzeln und Runzelchen und trotz der unwirtlichen Gegend, in welcher er sich befand, vollständig glatt rasiert, denn es gibt viele, sehr viele Westmänner, welche gerade darin ihren Stolz suchen. Die großen, himmelblauen, weit geöffneten Augen hatten jenen scharfen Blick, den man bei Seeleuten und Bewohnern weiter Ebenen zu beobachten pflegt, und doch hätte man diesen Blick gern mit dem Ausdrücke »kindlich-treu« bezeichnen mögen. [...]

Was nun den anderen Reiter betrifft, so mußte es bei der Glut, mit welcher die Sonne niederbrannte, auffallen, daß er einen Pelz trug. Freilich wenn durch irgend eine Bewegung des Dicken dieser Pelz einmal zurückgeschlagen wurde, so zeigte es sich, daß der letztere ganz bedenklich an hochgradiger Haarlosigkeit litt. Es gab nur stellenweise ein kleines, liches Büschel, gerade so wie in der unendlichen Wüste nur hier und da eine arme Oase anzutreffen ist. Selbst Kragen und Aufschläge waren so sehr gelichtet,

daß es mehr als thalergroße nackte Stellen gab. Unter diesem Pelze blickten rechts und links riesige Aufschlagestiefeln hervor. Auf dem Kopfe trug der Mann einen breitrandigen Panamahut, der ihm viel zu weit war; so daß er ihn, um nur aus den Augen sehen zu können, weit in das Genick hinunterschieben mußte. Die Ärmel des Pelzes waren so lang, daß man die Hände nicht sehen konnte. So war also das Gesicht des Reiters das einzige, was man von ihm sah; aber dieses Gesicht war es auch wert, daß man es genau betrachtete. Es war auch glatt rasiert; keine Spur von Bart war zu sehen. Die roten Wangen waren so voll, daß das Näschen nur einen fast erfolglosen Versuch machen konnte, zwischen ihnen zur Geltung zu kommen. Ebenso erging es den kleinen, dunklen Aeuglein, die zwischen Brauen und Wangen tief versteckt lagen. Ihr Blick hatte einen gutherzig-listigen Ausdruck. Ueberhaupt stand auf dem ganzen Gesicht geschrieben: »Schau mich 'mal an! Ich bin ein kleiner, prächtiger Kerl, und mit mir ist sehr gut auszukommen; aber brav und verständig mußt du sein, sonst hast du dich in mir verrechnet. Verstanden!«

Karl May, *Der Sohn des Bärenjägers*

Majestät ist der Name eines alten berühmten Prospektors. Seinen wirklichen Namen kennt niemand. Trotz seines Alters strahlt er immer noch eine große Würde und Autorität aus, so dass Goldgräbertrupps den weißhaarigen Alten ohne Diskussion als ihren Anführer anerkennen.

Ein alter, verwetterter Bursche mit schneeweißem Haare und langem, hellgrauem Vollbarte schien der Anführer der Bleichgesichter zu sein; er war eine höchst charakteristische Gestalt mit scharf markierten Gesichtszügen und hatte jedenfalls schon manches Abenteuer glücklich überstanden. Seine scharfen Augen zeigten trotz seines Alters eine jugendliche Lebhaftigkeit und wenn er sprach, geschah dies so bestimmt und überlegt, als ob er stets gewohnt gewesen sei, zu befehlen.

Er wurde von seinen Gefährten [...] sonderbarerweise "Majestät" genannt. [...] "Mein Thron ist hier der Platz, auf dem ich sitze, und ich möchte wohl den Roten sehen, der es fertig brächte, ihn unter mir hinwegzuziehen! Ich befinde mich ja in der Gesellschaft von grad dreißig Unterthanen, von denen jeder ein Held und Ritter Bayard ist."

Karl May, *Der Schwarze Mustang*

Der alte **Missouri-Blenter** jagte die Mörder seiner Familie durch den halben Westen. Während seines Rachfeldzuges war er als Jäger und Rafter tätig und wurde zu einem erfahrenen Westmann.

"Du hast noch nie davon gesprochen."
 "Weil ein richtiger Mann solche Sachen lieber in sich hinein vergräbt, als daß er von ihnen redet."
 [...] Er startete eine Weile in das Feuer, stieß mit dem Fuße in die brennenden Hölzer und fuhr fort, als ob er nur zu sich selbst spreche: "Ich habe sie nicht erschossen und nicht erstochen, sondern totgepeitscht, einen nach dem andern. Lebendig mußte ich sie haben, damit sie ganz genau so sterben sollten, wie meine Familie sterben mußte, mein Weib und meine beiden Söhne. [...] Ich ging [...] mit dem einen Sohn, um Fleisch zu machen. Wir hatten Glück und machten eine gute Jagd. Als wir heimkehrten, ging ich hinter das Haus, um dort die Beute einstweilen abzulegen. Es war mir, als ob ich einen erschrockenen Ruf meines Sohnes hörte, aber ich achtete leider nicht darauf. Beim Eintritte in die Stube sah ich meine Leute gebunden und geknebelt am Herde liegen, und zu gleicher Zeit wurde ich gepackt und niedergeworfen. Die Raftern waren während unsrer Abwesenheit nach der Farm gekommen und hatten meine Frau und den jüngeren Sohn überwältigt, um dann auch auf uns zu warten. Als der älteste Sohn dann vor mir kam, hatten sie sich so schnell über ihn gemacht, daß ihm kaum Zeit zu dem erwähnten Warnungsrufe geblieben war. Mir erging es nicht schlimmer und nicht besser als den andern. Es kam so überraschend und ging so schnell, daß ich gebunden war, ehe ich an Gegenwehr denken konnte; dann stopfte man auch

mir irgend einen Zeugfetzen in den Mund, damit ich nicht schreien könne."

[...] Die Halunken hatten sich übrigens über meinen Brandy hergemacht; sie tranken sich einen solchen Rausch an, daß sie nicht mehr Menschen, auch nicht Tiere waren, sondern zur Bestie wurden. Sie beschlossen, uns sterben zu lassen.[...] Wir wurden hinaus an die Fenz geschafft. Die Frau kam zuerst daran. Man band sie fest und schlug mit Knütteln auf sie los. Einer fühlte doch eine Art von Mitleid mit ihr und gab ihr eine Kugel in den Kopf. Den Söhnen erging es schlimmer als ihr; sie wurden buchstäblich totgeprügelt. Ich lag dabei und mußte es mit ansehen [...]. Also endlich kam ich an die Reihe. Ich wurde aufgerichtet und angebunden. Die Schläge, welche ich nun erhielt, habe ich nicht gefühlt. Meine Seele befand sich in einem Zustande, in welchem sie auf die körperlichen Schmerzen gar nicht achthaben konnte. Ich weiß nur, daß plötzlich vom Maisfelde her ein lauter Ruf erscholl und daß, als dieser von den Rastern nicht augenblicklich beachtet wurde, ein Schuß fiel. Ich war ohnmächtig geworden."

"Ach, es kamen zufällig Leute, welche dich retteten!"

"Leute? Nein, denn es war nur einer. [...] Ein Indianer war's. Ja, Leute, ich sage euch, daß ein Roter mich rettete! [...] Es war kein andrer als Winnetou."

Karl May, *Der Schatz im Silbersee*

Der Westläufer **Ben New-Moon** überlebte nur knapp einen Mordanschlag, den der Bandit Stealing-Fox auf ihn verübte. Dieser füllte ihm heimlich Schießpulver in seine Tabakspfeife, die ihm daraufhin mitten im Gesicht explodierte. Seither gleicht sein Gesicht einer dunklen Kraterlandschaft.

Dieser Mann hatte eine untersetzte, breitschulterige Figur; außerordentlich große, breite Hände und ein ebenso in die Breite gehendes Gesicht mit sehr großen, weit abstehenden Ohren. Wer nur einen kurzen,

oberflächlichen Blick in sein Gesicht warf, der konnte ihn leicht für einen Neger halten, denn sein Gesicht war schwarz oder vielmehr körnig blauschwarz, aber nur bis in die Gegend der Augen. Er pflegte den Hut so tief hereinzuziehen; sobald er ihn aber in den Nacken schob, konnte man sehen, daß die Gesichtshaut bis über die Nasenwurzel herab weiß war. Der Mann war jedenfalls durch explodierendes Pulver verbrannt worden. Trotz der dadurch hervorgebrachten Entstellung seiner Züge hatte das Gesicht nichts geradezu Abstoßendes. Wer ihn genauer betrachtete, kam gewiß zu der Ueberzeugung, einen »guten Kerl« vor sich zu haben.

Karl May, *Der Geist des Llano Estacado*

Leo Bender wuchs seit seiner Kindheit in Jefferson City unter der Obhut des Bankiers Wallace auf. Seine Familie, die Opfer einer Intrige des Betrügers Etters geworden war, hatte er nie kennen gelernt. Auf der Suche nach Etters ging er in den Westen, wo er sich den Kampfnamen **Old Surehand** erwarb. Gemeinsam mit Old Shatterhand und Winnetou gelang es ihm, Etters aufzuspüren und dabei seine verschollene Mutter Tehua, eine getaufte Moqui-Indianerin, und seinen Bruder Apanatschka, einen Komantschenhäuptling, wiederzufinden.

