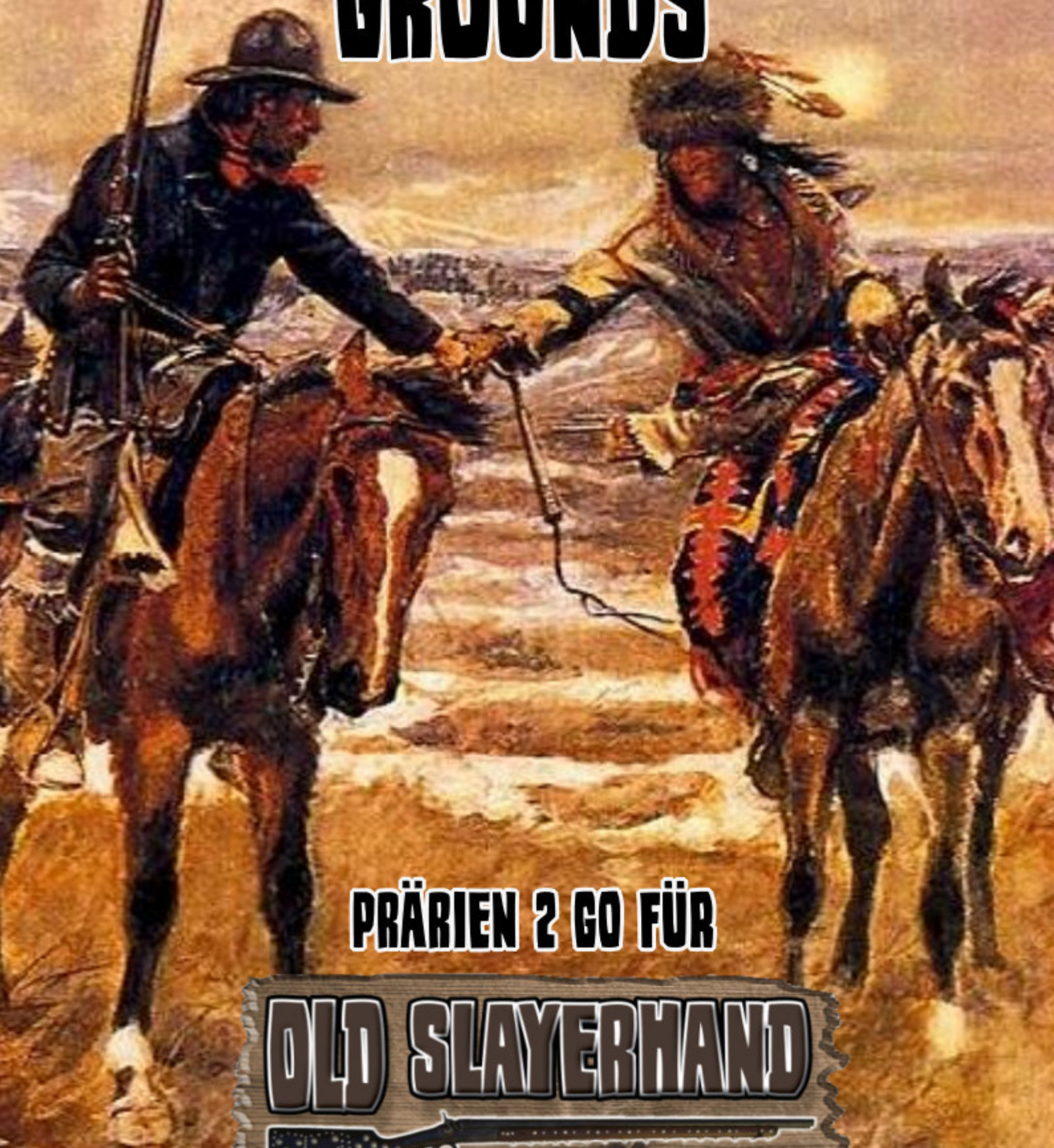


# DARK AND BLODDY GROUNDS



PRÄRIEN 2 GO FÜR

**OLD SLAYERHAND**



VON CHRISTOPH WEISS

# INHALT

## PRÄRIEN 2 GO

Die Kojoten vom Arkansas  
Der Überfall der Railtroublers  
Verrat auf dem Mississippi  
Der Baum des Todes  
Missing in Ogden  
Halbmond über New Orleans  
Ärger mit der Reno Gang  
Bloss nicht fallen lassen  
Der Rinderbaron

## ZUSATZMATERIAL

Pioniere de Westens (NSCs2Go)  
San Moisés de Hielo  
Tante Droll und Hobble-Frank (SC2Go)





# A DIE KOJOTEN VOM ARKANSAS

EIN OLD SLAYERMAN ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

## HINTERGRUND

Die SC befinden sich nördlich des Arkansas Rivers auf Butlers Farm, um dort ihre Vorräte aufzufrischen. Es erscheint ein Reiter und berichtet, dass er die traurigen Überreste eines Siedlertrecks gefunden hat, der von einer Bande Tramps überfallen wurde. Butler ist bestürzt, da die Siedler noch vor einem Tag auf seiner Farm halt gemacht hatten. Er setzt eine Belohnung von 200\$ aus, um die „Kojoten vom Arkansas“ unschädlich zu machen.

Nach der Beschreibung des Reiters, erreichen die SC den Ort des Überfalls. Die Spuren führt sie nach einigen Hindernissen schließlich in einen entlegenen Canon, wo die SC in einer Felsspalte ein altes Pueblo entdecken. Das Innere des Pueblos ist über eine Öffnung auf dem Dach zu erreichen und an der Wand lehnt eine einfache Leiter.

### 1. WACHRAUM

An einem Tisch stehen 4 Whiskeyflaschen stehen (nur 1 noch voll). Daneben schnarchen zwei betrunkene Tramps auf ihren Stühlen.

### 2. LEERER RAUM

Eine Stückchen Kautabak liegt am Boden.

### 3. LAGER

Hier lagern die Tramps 4x 10m Seil, 2 Laternen, 8x Lampenöl, 6x Verbandszeug, 1 Eimer, 3 Karabiner,

2 Gewehre, Munition für 30 Schuss, und 2 Bowie-messer.

### 4. FÄSSER

Hier stehen 4 Bierfässer (je 5\$) und 2 Whiskeyfässer (je 20\$). Auf einem Fass liegt ein Brecheisen (1\$).

**5. HUNDEKAMMER** In dieser (von außen verriegelten) strohgefüllten Kammer halten die Tramps vier Bluthunde (wie Wölfe: DS GRW S. 125). Betreten SC den Gang vor der Tür, fangen die Tiere nach einer halben Minute (6KR) zu bellen an.

### 6. KARTENSPIEL

An einem alten Holztisch sitzen Tramps (1/SC) und spielen Poker. Auf dem Tisch liegen W20/4 Dollar Spieleinsätze.

### 7. LEERER RAUM

Staubiger Raum, der von den Tramps nicht genutzt wird.

### 8. VERNAGELTE TÜR

Die Tramps haben diesen Raum vor Kurzem verbarrikiert. Dahinter befindet sich ein alter indianischer Kultraum. Wer den Raum betritt, wird von einem Luftermantar II (DS GRW S. 111) angegriffen. Im Raum befindet sich eine kleine goldene Adlerstatue (100\$).

### 9. VORRÄTE

Hier sind 6 Säcke Mehl, 2 Kisten (je W20 Äpfel), Sack Linsen, Sack Erbsen, und 8 Dosen Corned Beef.

### 10. O'BANION'S KAMMER (verschlossen)

O'Banion schläft auf seiner Pritsche. Verschlossene Truhe (O'Banion trägt Schlüssel um den Hals) enthält 618\$ und 2 Revolver.

### 11. GEFANGENE

Zwei gefesselte und geschundene Frauen (Opfer des überfallenen Siedlertrecks) auf einem einfachen Strohlager.

### 12. SCHLAFRAUM

Mehrere Pritschen. 1 Tramp/SC hier, davon ist die Hälfte wach. Jeder hat 3\$, einer hat einen Ring (10\$) im Stiefel. Hinter einer Pritsche befindet sich ein Geheimgang

### 13. FALLGRUBE

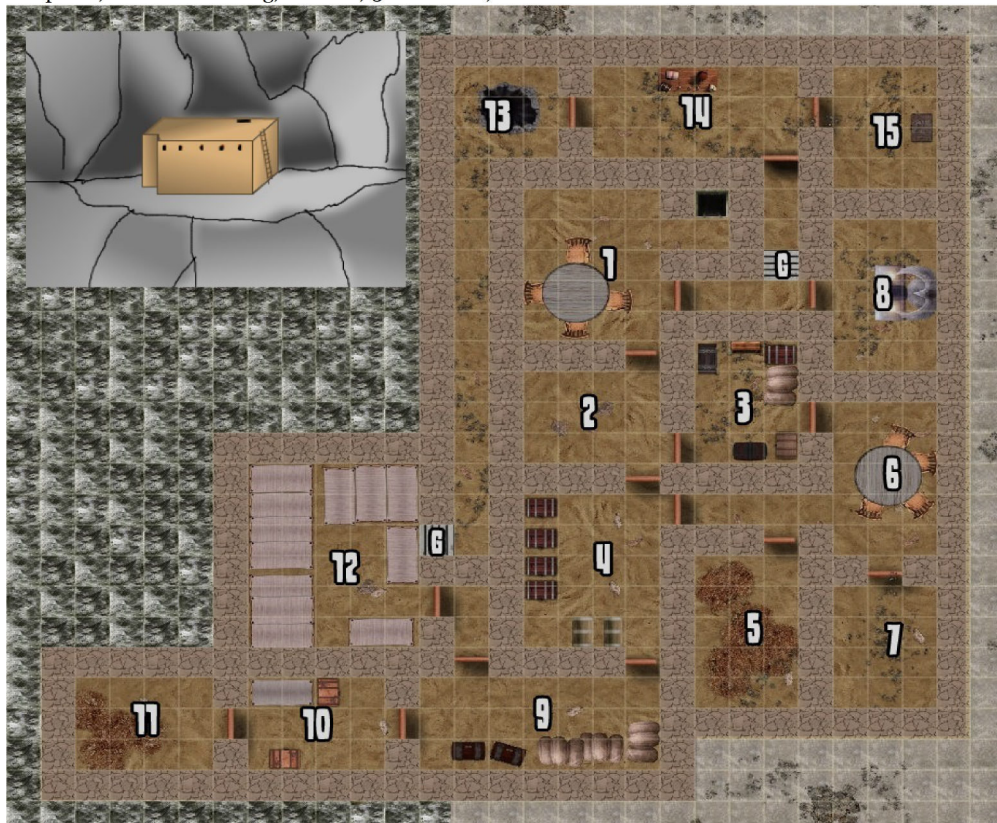
Bei mehr als 2 SC öffnet sich mittig eine 2x2m große Grube (4m tief).

### 14. ALTES LABOR

Tisch mit staubigen Alchimistenwerkzeug, eine schlichtes Holzkreuz, eine Bibel (spanisch) und ein altes Buch mit Notizen in spanisch (im Einband steht „Fra Angelico, 1793“). Darunter liegt ein verzierte alte Steinschlosspistole (verzaubert, wie Revolver +2 mit eingebeteten Fieser Schuss I) und eine Phiolen (Krafttrank)

### 15. SCHATZKAMMER

In Truhe (Nadelfalle mit Gift 20) 18 Goldbarren (je 20\$) mit spanischer Prägung.



TRAMP	PID 1
KÖR: 8	AGI: 8
ST: 3	BE: 1
HÄ: 4	GE: 2
GEI: 4	VE: 0
	AU: 0
25	12
8	5
13	13
Bewaffnung	
Karabiner (WB+3; PA-2)	
Bowiemeser (WB+1)	
Panzerung	
Kleidung (PA +0)	
Talente: Schütze I, Faustkämpfer I	
GH: 2	EP: 78

O'BANION	PID 5
KÖR: 8	AGI: 8
ST: 6	BE: 1
HÄ: 5	GE: 2
GEI: 4	VE: 0
	AU: 0
52	15
9	5
19	13
Bewaffnung	
Revolver(WB+3;PA-4)	
Bowiemeser (WB+1)	
Panzerung	
Kleidung (PA +0)	
Talente: Brutaler Hieb II, Einstecker I, Kämpfer II, Reiter der Rache I	
GH: 7	EP: 206





# DER ÜBERFALL DER RAILTROUBLERS

**EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 7-3**
**HINTERGRUND**

Eine Bande Railtroubler hat sich mit einem Trupp Komantschen zusammengetan und zusammen ein Eisenbahnercamp überfallen. Da aber der Zug mit den Lohngeldern aufgrund einer Verspätung zum Zeitpunkt des Überfalls noch nicht eingetroffen war, beschlossen die Railtroubler und Indianer im Camp zu bleiben und auf den Zug zu warten, um auch ihn zu überfallen. Dazu haben sie eine Sprengladung an den Schienen angebracht, die sie zünden wollen, sobald der Zug mit dem Geld in das Camp einfährt. Die Eisenbahnarbeiter, die den Überfall überlebt haben, wurden gefesselt und eingesperrt.

Die SC treffen in der Prärie auf den Ingenieur des Camps, dem die Flucht gelang und der sie nun bittet, seine Kameraden zu befreien. Er bietet ihnen dafür eine Belohnung von 300\$. Außerdem sollen die SC dafür sorgen, dass die Sprengladung nicht hochgeht.

**DAS EISENBÄHNERCAMP**

Die Railtroubler (R) haben die Sprengladung an die Schienen gelegt und warten nun auf den Zug (siehe Karte).

Wenn Schüsse fallen, werden sie sich in den Gebäuden verchanzen. Die Krieger der Komantschen (K) werden versuchen, die SC zu beschleichen und im Nahkampf anzugreifen.

**1. GERÄTESCHUPPEN**

In dem Schuppen liegen Spitzhacken, Schaufeln, 2 Äxte und andere Arbeitsgeräte. Zwischen den den Geräten hat sich eine Klapperschlange versteckt.

**2. LOKOMOTIVE**

Auf der Lokomotive hat ein Bandit mit einem Gewehr (WB+3/GA-3/INI-2) Platz genommen. Die Deckung durch die Lokomotive gewährt ihm einen Abwehrbonus von +4.

**3. LATRINE**

Auf der Latrine sitzt eine Railtroubler, der mit einer Schrotflinte (WB+6/GA-4) bewaffnet ist.

**4. ZÜNDLADUNG**

Die 2 Railtroubler haben die Aufgabe, nach dem Zug Ausschau zu halten und die Sprengladung zu bewachen. Auch bei einem Angriff bleiben sie auf ihrem Posten.

**5. VERWALTUNGSBÜRO**

Im Verwaltungsbüro verhören Limping Fred und einer seiner Männer den Vorarbeiter der Eisenbahner.

**6. UNTERKUNFT**

In der Hütte stehen die Betten der Eisenbahnarbeiter. Auf einem kleinen Tisch liegen ein paar Spielkarten. In einem Schrank hat sich ein Skunk eingenistet. Dem SC, der ihn öffnet muss eine AGI+GE Probe gelingen, ansonsten ist er für W20/2 Minuten durch das verspritzte Sekret erblindet. Auf jeden Fall sinkt seine AU auf -1. Eine Suche ergibt W20/2 Dollar und eine Flasche Whiskey.

**7. UNTERKUNFT**

In dieser Hütte haben die Banditen zwei Hunde der Bahnarbeiter eingesperrt (Werte: DS GRW S. 115). Diese greifen jeden an, der in das Haus kommt.

**8. UNTERKUNFT**

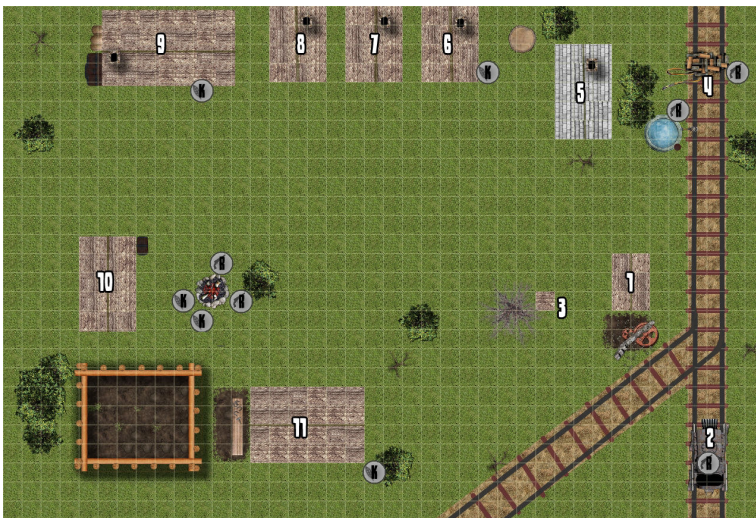
Hier halten sich 2 Komantschen auf, welche die Hütte durchsuchen. In der Mitte des Raumes liegt eine toter Eisenbahner. Es sind 5\$ und eine Bowiemesser zu finden.

**9. SPEISESAAL**

Dieses Gebäude wird als Speisesaal und Aufenthaltsraum genutzt. In einer Ecke ist eine Kochnische mit Herd, Töpfen und Pfannen eingerichtet. In diesem Gebäude halten die Railtroubler und Komantschen 12 Eisenbahnarbeiter gefangen. Sie liegen gefesselt an der Wand und werden vom Stampfenden Büffel und 3 seiner Krieger bewacht.

**10. LAGER**

In dem Lagerschuppen sind Schienenteile, Baumaterial und Werkzeug untergebracht. In einer Kiste liegen 10 Dynamitstangen.


**11. SCHEUNE UND STALL**

Neben einem großen Heuhaufen stehen 4 Pferde. 2 Komantschen halten sich hier auf.