Da lag er jetzt vor mir, ruhig schlafend, ein wahrer Riese von Gestalt. Seine mächtigen Glieder waren ganz in Leder gekleidet, doch so, daß die von der Sonne gebräunte Brust unbedeckt blieb. Sein langes, braunes, seidenweiches Haar lag wie ein Schleier bis auf den Gürtel herab, und selbst im Schlafe, während dessen doch sonst das geistige Leben aus den Zügen zurückgetreten zu sein pflegt, lag auf seinem Gesichte der Ausdruck jener Energie, ohne welche ein guter Westmann undenkbar ist. [...] Berühmte Jäger von so riesiger Gestalt habe ich nur zwei gesehen, Old Firehand und Old Surehand. Man macht ja oft die Erfahrung, daß körperliche Hünen ein wahrhaft kindliches Gemüt besitzen und aller Kampfeslust

und Kampfesfertigkeit ermangeln, während dürrftiger gebaute Menschen sich lieber zerreißen als in die Flucht schlagen lassen. Doch soll dies natürlich keineswegs als Regel gelten. Das Leben im wilden Westen ist der Bildung voller Körperformen nicht günstig, doch schafft es eiserne Muskeln und Sehnen wie der Stahl.

Karl May, Old Surehand I

Wie **Sans-Ears** zu seinem Namen kam, ist für den, der ihm begegnet, offensichtlich. Dem alten Indianerkämpfer wurden nämlich von den Navajos die Ohrmuscheln abgeschnitten. Aus diesem Grund schneidet er wiederum jedem getöteten Indianer die Ohren ab und legt sie ihm in die Hände. Früher war Sam Hawerfield Farmer. Nachdem seine Familie jedoch von Bushheaders ermordet wurde, machte er sich auf seiner Stute Tony auf, um Rache zu nehmen.

Er war von kleiner, sehr hagerer Statur und trug auf dem Kopfe einen alten Filzhut, dem die Krämpfe vollständig fehlte, ein Umstand, der in der Prairie nicht auffallen konnte, hier aber einen Mangel hervorhob, der mir höchst auffällig erscheinen mußte: der Mann hatte nämlich keine Ohren. Die Stelle, an welcher sie sich befinden sollten, zeigte die Spuren einer gewalthätigen Behandlung, sie waren ihm jedenfalls abgeschnitten worden. Um die Schulter hing ihm eine ungeheure Decke, welche den Oberleib vollständig verhüllte und kaum die hageren Beine erkennen ließ, die in einem Paar so eigentümlicher Stiefel steckten, daß man drüben in Europa über dieselben gelacht hätte. Sie bestanden nämlich in derjenigen Sorte von Fußbekleidung, wie sie die Gauchos in Südamerika zu fertigen und zu tragen pflegen. Man zieht von einem enthufsten Pferdefuß die Haut ab, steckt, wenn sie noch warm ist, das Bein hinein und läßt sie an demselben erkalten: die Haut legt sich eng und fest an Fuß und Unterbein und bildet so eine vortreffliche Fußbekleidung, welche allerdings die Eigentümlichkeit hat, daß

man mit derselben auf seinen eigenen Sohlen geht. Am Sattel hatte er ein Ding hängen, welches jedenfalls eine Büchse sein sollte, eher aber einem Knittel ähnlich sah, wie man ihn zufällig im Walde findet. Sein Pferd war eine alte hoch- oder vielmehr kamelbeintige Stute, welcher der Schwanz vollständig fehlte; ihr Kopf war unverhältnismäßig groß, und die Ohren besaßen eine Länge, über welche man hätte erschrecken können. Das Tier sah aus, als sei es aus verschiedenen Körperteilen vom Pferd, Esel und Dromedar zusammengesetzt, hing beim Laufen den Kopf tief zur Erde und ließ dabei die Ohren wie ein Neufundländer Wasserhund hart am Kopfe herabfallen, wie wenn sie ihm zu schwer wären.

Karl May, Winnetou III

Der unter dem seltsamen Namen **Tante Droll** bekannte Westmann mit der hohen Fistelstimme ist ein richtiges Original. Sein seltsames Äußeres sollte jedoch niemanden darüber hinwegtäuschen, dass die harmlos aussehende "Tante" durchaus in der Lage ist, sich gegen gefährliche Gegner zu behaupten, "wenn es nötig ist". Droll arbeitet als Detektiv für das Büro Harris & Blother und hat in dieser Funktion schon einigen Verbrechern das Handwerk gelegt.

Seine Kopfbedeckung war weder Hut noch Mütze noch Haube, und doch konnte man sie mit jedem dieser Worte bezeichnen. Sie bestand aus fünf verschieden geformten Lederstücken. Das mittlere, welches auf dem Kopfe saß, hatte die Gestalt eines umgestülpten Napfes; das vordere beschattete die Stirn, und sollte jedenfalls eine Art von Schirm oder Krempe sein; das vierte und fünfte waren breite Klappen, welche die Ohren bedeckten. Der Rock war sehr lang und außerordentlich weit. Er war aus lauter ledernen Flickern und Flecken zusammengesetzt, einer immer auf und über den andern genäht.[...] Da die große Länge und Weite dieses außerordentlichen Kleidungsstückes das Gehen erschwerte, hatte der Mann dasselbe hinten vom

unteren Saume an bis an den Leib aufgeschnitten und die beiden Hälften sich in der Weise um die Beine gebunden, daß sie eine Pumphose bildeten, welche den Bewegungen der Tante Droll ein geradezu lächerliches Aussehen erteilte. Diese improvisierten Hosenbeine reichten bis auf den Knöchel herab. Zwei Lederschuhe bildeten die Vervollständigung nach unten hin. Die Ärmel dieses Rockes waren auch ungewöhnlich weit und dem Manne viel zu lang. Er hatte sie vorn zugenäht und weiter nach hinten zwei Löcher angebracht, aus denen er die Hände streckte. In dieser Weise bildeten die Ärmel nun zwei herabhängende Ledertaschen, in denen allerhand untergebracht werden konnte. Die Figur des Mannes bekam durch dieses Kleidungsstück das Aussehen der Unförmlichkeit, und die Lachlust geradezu herausfordernd wirkte dazu das volle, rotwangige, ungemein freundliche Gesicht, dessen Äuglein nicht eine Sekunde lang stillstehen zu können schienen, sondern fortgesetzt in Bewegung waren, damit ihnen ja nichts entgehen möge.
Karl May, *Der Schatz im Silbersee*

Fred Walker ist Beamter des Privat-Detective-Corps von Dr. Sumter in St. Louis, für die er vor allem Jagd auf Eisenbahnräuber macht. Aufgrund seiner Leibesfülle wird er auch der **Dicke Walker** genannt. Er ist eine guter Fährtenleser und Pfadfinder und spricht mehrere Indianerdialekte.

Der Mann war von kleiner Statur, dabei aber so dick, daß man ihn ohne große Mühe hätte kugeln können. Er trug einen Schafpelz, dessen rauhe Seite nach außen gekehrt war. Diese rauhe Seite war früher jedenfalls behaart gewesen, jetzt aber war die Wolle verschwunden, und nur hier und da erblickte man ein kleines, einsames Flöckchen, welches auf dem nackt gewordenen Leder das Aussehen einer Oase in der Sahara hatte. Vor Zeiten mochte dieser Pelz seinem Besitzer gepaßt haben, dann aber war er unter dem Einflusse von Schnee und Regen, von Hitze und Kälte so zusammengeschwunden, daß sein unterer Rand das Knie nicht mehr erreichte; er konnte nicht

mehr zugeknöpft werden, und die Ärmel hatten sich bis in die Gegend des Ellbogens nach rückwärts konzentriert. Unter diesem Pelze sah man eine rotflanelle Jacke und eine Lederhose, welche jedenfalls einmal schwarz gewesen war, jetzt aber in allen Regenbogenfarben funkelte und ganz das Aussehen hatte, als ob es ihre Bestimmung sei, dem Besitzer als Wisch-, Tisch- und Taschentuch zu dienen. Unterhalb dieser antediluvianischen Hose erblickte man die nackten, blau gefrorenen Fußknöchel des Mannes und dann ein Paar Schuhe, die eine ganze Ewigkeit aushalten konnten. Sie waren aus rindsledernen Stiefeln geschnitten und hatten Doppelsohlen, die mit so starken Nägeln beschlagen waren, daß man mit ihnen hätte ein Krokodill tottreten können. Auf dem Kopfe trug er einen Hut, der außer der Façon auch einen Teil der Krämpfe verloren hatte. Um diejenige Körpergegend, welche vor Jahren einmal Taille gewesen war; jetzt aber eine wahrhaft staunenswerte Ausdehnung erhalten hatte, schlang sich ein alter Schal, dessen Farbe leider vollständig abhanden gekommen war und in welchem eine urahnenhafte Reiterpistole neben einem Bowiemesser steckte. Neben diesen beiden Waffen hing ein Kugel- und ein Tabakbeutel, ein kleiner Spiegel, wie man ihn auf deutschen Jahrmärkten für zehn Pfennige kauft, eine eingestricke Feldflasche und vier Patenthufeisen, welche dem Pferde wie Schuhe angezogen und dann festgeschraubt werden können. Daneben erblickte ich ein Etui, dessen Inhalt mir jetzt noch verborgen war; später erfuhr ich, daß es ein vollständiges Rasierzeug enthielt, in der wilden Prairie höchst unnützlich, wie mir schien. Das wunderbarste aber an diesem Manne war sein Angesicht. Dasselbe war so vollständig glatt rasiert, als ob er soeben aus dem Laden eines Friseurs gekommen sei. Die beinahe rosenroten Wangen waren so dick und fest, daß das kleine, kurze Stumpfnäschen zwischen ihnen beinahe verschwand und die zwei braunen, lebhaften Augen Mühe hatten, über sie hinwegzusehen. Sobald die mehr als vollen Lippen sich öffneten, erblickte man zwei Reihen blendend weißer Zähne, die ich aber sofort in Verdacht hatte, unecht zu sein. An der linken Seite des Kinnes

hing eine gurkenähnlich gestaltete Verhärtung oder Wucherung, welche das Spaßhafte der Erscheinung dieses Mannes noch erhöhte, ihn aber nicht im mindesten zu genieren schien.

Karl May, *Winnetou III*

Die **Both Shatters** werden Josias Parker und sein Sohn Josias Parker jun. genannt. Josias ist Anführer einer Westmannsgesellschaft, zu der auch die Two Sams (Sam Thick und Sam Thin) gehören. Parkers Frau war eine Apachin. Scha-tunga, der Häuptling der Yankatou-Sioux, skalpierte sie und warf sie den Kojoten vor, den ältesten Sohn Parkers verbrannte er lebendig am Marterpfahl. Seitdem sind die Parkers Indianerhasser, deren Ziel es ist den ganzen Stamm der Yankatou-Sioux auszurotten. Den Namen "Shatter" tragen die beiden, weil sie ihren Feinden mit dem Beil den Kopf zertrümmern. In ihrer Hütte sammeln sie Skalps der von ihnen getöteten Indianer.

Der Vater war eine wirklich hünenhafte Gestalt. Langes weißes Haar wallte ihm bis auf die breiten Schultern herab; der Strahl seiner großen blauen Augen war noch vom Alter nicht ermattet; Sturm und Wetter, Schnee und Regen, Hitze und Kälte hatten seine festen Züge gegerbt, und jeder Zollbreit seiner riesigen Figur zeugte von einer Kraft, die weder Zeit noch Anstrengung zu schwächen vermocht hatte.

Der Sohn war beinahe so hoch, jedenfalls aber ebenso reckenhaft wie er. Er trug sein dichtes schwarzes Haar lang gehalten und in einen Knoten geschlungen wie das der Indianer; sein volles, dabei aber scharfes Gesicht war von der Sonne, vielleicht auch von der Abstammung gebräunt, denn seine ausgewirkten Züge verriethen den Mestizen; das eng anliegende Elenwamms ließ seinen breiten Brustbau hervortreten, anstatt ihn zu verbergen, und jede seiner Bewegungen war plötzlich, gewandt und kräftig, wie diejenige des Jaguar, der den Feind vor sich sieht.

Karl May, *Die Both Shatters*



GEHEIMNISSE DES WILDEN WESTENS

BONANZA OF HOAKA

Unter den Goldsuchern gibt es eine Legende über eine unermesslich reiche Bonanza, bei der man faustgroße Nuggets im Wert von Millionen finden kann. Es heißt, dass das Goldvorkommen in einem sehr engen Tal mit quarzhaltigen Gestein liegen soll. Früher soll ein Wasserfall das Gold aus dem Gestein gewaschen haben und in ein Loch gespült haben. Wer die Bonanza findet, braucht nur in das Loch hineingreifen und die Goldklumpen und Körner herausnehmen. Die geheime Lage dieses Goldschatzes soll nur wenigen Indianern bekannt sein.

Ist es nicht geradezu unbegreiflich, daß es Menschen gibt, welche die Bonanza kennen und sie doch nicht ausbeuten?"

"Wer ist das? Gibt es welche? Ist dieses wahr?" wurde rundum gefragt.

"Ja, es ist wahr; es gibt Indianer, welche den Ort kennen, ihn aber aus Haß gegen die Weißen Geheimnis bleiben lassen; nur wenn sie einmal etwas von den Bleichgesichtern kaufen und bezahlen müssen, gehen sie hin, um sich eine Handvoll kleine Nuggets zu holen; die großen Stücke aber lassen sie liegen. Man ist gerade hier in dieser Gegend auf solche stockdumme und hirnverbrannte Menschen gestoßen. Ich sprach kürzlich in Albuquerque mit einem Pater, dem ein Roter im Estrecho de cuarzo (Quarzenge) begegnet ist. Der Indianer hatte Hunger, und der Pater gab ihm Brot und Fleisch. Da zog der Rote einen Lederbeutel aus der Tasche und gab ihm ein Stück reines Naturgold, also ein Nugget, welches wenigstens fünfzig Gramm gewogen hat, und der Beutel ist ganz voll solcher Stücke gewesen, die einen ganz immensen Wert ausmachten.[...]

Die Bonanza ist Wirklichkeit, unwiderlegliche Wirklichkeit, und es hat schon Hunderte von Gambusinos (Goldsucher) gegeben, die nach ihr gesucht haben. Einige von ihnen sind ihr so nahe gewesen, daß sie große Goldklumpen gefunden haben, aber noch keinem ist es gelungen, den eigentlichen Platz, wo solche Klumpen massenweise liegen, zu entdecken. Wir befinden uns gerade jetzt in der betreffenden Gegend, und wenn wir morgen weiterreiten, werden wir die Punkte berühren, wo die erwähnten Funde gemacht worden sind. Es ist sogar möglich, daß wir jetzt ganz nahe bei der berühmten Bonanza lagern. Denkt euch nur, wenn wir sie durch einen glücklichen Zufall fänden!"

Durch diese Worte wurden alle Anwesenden elektrisiert; sie ließen sich in den verschiedensten Interjektionen hören, und Hum meinte lustig: "Ich werde beim Einschlafen an sie denken; vielleicht träumt mir dann von ihr, und ich zeige euch den Weg."

Karl May, Der Schwarze Mustang

FLUSSPIRATEN VON ARKANSAS

Auf dem Arkansas hat sich eine Bande von Piraten zusammengetan, die Schiffe, Boote und Flöße auf dem Fluss überfallen. Ihr geheimes Hauptquartier habe sie in einem alten Dampfer, dem Dogfish, der in einem kleinen Seitenarm des Arkansas auf Grund gelaufen ist. Von hier aus planen sie ihre Raubzüge.

DER GEIST VON INTSCHU TSCHUNA

Einige Krieger der Apachen, die in den Bergen New Mexikos unterwegs waren, berichten, dass sie dort dem Geist des großen Häuptlings der Mescalero Apachen Intschu tschuna begegnet sind. Der Geist erschien ihnen in Gestalt eines Grizzlybären und sprach zu den Kriegern, welchem er begegnet, dass der Große Geist mit seinen roten Kindern zürnt, da sie sich den Weißen unterjocht haben. Auch er, Intschu tschuna selbst,

habe sich schuldig gemacht, als er sich mit den Weißen verbrüdete. Sein Vertrauen in Old Shatterhand hätte ihm, seiner Tochter Nscho-tshi und später auch seinen Sohn Winnetou den Tod gebracht. Um den Großen Geist wieder zu versöhnen, sollen sich alle Apachenstämme zusammenschließen, um alle Weißen, die in ihr Land eingedrungen sind, zu töten.

Til-Lata und die anderen Anführer der Apachenstämme haben Mühe, die jungen Krieger unter Kontrolle zu halten, die nur zu gern auf Geheiß der Geistererscheinung das Kriegsbeil ausgraben möchten.

Hinter dem vermeintlichen Geist von Intschu tschuna steht aber niemand anderer als der alte ehemalige Medizmann der Mescalero Apachen, der schon immer einen Groll gegen Old Shatterhand und alle Weißen hatte.



Beide, Gesang und Tanz, waren erst bewegt, wurden nach und nach immer ruhiger, bis sie aufhörten und der Medizmann sich niedersetzte, um, den Kopf zwischen die Knie niederbeugend,

eine ganze lange Weile laut- und bewegungslos zu verharren, bis er plötzlich aufsprang und das Resultat seiner Seherschaft in den laut gerufenen Worten verkündete:

„Hört, hört, ihr Söhne und Töchter der Apachen! Das ist es, was Manitou, der große, gute Geist, mich erforschen ließ. Intschu tschuna und Winnetou, die Häuptlinge der Apachen, und Old Shatterhand, der unser weißer Häuptling ist, reiten mit ihren roten und weißen Kriegern fort, um Nscho-tshi, die junge Tochter unseres Stammes, nach den Wohnplätzen der Bleichgesichter zu begleiten. Der gute Manitou ist bereit, sie zu beschützen. Sie werden einige Abenteuer erleben, ohne Schaden davon zu haben, und glücklich zu uns zurückkehren. Auch Nscho-tshi, welche längere Zeit bei den Bleichgesichtern bleibt, kommt glücklich wieder, und nur einer von ihnen ist es, den wir nicht wiedersehen werden.“[...]

„Wer ist es denn, der nicht zurückkehren wird? Der Mann der Medizin mag es doch sagen!“[...] Old Shatterhand ist es, der nicht wiederkommen wird. Der Tod trifft ihn in kurzer Zeit. Die, denen ich eine glückliche Heimkehr verkündet habe, mögen sich vor seiner Nähe hüten, wenn sie nicht ihr Leben mit dem seinen lassen wollen! Sie befinden sich bei ihm in Gefahr, von ihm entfernt aber stets in Sicherheit. Das sagt der große Geist – Howgh!“

Nach diesen Worten kehrte er in den Wagen zurück. Die Roten ließen, scheue Blicke auf mich richtend, Ausdrücke des Bedauerns hören. Ich galt ihnen von jetzt an als ein verfemter Mann, den man zu meiden hatte.