**KLAPPERSCHLANGE**

<b>KÖR:</b> 3	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 1
<b>ST:</b> 2	<b>BE:</b> 4	<b>VE:</b> 0
<b>HÄ:</b> 1	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Biss (WB+1; PA-1)		Schuppen (PA +1)
<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehmbaren Schadenspunkt pro Runde.		
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> wi	<b>EP:</b> 45

**RAILTROUBLER GRE 1**

<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 5
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 1	<b>VE:</b> 0
<b>HÄ:</b> 3	<b>GE:</b> 3	<b>AU:</b> 0
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Revolver (WB+3; PA-4)		Kleidung (PA +0)

**Talente:** Schütze I, Faustkämpfer I

<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 93
--------------	---------------	---------------

**KOMANTSCHEN STK 1**

<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 5
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 2	<b>VE:</b> 0
<b>HÄ:</b> 4	<b>GE:</b> 1	<b>AU:</b> 0
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Bogen (WB+2), Messer (WB+0)		Kleidung (PA +0)

**Talente:** Kämpfer I, Reiter der Rache I

<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 54
--------------	---------------	---------------

**LIMPING FRED GRE 5**

<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 6
<b>ST:</b> 0	<b>BE:</b> 3	<b>VE:</b> 1
<b>HÄ:</b> 4	<b>GE:</b> 6	<b>AU:</b> 0
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
2 x Revolver (WB+3; PA-4)		Kleidung (PA +0)

**Talente:** Einstecker I, Schütze I, Zwei Waffen VI\*

<b>GH:</b> 4	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 100
--------------	---------------	----------------

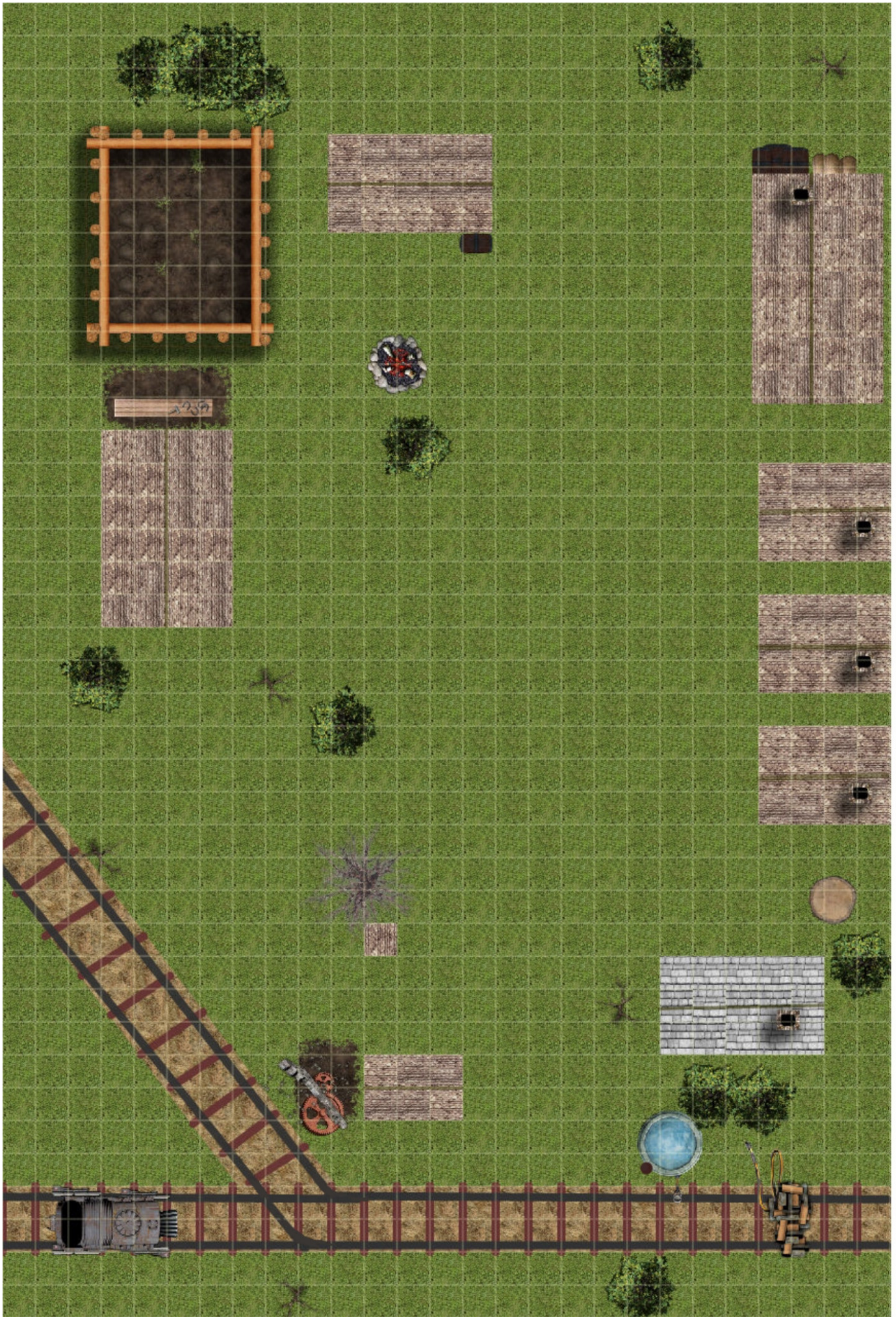
**STAMPFENDER BÜFFEL STK 6**

<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 6
<b>ST:</b> 7	<b>BE:</b> 2	<b>VE:</b> 1
<b>HÄ:</b> 5	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Tomahawk (WB+2; PA-2)		Kleidung (PA +0)

**Talente:** Brutaler Hieb I, Einstecker I, Kämpfer II, Reiter der Rache II, Verletzen I

<b>GH:</b> 4	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 166
--------------	---------------	----------------









# M VERRAT AUF DEM MISSISSIPPI

**EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 7-4**
**HINTERGRUND**

Der Plantagenbesitzer **Orry Clement** hat durch liberale Äußerungen den Unmut des **Ku-Klux-Klans (KKK)** auf sich gezogen. Nach einigen Drohungen und einem gescheiterten Entführungsversuch beschließt Clement deshalb, zu flüchten. Er besteigt mit seinem farbigen **Diener Ajax** den Mississippi-Dampfer „Sunset of St. Louis“, um von Helena in Arkansas bis nach St. Louis zu fahren. Für die Fahrt heuert er die SC als Leibwächter an, denn der KKK hat seinen Fluchtversuch bemerkt und ihm seine Spione hinterher geschickt.

**Die „Sunset of St. Louis“**

Der „Sunset of St. Louis“ ist ein kleinerer Mississippi-Dampfer. Auf dem Hauptdeck sind viele Frachtgüter gestapelt und einige Pferde eingepfercht. Hier halten sich auch die Passagiere auf, die sich für die Passage keine Kabine leisten können.

Über eine breite Holzterrasse gelangt man zur Aussichtslaube der Mississippi-decks. Auf dieser Ebene befindet sich auch der Große Salon. Der Salon erstreckt sich über zwei Decks. Zwei Treppen führen zu der Galerie auf dem Kabinendeck. Von der Decke hängen große verzierte Luster. Im Großen Salon nehmen die Oberdeckpassagiere das Essen ein und abends wird an den Tischen Poker und Pharao gespielt.

Clement hat mit seinem Diener Kabine Nr. 13 bezogen. Für die SC stehen die Kabinen 15 und 17 zur Verfügung.

**BESETZUNG**

- Kapitän Jim Maynard**  
Bulliger ungesetzter Körperbau, Graue Haare und Backenbart, aufbrausendes Wesen  
Der Kapitän ist ein erfahrener Flussschiffer und vor allem darauf Bedacht, seinen Fahrplan pünktlich einzuhalten.
- Steuermann Robert Casey**  
Blonde Haare, Oberlippenbart, muskulös, freundliches Wesen  
Casey ist ein Sympathisant des KKK und wird Cpt. Jackson bereitwillig helfen, das Schiff an verabredeter Stelle auf eine Sandbank aufzusetzen.
- Steward Jake Preston**  
Sehr groß und schlank, dunkle Haare, übellaulig  
Gemeinsam mit zwei Hilfsstewards, einem Koch und einem Hilfskoch kümmert sich Preston um die Bedürfnisse der Passagiere.
- Maschinist Orpheus Jess**  
muskulöser Farbiger, offenes Wesen, gutgelaunt und hilfsbereit  
Orpheus ist gemeinsam mit einem Heizer meist im Kesselraum zu Werke.  
Des Weiteren gehören 2 Matrosen zur Besatzung.

**PASSAGIERE**

- Der die Wolken zählt (Hauptdeckpassage)**  
Schwarze Haare mit geflochtenen Zöpfen und drei Federn, faltiges Gesicht  
Der die Wolken zählt ist ein berühmter Mediziner der Wichtita. Er hält sich meist abseits von den anderen Passagieren.
- James und Eleonore Edgar (Kabine 14)**  
Beide Anfang 20, Elegant gekleidet, jung verliebt  
Die Edgars befinden sich auf ihrer Hochzeitsreise.
- Jonathan Hopper (Kabine 12)**  
Blonde Haare, Sommersprossen, große Zähne, leichtes Lispeln  
Hopper ist Vertreter für Schlangenöl. Er hält sich meist auf dem Hauptdeck und in der Aussichtslaube auf und versucht sein Wunderelixier unter die Leute zu bringen.
- Captain Adam Jackson (Kabine 23)**  
Anfang 60, graue Haare und Bart, joviale Art  
Jackson ist Abgordener in Jefferson. Im Krieg befehligte er einen irregulären Trupp Bushwhackers. Er ist der Mitglied des KKK und an Bord, um Clement dem Klan in die Hände zu spielen. Er wird versuchen, zum richtigen Zeitpunkt den Dampfer auf der Sandbank aufzusetzen zu lassen, damit die Ku-Kluxer ihren Angriff starten können, um Orry Clement zu entführen. An Bord wird er kein direkten Anschläge auf Clement verüben, aber jede Gelegenheiten nutzen, um seine Leibwächter zu schwächen.
- Cecil Jeffrey (Kabine 8)**  
Ende Zwanzig, braunes schulterlanges Haar, gepflegter Schnurrbart  
Jeffrey ist Profi-Pokerspieler (WG:Falschspiel II), der die Fahrt nur unternimmt, um Abends im Großen Salon die Mitreisenden auszunehmen. Ein Opfer hat er bereits in dem spielsüchtigen Prediger Erasmus Wenzel gefunden.
- Chuckling Jim (Kabine 11)**  
Ende 30, kantiges Gesicht, breiter Mund, zerschlissene Lederjacke und Lederleggings

Jim ist ein erfahrener Grenzjäger. Seinen Namen hat er daher, dass er während er kämpft in hysterisches Gekicher ausbricht. Er erzählt gerne von seinen Abenteuern in der Wildnis und seinen Kämpfen mit feindlichen Indianern.

**Brandon Lennard (Kabine 28)**  
73 Jahre, weißes Haar, groß, schlank, abschätziger Blick, altmodische Kleidung  
Lennard ist der Besitzer einer Rohrzuckerplantage und schimpft gerne darüber, wie die Yankees den Süden kaputt gemacht haben. Dabei gerät er oft mit anderen Passagieren in heftigen Streit.

**Camille Morgan (Hauptdeckpassage)**  
Ende 40, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, Trinker, streitlustig  
Morgan ist ehemaliger Sklavenaufseher, der sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser hält. Die meiste Zeit betrinkt er sich mit ein paar Kumpanen auf dem Hauptdeck und pöbelt dann Mitpassagiere an.

**Leroi Page alias Thibault Devereux (Kabine 6)**  
Mitte Zwanzig, Rundes Gesicht, Schwarzes Haar (gefärbt), zurückhaltende Art  
Leroi Page ist der gesuchte Posträuber Thibault Devereux. Er beobachtet seine Umgebung sehr aufmerksam und ist neugierigen Fremden gegenüber sehr misstrauisch. In seiner Kabine hat er einen Steckbrief von sich versteckt.

**Hollis Payton (Kabine 27)**  
Mitte 30, Schwarze Haare, dünner Oberlippenbart, Augenklappe, Freundliches Lächeln  
Payton ist Privatdetektiv und auf der Suche nach den Posträuber Thibault Devereux. Er versucht mit allen Passagieren ins Gespräch zu kommen, um Informationen zu erhalten.

**Erasmus Wenzel (Kabine 21)**  
Brille, hohe Stirn, fliehendes Kinn, Schwarzer Anzug  
Wenzel ist Quäker-Prediger, und auf dem Weg zu seiner Gemeinde nach Kansas. Er hat Spendengelder, die er der Gemeinde bringen sollte, beim Pokern verspielt und versucht, an den ersten Abenden an Bord das Geld zurückzugewinnen, was ihm jedoch nicht gelingt.

**3) Indianerüberfall**

6 Cherokeekrieger (**Indianerkrieger II**) in Kriegsbemalung schwimmen nachts zum Dampfer und erklimmen die Reling. Sie sind darauf aus, überraschend ein paare Weiße im Schlaf zu überfallen und Beute zu machen (Waffen, Wertgegenstände, Skalpe). Anschließend wollen sie schwimmend im Schutze der Nacht verschwinden.

**4) „Mann“ über Board!**

Ein paar treibende Baumstämme stoßen gegen den Rumpf des Dampfers. Durch die Erschütterung stürzt Eleonore Edgar, die an der Reling steht, ins Wasser. Der Kapitän stoppt zwar sofort das Schiff, aber 2 **Mississippi-Alligatoren** schwimmen auf Mrs. Edgar zu. Für die Rettung seiner Frau wird sich James Edgar erkenntlich zeigen.

**5) Einbrüche**

In mehrere Passagierkabine wird eingebrochen und Wertgegenstände gestohlen. Auch die Kabine von Orry Clement ist darunter. Der Täter ist der Prediger Erasmus Wenzel der das verspielte Geld seiner Gemeinde irgendwie ersetzen muss. Zur Ablenkung verwüstet Wenzel auch seine eigene Kabine.

**6) Mord**

Die Leiche von Clements Diener Ajax wird entdeckt. Ajax hat eigenmächtig Leroi Page hinterher spioniert, weil ihm dieser verdächtig vorkam. Als Leroi dies bemerkt, fühlt er sich bedroht und ersticht ihn. Der Kapitän will die Reise nicht unterbrechen, ist aber für jede Unterstützung bei der Aufklärung des Verbrechens dankbar.

**7) Stampede**

Während sich die SC auf dem Hauptdeck befinden, explodiert ein Päckchen mit Schwarzpulver zwischen den eingepferchten Pferden. Die panischen Tiere brechen durch die Einzäunung und drohen die SC und die anderen Menschen auf dem Hauptdeck zu zertrampeln (Sturmangriff!). Verantwortlich für den Anschlag ist natürlich Cpt. Jackson.

**8) Hausboot**

Der „Sunset of St. Louis“ treibt ein altes Hausboot entgegen. Der Steuermann zieht es mit dem Bootshaken heran und vertaut es. Bei der Durchsuchung des Hausboots wird eine Leiche mit einem Boviemesser in der Brust gefunden. Der Mann hält in der Hand eine weiße Kapuze umklammert.

**9) Überraschender Mitreisender**

Ein Kanu hält auf dem Dampfer zu. Der Insasse verlangt an Board genommen zu werden und bezahlt seine Passage. Ford Glen, wie sich der Mann nennt, ist ein Verbindungsmann des KKK. Er versucht un-auffällig Kontakt mit Cpt. Jackson aufzunehmen, um ihm mitzuteilen wann und wo die Mitglieder des Klans dem Schiff auflauern wollen.

**10) Giftanschlag**

An einem Abend an dem zum Dinner ein Gumbo-Eintopfgericht serviert wird, mischt Jackson ein Gift in das Essen der SCs. Alle die von diesem Eintopf kosten, müssen ein Gift-Trotzen-Probe ablegen. Ansonsten erhalten sie 2W20 Stunden -2 auf alle Aktionen.

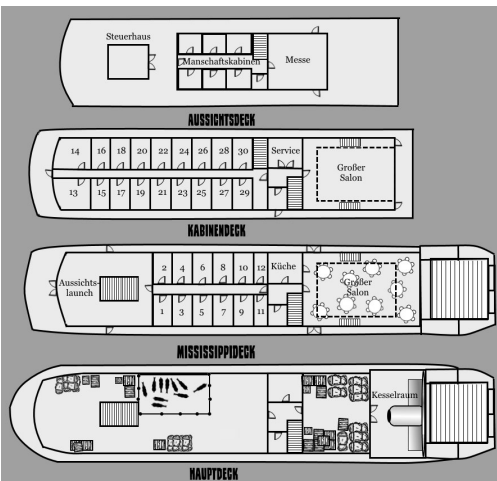
**DER ÜBERFALL DES KKK**

Nachdem Jackson erfahren hat, wann und wo die Klanmitglieder warten (siehe Ereignis 9), wird er mit Hilfe des Steuermanns den Dampfer nachts auf eine Sandbank mitten im Mississippi aufsetzen lassen. Dabei bekommt das Schiff auf der Backbordseite Schlagseite. Immer wenn sich ein Charakter mit max. Laufwert bewegt oder rennt, muss ihm eine AGI+BE+2-Probe gelingen, sonst stirbt er.

**10) Ku-Kluxer** mit weißen Kapuzen stürmen das Schiff über den Bug und arbeiten sich in kleine Gruppen zum Kabinendeck vor. Der Kapitän und 2 Matrosen versuchen, die Treppenaufgänge zum Kabinendeck zu verteidigen. Steuermann Casey bleibt während des Angriffs im Steuerhaus. Adam Jackson und Ford Glen unterstützen die Ku-Kluxer bei ihrem Angriff.