„Was ist diesem Kerl denn eingefallen?“ meinte Sam zu mir. „Ihr sollt sterben? Fällt außer diesem Schafskopf keinem andern Menschen ein! Diese Idee ist natürlich seinem schwindsüchtigen Gehirn entsprungen. Wie mag er doch auf sie gekommen sein?“

„Fragt lieber, welche Absicht er dabei verfolgt! Er will mir nicht wohl. [...] Er fürchtet meinen Einfluß auf die Häuptlinge, welcher sich bald auf den ganzen Stamm erstrecken kann, und hat nunmehr die passende Gelegenheit ergriffen, dem zuvorkommen.“

Karl May, Winnetou I

DAS GROSSE TRAMP-MEETING

Jedes Jahr versammeln sich im Süden von Kansas die umherziehenden Vagabunden und Unruhestifter, die gemeinhin als Tramps bezeichnet werden.

Der Ort, den sie sich für ihr Treffen ausgesucht haben, wird Osage-nook genannt. In der Sprache der Osagen heißt der Ort „Ecke des Mordes“, weil dort vor langer Zeit einer ihrer berühmten Häuptlinge samt seiner Krieger hinterlistig ermordet wurde.

Auf dem großen Tramp-Meeting schließen sich die Gesetzlosen zu großen Banden zusammen und planen gemeinsam die nächsten Raubzüge. In der Zeit des Tramp-Meetings sind alle Farmen, Handelsposten, Kleinstädte und auch Indianerdörfer in der Umgebung in großer Gefahr, von marodierenden Banden überfallen zu werden.

*"Nun?" fragte Bill. "Was hast du uns zu melden?"
"Daß noch mehr Tramps gekommen sind, noch viel mehr."*

"Wetter! Ob diese Kerls vielleicht hier ein Meeting abzuhalten gedenken? Dann wehe den Farmers und sonstigen Leuten, welche in der Gegend wohnen. Hast du gehört, was gesprochen wurde?"

"Es brannten mehrere Feuer, und der ganze Platz war hell. Die Tramps hatten einen Kreis gebildet, in welchem ein Bleichgesicht mit roten Haaren stand und eine lange und sehr laute Rede hielt."

"Wovon sprach er? Hast du ihn verstanden?"

"Ich verstand ihn ganz genau, denn er sprach beinahe brüllend, aber meine Aufmerksamkeit war darauf gerichtet, meine roten Brüder zu entdecken, und so habe ich nur sehr wenig von dem, was er sprach, behalten."

"Nun, und das Wenige? Was war es?"

"Er sagte, der Reichtum sei ein Raub an den Armen und man müsse also den Reichen alles nehmen, was sie haben. Er behauptete, der Staat dürfe von dem Unterthan keine Steuern erheben und man müsse ihm also alles Geld, welches er in den Kassen habe, wieder wegnehmen. Er sagte, daß die Tramps alle Brüder seien und schnell sehr reich werden könnten, wenn sie seinen Vorschlägen folgen wollten."

Karl May, Der Schatz im Silbersee



DIE ÖLPRINZESSIN

Nachdem ihr Vater Emery Forster bei einem Ölbrand umkam, übernahm seine Tochter Ellen Forster die Leitung der Ölquellen ihres Vaters. Es zeigte sich, dass sie dabei noch zielstrebigere und ehrgeizigere als ihr Vater agiert. In nur wenigen Jahren, hat sie ihr Ölimperium fast verdoppelt. Sie ist jedoch immer noch auf der Suche nach neuen Erdölquellen, vor allem in den Indianergebieten. Um ihre Ziele zu erreichen ist Ellen Forster jedes Mittel recht.

DER PAWNEE-EXPRESS

Mit quietschenden Bremsen hielt die Dampflokomotive an und brachte den Zug zum Stehen, der von Omaha nach Kansas City fahren sollte.

"Was ist denn da vorne bloß los?" fragte der bärtige US-Marshall ärgerlich und beugte sich von der Plattform des letzten Wagens nach außen, um bessere Sicht an die Spitze des Zugs zu haben. Im nächsten Augenblick ertönte auch schon aus der Ferne schrilles Kriegsgeheul, als Dutzende von berittenen Indianern zu beiden Seiten von den Hügeln preschten.

"Hehehe, sieht mir ganz nach einem Überfall der Rothäute aus. Wir sollten diesen Zug in Pawnee-Express umbenennen, wenn ich das mal so sagen darf, Sir", kicherte der narbengesichtige Trapper mit der schäbigen Biberfellmütze auf dem Kopf, der neben ihm stand und sein altmodisches Sharps Büffelgewehr durchlud.

"Verflucht ... dabei verschwand auf dieser Strecke erst letzte Woche ein Zug, der Gold zur Bank nach Kansas City bringen sollte. Zunächst stießen wir nur auf die Leichen der Wachsoldaten ... als wir ihn nach Stunden endlich fanden, hatten die Banditen natürlich den Tresor längst geknackt und waren über alle Berge verschwunden", knurrte der Gesetzeshüter und zog seine beiden Revolver.

"Tja, da wird sich der Gouverneur nicht freuen, bei all den Verbrechen in seinem schönen Staat,

wenn ich das mal so sagen darf, hehehe", grinste der Pelzjäger. Dann spuckte er einen großen Batzen Kautabak aus, riss seine schwere Büchse hoch und feuerte einen gut gezielten Schuss ab, der einen der angreifenden Indianer von seinem galoppierenden Pferd riss.

...

Stolz stand der Häuptling der Pawnees im Führerhaus der Lokomotive. Im schwachen Licht der Morgendämmerung konnte er trotz der dichten, stinkenden Rauchschwaden, die das Dampfross aus seinem Schornstein blies, bereits die ersten Holzhäuser der Siedlung sehen, in der die verhassten Bleichgesichter wohnten.

„Schon heute Abend werden viele frische Skalpe an meinem Gürtel hängen. Niemals werden sie damit rechnen, dass die Chaticks-si-Chaticks sie aus ihrem eigenen feuerspuckenden Eisenpferd angreifen werden“, dachte „Schlauer Fuchs“ erfüllt von grimmgiger Vorfreude.

Er war sich sicher, dass sich an diesem Tag die Mühen der vergangenen Wochen zu ersten Mal lohnen würde. Es war ein hartes Stück Arbeit für seine Männer gewesen, den Zug nach dem geglückten Überfall aus den Gleisen springen zu lassen, über Baumstämme in ein sicheres Versteck zu rollen und auf die gleiche Weise wieder auf die Gleise zu bringen, um den Überraschungsangriff auf das Dorf durchzuführen.

Sobald der Zug an den ersten Häuser vorbei gefahren war und langsam an Fahrt verloren hatte, schwang der Häuptling sein Tomahawk und stimmte ein wildes Kriegsgeheul an, in das seine Krieger sogleich einfielen, während sie von Plattformen und Fenstern aus die Siedler unter Beschuss nahmen, die schlaftrunken und in Unterwäsche aus ihren Häusern kamen, um nach dem Grund für den ungewöhnlichen Lärm zu der frühen Morgenstunde zu sehen.

Ursus Piscis

DIE POCKENZOMBIES

Erfüllt von grimmgiger Zufriedenheit blickte „Der-die-Geister-ruft“, der alte, weißhaarige Mediziner der Assiniboinen, auf seine verstorbenen Stammesbrüder, die nacheinander ihre Gräber verließen. Mit schwerfälligen Bewegungen

klettern sie von den hölzernen Gestellen in den alten, heiligen Bäumen hinab, auf denen sie aufgebahrt worden waren.

Schließlich hatten sich alle, deren Seelen er während der vergangenen Nächte in langwierigen Ritualen mit Hilfe der Ahnengeistern aus den Ewigen Jagdgründen zurück geholt hatte, um ihn versammelt. Ruhig sah er in die leeren Augen der wandelnden Toten, die mit Tomahawks oder langen Jagdmesser bewaffnet waren. Dann streckte er gebieterisch den Arm in Richtung der Hügelkette aus, hinter der sich die Siedlung der Weißen befand, und zischte: „Geht hin, meine Brüder, und nehmt an den Bleichgesichtern Rache! Sie brachten uns die furchtbare Krankheit, an der so viele von uns starben. Nun tragt den Tod zurück in ihre Reihen!“

Auf seinen Befehl hin wankten Dutzende pockenzerfressener Leichname langsam über die trockene Steppe, deren Gras im fahlen Mondlicht silbrig glänzte.

Ursus Piscis

DIE ROTEN RACHEENGEL

Henry Standfest saß bereits mit seiner Familie beim gemeinsamen Abendessen, als er das Hufgetrappel von mehreren Pferden hörte, das sich rasch seinem Holzhaus näherte. Misstrauisch spähte er zwischen den dicken Vorhängen hinaus und erblickte vier Reiter, deren Köpfe mit hohen, spitzen Kapuzen aus blutrotem Stoff verhüllt waren.

„Oh nein ... die roten Racheengel versuchen schon wieder einmal, den Zehnt einzutreiben. Aber diesmal haben sie sich getäuscht“, knurrte er zwischen den Zähnen und bedeutete seiner Frau und den Kindern, im Haus zu bleiben, während er sich seine doppelläufige Winchester griff und vor die Tür trat.

Sogleich rief ihm einer der Kapuzenträger zu: „Sei begrüßt im Namen des Herrn! Die Kinder der Erlösung des Heiligen Zachäus sind gekommen, um auch deinen Beitrag zur Errichtung eines gottesfürchtigen Staats unter der Führung eines wahrhaftig Erleuchteten entgegenzunehmen, der schon bald über die gesamten Rocky Mountains herrschen wird!“

Ärgerlich erwiderte der Farmer: „Aber nicht bei uns. Wir und unsere Nachbarn sind seit langem ehrbare Quäker und werden uns nicht von eurem selbst ernannten Propheten beugen. Richtet Prediger Rebschneider in seinem Canyon-Versteck aus, dass er keine Männer mehr schicken soll.“ Mit diesen Worten richtete er sein Gewehr drohend auf die Reiter und setzte hinzu: „Und nun verschwindet von meinem Land!“

„Wie du meinst ... aber sei dir gewiss, dass großes Unheil über alle Ungläubigen kommen wird“, entgegnete der Wortführer der Kapuzenträger, riss sein Pferd herum und sprengte davon, während ihm seine Glaubensbrüder stumm folgten.

Erfüllt von grimmiger Genugtuung sah ihnen der Farmer nach und ließ bereits sein Gewehr sinken, als sich der letzte Reiter blitzschnell umdrehte und noch aus der Hüfte mit einem schweren Colt auf ihn schoss. Standfest brüllte vor Schmerz auf, als die Kugel sein Bein durchschlug und ihn zu Boden riss, während der Schütze höhnisch schrie: „Wir sagten ja, dass Unheil über euch kommen wird. Nimm dies als Warnung für unseren nächsten Besuch!“

Ursus Piscis

DIE RÜCKKEHR DER FINDERS

Die Finders waren eine der gefürchtetsten Banden von ganz Arizona. Die wilde zwölfköpfige Horde schreckte vor keiner Untat zurück und tauchte überall auf, wo es Beute zu holen galt. Erst Sam Hawkens gelang es mit seine Kameraden Dick Stone und Will Parker, die Finders in eine Falle zu locken. Butler, der Anführer der Finders entkam der Gefangennahme und tat sich mit seinem Halbbruder Grinley zusammen, um neue Verbrechen zu begehen. Beide wurden jedoch kurze Zeit darauf von Navajos, die den Tod ihrer Stammesbrüder rächen wollten, erschossen.

In Arizona kursieren Gerüchte, das Bret Buttler, der Cousin des ersten Findersanführers, wieder ein gutes Duzend

rauer Gesellen um sich gescharrt hat, um die Gegend unsicher zu machen.

Da trat eine alte Negerin [...] aus der Hütte. [...] "Es Reiter sein, viele Reiter."

Auf diese Worte hin stand er auf und eilte um die Ecke der Hütte. Von dort aus konnte er den Weg nach Tubac überblicken. Dann kam er schnell zurück und rief der Alten zu:

»Es sind die Finders, verstanden, die Finders, und zwar alle zwölf! Die verstehen es, zu trinken; da blüht der Weizen. Schnell hinein; wir müssen Flaschen füllen!«

Beide verschwanden in der Hütte. Nach einigen Minuten kamen zwölf Reiter in das Dorf, hielten vor der Hütte an und sprangen von den Pferden, die sie dann frei laufen ließen. Es waren wilde Gestalten von verwegendem Aussehen und so gut bewaffnet, wie es in dieser Gegend und bei den jetzigen Verhältnissen für jedermann nötig war. Einige trugen mexikanische Kleidung; die andern stammten aus den Staaten; das sah man ihnen deutlich an. Eins aber hatten sie alle gemein: es gab keinen einzigen unter ihnen, der ein vertrauenerweckendes Aussehen besaß.

Sie lärmten und schriean roh durcheinander, warfen sich Scheltworte zu, einer von ihnen trat an die geöffnete Thür, zog seinen Revolver, gab einen Schuß in das Innere der Hütte ab und rief dann hinein: "Hallo, Paddy! Bist du daheim oder nicht, alter Giftmischer? Komm heraus mit deiner Schwefelsäure; wir haben Durst!"

Karl May, Der Ölprinz

DER SCHATZ DER TONKAWAS

Der fast ausgelöschte Stamm der Tonkawas ist der Hüter eines großen Geheimnisses. Als die Spanier im Land waren und das Gold der Indianer beehrten, schafften die Vorfahren der Tonkawas ihre Schätze an einen geheimen Ort und schützten sie durch Fallen. Ein Teil des Schatzes wurde bereits am Silbersee entdeckt. Bevor jedoch jemand Hand an den Schatz legen konnte, betätigte der Tonkawa-Häuptling Nintropan-hauey (Großer

Bär) einen geheimen Mechanismus und ließ den Schatz auf dem Meeresgrund versinken. Trotzdem ging die Suche nach dem sagenhaften Schatz weiter. Skrupellose Schatzsucher nahmen den Großen Bären gefangen. Nachdem er jedoch die Lage des Schatzes nicht verriet, ermordeten sie ihn. Sein Sohn Nintropan-homosch, der Kleine Bär, rächte seinen Vater und wurde zum Häuptling der Tonkawa. Er ist nun der Hüter des Schatzes, welchen der Stamm der Tonkawas mit ihrem Leben verteidigen.

Man verteilte die Fackeln und steckte sie in Brand. Dann drang man in den Gang ein.

Es herrschte eine dumpfe Luft in demselben, aber feucht war es nicht. Er mußte außerordentlich stark gemauert und dann sehr dick und hoch mit Erde bestampft worden sein, daß er so lange Zeit dem Wasser des Sees Widerstand geleistet hatte.

Um nicht allzulange Zeit dieser Luft, welche durch den Qualm der Fackeln noch verschlechtert wurde, ausgesetzt zu sein, ging man so schnell wie möglich vorwärts, bis man nach unendlich scheinender Zeit in eine weite Halle gelangte, an deren Wänden viele in Matten gehüllte Pakete aufgestapelt lagen.

"Das muß das unterste Geschöß des Turmes, also der Insel sein," sagte das "lange Ohr". "Vielleicht befinden sich in diesen Päckchen die Schätze, von denen ich euch gesagt habe. Willen wir nachsehen?"

"Ja," antwortete der "alte Donner". "Aber lange halten wir uns dabei nicht auf, da wir uns beeilen müssen, nach der Insel zu kommen. Später haben wir mehr Zeit dazu."

Als man von einem, der Pakete die Hülle entfernt hatte, sah man im Scheine der Fackeln eine Götzenfigur goldig erglänzen. Diese eine Figur repräsentierte für sich allein ein Vermögen. Ein zivilisierter Mensch hätte vor Entzücken betrunken werden können; diese Roten blieben kalt. Man breitete die Matte wieder über den Götzen und schickte sich zum Aufstiege an.

Karl May, Der Schatz im Silbersee



DIE SIEBEN GOLDENEN STÄDTE VON CIBOLA

In der ersten Hälfte des 16. Jahrhundert erreichten die spanischen Conquistadores in Neuspanien Gerüchte von reichen indianischen Städten und Handelszentren in den Gebieten Arizonas und New Mexikos. Die Erzählungen sprachen von Indianern in kunstvollen Feder- und Goldschmuck, die in Städten mit Silber gepflasterten Straßen und Häusern mit Türrahmen aus Türkisen und Juwelen wohnten.

Eine erste Expedition zu den Städten war jedoch ein Misserfolg. Die spanischen Forscher unter der Führung des Franziskanerpaters Marcos de Niza erreichten den Rand eine große Siedlung der Zuni-Indianer, der sie den Namen Cibola gaben. Dem vorausgeschickten Unterhändler wurde jedoch durch die Indianer der Zutritt zur Stadt verweigert. Als er dennoch die Stadt betreten wollte, erschlugen sie ihn. Daraufhin musste die kleine Expeditionsgruppe den Rückzug antreten.

Der spanische Vizekönig in Mexiko-Stadt entsandte nun eine Streitmacht aus 350 Spaniern, 300 Indianern und 1000 Sklaven unter Francisco Vázquez de Coronado nach Norden, um die goldenen Städte zu finden und in Besitz zu nehmen. Coronado erreichte die Pueblo-Stadt Hawiku und eroberte sie. Die sagenhaften Schätze fand er jedoch nicht. Auch seine weitere Suche nach den goldenen Städten blieb erfolglos. Wahrscheinlich waren die Zuni schlau genug gewesen, rechtzeitig ihre Reichtümer von den spanischen Eroberern in Sicherheit zu bringen. Selbst nach all den Jahren, die seitdem vergangenen sind, ist die Lage der goldenen Städte immer noch ein von den Indianern gut gehütetes Geheimnis.

DIE SUMMER-McCLAY-FEHDE

Die Familien Summer und McClay gehören zu den frühen Pionieren des Kansas-Territoriums. Sie siedelten in unmittelbarer Nachbarschaft im Gebiet östlich von Wichita. Beide Familien-Clans be-

stehen aus mehreren Duzend Mitgliedern, denen die Patriarchen Ashton Seth "Old Satan" Summer auf der einen und Angus "Angry" McClay auf der anderen Seiten vorstehen.