Auch andere Passagiere können sich am Kampf beteiligen, wobei bei schlechter Sicht die Gefahr besteht, dass auf Mitpassagiere gefeuert wird.

Die Ku-Kluxer sind nicht auf unnötiges Blutvergießen aus. Sobald die sie Orry Clement in ihrer Gewalt haben, ziehen sie sich zurück und verlassen die Sandbank auf Flößen. Clement wollen sie später auf einer nahegelegenen Waldlichtung nach einer „Zeremonie“ hinrichten.


**EREIGNISSE WÄHREND DER FAHRT**

Der Spielleiter kann selbst entscheiden, in welcher Abfolge er die Ereignisse eintreten lassen will.

**1) Wettschießen**

Auf dem Hauptdeck wird ein Wettschießen veranstaltet. Es wird aus 10 m Entfernung auf eine Herz-AS-Spielkarte geschossen (WB-6). Derjenige, der das höchste Ergebnis mit seinem Schuss erzielt, ist am dichtesten an der Mitte des Herzes. Der Einsatz beträgt 5\$ und der Gewinner bekommt alle Einsätze. Wenn ein SC gewinnt, kann der SL entscheiden, ob dieser von einem anderen zu einer Revanche herausgefordert wird („Doppelt oder Nichts“).

**2) Vision**

Der Mediziner „Der die Wolken zählt“ spricht die SC an und erzählt ihnen von einer Vision die er hatte. Darin wurde ein Kaninchen von weißen Wölfen verfolgt. Das Kaninchen springt seinen Verfolgern davon, wird dann aber von einem großen grauen Wolf gerissen, der sich in einem Gebüsch versteckt hatte.





EIN 2-SEITEN ABENTEUER

NO4

# DER BAUM DES TODES

EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

## HINTERGRUND

Elias Trump war schon immer eine richtiger Pechvogel. Der Goldschürfer (dichter blonder Vollbart, langsame und schleppende Sprechweise, leichtgläubig) hat in seinem bisherigen Leben kaum ein paar Unzen Gold gefunden. Nun ist er jedoch auf eine große Goldader gestoßen und begibt sich auf den Weg nach Santa Fe, um seine Goldmine registrieren zu lassen.

Bei einem Zwischenstopp in Fort Union gerät er an drei Halunken (Werte: **2 Rowdies/1 Anführer**, OS S. 146), die ihn betrunken machen, zusammenschlagen und sich nachts mit dem Plan, auf dem die Lage der Mine verzeichnet ist, davonmachen.

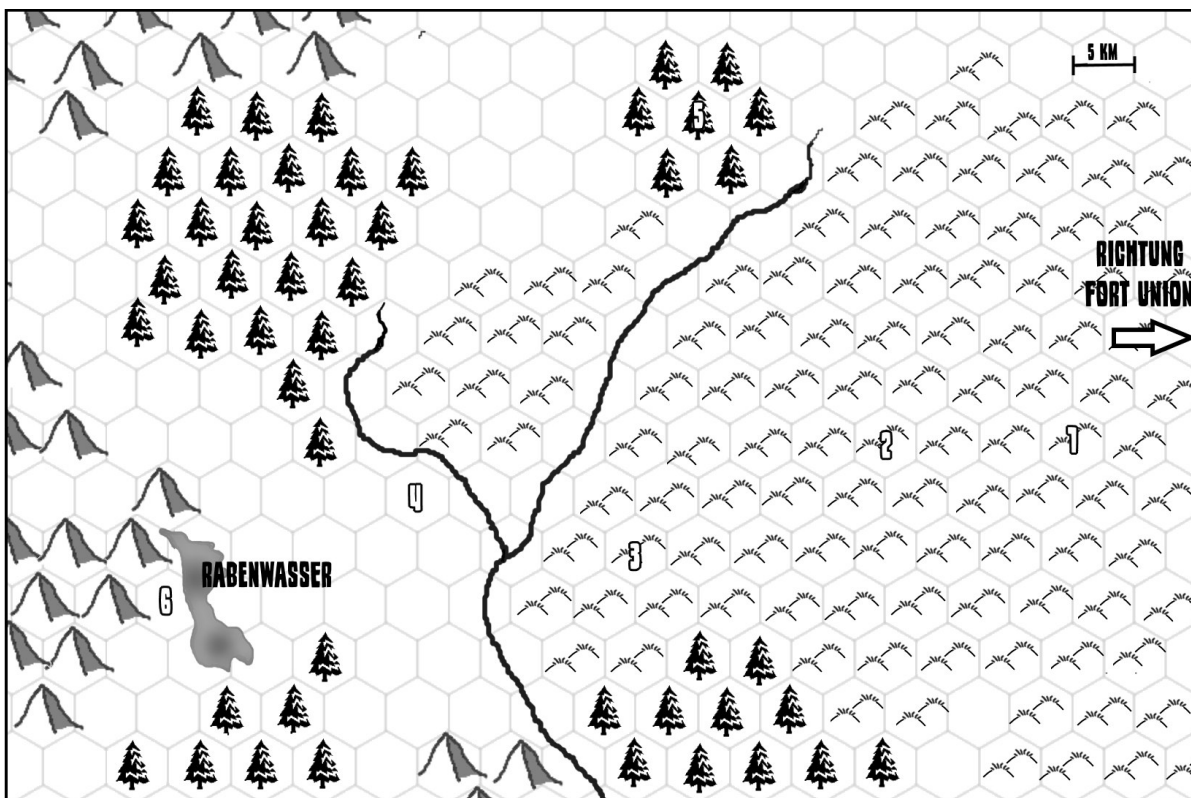
Elias Trump bleibt schwerverletzt im Fort zurück. Der befehlshabende Major will die Diebe nicht verfolgen lassen, da er wegen Gerüchten über Unruhen bei den Stämmen der Navajos und Nijoras auf keinen seiner Männer im Fort verzichten möchte. Also wendet sich Elias an die SC und bitte sie, ihm seinen Plan der Mine zurückzubringen. Als Belohnung bietet er ihnen einen Anteil von 30% an seiner Goldmine an.

## ABLAUF DER ABENTEUERS

Die SC können zunächst den Spuren der Diebe bis in die Prärie folgen. Dort werden die SC bald Hinweise finden, dass die Verfolgten von den Navajos gefangen genommen wurden. Um ihren Auftrag zu erfüllen, müssen sie diese aus der Hand der Indianer befreien oder zumindest den Plan aus dem Indianerlager wiederbeschaffen. Dies kann durch Geschicklichkeit, List, Gewalt oder auch geschickte Verhandlung geschehen. Dazu kommt, dass die SC mitten in das Kriegsgebiet der Nijoras und Navajos geraten. Sie müssen also darauf achten, nicht zwischen die Fronten zu geraten.

## DIE PRÄRIE

Die Spuren sind anfangs leicht zu lesen (*Spuren Lesen +4, bei einer gelungenen Probe mit Talent Fährtenleser entdeckt man außerdem einen Trittfehler eines Pferdes, der jede weitere Spurensuche um +2 vereinfacht*) und führen südwestlich in die Prärie. Bei Misslingen der Probe irren die SC 2 Stunden durch die Prärie, bevor sie die Probe auf



Spuren-Lesen wiederholen können.

Bei der Reise durch die Prärie kann es pro durchquerten Hex-Feld bei PW:6 zu einer Zufallsbegegnung kommen (Tabelle: OS S. 239). Bei Begegnungen mit Indianern handelt es sich bei 1-14 um Nijoras und bei 15-20 um Navajos.

### 1. KAMPFSPUREN

Die SC erreichen eine Stelle, an welcher der Boden stark aufgewühlt ist. Dort liegt der Kadaver eines gesattelten Pferdes. Man kann erkennen, dass die Verfolgten auf andere Reiter gestoßen sind und ein Kampf stattgefunden hat. Eine weitere Spurensuche kann weitere Informationen bringen (Probe: Spuren-Lesen, pro gelungene Probe eine Information oder Talent *Fährtenleser*):

- Mindestens 8 andere Reiter
- indianische Pferde
- ein Stückchen Jagdhemd mit Navajo-Stickereien
- Farbspuren von Kriegsbemalung.

### 2. PROSPEKTOR

Die SC treffen auf den alten Goldsucher Leonard McNeill mit seinem Maulesel (Grauer Bart, alte Konföderiertenjacke mit abgerissenen Rangabzeichen, schiefe Zähne, sehr redselig, wendet sich immer an sein Maultier mit den Worten: „*Hab ich*

*nicht recht, Nelly?*“). Von ihm sind folgende Informationen zu bekommen:

- Die Navajos und Nijoras haben das Kriegsbeil ausgegraben
- Die Nijoras sind Weißen gegenüber normalerweise wohlgesonnen, aber auch sehr misstrauisch
- Westlich des Flusses gibt es einen alten gefährlichen Grizzlybären, den man Ol' Piet nennt.
- Der Navajo-Häuptling „Großer Tomahawk“ trägt eine lange Narbe im Gesicht von dem Versuch, Ol' Piet zu erlegen
- Die Indianer nennen Ol' Piet „Graues Ohr“

### 3. EIN PRÄRIEBRAND

Starker böiger Wind trägt Feuergeruch heran. Von Norden und Osten nähern sich in großer Geschwindigkeit Laufbrände. Die Pferde werden unruhig und wollen durchgehen. Es ist eine Reiten-Probew2 nötig, um im Sattel zu bleiben, ansonsten stürzt man vom Pferd (*Sturz*: 9 abwehrbarer Schaden).

Die schnell voranschreitenden Brände versuchen die SC von zwei Seiten einzuschließen. Wenn sie nahe genug an die SC herangekommen sind, verlöschen die Flammen fast und aus dem Flammen erheben sich zwei seltsame Phänomene: **2 Feuerelementargeister II** (Werte: OS S. 158). Die Elementargeister greifen die SC an. Ab der 2. Runde wird aber zu Beginn der Runde mit W20



gewürfelt. Bei 1-10 greifen sich die Flammenwesen gegenseitig an.

Während der Flucht vor dem Feuer, treffen die SC auf einen Navajo-Kundschafter (Werte: **Indianerkundschafter II**, OS S. 144). Der Navajo ist mit seinem Pferd in ein Prähiehundloch geraten. Das Pferd hat sich dabei die Vorderläufe gebrochen. Wenn die SC den Indianer vor den herannahenden Flammen retten, wird er ihnen aus Dankbarkeit zwar gern einen Gefallen erweisen (z.B. eine wichtige Information geben), er bleibt aber ihr Feind und wird ihnen nicht sagen, wo sein Stamm zur Zeit lagert.

## IM INDIANERKAMPFGEBIET

Westlich des Flusses belauern sich die Nijoras und Navajos. Beide Stämme haben ein geheimes Kriegslager errichtet und versuchen, den Gegner aufzuspüren und auszuspionieren.

In diesem Gebiet kann es alle 4 Stunden bei **PW:10** zu einer Zufallsbegegnung kommen.

WZ0	BEGEGNUNG
1-5	W6/2 Nijora-Kundschafter II
6-10	W6/2 Navajokundschafter II
11-13	<b>Ol' Piet (Grizzlybär)</b>
14-15	W6/3 Waschbären
16	Ein toter Indianer
17	Wapitihirsch
18	Puma
19-20	W6 Navajo-Krieger III

## 4. SENKE (KUNDSCHAFTER)

Vor den SC liegt eine langgezogene Senke, welche mit viel Buschwerk übersät ist. Von ihrer erhöhten Position aus, können die SC unten in der Senke (Wahrnehmung +2) **4 Nijorakundschafter II** erkennen, die sich an eine Gruppe von **5 Navajo-**

**Kriegern III** heranschleichen, die hinter einem großen Gebüsch verborgen liegen. Beide Gruppen scheinen sich gegenseitig noch nicht entdeckt zu haben.

Wenn die SC in der Rolle der Zuschauer bleiben, werden sie Zeuge eines Kampfes zwischen den verfeindeten Indianern. Sollten sie einschreiten, müssen sie bei ihrem anschließenden Auftreten aufpassen, dass ihre Hilfe für die eine oder andere Seite nicht als unerwünschte Einmischung ausgelegt wird (Verhandeln-Probe -2).

## 5. LAGER DER NIJORAS

Die Nijoras haben ihr Lager nördlich in dem „Kleinen runden Wald“ aufgeschlagen. Im Lager befinden sich 40 Indianer, die von dem Häuptling „Büffelkopf“ angeführt werden.

Wenn die SCs auf die Nijoras treffen, werden sie den SC gegenüber nicht unbedingt feindlich gegenüber treten. Andererseits werden sie ihnen ihren Lagerplatz nicht freiwillig verraten und auch sonst nur wenig Informationen oder Hilfe geben, da die SCs den feindlichen Navajos in die Hände fallen könnten.

Da die Nijoras große Jäger sind, würden die SCs sehr in ihrem Ansehen steigen, wenn sie Ol' Piet/„Graues Ohr“ erlegen. Die Nijoras werden aber keinen offenen Angriff gegen die Navajos, welche in der Überzahl sind, wagen.

## 6. LAGER DER NAVAJOS

Die Navajos lagern versteckt am Ostufer des Rabenwasser-Sees. Häuptling „Großer Tomahawk“ hat 55 Krieger bei sich. Die Navajos haben das Kriegsbeil nicht nur gegen ihre Todfeinde die Nijoras, sondern auch gegen alle Weißen ausgegraben. Über die Freilassung der drei Diebe mit den Navajos zu verhandeln, dürfte sich also als sehr schwierig gestalten. Selbst wenn die SCs Navajo-Krieger zum Austausch gefangen nehmen, müssen sie immer damit rechnen, dass die Navajos versuchen werden, sie zu betrügen. Das einzige Verhandlungsobjekt, auf das „Großer Tomahawk“ wirklich begierig ist, ist das Fell von Ol' Piet.

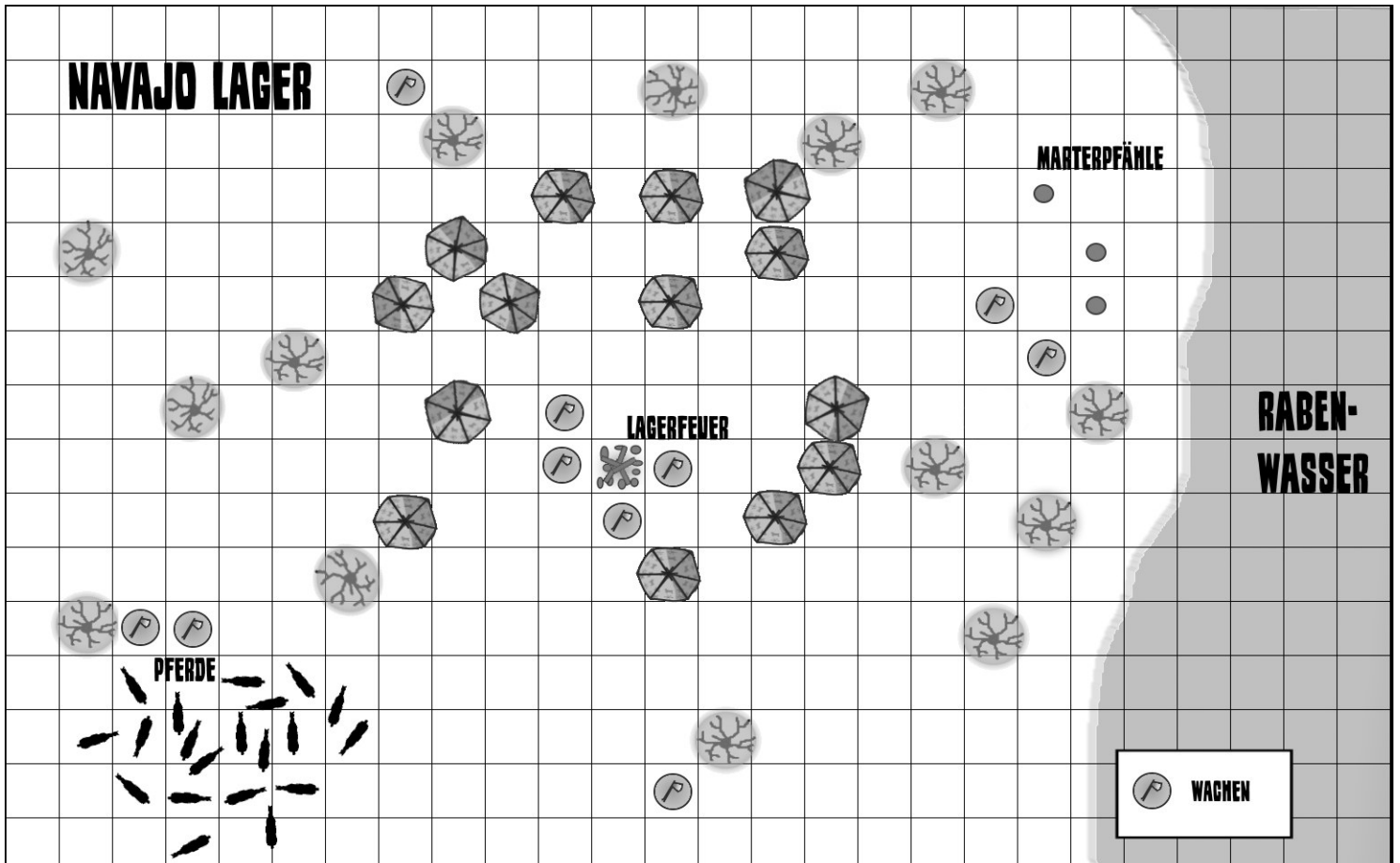
Die drei Rowdies aus dem Fort wurden von den Navajos an die Marterpfähle gebunden, die nahe am Seeufer stehen. Der Anführer trägt den Plan der Mine in einem Lederbeutel um den Hals. Der See ist an dieser Stelle knapp 800 m breit und kann von guten Schwimmern durchschwommen werden.