Der Familienstreit fußt darauf, das im Jahr 1854 ein Kalb auf dem Gebiet der Summers weidete, von dem die MyClay behaupteten, dass es ihnen gehöre. Es kam zu einer Gerichtsverhandlung, bei der Ben Gates, der mit den McClays verschwägert war, für die Summers aussagte. Die McClay beschuldigten die Summers, Gates bestochen zu haben. Kurz darauf wurde Gates von zwei Söhnen "Angry" McClays erschossen.



Die gewaltsamen politischen Auseinandersetzungen um die Sklavenfrage, die als "Bleeding Kansas" in die Geschichte eingingen, heizte die Fehde zwischen den Familien weiter an. Die Summers votierten für die Sklavenhaltung wogegen die McClays die Abolitionisten unterstützen. Drei McClays schlossen sich sogar dem militanten Sklavereieigener John Brown an. Bis zum Ende des Sezessionskriegs hatten 13

Mitglieder beider Familien ihr Leben gelassen.

Einen weiteren Höhepunkt erreichte die Fehde während der Gouverneurswahl im Jahre 1865. Am Wahltag überredete Andrew McClay die junge Bonnie Summers zu einem heimlichen Stelldichein. Die Beiden wurden jedoch von vier Summer-Brüdern in flagranti überrascht. Die Summers hängten Andrew vor den Augen Bonnies und schleppten dann ihre Schwester nach Hause. Der jähzornige "Old Satan" Summer prügelte daraufhin seine eigene Tochter zu Tode. Danach überfielen sie die McClays, wobei viele verletzt wurden und zwei McClays den Tod fanden.

Der Konflikt zwischen den beiden Familien-Clans hat bereits das ganze Gebiet östlich von Wichita erfasst, so dass sich auch schon der Gouverneur damit befassen musste. Wer in diesem Gebiet unterwegs ist, muss damit rechnen, sich eine Kugel einzufangen, wenn er auf die Frage "Hälst du es mit den Summers oder den McClays?" eine Antwort gibt, die den Fragesteller nicht gefällt.

DIE ULANEN VON CHIHUAHUA

Mit der Ernennung des Habsburgers Maximilians zum Kaiser von Mexiko, wurde 1864 ein Freiwilligenkorps gebildet, welches Maximilian I. nach Mexiko begleitete. Es bestand aus Freiwilligen der österreichischen Armee und umfasste Jäger-, Ulanen- sowie Artillerieeinheiten. Selbst nach Abzug der französischen Truppen und der Auflösung der österreichischen Freiwilligenverbände kehrten viele der Soldaten nicht in die Heimat zurück, sondern schlossen sich der kaiserlich-mexikanischen Nationalarmee an, um

weiter gegen die Revolutionstruppen von Juárez zu kämpfen.

Nach der Hinrichtung Maximilians I. und der Wiederherstellung der Republik Mexiko, beschloss eine Handvoll Überlebender, den Kampf fortzusetzen. Diese letzte Kompanie umfasst knapp fünfzig Mann. Die meisten gehörten den Ulanenregimentern an, aber auch ein paar ungarische Husaren und Angehörige der Jägereinheiten sind darunter. Gemeinsam führen sie kleinere Angriffe auf mexikanische Militärposten oder Sabotageaktionen aus. Getrieben werden sie von dem Wunsch, Rache für die Ermordung ihres Kaisers zu nehmen. Ihr Hass gilt auch den Vereinigten Staaten, die sie in gleicher Weise für den Niedergang des Kaiserreichs Mexiko verantwortlich machen. Deshalb überschreiten sie auch die Grenzen nach New Mexico und Texas, um dort für ihre Versorgung Rinderherden, Handelsposten oder Farmen zu überfallen. Dabei kommt es

vor, das sie sich bei ihren Überfällen mit den Komantschen zusammentun. Weder der mexikanische Armee, noch den Texas Rangern ist es bisher gelungen, diesen Briganten Einhalt zu gebieten.

DIE WINTER FUR COMPANY

Hinter diesem Handelsunternehmen steht niemand anderer als der berühmte Westmann Old Firehand, dessen bürgerlichem Namen Winter lautet. Mit dem Gewinn, den er aus seiner Beteiligung an der Silbermine am Silbersee erzielt hat, gründete er eine Pelzhandelsgesellschaft die schon bald den alteingesessenen Unternehmen, wie der Rocky Mountain Fur Company und der Hudson's Bay Company, Konkurrenz machte. Der geschäftstüchtige Firehand nahm erfahrene Fallensteller unter Vertrag, die die entlegensten Winkel der Rocky Mountains auf der Jagd nach Biber-, Bisam-, und Nerzpelzen durchstreifen. Neben dem Pelzhandel betätigt sich die Winter Fur



Company auch bei der Bisonjagd. Durch neu entwickelte Gerbverfahren schnellte die Nachfrage nach Büffelleder in Europa in die Höhe. In Großbritannien und Deutschland werden aus dem äußerst strapazierfähigen Leder Antriebsriemen für Maschinen und Stiefel für Soldaten hergestellt. Neben weißen Büffeljägers, welche die Winter Fur Company verpflichtete, schloss Old Firehand auch Verträge mit Indianerstämmen, die ihn mit Büffelleder beliefern. Diese Indianer erlagen zwar durch diese Geschäftsbeziehung einen gewissen Wohlstand, geraten aber gleichzeitig in Konflikt mit den anderen Präriestämmen, die ihre Existenz durch die vermehrte Abschachtung der Bisons gefährdend sehen.

Der Hauptsitz der Winter Fur Company befindet sich zwar in Colorado Springs, Old Firehand selbst hält sich jedoch meistens, in seiner „Festung“, einem verborgenen Hide-Spot in Nebraska, auf, der als Anlaufstelle und Rendezvous-

Punkt für die Fallensteller und Präriejäger dient.

NÜTZLICHE LINKS

<http://karl-may-wiki.de>

Internetseite zu Karl May und seinem Werk.

<http://www.karl-may-gesellschaft.de/>

Seite der Karl-May-Gesellschaft mit großen Online-Textarchiv.

<http://www.indianerwww.de>

Internetseite über Lebensweise, Sitten und Bräuche der Indianer.

<http://www.wilder-westen-web.de/>

Viele interessante Informationen zum Thema Wilder Westen.

<http://www.mythicalcreatureslist.com/>






Englische Seite über mytische Kreaturen mit guter Suchfunktion.



ANHANG

SPIELBEREITE SCS

 CHARLY MARCH PID 1		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6
ST: 2	BE: 0	VE: 2
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0
     		
Bewaffnung		Panzerung
Gewehr (2 Läufe) (WB+3, GA-3, INI-2), Bowie-Messer (WB+1)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Bildung I, Einstecker I, Reiter der Gerechtigkeit I, Schütze I, Skeptiker I, WG: Ingenieur I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 2\$	
Profil:	Volk: Weiße, Klasse: Pionier, Kultur: Einwanderer, Geschichte: Der deutsche Einwanderer Karl März trieb die Abenteuerlust nach Westen. Dort arbeitete er zunächst für die Eisenbahn und reiste dann weiter in den Wilden Westen. Später will er ein Buch über seine Erlebnisse schreiben.	

 FRANK LASALLE GRE 1		
KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5
ST: 1	BE: 2	VE: 0
HÄ: 3	GE: 4	AU: 0
     		
Bewaffnung		Panzerung
Kentucky Rifle (WB+4, GA-2, INI-3), Messer (WB+0)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Jäger I, Kriegsgeheil I, Reiten I, Schütze II	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 12\$	
Profil:	Volk: Weiße, Klasse: Grenzüjäger, Kultur: Südstaatler, Geschichte: Der Südstaatler aus Louisiana diente im Bürgerkrieg als Offizier und geriet in Gefangenschaft. Am Ende des Krieges zog er als Jäger in den Westen.	

ANHANG

MEGGY O'HARA GRE 7		
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 3	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 4	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Revolver (WB+3, GA-4), Lasso (WB-4) Fäuste (WB+0, GA+1)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Brutaler Hieb I, Faustkämpfer II, Schütze I, WG: Geschichten und Legenden I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 22\$	
Profil:	Volk: Weiße, Klasse: Grenzgänger, Kultur: Irische Einwanderer, Geschichte: Meggy zog mit ihren Eltern und ihren vier Brüdern in den Westen. Sie überlebte als einzige einen Indianerüberfall. Meggy träumt davon, genug Geld zusammen zu bekommen, das sie sich eine kleine Farm kaufen kann, um dort Schafzucht zu betreiben.	

FLINKER BIBER KUN 7		
KÖR: 5	AGI: 8	GEI: 7
ST: 0	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 6	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Indianerbogen (WB+2), Messer (WB+0)		Lederleggings (PA+1) Jagdhemd (PA+1)
Talente:	Fährtenleser I, Flink I, Jäger I, <i>Leichtfüßig</i> , <i>Naturverbunden</i> , Schütze I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, Tauschwaren (2\$)	
Profil:	Volk: Indianer, Klasse: Grenzgänger, Kultur: Pueblo-Indianer, Geschichte: Flinker Biber aus dem Stamm der Navajo ist ein Einzelgänger und Jäger. Oft durchstreift er allein die Weiten des Westens.	