Die Navajos haben rund um ihr Lager Wachen (Werte: **Indianerkrieger II**, OS S. 143) aufgestellt. Ihre Pferde sind etwas abseits angehobelt (Vorderbeine zusammengebunden) und werden von zwei Kriegern bewacht.



## OL' PIET

Westlich des Flusses kann man auf den alten Grizzlybär Ol' Piet (Werte: **Grizzly, berüchtigt, OS S. 149**) treffen. Bei den Indianern heißt der Bär „Graues Ohr“. Ol' Piet ist ein alter grimmiger Geselle und Einzelgänger. Sobald man sich ihm auf 10 Meter nähert, wird er Drohgebärden machen und angreifen, sollte man nicht schnellstens das Weite suchen. Alle, die den Fehler machten, sich mit ihm anzulegen, wurden von dem Grizzly getötet oder fürchterlich verstümmelt.





**Denver 1869**

Der alte Kriegsveteran Colonel James Braddock lehnt sich in seinem Sessel zurück, zündet sich eine Zigarre an und beginnt mit seinem Bericht:

*"Als die Mormonen 1857 ihren unabhängigen Gottesstaat Deseret ausriefen, schicke Washington Truppen nach Utah. Unter den Soldaten war auch mein Sohn, Lieutenant Chuck Braddock. Die Mormonen überfielen die Regierungstruppen immer wieder aus dem Hinterhalt und vernichteten alle Versorgungsgüter, deren sie habhaft werden könnten. Im Winter 1857 starben daraufhin viele brave Soldaten an Hunger und Kälte. Als der Krieg mit dem Einlenken der Mormonen 1858 endete, galt die Abteilung meines Sohnes als vermisst. Man vermutete, dass sie in der Nähe von Ogden in einen Hinterhalt geraten waren und getötet wurden."*

Colonel Braddock seufzt tief und fährt dann fort.

*"Vor zwei Wochen wurde ich zu einem Kranken gerufen, der im Fieber lag und mich unbedingt sprechen wollte. Kurz bevor der Mann starb, erzählte er im Delirium, dass er zu der Abteilung meines Sohnes gehört hatte. Er redete wirr von Gefangenen, schlimmer Folter und seiner Flucht."*

*Ich zahle 2000\$ wenn ihr herausfindet, was mit meinem Sohn geschehen ist und ob er vielleicht noch am Leben ist."*

**HINTERGRUND**

Während des Utah-Krieges 1857/58 kämpfte der damals siebzehnjährige Ascher Tengrove an der Seite seines Vaters und seines älteren Bruders für den unabhängigen Mormonenstaat Deseret. Als sein Vater und Bruder fielen, sann der junge Ascher nach Rache. Nachdem sein Trupp einige US-Soldaten gefangen genommen hatte, überredete er seinen Kommandanten, die Gefangenen langsam und grausam bestrafen zu dürfen.

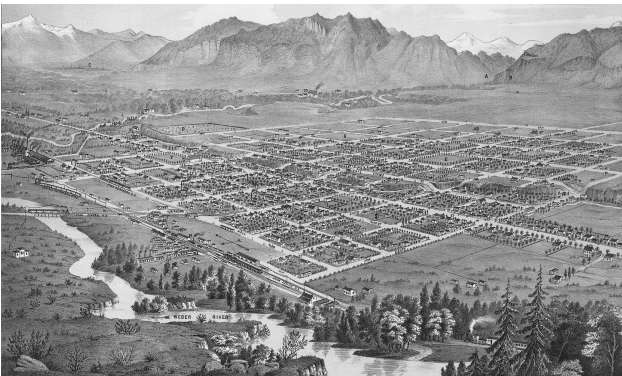
Nachdem der Konflikt mit dem Mormonen diplomatisch beigelegt worden war, verblieben die gefangenen Soldaten in einem verborgenen Lager, da man nicht wollte, dass sie bei ihrer Rückkehr über die Folter und Marter berichteten, denen sie ausgesetzt waren. Der junge Ascher Tengrove stieg bald zum Anführer der Geheimorganisation der Daniten (siehe OS S. 205) auf und nutzte das Lager weiterhin, um unliebsame Personen verschwinden zu lassen und zu foltern.

**REISE NACH OGDEN**

Die Reise ins Utah-Territorium führt von Denver zunächst nach Norden in Richtung Fort Laramie in Wyoming. Von dort kann die Union Pacific Railroad bestiegen werden, deren Bahnstrecke seit kurzem bis nach Ogden reicht.

Etwa 100 Meilen vor Ogden kommt es zu einem Überfall durch Railtroublers, welche die Bahnschienen aufgerissen haben. Die Lokomotive springt aus den Schienen und der Zug entgleist. Die SC müssen eine Probe AGI+BE ablegen, ansonsten erhalten sie durch den Aufprall PW:10 abwehrbaren Schaden. **12 Railtroublers** (Werte: OS S. 146) greifen den Zug aus der Deckung der Büsche heraus an. Im Zug befinden sich nur 5 weitere Bewaffnete (Werte: Stadtbürger, OS S.147). Wenn die Railtroublers den Widerstand brechen können, durchsuchen sie den Zug nach Lohngehdern, welche aber erst eine Woche später kommen. Daraufhin machen sich die Räuber fluchend davon.

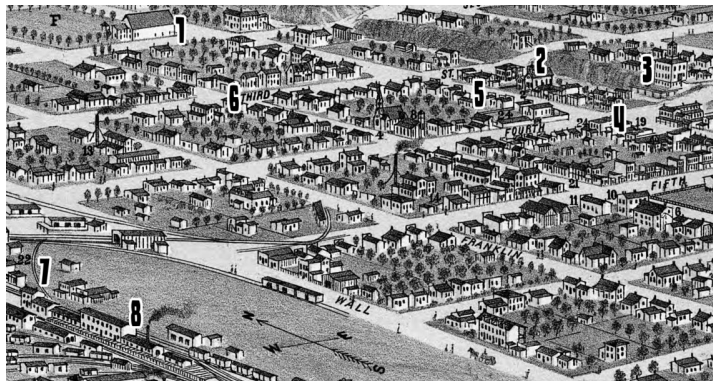
Nachdem die Schienen provisorisch repariert wurden, setzt der Zug seine Fahrt nach Ogden fort.



BIRD'S EYE VIEW OF  
OGDEN

**EIN 7-SEITEN ABENTEUER****NO5**

# MISSING IN OGDEN

**EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 7-4****6 HAUS VON ASCHER TENGROVE**

Ascher Tengrove (29 Jahre, schwarzes Haar, glattrasiert, muskulöse Gestalt, Sadist!, Werte: Buschheader [Anführer], OS S. 142) wohnt hier mit seinen beiden Ehefrauen **Tabitha** (26 Jahre) und **Ilene** (17 Jahre) in einem kleinen zweistöckigen Haus. In diesem Haus finden auch die geheimen Treffen der Daniten statt. Ascher misshandelt seine beiden Frauen oft. Die ältere Tabitha hat sich mit ihrem Schicksal abgefunden und sich in einen religiösen Wahn geflüchtet. Die junge Ilene leidet jedoch sehr unter ihrem brutalen und jähzornigen Mann, wird jedoch durch die fanatische Tabitha unter Kontrolle gehalten. Beide Frauen ahnen von den Dingen, in die ihr Mann verwickelt ist.

**IN OGDEN**

Das Städtchen Ogden hat ca. 2800 Einwohner, von denen über 60 % Mormonen sind. Durch die neu fertiggestellte Zugverbindung wächst die Stadt sehr schnell. Obwohl die Polygamie seit 1862 gesetzlich verboten wurde, wird die Vielehe bei einigen hochrangigen Mitgliedern der „Kirche der Heiligen der Letzten Tage“ immer noch praktiziert, was von der Obrigkeit stillschweigend geduldet wird. Durch die starke Zuwanderung von Menschen anderer Glaubensgemeinschaften und Konfessionen kommt es immer wieder zu Konflikten in der Stadt.

**1. MORMONEN TABERNAKEL**

Das Tabernakel dient den Mormonen als Tempel und Versammlungsort. Tempelvorsteher ist **Simon Abbott** (72 Jahre, langer weißer Bart, flüsternde heisere Stimme), der versucht, seine Gemeinde vor Unruhen zu bewahren. Er weiß zwar von den Daniten und einigen ihrer geheimen Aktionen, kann sich aber nicht gegen Tengrove durchsetzen und fürchtet ihn.

**2 METHODISTENKIRCHE**

Die junge Methodistenkirche wird von dem jungen eifrigen Pfarrer **Ashton Michelson** (Ende 20, hohe Stirn, schmale Lippen, hervortretende Augen) geführt. Dieser prangert in seinen Predigten den mormonischen Glauben als Irrweg an und versucht Richter Morris dazu zu bewegen, gegen die „sündhafte Vielweiberei“ vorzugehen. Die Daniten überlegen deshalb bereits, den unliebsamen Prediger unauffällig verschwinden zu lassen.

**3 COURT HOUSE**

Das Gericht untersteht dem, von der Regierung in Washington eingesetzten, Richter **Warwick Morris** (Anfang 50, graue Haare, Backenbart, etwas unteretzt). Morris hat das Amt erst vor ein paar Monaten übernommen. Sein Vorgänger Darrell Hargrave war von einem Ausritt in die Berge nicht zurückgekehrt. Hargrave galt als strenger Paragrafenreiter, dem es ein Dorn im Auge war, dass die Mormonen ihre eigenen Glaubensregeln über das Gesetz stellen.

**4 HUDSON'S BAY COMPANY**

Die Hudson's Bay Company unterhält in Ogden eine Niederlassung für den Pelzhandel. Niederlassungsleiter **Taylor Akerman** (Ende 30, schulterlanges braunes Haar, Schnauzbart) hat durch Zufall das Gefangenenlager der Daniten entdeckt und dort auch Ascher Tengrove beobachtet. Daraufhin begann er, Tengrove zu erpressen, damit dieser ihm helfen solle, die unliebsame Konkurrenz durch die Winter Fur Company auszuschalten. Tengrove stieg zunächst darauf ein und überfiel mit seinen Daniten einige der Fallensteller der Winter Fur Company und tötete sie. Tengrove plant jedoch, sobald die Zeit reif ist, sich des lästigen Mitwissers zu entledigen.

**5 WINTER FUR COMPANY**

**Bertolt Höfler**, den man „Tiny Bert“ nennt, (Mitte 40, klein, großer schräg sitzender Schlapphut, der fehlende Ohrmuschel verdeckt) betreut die Fallensteller und Pelzjäger, die in Utah für die Winter Fur Company (siehe OS S. 232) arbeiten. Dabei unterhält er gute Kontakte mit den Utah-Indianern. Momentan ist er jedoch sehr besorgt, wegen des gehäuften Verschwindens seiner Leute in der Wildnis.

**7 BAHNARBEITERCAMP**

Neben dem Bahnhof wohnen viele Bahnarbeiter in einfachen Holzhütten. Die Arbeiter sind für den weiteren Ausbau der Bahnstrecke verantwortlich, die sich bald mit der Central Pacific vereinigen soll, um die Eisenbahn bis zur Westküste zu führen. Chef des Bahnarbeitercamps ist der Oberingenieur **Bob White** (38 Jahre, hoch gewachsen, blondes Haar, gepflegt, intelligent). Ihm sind vor kurzen drei Arbeiter abhanden gekommen. Diese hatten kurz vor ihrem Verschwinden im betrunkenen Zustand eine Mormonenfrau belästigt. White vermutet aber, dass die Taugenichtse einfach weitergezogen sind, ohne jemanden Bescheid zu sagen. Was ihn dabei nur wundert, ist, dass den Dreien noch ein Wochenlohn zugestanden hätte.

Im Bahnarbeitercamp befindet sich auch der bekannte Privatdetektiv **Fred Walker** (siehe OS S. 222). Dieser ist auf der Suche nach der Bande Railtroublers, die sich in den Bergen von Ogden versteckt halten sollen.

**8 OGDEN JUNCTION HOTEL**

Für die meisten Besucher der Stadt bietet das günstig gelegene Ogden Junction Hotel eine angenehme und preiswerte Unterkunft. Das Hotel wird von der Witwe **Ida Laurel** (Ende 30, dunkelblondes geflochtenes Haar zum Knoten gebunden, mollig, freundlich) geführt. Ida lebt bereits seit sechs Jahren in Ogden und kennt viele der Bewohner.

**DIE BERGE VON OGDEN UND DER OGDEN CANYON**

Im Osten der Stadt führt der Ogden Canyon ins Gebirge. Wenn die SC diese Gegend erkunden, kommt es alle 4 Stunden bei PW:6 zu einer Zufallsbegegnung (Zufallstabelle: OS S. 239).

In den Bergen von Ogden leben die **Cumumba-Uthas** unter ihrem Häuptling „**Schneller Pfeil**“. Die Uthas kennen selbstverständlich die Lage des Gefangenenlagers. „Schneller Pfeil“ hat jedoch mit Tengrove ein Abkommen geschlossen, dass die Uthas Fremde vom Lager fernhalten und dafür von den Daniten regelmäßig Lebensmittel, Decken und Werkzeuge bekommen. „Schneller Pfeil“ ist zur Zeit aber sehr ungehalten, da die letzte versprochene Lieferung bisher ausblieb.

In den Bergen halten sich auch **12 Railtroublers** (Werte: OS S. 146) versteckt und warten auf eine günstige Gelegenheit, Züge zu überfallen.

**DAS GEFANGENENLAGER**

Das Lager liegt versteckt in einem Wäldchen nahe an einem kleinen Flusslauf. Die fünf einfachen Holzhütten sind von einem Palisadenzaun umgeben. Im Lager halten sich ständig **6 Daniten** (Werte wie KuKluxer OS S. 144) auf. Von den ehemals 15 gefangenen US-Soldaten sind nur noch drei am Leben, darunter Lieutenant Braddock. Außerdem befinden sich auch die drei Bahnarbeiter und Richter Hargrave im Lager.

Jede Woche werden heimlich mit Packpferden Lebensmittel von Ogden ins Lager gebracht. Die Gefangenen befinden sich in einem erbärmlichen Zustand und werden regelmäßig misshandelt. Vor allen Ascher Tengrove macht es Spaß, seine Opfer grausam zu foltern.





**EIN 7-SEITEN ABENTEUER** **NO6**

# HALBMOND ÜBERS NEW ORLEANS

**EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 5-8**

**HINTERGRUND**

**New Orleans 1881**  
Marshal James Longstreet, der vor kurzem von seinem Botschaftsposten in Konstantinopel zurückgekehrt ist, hat von seiner Reise als „Souvenir“ den **Helm des Saladin** mitgebracht. Dieser wurde kurz darauf aus seinem Haus gestohlen. Einen Deputy Marshals, den Longstreet mit der Aufklärung des Diebstahls beauftragt hatte, fand man tot mit einem orientalischen Dolch in der Brust. Außerdem ereignen sich in New Orleans in letzter Zeit seltsame Zwischenfälle, welche die Bevölkerung beunruhigen. Marshal Longstreet beauftragt deshalb die SC, unauffällig Nachforschungen anzustellen.

**DER HELM DES SALADIN**

Bei dem Helm handelt es sich wirklich um den Besitz des großen Erobers aus dem 12. Jahrhundert. Der Träger kann mit dem Helm Wunder wirken (FLUCH, GEHORCHE, PFEIL DER RACHE, SCHATTEN, SCHWEIG, TRUGBILD, VERWIRREN). Der Helm besitzt 20 Manapunkte, die sich normal regenerieren. Er war eine Reliquie in einen Derwisch-Kloster in Konstantinopel, bis er dort entwendet wurde.

**DIE AKTEURE**

**JAMES LONGSTREET**

Longstreet diente im Sezessionskrieg als Divisionskommandeur unter General Lee. Nach dem Krieg trat Longstreet den Republikanern bei und unterstützte den Wahlkampf von Ulysses S. Grant, was von vielen als ein Verrat am Süden angesehen wurde. Nach Longstreets Rückkehr als Botschafter im Osmanischen Reich, ernannte ihn Präsident Garfield zum U.S. Marshal.



**P.T.S. BEAUREGARD**

Während des Krieges hatte P.T.G. Beauregard (Werte: wie Kavallerieoffizier [Berühmt], OS S.144), den man aufgrund seiner kleinen Statur „Napoleon in Grau“ nannte, den Rang eines Brigadegenerals inne. Nach der Niederlage des Südens, gründete er die geheime „Loge der goldenen Lilie“ (Erkennungszeichen: goldene Anstecknadel), deren Ziel es ist, den Ruhm des Südens wiederherzustellen. Die Logenmitglieder (Werte: wie Stadtbürger, OS S. 147) zeichnen sich durch antirepublikanischen Haltung und Hass auf den Norden aus. Beauregard ist in Besitz des Helms des Saladins gekommen, mit dessen Hilfe er die Öffentlichkeit in Chaos stürzen und den unliebsamen Gouverneur Wiltz beseitigen will.



**GOVERNEUR LOUIS A. WILTZ**

Louis A. Wiltz war früher Vizegouverneur und Mitglied der „Loge der goldenen Lilie“. Gemeinsam mit Finanzminister Burke ließ er große Summen der staatlichen Lotteriegesellschaft in die Kasse der Loge fließen. Nachdem Wiltz jedoch selbst zum Gouverneur gewählt wurde, löste es sich von der Loge und begann, in die eigene Tasche zu wirtschaften.



**EDWARD A. BURKE**

Edward A. Burke ist Finanzminister von Louisiana und besitzt damit auch die Aufsicht über die staatliche Louisiana Lotterie. Er ist Logenmitglied und enger Vertrauter Beauregards. Seit Gouverneur Wiltz der Loge den Rücken gekehrt hat, steht Burke stark unter Druck. Wiltz lässt ihn Lotteriegelder für seine persönliche Tasche abzweigen und droht ihm gleichzeitig, ihn seines Amtes zu entheben. Burke hat den Helm des Saladin beim Hehler Tierney Feld erworben und an Beauregard übergeben.



**GEORGE DANTON**

Der in die Jahre gekommene Danton ist Vorsitzender, der inzwischen an Bedeutung verlorenen, Know Nothing Partei. In den 50er Jahren war er stark an den Unruhen, die von der antikatholischen und einwandererfeindlichen Bewegung ausgingen, beteiligt. Inzwischen ist er jedoch ruhiger geworden und trifft sich nur noch mit alten Parteifreunden zum debattieren. Danton besitzt aber immer noch gute Kontakte in politischen Kreisen.

**ALI KERIM BEI**

Ali Kerim Bei ist der Anführer der **Derwische von Mevlevi** und mit dem Auftrag nach New Orleans gekommen, die Reliquie des Ordens wieder zurückzuholen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Er versucht jedoch dabei großes Aufsehen zu vermeiden. Mit Kerim Bei sind 12 Derwische (Werte: wie Indianerkundschafter III mit

Wundern FLUCH u. TANZ, OS S.144) nach New Orleans gekommen. Sie halten sich versteckt und überwachen Longstreet und folglich auch die SCs, da sie hoffen, dadurch auf die Spur des Helms zu kommen.

**LUCIEN PAGE BADCOKE**

Badcoke ist ein, den Behörden bekannter, Einbrecher und Kleinkrimineller. Er hat den Helm aus Longstreets Haus gestohlen und an den Hehler Tierney Feld weiterverkauft. Nachdem Badcoke merkt, dass man ihm nachstellt, taucht er im Stadtteil Irish Channel unter.

**TIERNEY FELD**

Tierney Feld ist ein Hehler deutsch-irischer Abstammung. Er hat den gestohlenen Helm von Badcoke bekommen und an Edward A. Burke weiterverkauft. Feld hat sein „Geschäft“ im Stadtteil Algiers

verschoben) festgehalten.

M.Q.CBEDPDL → BMUJLFS IFMN → MPVJTJBMB MPUUFSJF → 300\$  
**Mögliche Ereignisse:** Besuch von Felds Laden, Mord an Tierney Feld, bevor er den Käufer des Helms nennen kann, Zusammenstöße mit Loge

**HOTEL ROYAL (5)**

In diesem Hotel hat sich Ali Kerim Bei mit einem Diplomatenpass einquartiert. Von hier aus steuert er die Suche seiner Derwische. Unter Umständen ist Kerim Bei bereit, mit den SC zusammenzuarbeiten, wenn man ihm verspricht, dass er den Helm zurückbekommt.

**Mögliche Ereignisse:** Verfolgung eines Derwisches bis zum Hotel, Unterredung/Vorhandlung mit Ali Kerim Bei

**ST. LOUIS CATHEDRAL UND JACKSON SQUARE (6)**

Der Jackson Square war immer schon ein wichtiger Treffpunkt und ein Ort für Zusammenkünfte. An diesem Platz befindet sich auch die



**SCHAUPLÄTZE**

New Orleans hat einen ganz entschiedenen südlichen Charakter, besonders in seinen älteren Teilen. Da gibt es schmutzige, enge Straßen mit Häusern, die mit Laubenvorbauten und Balkons versehen sind. Dorthin zieht sich dasjenige Leben zurück, welches das Licht des Tages zu scheuen hat. Da sind alle möglichen Gesichtsfarben von krankenhaften gelblichen Weiß bis zum tiefsten Negerswarz vertreten. Leierkastenmänner, ambulante Sänger und Gitarrespieler produzieren ihre ohrenzerreißenden Leistungen. Männer schreien, Frauen kreischen; hier zerrt ein zorniger Matrose einen scheltendenden Chinesen am Zopfe hinter sich her; dort balgen sich zwei Neger, von einem Kreise lachender Zuschauer umgeben. An jener Ecke prallen zwei Packträger zusammen, werfen sofort ihre Lasten ab und schlagen wütend aufeinander los. Ein dritter kommt dazu, will Frieden stiften und bekommt nun von beiden die Hiebe, welche ursprünglich nicht für ihn bestimmt waren.

Karl May, Winnetou II

**HAFEN (7)**

Im Hafen herrscht tagsüber reges Treiben. Zwischen Schiffen, Wollballen und Fässern bewegen sich Heerscharen von Arbeitern. Nachts treibt sich im Hafen allerlei Gesindel herum.

**Mögliche Ereignisse:** Suche nach L.P. Badcock, Informanten, deutsche Arbeiter schikanieren farbige Kultis, Zusammenstöße mit Derwischen

**FRENCH MARKET (2)**

Auf dem French Market tummeln sich alle möglichen Völker. In das Stimmengewirr der Händler mischt sich Englisch, Französisch, Kreolisch, Chinesisch, Hindi, Irisch und Deutsch. Auch die Choctaw-Indianer treiben hier Handel mit Gewürzen und Kunsthandwerk. Der Markt ist ein geeigneter Ort, um Auskünfte einzuholen.

**Mögliche Ereignisse:** Informanten aufsuchen, Nachforschungen in einem Voodoo-Laden, Beauregard testet den Helm und löst mittels TERROR eine Massenpanik aus, Zusammenstöße mit Derwischen,

**IRISH CHANNEL (3)**

In diesem Stadtteil lebt die irische und deutsche Unterschicht und es ist nicht ungefährlich, sich durch die engen Nebenstraßen zu bewegen.

**Mögliche Ereignisse:** Suche nach L.P. Badcock, Leichenfunde (Beauregard testet den Helm), Brandanschläge durch Loge (hinterlassene antikatholische Parolen sollen auf die Know Nothing Partei hinweisen), Straßenbanden, aufgebrachter Mob und Lynchjustiz, Zusammenstöße mit Derwischen

**ALGIERS (4)**

Die Morgen Ferry verbindet den Stadtteil Algiers mit dem French Market. Hier hat der Hehler Tierney Feld eine Pfandleihe. Feld hat in seinem Laden ein Notizbuch versteckt, in dem er Aufzeichnungen über seine Geschäfte in codierter Form (Buchstaben um 1 im ABC

Bezirkspolizeiwache, in der sich Mashal Longstreets Büro befindet.  
**Mögliche Ereignisse:** Unterredung mit Marshal Longstreet, Demonstrationen und Unruhen, Überfall der Miltz auf das Polizeibüro, Entführung von Longstreet  
**LEE MONUMENT (7)**

Auf einer hohen Marmorsäule steht eine Statue von General Lee und blickt nach Norden.

**Mögliche Ereignisse:** Um die Stimmung weiter aufzuheizen, erhängt die Loge nachts einen Sekretär von Gouverneur Wiltz an der Gedenksäule (Bei Untersuchung des Tatorts kann eine goldene Anstecknadel gefunden werden)

**GOVERNEURSGEBÄUDE (8)**

Nach dem Sezessionskrieg siedelte die Gouverneursverwaltung von Baton Rouge nach New Orleans in dem Gebäude halten sich tagsüber Gouverneur Wiltz und Finanzminister Burke auf.

**Mögliche Ereignisse:** Unterredung mit Finanzminister Burke, Zusammenreffen mit Logenmitgliedern, Anschlag auf Gouverneur Wiltz

**SALON VON MADAME VIOLETTA (9)**

Das Vergnügungsetablisement auf der Bourbon Street wird von der Kreolin Violetta Lapointe geführt. Es ist ein beliebter Treffpunkt für Gentleman aus der Politik. Unter anderem auch von George Danton und seinen Parteigenossen.

**Mögliche Ereignisse:** Nachforschung im politischen Milieu, Treffen mit Know Nothings, Zusammenstöße mit Logenmitgliedern

**WOHNHAUS VON P.G.T. BEAUREGARD (10)**

Beauregard hält in seinem Haus geheime Logenzusammenkünfte ab. In einem geheimen Logentempel bewahrt er auch den Helm des Saladin auf. Beauregard hat einen hünenhaften schwarzen Diener Maurice (Werte: Rowdy [Legendär], OS S.146)

**Mögliche Ereignisse:** Suche nach dem Helm, Zusammenstöße mit Logenmitgliedern

**FINALE**

Wenn die SC Beauregard nicht vorher stoppen, wird er, nachdem sich die Situation immer weiter zugespitzt hat, versuchen, Gouverneur Wiltz zu töten. Der Anschlag soll während einer Premiere im **Opernhaus (11)** stattfinden. Beauregard hat sich eine Zuschauerloge nahe der von Wiltz besorgt und will mittels BEFEHL den Gouverneur durch einen Begleiter von Balkon stürzen lassen. Den Helm verbringt er in einer Zylinderkassette. Nachdem Longstreet Sorge um die Sicherheit des Gouverneurs hat, wird er dafür sorgen, dass die SCs auch bei der Aufführung als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme zugegen sein werden.





## Ein 2-Seiten Abenteuer mit Zug

# ÄRGER MIT DER RENO GANG

Ein Old-Slayerhand Abenteuer von Low Bandwidth Bandit für die Stufen 1-4

### Der Hintergrund

Die Gruppe ist mit dem Zug unterwegs irgendwo nach irgendwo auf einer Strecke der Blue Mountain Railroad Company. Diese Route wurde vor einigen Jahren hastig durch die Berge gebaut und ist inzwischen deutlich in die Jahre gekommen und alles andere als schnell. Diesen Zug will die Reno Gang überfallen, um an Armeematerial zu gelangen das im letzten Wagen transportiert wird.

### Ablauf des Abenteuers:

- Nebenhandlungen zum Kennenlernen des Zuges
- 8 Räuber (1x Outlaw (S. 145) 7x Railtroubler (S. 146)) im Zug sollen den Lokführer überwältigen und die Passagiere im Schach halten (je 2 Mann pro Wagen/Lok) danach fangen sie an die Wertsachen und Waffen der Reisenden einzusammeln. Der Überfall erfolgt kurz nach dem letzten Halt (Punkt A). Mit etwas Glück (Probe Bemerken -4) bemerkt die Gruppe etwas vom bevorstehenden Überfall und kann sich vorbereiten.

Wenn die Spieler keinen Widerstand leisten wird sich Old Wobble (berichtet. Fallensteller S. 142) den Räubern entgegenstellen. Wenn die Räuber merken, dass es schlecht für sie aussieht, verschanzen sie sich in einem der Personenwagons hinter einer Barrikade aus Gepäckstücken.

- Der Zug befährt anschließend eine Etappe die durch Hügel verläuft, hier soll er an der Weiche am Red Creek (Punkt D) umgelenkt werden und auf einem Nebengleis ausgeraubt werden. Die Gruppe erfährt durch die Botschaft von John Reno bei einem der Räuber von dem Plan.

- Wenn das Umlenken an der Weiche nicht funktioniert, verfolgen die Räuber den Zug auf Pferden und versuchen aufzuspringen und ihn zu stoppen. Ein Teil versucht dabei die Lokomotive anzugreifen (Revolver/Dynamit) und der Rest springt irgendwo auf den Zug auf um den letzten Wagen abzukuppeln.

- Die Spieler können bis zu w20/2 Mitreisende für ihre Seite gewinnen. Diese kämpfen dann gegen die Räuber. Für je zwei Mitreisenden wird die Anzahl der Räuber bei letzten Angriff um einen reduziert. (Probe auf Verhandeln)

### Der Zug:

**1. Lokomotive:** (LK 80, riesig; Abwehr 25, Volle Deckung)  
Personen: Lokomotivführer Sam Lobinski (Werte Goldsucher S. 142)

Heizer Jim Robson (krank)

Beute: Kentucky Rifle (2 Läufe) WB+4 GA-4 gehört Lobinski  
Wenn die Lokomotive LK < 40 hat halbiert sich die Geschwindigkeit (Aufspringen +2)

**2. Kohlentender** (leichte Deckung)

**3. Erste Klasse** (Halbe Deckung)

Personen: 15-20 Fahrgäste, Colonel Peter Franklin (berücht. Kavallerie Offizier S. 144)

**4./5. Zweite Klasse** (Halbe Deckung)

20-25 Fahrgäste je Wagen, Dr. Schultz (Dorfpfarrer S. 142) und Old Wobble)

**6. Frachtwagon** (leichte Deckung, verschlossen SW:5 Schlüssel beim Schaffner)

Personen: (Deputy Sheriff Albert Willer (Werte wie Railtroubler S. 146), 5 eingesperrte Tramps (S. 147)

Beute: Gepäck der Passagiere 10D:20 10E:20 5W:20

**7. Viehwagon** (leichte Deckung, verschlossen SW:5 Schlüssel beim Schaffner)

Hier stehen die Pferde der Gruppe und im Zweifel genug Pferde um über den Pass Reiten zu können.

**8. Holzwagon** (Volle Deckung)

**9. Leerer Stückgutwagon** (keine Deckung)

**10. Armeematerial** (Von innen verschlossen SW:10; Volle Deckung, Schießscharten in allen Wänden)

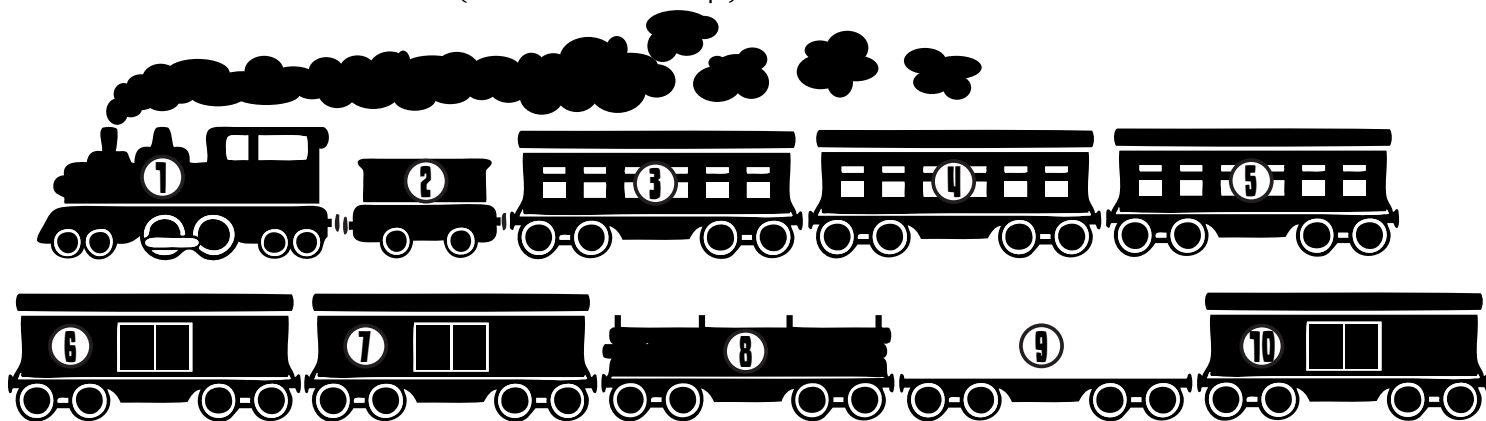
Personen: 4 Soldaten (S. 147) und ein Sergeant (Werte wie Texas Cowboy S. 147) aus Fort Desertpoint

Beute: Ausrüstung, Säbel, Uniformen, Revolver und Gewehre für 50 Mann und fünf Offiziere, sowie zwei 6-Pfünder Kanonen und 40 Stangen Dynamit.

Die Soldaten sitzen im verschlossenen Wagon und haben den Befehl dort zu bleiben und ihn zu bewachen. Sie greifen nur in den Kampf ein, wenn sie einen Befehl dazu erhalten (Col. Peter Franklin oder eine Probe Verhandeln +4 gelingt) oder der Zug steht und sie angegriffen werden.

### Botschaft bei einem der Räuber

Sobald der Zug den letzten Bahnhof vor den Bergen verlassen hat, bringt ihr ihn unter eure Kontrolle und fangt schon mal an die Passagiere auszunehmen. Wenn ihr diese elend langsame Strecke um die Berge hinter euch habt werden Carlos und Johnny die Weiche am





Red Creek umstellen und ihr kommt direkt zu uns in den Steinbruch. Da geht es dann Rund und wir knacken diesen Armeewagon.  
John Reno

## DIE ABKÜRZUNG

Um zu verhindern, dass die Reno Bande den Zug umlenkt muss die Weiche umgestellt werden. Dazu kann entweder an Punkt D angehalten werden, oder ein Teil der Gruppe nimmt die kürzere Strecke über die Berge und bringt das Stellwerk unter seine Kontrolle. Old Wobble oder der Schaffner können den Weg ab Punkt B entlang des Cold River, über den Pass (Punkt C) und weiter am Red Creek entlang beschreiben. Dieser Weg ist zu Pferd etwa eine Stunde schneller als der Zug, der auf der Etappe durch die Berge nur sehr langsam vorankommt.

Am Pass ist eine Probe (Reiten -2) notwendig, vor jeder weiteren Probe müssen 15 Minuten Pause gemacht werden.

Begegnungen: 1-5 Schwarzbär (S. 151), 6-10 SC+2 Wölfe (S. 153), 11-15 SC+1 feindliche Indianer (Kundschafter I, S. 143), 16-20 nichts Carlos und Johnny (Railtroubler S. 145) warten in der Blockhütte (Punkt D) am Red Creek und haben die Weiche bereits umgestellt. Die beiden sind ziemlich gelangweilt und alles andere als aufmerksam.

Wenn der Zug anhält und es zum Kampf an der Weiche kommt, bemerken die übrigen Räuber dies und greifen den stehenden Zug nach 20+W20 Runden an.