SCHWARZER BÜFFEL SKR 7		
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 5	BE: 1	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Tomahawk (WB+2, GA-1), Kriegslanze (WB+2)		Lederleggings (PA+1) Indianerschild (PA+1)
Talente:	<i>Athletisch</i> , Kämpfer I, <i>Naturverbunden</i> , Reiten I, Reiter der Rache I, Waffenkennner: Tomahawk I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, Tauschwaren (3\$)	
Profil:	Volk: Indianer, Klasse: Stammeskrieger, Kultur: Prärie- Indianer, Geschichte: Nachdem sein Vater von Bushheaders ermordet wurde, verließ der Schwarze Büffel seinen Stamm, um dessen Tod zu rächen. Bisher hat er die Mörder jedoch noch nicht gefunden.	

JAMES JACKSON PIO 7		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6
ST: 4	BE: 0	VE: 1
HÄ: 3	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Revolver (WB+3, GA-4), Karabiner (WB+3, GA-2), Bowie-Messer (WB+1)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Einstecker I, Gunfighter: Revolver I, Kämpfer I, Reiten I, Reiter der Gerechtigkeit I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 9\$	
Profil:	Volk: Weiße, Klasse: Pioneer, Kultur: Yankees, Geschichte: Nachdem seine Frau und sein Kind am Fieber starben, ging Jackson in den Westen, um einen Neuanfang zu machen.	

ANHANG

JOSHUA BLAKE		PRE 1
KÖR: 4	AGI: 8	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 2
HÄ: 2	GE: 1	AU: 5
Bewaffnung		Panzerung
Revolver (WB+3, GA-4), Karabiner (WB+3, GA-2)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Bildung I, Fürsorger I, Meditation I, Reiter der Gerechtigkeit I, Schnelle Reflexe I	
	Handauflegen	
Ausrüstung:	Decke, Heiliges Buch (Wunder Wirken+1), Reitpferd, Wasserflasche, 5\$	
Profil:	Volk: Weiße, Klasse: Prediger, Kultur: Yankees, Geschichte: Der Missionar Joshua Blake ist von dem Gedanken durchdrungen, Gerechtigkeit und Liebe in den gottlosen Westen zu tragen.	

DUNKLE WOLKE		MED 1
KÖR: 8	AGI: 4	GEI: 8
ST: 2	BE: 0	VE: 2
HÄ: 2	GE: 0	AU: 4
Bewaffnung		Panzerung
Kriegskeule (WB+1),		Lederleggings (PA+1) Jagdhemd (PA+1)
Talente:	Kraft des Totem I, Kräuterheiler I <i>Leichtfüßig, Naturverbunden, Sonnentanz I</i>	
	Schmerz	
Ausrüstung:	Decke, Kalumet, Reitpferd, Wasserflasche, Tauschwaren (11\$)	
Profil:	Volk: Indianer, Klasse: Medizinmann, Kultur: Großes Becken, Geschichte: In einer Vision ist Dunkle Wolke ein Totengeist erschienen. Nun befindet er sich auf einer heiligen Reise, um die Bedeutung der Vision zu ergründen.	

SIR CAMERON MACLEOD		GRE 1
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 1	BE: 3	VE: 0
HÄ: 2	GE: 4	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Gewehr (WB+3, GA-3), Revolver (WB+3, GA-4)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Reiten I, Scharfschütze I, Schnelle Reflex I, Schütze I, WG: Glücksspiel I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 2\$	
Profil:	Volk: Weiße, Klasse: Grenzjäger, Kultur: Engl. Adelliger, Geschichte: Der ehemalige britische Offizier musste aufgrund seiner hohen Spielschulden den Dienst quittieren. Um dem Skandal zu entgehen, wanderte er in den amerikanischen Westen aus.	

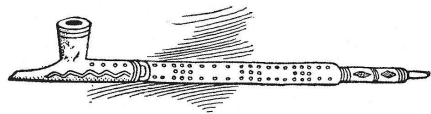
JOE ADLERRAUGE		GRE 1
KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5
ST: 3	BE: 2	VE: 0
HÄ: 1	GE: 4	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Karabiner (WB+3, GA-2), Bowie-Messer (WB+1)		Kleidung (PA+0)
Talente:	Indianerdialekte I, Jäger I, Sozialer Außenseiter, Zäh, Zäher Hund I	
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 7\$	
Profil:	Volk: Halbblut, Klasse: Grenzjäger, Kultur: Mountain Men, Geschichte: Joe wuchs bei seinem Vater, einem alten Trapper, auf. Nach seinem Tod wurde er Dolmetscher und Scout für die Arme.	

BEUTETABELLEN

BEUTETABELLE A	
W20	GELD \$
1-2	1W20/4 \$
3-4	1W20/2 \$
5-6	1W20 \$
7-8	2W20 \$
9-10	3W20 \$
11-12	4W20 \$
13-14	6W20 \$
15-16	8W20 \$
17-18	9W20 \$
19-20	10W20 \$

BEUTETABELLE B	
W20	INDIANER
1	Kaputter Mokassin
2	Ausgefranste Decke
3	Pfeilspitze
4	Bemaltes Leder
5	Traumfänger
6	Holzschnitzerei
7	Glasperlen (W20)
8	Getrocknetes Büffelfleisch
9	Tonschale
10	Hasenpfote oder Rabenflügel
11	frischer Proviant (erlegtes Kleintier o.ä.)
12	Wolfszähne
13	Wasserflasche
14	Knochenflöte
15	Einfacher Angelhaken ohne Schnur
16	Adlerfeder
17	Kalumet
18	Kette aus Bärenkrallen
19	Biberpelz
20	Nuggets (Wert: 2W20 \$)

BEUTETABELLE C	
W20	WILDNIS
1	Abgebrochene Pferdespore
2	Hufeisen oder kaputter Steigbügel
3	Alte Zeitung
4	Decke
5	Kautabak oder Zinnbecher
6	Feuerholz
7	Konservendose (Bohnen oder Corned Beef)
8	Wasserflasche
9	Verbandsmaterial (W20/2)
10	Kompass
11	Proviant (W20/2 Tagesrationen)
12	Topf oder Pfanne
13	Lasso
14	Munition (W20 Patronen)
15	Zelt (2 Mann) oder Öllampe
16	Goldwaschteller
17	Fangeisen (Nerz)
18	Munition (W20 Patronen)
19	Geldkatze (W20/2 \$)
20	Goldstaub (Wert: W20 \$)



ANHANG

BEUTETABELLE D	
W20	SIEDLER
1	Kerzenstummel
2	Murmeln oder Stückchen Seil
3	Holzschnitzerei oder Püppchen
4	Zinnbecher
5	Angelschnur mit Haken
6	Zaumzeug
7	Wasserflasche
8	Strohhut
9	Spaten
10	Halstuch
11	Nadel und Faden
12	Hosenträger
13	Brechstange oder ein Schlüssel
14	Mundharmonika
15	Whiskeyflasche
16	Beil
17	Heiliges Buch
18	5m Seil
19	Ring (W20 \$)
20	Brosche oder Taschenuhr (2W20 \$)

BEUTETABELLE E	
W20	STADT
1	Kamm oder Kuchenkrümmel
2	Dose mit Pomade
3	Benutztes Taschentuch
4	Apfel
5	Stückchen Schnur oder Draht
6	Streichhölzer
7	Pokerkarten
8	Lesebrille
9	Taschenmesser
10	Fotografie oder Rechnung
11	W20/4 Zigarren oder Zigarettenetui
12	Zeitung oder Steckbrief
13	Stetson
14	Schlangenöl

15	5 Dietriche oder Schlüsselbund
16	Taschenuhr (2W20 \$)
17	Goldzähne (W20/2 \$)
18	Brieftasche (BW A:10)
19	Ring (W20 \$)
20	2W20 \$

BEUTETABELLE W	
W20	WAFFENART
1-8	Nahkampfwaffen
9-20	Fernkampfwaffen
W20	WN: NAHKAMPFWAFFEN
1-2	Speer
3-4	Beil
5-9	Messer
10-13	Bowie-Messer
14	Peitsche
15-17	Tomahawk
18-19	Axt
20	Kriegskeule
W20	WN: FERNKAMPFWAFFEN
1	Wurfmesser
2-3	Kentuckyrifle
4	Kentuckyrifle(2)
5-6	Schrotflinte
7	Schrotflinte(2)
8	Abgesägt Schrotflinte
9	Abgesägt Schrotflinte(2)
10-11	Karabiner
11-12	Revolver
13-14	Gewehr
15-16	Gewehr(2)
17	Repetiergewehr
18	Indianermuskete
19	Derringer
20	Indianerbogen

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

W20	GEBIRGE
1	Weißkopfschneebär
2	Verlassene Schutzhütte
3	Goldsucher
4	2 Indianerkundschafter (1-8 auf Kriegspfad, 9-20 auf der Jagd)
5	Wapitihirsch
6	4 Wölfe
7	Schwarzbär
8	2 Fallensteller
9	4 Vigilanten auf der Suche nach Verbrechern
10	Plötzliches Unwetter
11	3 Indianerkrieger zu Pferde (1-8 auf Kriegspfad, 9-20 auf der Jagd)
12	Bahnarbeiter-Camp
13	Medizinmann
14	Puma
15	Soldatentrupp (2W20)
16	Steinschlag (Probe auf AGI+BE, sonst Schlagen 25 abwehrbarer Schaden)
17	Grizzly
18	Mormonenmissionar
19	4 Raitroubler
20	Goldfund