## GERÜCHTE ZUR RENO BANDE

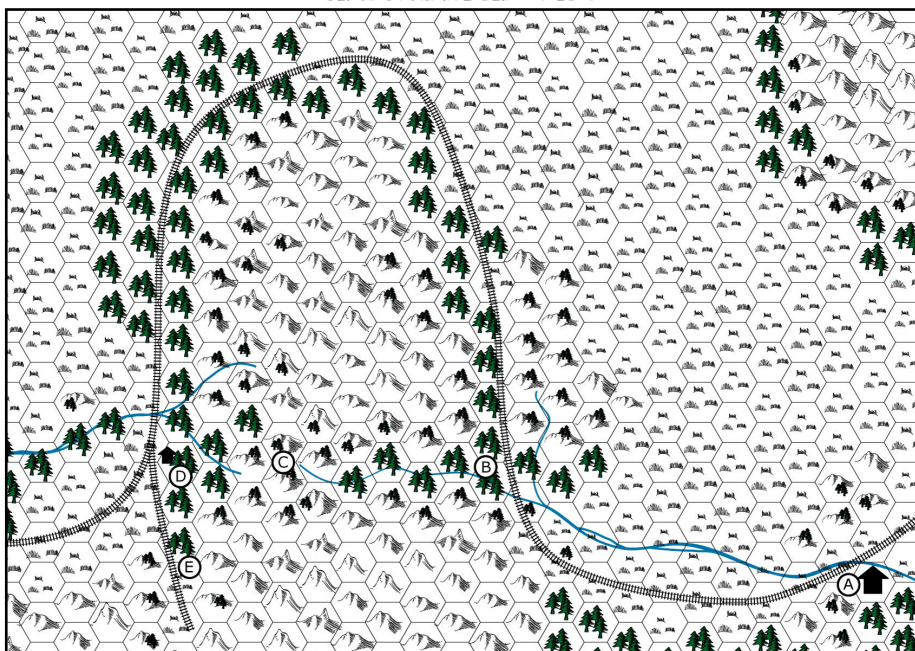
Die meisten Passagiere haben schon mal irgendwas von der berühmten Reno Gang gehört und stellen bereitwillig ihr Wissen bereit, sobald klar ist, dass die gefundene Nachricht von John Reno stammt.

- Die Bande soll mindestens 20 Mitglieder haben (wahr)
- Die sollen mit den Indianern unter einer Decke stecken (falsch)
- John Reno hat ein Zaubergewehr (wahr)
- Die Bande wird in sechs Staaten gesucht (falsch)
- John Renos Kopf ist 200\$ wert und jeder seiner Brüder gibt 100\$ (wahr)
- Um einen Zug zu überfallen hat die Bande einfach eine Brücke gesprengt, alle sind gestorben (falsch)
- Wenn sie die Züge nicht stoppen können, springen sie einfach auf oder greifen die Lokomotive mit Dynamit an (wahr)

## DER ÜBERFALL

Egal ob der Zug umgeleitet wird oder nicht, die Reno Gang (10-15 Mann plus die drei Reno Brüder) greift an. Sobald der Zug im Seitental (Punkt E) zum Halten kommt fangen die Räuber an aus der Deckung zu schießen und stürmen nach 10 Runden den Zug.

## ÜBERSICHTSKARTE DER UMGEBUNG



Folgt der Zug der normalen Strecke, galoppieren sie nach 20+W20 Runden hinter dem Zug her und versuchen aufzuspringen bzw. die Lokomotive anzugreifen. Alle drei Runden ist eine aktionsfreie Reiten Probe fällig um nicht zurückzufallen bis Probe erfolgreich bestanden wurde (Räuber: Reiten 13, Sattelschütze I). Vier der Banditen führen Dynamitstangen (Regeln S. 118) mit sich und greifen damit die Lokomotive an. Wenn es einem Räuber gelingt den Armeewagon abzukuppeln (1 Räuber benötigt 15 Runden, 2 Räuber 10 Runden Probe GEI+GE) brechen die anderen den Angriff ab. Die Brüder teilen sich auf und zwei greifen die Lokomotive an, der andere versucht auf die hintere Hälfte des Zugs aufzuspringen.

**John Reno** (berühmter Outlaw S. 145) Bärenotter 2-Läufer WB+5 GA-6 Ini-4 Fieser Schuss I, 1x Aktionsfrei nachladen  
**Albert und Josh Reno** (Anführer Railtroubler S. 146)

## NEBENHANDLUNGEN:

**-Das wilde Pferd (10 EP):** Ein Reisender hört laute Geräusche aus dem Viehwagen (Nr. 7) und der Schaffner bittet die Charaktere nach ihren Pferden zu sehen. Eines der Tiere hat sich losgerissen und muss beruhigt werden. Probe auf KÖR+ST oder GEI+AU (+2/Rang Reiten)

**-Der Wunderheiler:** In der zweiten Klasse bietet Dr. Schultz lautstark mit einer sehenswerten Darbietung seine Tinkturen gegen Allerey Pestilenz und Gebrechlichkeiten an. Eine Vorführung mit einem Freiwilligen zeigt auch sofort die Wirkung der Tinktur. Kosten 25\$, Wirkung 2W20 LK heilt Krankheiten und Vergiftungen, max. 5 Tränke.

**-Die Gefangenen:** Deputy Sheriff Willer hat fünf Tramps in einem vergitterten Abteil (Wagen Nr. 6) in Gewahrsam. Wahlweise können diese selbst ausbrechen oder sie können später von den Räubern befreit werden.

**-Der kranke Heizer (10 EP):** Der Heizer Jim Robson ist krank und muss ersetzt werden. Wenn sich ein Charakter bereit erklärt die Schaufel zu schwingen bekommt er dafür 50\$ und einen TP\* WG: Mechanik. Im Falle eines Kampfes muss er aber auf der Lokomotive bleiben und alle drei Runden eine Runde mit Schaufeln und ähnlichem verbringen, sonst reduziert der Zug alle 10 Runden seine Geschwindigkeit um eine Stufe.

**-Glücksspiel (10 EP für den Sieger):** In der ersten Klasse läuft ein Glücksspiel mit recht hohen Einsätzen (15\$/Punkt) und drei mäßig guten Spielern (Pokern 8/8/11). Wenn es einem Spieler gelingt mehr als 200\$ zu gewinnen wird Colonel Peter Franklin seinen Revolver als Einsatz bringen. LeMat Percussion Revolver mit 9 Schuss (WB+4/GA-4 -1/5m) + 1 Schuss Schrot (WB+4/GA-3 -1/2m (10m max.)) INI-2 Patzer beim Fächeln 19&20, Nachladen Schrot und Trommel jeweils eine Aktion.

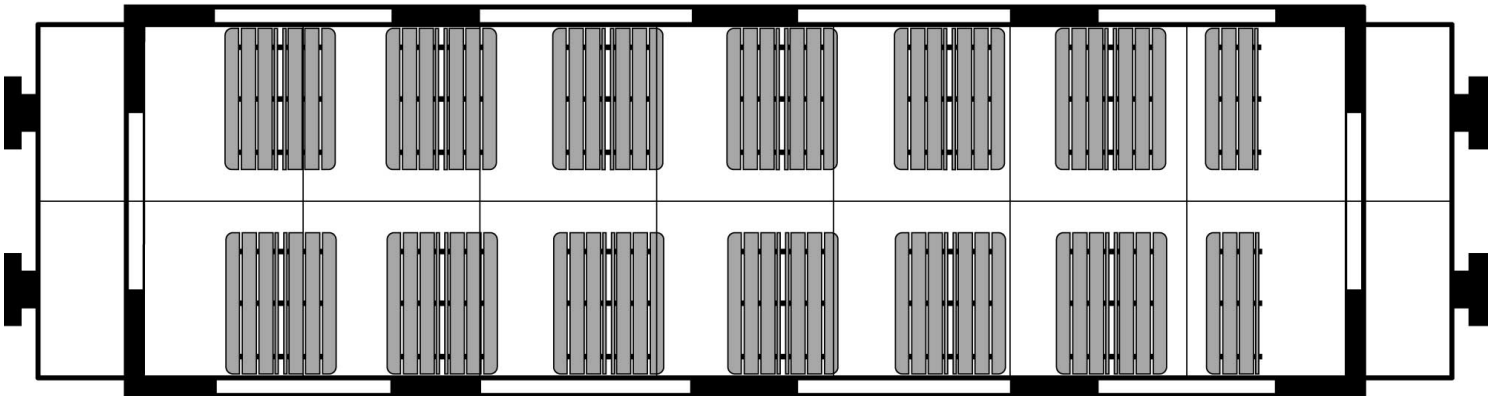
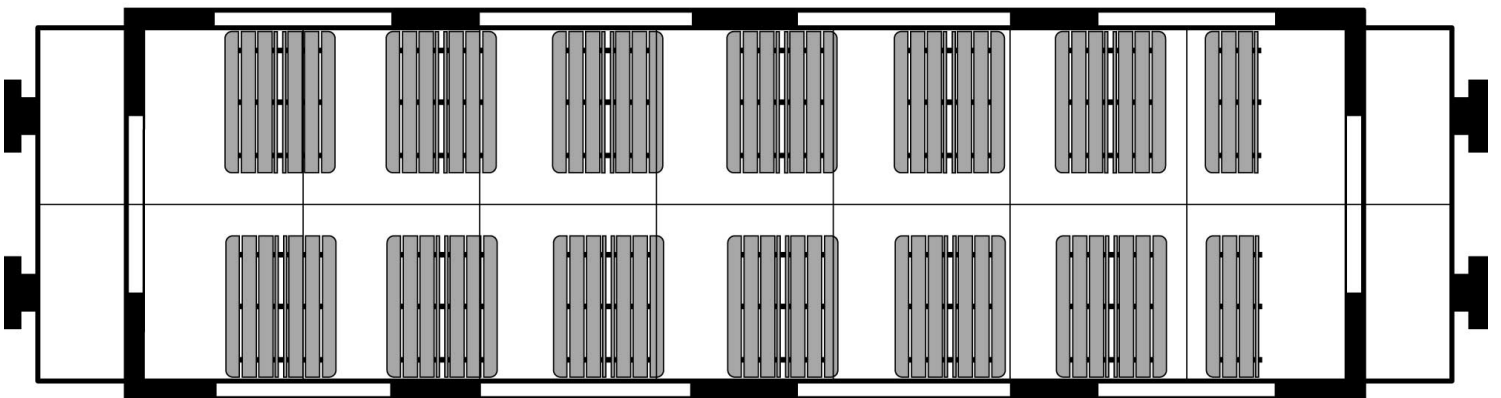
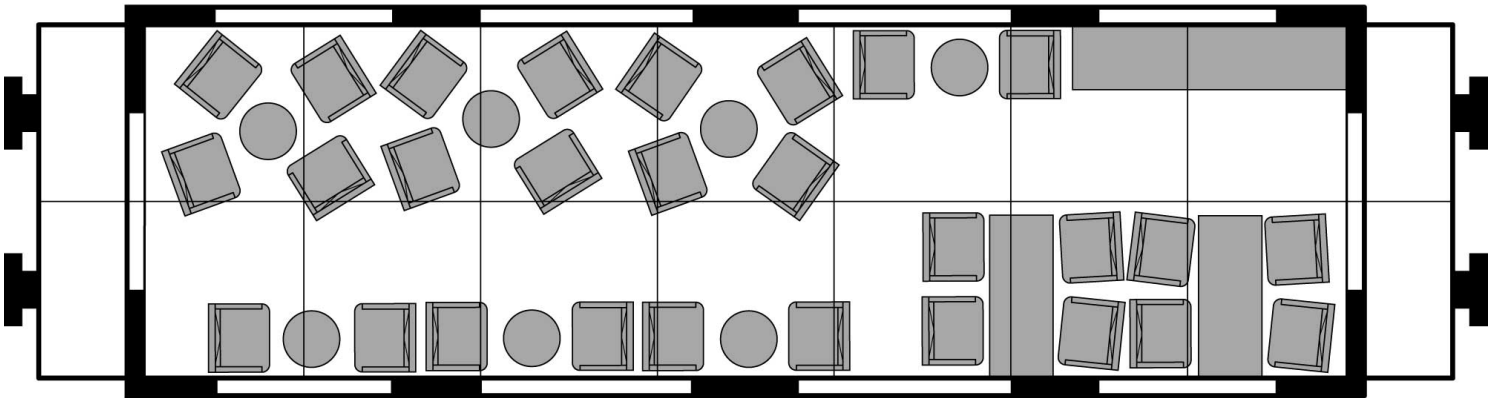
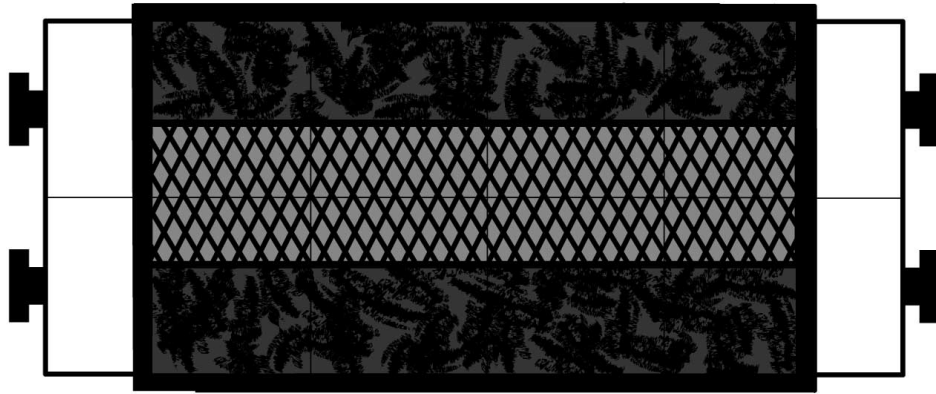
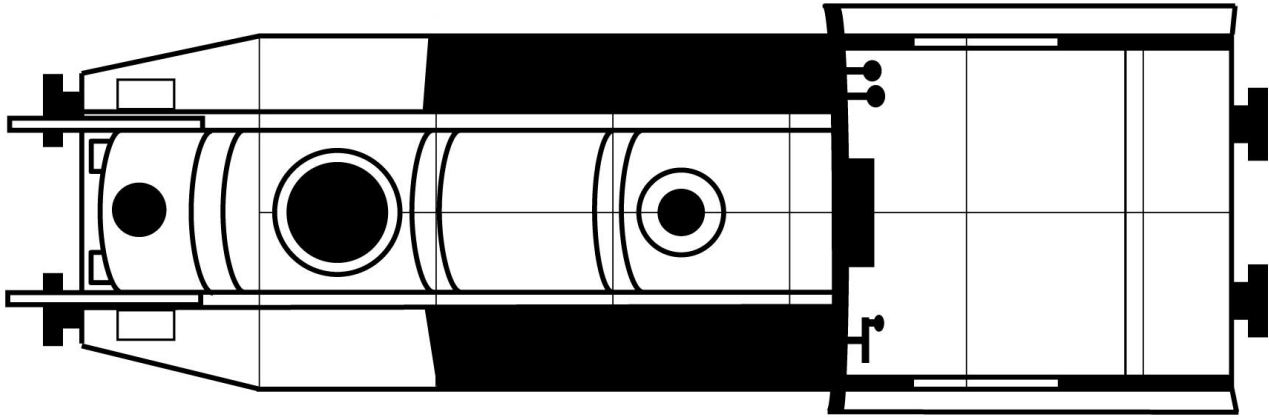
## Aktionen im/AUF

- **Springen** von Dach zu Dach oder von einem Dach auf einen Wagen (Probe Springen)
- **Klettern** von einem Wagen auf ein Dach (Probe Klettern+2)
- **Bewegen** mit Laufen/2 ohne Probe möglich, Gehen mit Laufen (aktionsfreie Probe AGI+BE), Rennen (aktionsfreie Probe AGI+BE-2)
- **Entlanghangeln** außen an den Wagons (Probe Klettern-2)
- **Festhalten** am Zug bei Sturz/Zurückdrängen (AGI+BE) sonst Sturz: W20 nicht abwehrbaren Schaden
- **Auf den ersten drei Wagons** ist Schießen/Beschossen werden, sowie Bemerkensporben durch den dichten Rauch um 4 Punkte erschwert
- **Aufspringen** vom Pferd auf einen normaler Wagen/Lokomotive (Probe Reiten -2), auf den leeren Stückgutwagen Nr. 9 (Probe Reiten +2)
- Die **Geschwindigkeit des Zuges** zu ändern dauert jeweils 10 Runden. Die Geschwindigkeiten sind vergleichbar mit denen eines Pferdes Schritt/Trab/Galopp
- **Oben auf den Wagons** erhält man durch die Höhe einen Bonus von +1 auf Schießen und kann maximal Halbe Deckung gegen tiefere Ziele nutzen

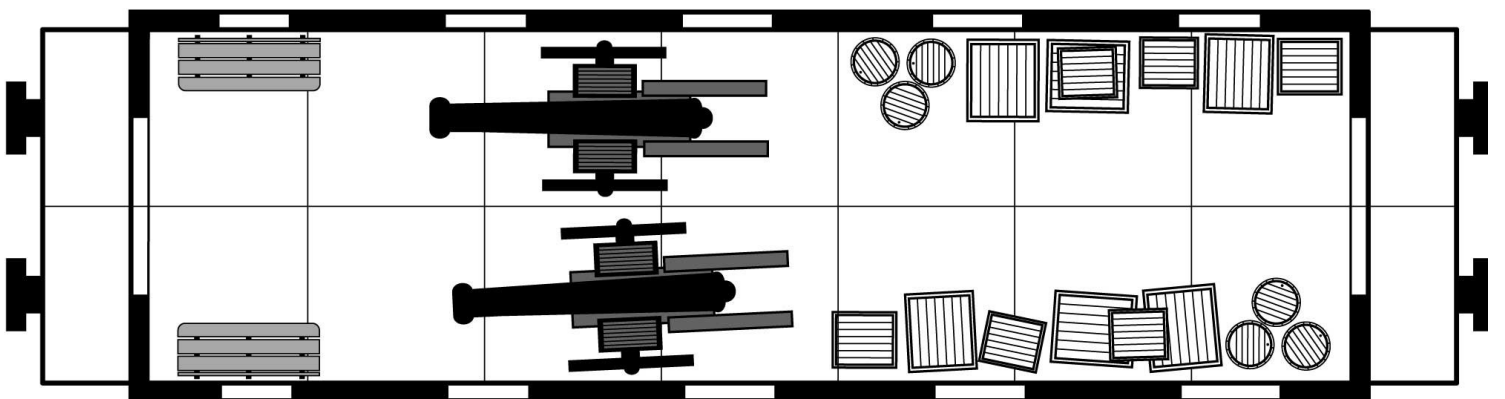
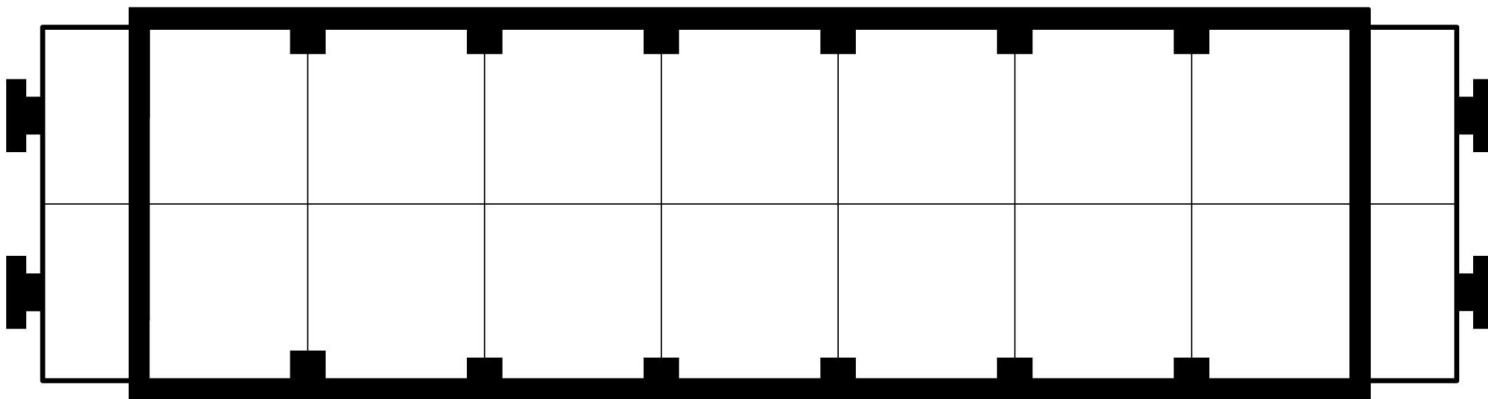
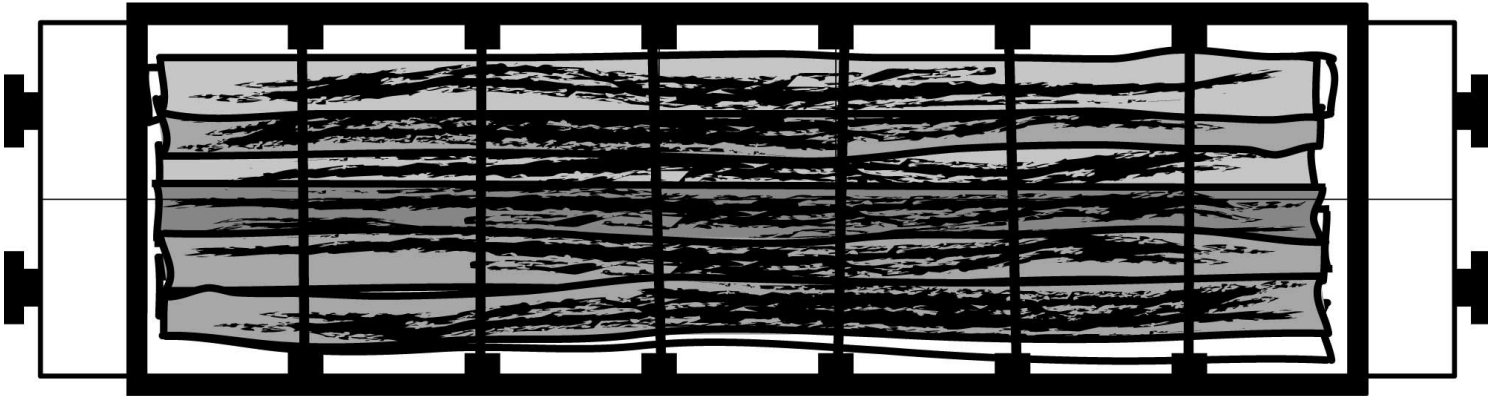
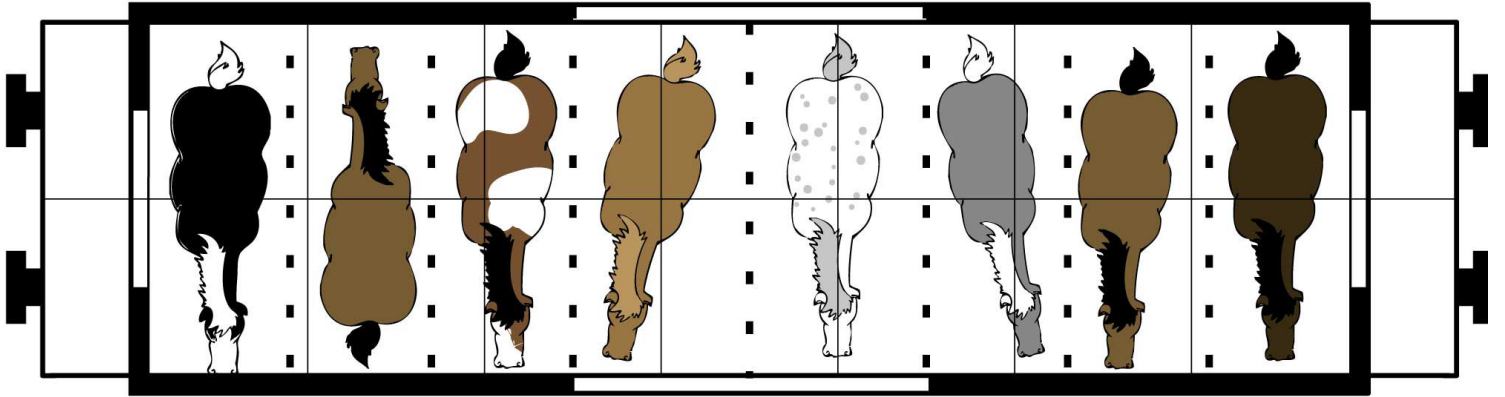
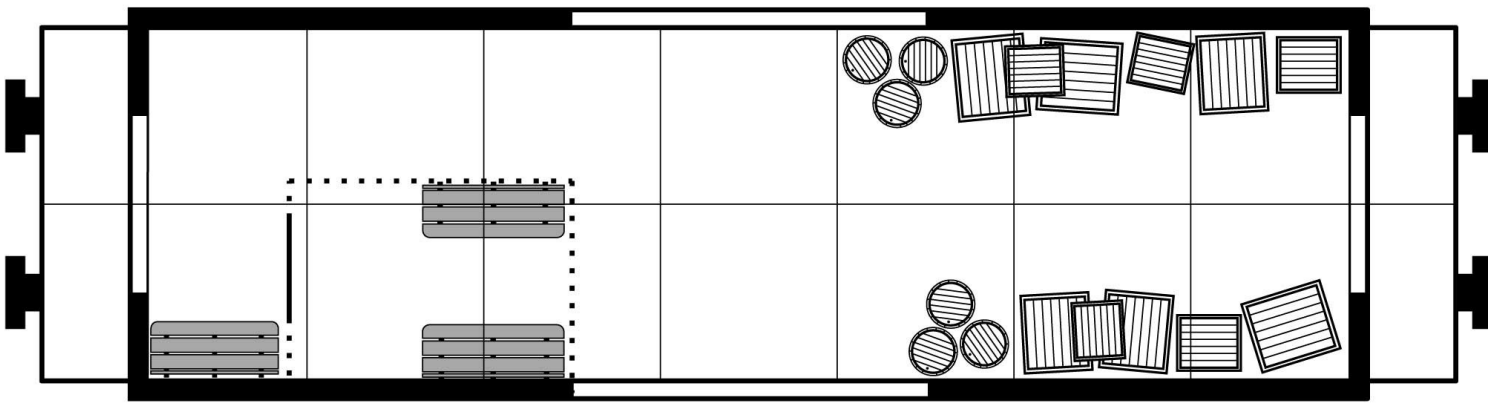
EP-Vergabe: Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Nebenhandlungen EP; Über den Pass geritten 10 EP; Weiche wieder richtig gestellt 20 EP; Armeewagon gerettet 20 EP; Lokomotive nicht zerstört 10 EP; Für das Abenteuer 25 EP



KARTE DES ZUGES ZUM AUSDRUCKEN UND AUSSCHNEIDEN - EIN 25 MM KASTEN ENTSPRICHT 1,5 M  
REIHENFOLGE DER WAGONS WIE AUF SEITE 1









## EIN 2-SEITEN ABENTEUER

# FALLEN LASSEN NIGHT BLOSS

EIN OLD-SLAYERMAD ABENTEUER VON LOW BANDWIDTH BANDIT FÜR DIE STUFEN 1-4



### DIE HANDLUNG

Ein Felssturz im Lost Nugget Canyon (10) hat den einzigen Weg ins Echo Valley (11) verschüttet. Durch die Geröll- und Felsmassen hat sich der Bach im Tal gestaut und den Pfad unpassierbar gemacht. Den Goldgräbern dort oben gehen langsam Vorräte und Munition aus und da der Händler Samuel Sönderson um sein Geschäft fürchtet, schickt er die Gruppe mit einer Warenladung (4 Mulis) und einer Ladung Sprengstoff zu der Stelle. Dort sollen sie den Weg frei zu sprengen. Leider ist das Dynamit ausgegangen und es steht nur noch das gefährliche Nitroglycerin zur Verfügung. Maximal acht Ladungen, jede 1 Kg schwer, können mitgenommen werden. Für den Auftrag zahlt er 200\$-300\$ je nach Verhandlungsgeschick der Gruppe und die Spieler erhalten 30% Nachlass auf Einkäufe in seinem Laden. Sollte die Gruppe selbst Dynamit mitführen sollte das am besten verschwinden oder unbrauchbar werden.

### NEBENHANDLUNGEN

Die Informationen zu den Aufträgen und die Steckbriefe sind an einer Aushangtafel an der Kirche zu finden. Nur einer der beiden Aufträge kann ausgeführt werden, da beide eilig erledigt werden sollen, die Räuber kommen von selbst.

**Überfall:** Big Billy (Outlaw, S. 145) plant die Gruppe zu Überfallen um an den Sprengstoff zu kommen. seine Bande besteht aus SC+1 Räufern (Werte wie Stakeman, S.145). Der Überfall findet entweder in der Wüste (7) aus einem Hinterhalt oder an der Furt (2) während der Überquerung statt. Auf die Mitglieder der Bande ist Kopfgeld von 30\$ pro Mann ausgeschrieben, Belohnung im Fort/Sheriff.

**Hundekampf:** Peter Ashcroft, Glücksritter, Pokerprofi und Kneipenbesitzer, hat von einem der Rafter am Bashita River eine Geschichte über eine riesigen Hund (Werte wie Wolf, Anführer S. 153) gehört. Jetzt ist er ganz versessen darauf die Bestie für seine Hundekämpfe einzusetzen. Der Hund wurde an der Insel zwischen Fort und Siedlung gesichtet (PW: Spuren lesen -2). Bei dem Tier halten sich SC+2 Wölfe (S.153) auf. Für den lebenden, möglichst unverletzten Hund (min. noch LK/3) zahlt Ashcroft 150\$.

**Indianerruinen:** Sir William Muffington, ein britischer Naturforscher, hat von alten Indianerruinen in der Wüste (7) gehört und ist bereit eine stattliche Summe für Zeichnungen und Kopien von alten Inschriften und Symbolen zu zahlen. Er zahlt für eine ordentliche Kopie 150\$ (PW: GEI+VE-2, min. 10 Blatt Papier).

In den Ruinen des Pueblos treibt ein Baykok (S. 161) sein Unwesen und greift alle Eindringlinge an. Außerdem ist am Abgang in den Keller eine Fallgrube versteckt (TW 6, Schlagen 30, S. 121)

**Beute:** Im Keller: Versteckter Ring (PW: Suchen -4) 1x/Tag Heilende Aura (PW: 20, VE:4)

### 1 BUFFALO POINT

Die Siedlung am Fuße des Rocky Mountains pflegt ein gutes Verhältnis zu den Indianern der Gegend, aber seit vor vier Monaten Goldsucher im Echo Valley (10) fündig geworden sind, gibt es zunehmend Konflikte. Durch den beständigen Strom der Glücksritter und Schürfer wächst und blüht das Dorf. In dem Vorposten abseits der Zivilisation gibt es inzwischen alle Annehmlichkeiten einer aufstrebenden Pioniersiedlung. Zwei Saloons, zwei Gemischtwarenhändler, ein Kirche, ein Mietstall und Handwerker allerlei Couleur, vom Sattler bis zum Büchsenmacher, sind hier zu finden.

### 2 FURT AM BASHITA RIVER

Hier wechselt die Straße die Flussseite, allerdings ist die Furt durch ein Hochwasser schwer passierbar (PW: Reiten -4 (für jedes Tier) oder Schwimmen -4, bei einem Fehlschlag ist ein PW: Schwimmen -2 nötig, sonst droht Ertrinken (S.122) und man wird weiter abgetrieben (20W+10 pro Runde), gelingt die Schwimmenprobe wird man 3W20+20m flussabwärts angespült, Seite zufällig bestimmen).

### 3 FORT WOODLAND

Im Fort Woodland, direkt an einer weiteren Furt am Bashita River gelegen, sind zurzeit 55 Mann stationiert. Hier ist es möglich bei Bedarf Vorräte aufzufüllen und eine Rast einzulegen. Die Furt hier ist problemlos gangbar.

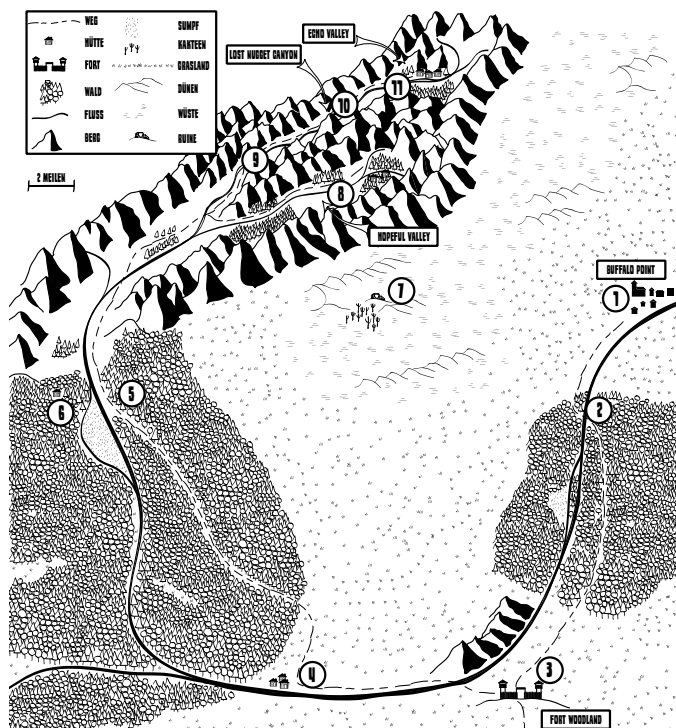
### 4 HOLZFÄLLER/RAFTER

In drei Blockhütten leben 12 Holzfäller und Rafter, die Gruppe kann hier übernachten.

**Informationen:** Wegbeschreibung zur Hütte (6) und Hinweise auf Gladmans Vorliebe zu Whisky.

### 5 BIBERFALLEN

Im Wald vor dem Gebirge jagt der Fallensteller Josh „Eisen“ Gladman Biebei am Bashita River. Er lebt in einer Blockhütte (6) in der Nähe des Flusses. Seine Spuren und Fallen sind einfach zu finden (Bemerkungen +2, bei einem Patzer tritt der Spieler in eine Falle W20 abwehrbaren Schaden).





## 6 BLOCKHÜTTE VON JOSH „EISEN“ GLADMAN

Gut versteckt hinter dichten Tannen hat der Fallensteller Josh „Eisen“ Gladman seine Hütte. Für eine Flasche Whiskey kommt der sonst wortkarge Trapper ins Reden. Er weiß, dass zurzeit ein Trupp Indianer plant, die Goldgräber und Reisende auf dem Weg dorthin, zu überfallen. Er vermutet, dass sie sich in einer Höhle am Lost Nugget Canyon verstecken.

**Informationen:** Wegbeschreibung zur Höhle am Canyon

## 7 DIE WÜSTE

Der Weg durch die Wüste ist überraschend einfach und deutlich schneller als Richtung Fort und durch die überfluteten Furten, lediglich eine Schar Kojoten (S. 149, SCx2) und die normalen Gefahren der Wüste machen den Weg etwas gefährlicher.

## 8 HOPEFUL VALLEY

Hier gab es vor einigen Jahren zahlreiche, allerdings schnell erschöpfte Goldfunde. Das Tal ist inzwischen verlassen und nur ein Grizzly (S. 149, PW: Spuren lesen -2) und verlassene Goldsucherhütten sind hier zu finden.

Ein steiler, schmaler Steig führt zu einer Höhle am Lost Nugget Canyon. Er beginnt im Wald mitten im Tal, ist nicht für Pferde geeignet und ca. 3 Meilen lang (PW: Bemerkungen -6 oder Wegbeschreibung von Eisen). Falls der Bär noch lebt und dieser die unbewachten Reittiere findet, werden sie fliehen oder gefressen, was in beiden Fällen zu einer Detonation des Nitro führen kann. Wenn die Gruppe dem Pfad folgt, können sie die Indianer in ihrem Hinterhalt (9) überraschen. Auch in diesem Fall benötigen die im Tal wartenden Indianerkrieger 20 Runden um die Höhle zu erreichen.

**Beute:** 4D:20 in den Hütten und 1A:20 (versteckt, PW:Suchen-6)

## 9 DER HINTERHALT

Siehe Karte. Die beiden steilen Stellen an den Wasserfällen sind nur schwer zu überwinden (PW: Reiten -2, Laufen/4). Häuptling Sawaketch (berühmter Kundschafter III, S. 144) und seine Krieger (SC-1, Kundschafter II, S. 144) haben sich in der Höhle oberhalb des Canyons versteckt (PW: Bemerkungen -6) und beschließen die Gruppe, sobald diese zwischen den Wasserfällen ist, aus der Deckung von ihrer erhöhten Position. Nach 20 Runden kommen noch einmal SC+1 Indianerkrieger (1x IK II, Rest IK I, S. 143) über die obere Stufe und greifen die Gruppe im Nahkampf an. Die Felsen bieten gute Deckung gegen die Angriffe aus der Höhle.

**Beute:** Repetiergewehr (+4/-3, -1/15m, 20 Schuss) bei Sawaketch, dieser hat für das Gewehr aber nur 4 Schuss Munition. Büffelledermantel PA+2 bei dem Indianerkrieger II

## 10 BERGSTURZ

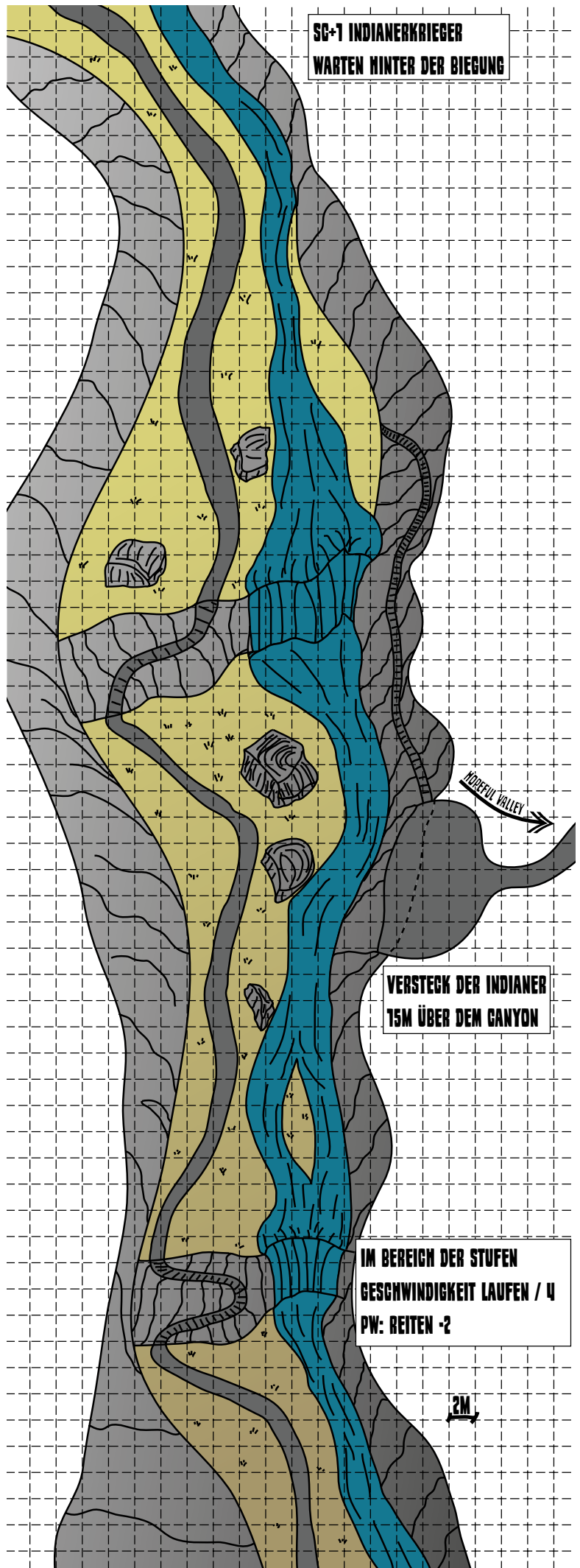
Der Weg ist durch herabgestürzte Felsen blockiert. Zwar ist es möglich den Damm zu überklettern (2x PW: Klettern -2) aber ein Weiterkommen mit Pferden und Gepäck ist unmöglich. Hinter dem Damm hat sich schon ein großer See gebildet, der bis zu den steilen Felswänden reicht, also heißt es schwimmen, wenn man dem Weg folgen will. Zum Sprengen müssen mindestens 3 Ladungen Nitroglycerin platziert werden (PW: GEI+VE-2 /+2 pro zusätzlicher Ladung, +2 pro Rang WG: Sprengstoffe). Wenn sich während der Sprengung noch Menschen oder Tiere im Flussbett aufhalten werden diese ertrinken. Die nächste sichere Stelle für Tier ist etwa 600 m Talabwärts.

## 11 ECHO VALLEY

Die Goldsucher erwarten die Lieferung schon sehnsüchtig und zahlen den Abenteurern einen Bonus von 100\$ in Nuggets.













## NITROGLYCERIN

1W20+10 nicht abwehrbaren Schaden (10m Radius). Feuer, Treffer durch Waffen und fallen lassen bringen das Nitroglycerin sofort zur Detonation. Bei einem Patzer/Sturz eines Trägers besteht eine Gefahr von 20% (1-4 auf einem W20) das es explodiert. Eventuelle Vorsichtsmaßnahmen wie Polsterung mit Stroh reduzieren die Gefahr auf 10% (1-2 auf einem W20).

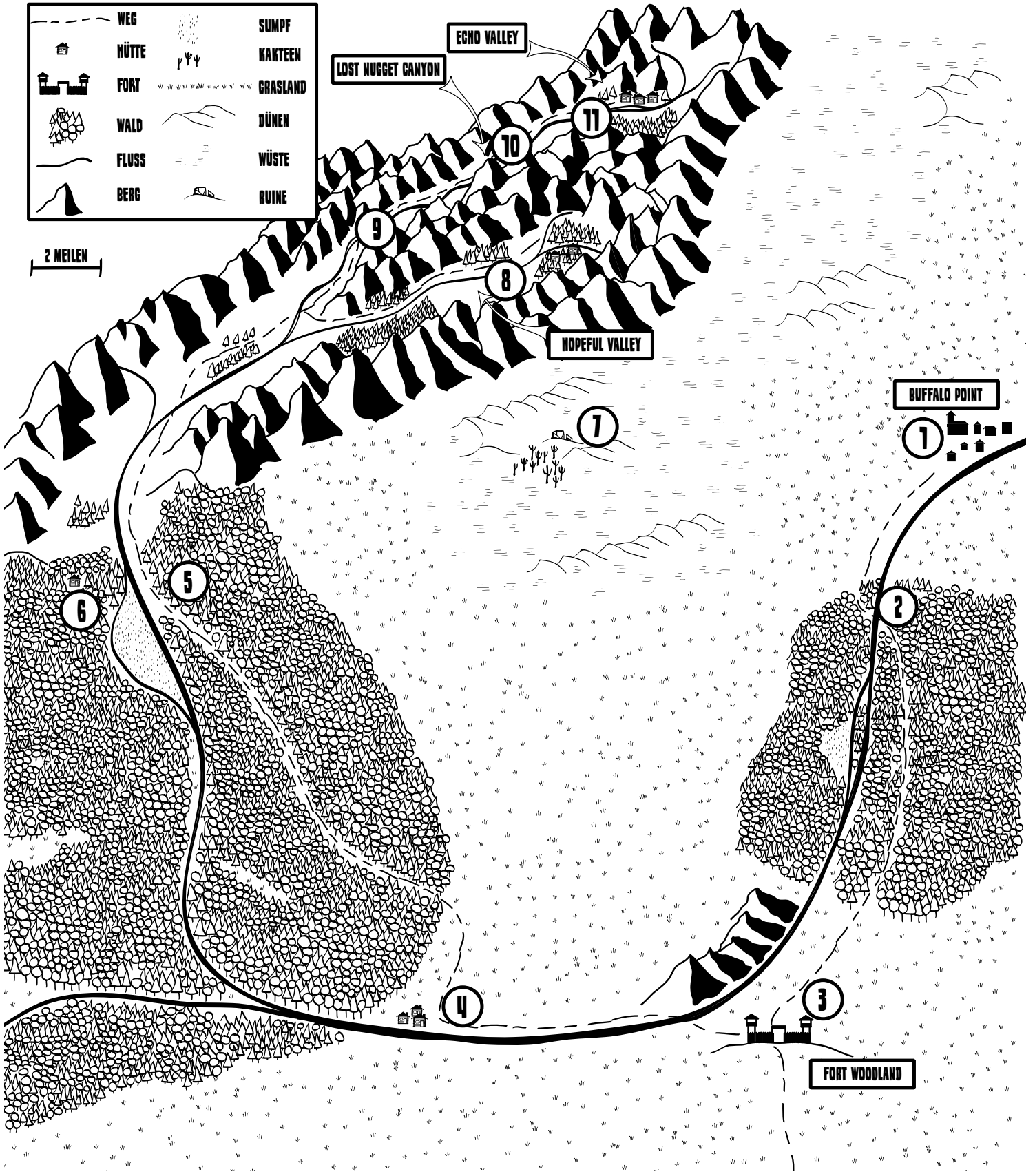




# ÜBERSICHTSKARTE

	WEG		SUMPF
	HÜTTE		KAKTEEN
	FORT		GRASLAND
	WALD		DÜNE
	FLUSS		WÜSTE
	BERG		RUINE

2 MEILEN



- 1 - SIEDLUNG BUFFALO POINT    2 - FURT AM BASHITA RIVER (4 MEILEN)    3 - FORT WOODLAND (12 MEILEN)
- 4 - RAFTER SIEDLUNG (8 MEILEN)    5 - JAGDGEBIET VON TRAPPER GLADMAN (16 MEILEN)    6 - HÜTTE VON GLADMAN (2 MEILEN)
- 7 - WÜSTE UND RUINEN (9 MEILEN UND 10 MEILEN BIS PUNKT 5)    8 - HOPEFUL VALLEY (9 MEILEN BIS ABZWEIGUNG)
- 9 - HINTERHALT IM LOST NUGGET CANYON (3 MEILEN)    10 - BERGSTURZ UND DAMM AUS FELSEN (4 MEILEN)
- 11 - ECHO VALLEY UND GOLDGRÄBERSIEDLUNG (2 MEILEN)



**ORT UND ZEIT**

Red Gulch, Nebraska, 1866

**HINTERGRUND**

Zwischen 1863 und 1869 arbeiten die beiden Eisenbahngesellschaften „Union Pacific Railroad“ (von Kalifornien aus) und „Central Pacific Railroad“ (mit Start in Nebraska) an der ersten transkontinentalen Eisenbahnlinie der USA. Die Spieler sind Detektive der Agentur „Pinkerton“ (damals eine der größten, wenn nicht sogar die größte Detektivagentur der Welt), die im Auftrag der Union Pacific Railroad (kurz UPR) Probleme beim Bau des Bahnabschnittes nahe der Siedlung „Red Gulch“ untersuchen sollen.

**VORGESCHICHTE**

Richard LaFayette ist durch Viehzucht zu Geld gekommen und nennt neben mehreren Hektar Land gut 10.000 Rinder sein eigen, die von einer kleinen Privatarmee aus ca. 3 Dutzend Cowboys bewacht werden. Zur weiteren Expansion des Unternehmens benötigt er allerdings weiteres brauchbares Weideland; das einzige, was hierfür in Frage käme, ist jedoch Eigentum eines Lakota-Indianerstammes.

Nach mehreren gescheiterten Versuchen, das Land zu erwerben bzw. anderweitig einzusacken fasst der Rinderbaron einen perfiden Plan: Er will den Konflikt zwischen Siedlern und Indianern so weit eskalieren, bis die 3. Kavalleriekompanie des nahe gelegenen Fort Johns gezwungen wäre, gegen die Indianer einzuschreiten und sich so im Anschluss eine Gelegenheit böte, des Indianergebietes habhaft zu werden.

Hierfür lässt er seine rechte Hand, den skrupellosen Charles Kingskey, eine Jägertruppe der Indianer überfallen und massakrieren. Anschließend überfallen seine Männer die vor Red Gulch gelegene Baustelle der Eisenbahnlinie, töten die anwesenden Bauarbeiter und lassen Ausrüstung und Leichen der Stammeskrieger zurück, um dem Ganzen den Anschein eines Indianerüberfalles zu geben.

Die Rechnung scheint zunächst aufzugehen: Die gesamte Siedlung fordert Vergeltung wegen des unprovokierten Massakers; einzig der besonnene und misstrauische Sheriff Johnson kann ein Eingreifen von Fort John vorerst verhindern und die Gemüter etwas beruhigen. Damit hat er sich allerdings einen mächtigen Feind geschaffen...

Als der Sheriff einen Gefangenen mittels Postkutsche nach Nebraskas Hauptstadt Lincoln überstellen möchte lässt der Rinderbaron seinen Kettenhund Kingskey erneut von der Leine: Die Postkutsche wird gestoppt und sämtliche Reisende (inkl. Sheriff Johnson und Gefangenen) erschossen. Die Besitztümer der Toten werden anschließend geplündert um es wie einen Überfall der berüchtigten „Clayton-Bande“ aussehen zu lassen, die bereits vorher in dem Gebiet aktiv war.

Nun scheint der Weg für LaFayette frei: Er „überzeugt“ den bisherigen Hilffsheriff zu einer hastigen Abreise und setzt Kingskey sowie zwei weitere seiner Cowboys als neuen Sheriff bzw. Deputys ein.

Nichts scheint ihn mehr aufhalten zu können, als

**EIN 4-SEITEN ABENTEUER**

# RINDERBARON

**EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON ANDREAS „MGMOLLE“ MOLBERG**

plötzlich mehrere Fremde den 12 Uhr Zug aus Lincoln verlassen und ihre Stiefel die staubige Hauptstraße von Red Gulch betreten...

**EINSTIEG**

Die Spieler sind Detektive der Pinkerton Agentur in Lincoln und haben von der UPR den Auftrag erhalten, die Verzögerungen im Bauplan bei Red Gulch zu untersuchen und dafür Sorge zu tragen, das trotz der jüngsten Ereignisse der Abschnitt zumindest halbwegs rechtzeitig fertiggestellt werden kann. Als Belohnung winken im Erfolgsfall 150\$ + 10\$ Spesen/Tag für jeden der Helden.

Idealerweise sollten die Spieler den 6 Uhr Frühzug aus Lincoln nehmen, dessen Endstation um kurz vor 12 Red Gulch ist. Kurz vor Red Gulch – neben den Detektiven ist nur noch ein älteres Ehepaar im Zug – wird die Lokomotive überraschend gestoppt. Ein Blick aus dem Fenster offenbart eine scheinbar mutwillig mit Baumstämmen blockierte Schienenanlage; kurz darauf betritt ein (via Staubtuch) maskierter und bewaffneter Mann das Abteil und fordert die Reisenden auf, ihre Wertsachen in einen bereitgestellten Beutel zu werfen. Bei den Zugräubern (einer im Abteil, einer im Gepäckwagen, zwei beim Lokführer) handelt es sich um blutige Anfänger, die von den Spielern leicht übertölpelt werden können (Werte „Rowdy“, Regelwerk S. 146). Sind die Räuber schachmatt gesetzt (unter überschwänglichem Dank des Ehepaares bzw. der Zugbegleiter) und die Gleise geräumt kann die Reise weitergehen und der Zug erreicht nur mit leichter Verspätung gegen 12 Uhr sein Ziel: Red Gulch!

**RED GULCH**

Die Siedlung selbst ist ein kleines Kaff im Nirgendwo mit etwa 200-300 Einwohnern; die meisten davon arbeiten beim Bau der Bahnlinie. Etwas abseits gelegen liegt das herrschaftliche Anwesen von Richard LaFayette, in etwa 20 Reitminuten (südlich) erreicht man Fort John, die aktuelle Baustelle der Bahnlinie ist 30 Reitminuten (nördlich) entfernt; in unmittelbarer Nähe zur Grenze des Indianergebietes. Das Indianerdorf selbst liegt ca. 60 Reitminuten weit weg.

**Die wichtigsten Einwohner:****Richard LaFayette**

Der 51-jährige Rinderbaron und einer der einflussreichsten Männer Nebraskas. Klein, dicklich, skrupellos, trägt Backenbart. Herrscht von seinem Anwesen aus über 10.000 Rinder, knapp 40 Cowboys und mehrere Bedienstete. Werte wie KuKluxer, S. 144

**Charles Kingskey**

Rechte Hand des Rinderbarons und Soziopath-vom-Dienst. Der 36-jährige ist allerdings nicht zu unterschätzen und ein berüchtigter Revolverheld. Wurde vor kurzem zum neuen Sheriff ernannt. Angelehnt an die Charaktere, die Klaus Kinski in Western immer spielte. Werte wie Texas-Cowboy (S.147) mit Modifikation „Berüchtigt“ (S. 141)

**Der Mexikaner**

Neuer