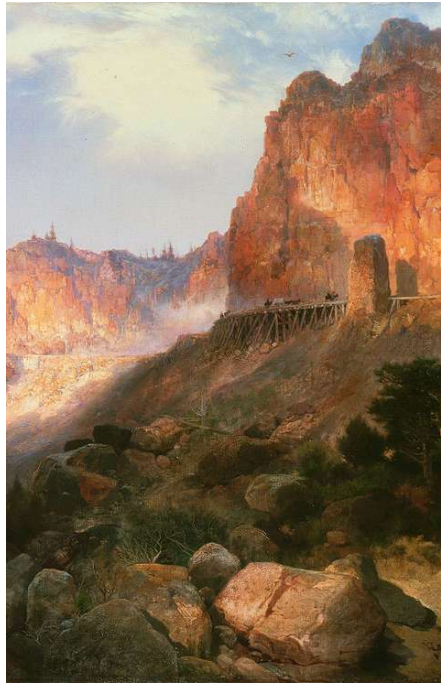
W20	PRÄRIE/EBENE
1	Skunk
2	Alter Lagerplatz
3	Desertierter Soldat
4	2 Cowboys mit Rinderherde
5	2 Indianerkundschafter (1-10 auf Kriegspfad, 11-20 auf der Jagd)
6	Farmer auf einem Wagen
7	Entfernter Rauch (Lagerfeuer, Rauchzeichen, Präriebrand, etc.)
8	verlassener Planwagen
9	3 Landvermesser
10	Siedlertreck
11	Bisonherde (5W20)
12	Soldatentrupp (2W20)

13	5 Kojoten
14	Bisonkalb mit Jungtier
15	Postkutsche
16	Schwarzbär
17	Mustangherde (3W20)
18	W20/4 Indianerkrieger zu Pferd (1-10 auf Kriegspfad, 11-20 auf der Jagd)
19	Schlangenölvretreter
20	Kleine Farm (Farmer mit Frau und Kindern)

W20	WALD ODER FLUSSTÄLER
1	Waschbär
2	W20/2 Rafters
3	Alter Lagerplatz
4	Indianerfriedhof
5	Wapitihirsch
6	Tierkadaver
7	2 Indianerkundschafter
8	Fangeisen (1-10 Nerz, 11-20 Bär)
9	5 Wölfe
10	2 Fallensteller
11	Siedlerin auf Beeren- Pilz oder Feuerholzsuche
12	Privatdetektiv/Kopfgeldjäger mit Gefangenen
13	3 Tramps
14	Schwarzbär
15	4 Indianerkrieger (1-6 auf Kriegspfad, 7-20 auf der Jagd)
16	Einsiedlerhütte
17	Outlaw
18	2 Bushheader
19	Medizinmann
20	Grizzly

ANHANG

W20	WÜSTE
1	Wasserloch
2	Klapperschlange
3	Kakteenfeld
4	2 Indianerkundschafter (1-16 auf Kriegspfad, 17-20 auf der Jagd)
5	Alte Knochen
6	5 Kojoten
7	Siedlertreck
8	Verirrtes Rind
9	Leiche (1-5 Indianer, 6-10 Siedler, 11-15 Soldat, 16-20 Bandit)
10	2 Mexikanischer Caballeros
11	Verlassener Planwagen
12	Sandstrum
13	4 Llano Geier
14	Mormonenmissionar
15	2 Indianerkrieger zu Pferde (1-14 auf Kriegspfad, 15-20 auf der Jagd)
16	Schlangenölvertreter
17	3 Tramps
18	Soldatentrupp (2W20)
19	Privatdetektiv/Kopfgeldjäger mit Gefangenen
20	Desertierter Soldat



STICHWORTVERZEICHNIS

<i>Abwartehandlungen</i>	71	<i>Indianer</i>	8	<i>Schicksal ein Schnippchen schlagen</i>	86
<i>Abwehr</i>	6	<i>Initiative</i>	7, 68	<i>Schießen</i>	7
<i>Agilität (AGI)</i>	5	<i>Initiative auslösen</i>	71	<i>Schlagen</i>	7
<i>Aktion</i>	68f.	<i>Kampf</i>	68	<i>Schrotflinte</i>	77
<i>Alle Läufe zugleich abfeuern</i>	73	<i>Kampfrunden</i>	68	<i>Schüsse ins Getümmel</i>	78
<i>Attribute</i>	9	<i>Kein leichtes Ziel bieten</i>	76	<i>Slayende Würfel</i>	79
<i>Aura (AU)</i>	6	<i>Klasse</i>	8	<i>Sprachen</i>	126
<i>Berittener Kampf</i>	134	<i>Klassenbonus</i>	9	<i>Stammeskrieger</i>	9
<i>Beutetabellen</i>	138	<i>Körper (KÖR)</i>	5	<i>Stärke (ST)</i>	6
<i>Bewegung (BE)</i>	6	<i>Kreaturengruppen</i>	141	<i>Sturzscha-den</i>	122
<i>Bewußtlosigkeit</i>	70	<i>Kritische Treffer</i>	79	<i>Talente</i>	39
<i>Büchsenmacher</i>	127	<i>Kultur</i>	10	<i>Talente-punkte</i>	19
<i>Charakterschwächen</i>	13	<i>Kultur-talente</i>	10	<i>Teufel</i>	167
<i>Dämonen</i>	155	<i>Kundschafter</i>	8	<i>Tiere</i>	148
<i>Deckung</i>	74	<i>Ladehemmung</i>	76	<i>Tod</i>	70
<i>Distanz</i>	75	<i>Laufen</i>	7, 68	<i>Türen und Wände</i>	121
<i>Duelle</i>	74	<i>Lebenskraft</i>	6	<i>Typische Proben</i>	66
<i>Eigenschaften</i>	9	<i>Lernpunkte</i>	18	<i>Übersinnliches spüren</i>	83
<i>Elementargeister</i>	157	<i>Lernpunkte+</i>	129	<i>Verschrauben</i>	70
<i>Erfahrung</i>	18	<i>Licht und Sicht</i>	120	<i>Verstand (VE)</i>	6
<i>Erfahrungspunkte</i>	128	<i>Mana</i>	7	<i>Verwundungen</i>	71
<i>Erschöpfungsscha-den</i>	122	<i>Manakosten</i>	82	<i>Verwundungsschwelle</i>	71
<i>Ertrinken</i>	122	<i>Manapunkte regenerieren</i>	83	<i>Volk</i>	7
<i>Erweiterte Proben</i>	129	<i>Medizinmann</i>	8	<i>Volksbonus</i>	9
<i>Fächeln</i>	75	<i>Mehrere Gegner</i>	73	<i>Vorbei an Hindernissen schießen</i>	78
<i>Fallen</i>	121	<i>Modifikatoren</i>	67	<i>Waffenbonus (WB)</i>	70
<i>Gegnerabwehr (GA)</i>	70	<i>Moralpunkte</i>	84	<i>Waren herstellen</i>	127
<i>Gegnerhärte</i>	140	<i>Moralpunkte verlieren</i>	85	<i>Wehrlose Gegner</i>	73
<i>Geist (GEL)</i>	5	<i>Munition</i>	76	<i>Weihwasser</i>	113
<i>Geister</i>	160	<i>Nachladen</i>	77	<i>Weißer</i>	8
<i>Geschick (GE)</i>	6	<i>Nasses Pulver</i>	77	<i>Widernatürliche Geschöpfe</i>	154
<i>Gesten und -wortlos Wunder wirken</i>	83	<i>NSCs</i>	142	<i>Wiederbelebung</i>	71
<i>Gift</i>	122	<i>Panzerung (PA)</i>	70	<i>Wunder erlernen</i>	19
<i>Goldsuche</i>	138	<i>Patzer</i>	67, 71	<i>Wunder wirken</i>	81
<i>Grenzfänger</i>	8	<i>Pionier</i>	8	<i>Wunder Wirken</i>	7
<i>Größenkategorien</i>	140	<i>Position und Größe</i>	72	<i>Wunderbonus</i>	82
<i>Halbblut</i>	8	<i>Prediger</i>	9	<i>Zurückdrängen</i>	73
<i>Härte (HÄ)</i>	6	<i>Proben</i>	66	<i>Zwei Pistolen gleichzeitig abfeuern</i>	78
<i>Heilung</i>	70	<i>Probenwert (PW)</i>	66	<i>Zwei Waffen</i>	73
<i>Heldensklassen</i>	19	<i>Probenwerte über 20</i>	68		
<i>Immersieg</i>	67	<i>Reisen zu Pferd</i>	125		
<i>In Zweikampf verwickeln</i>	72	<i>Scha-den</i>	70		

Wer kennt sie nicht? Den berühmten Häuptling der Apachen und seinen weißen Blutsbruder?

Old Slayerhand ist das Rollenspiel, in dem auch ihr die Weiten des Wilden Westen durchreiten könnt.

Durchsteift den Yellowstonepark, um euren Gefährten aus der Hand der blutrünstigen Sioux zu befreien, verfolgt Mörder quer durch New Mexiko, vereitelt die Pläne ruchloser Ölprinzen in Arizona, legt den Geiern der Llano Estacado das Handwerk und geht auf die Suche nach legendären Indianerschätzen am Silbersee.

Also sattelt die Pferde und gürtet eure Colts und Bowiemesser. Die Dark and Bloody Grounds warten auf euch.

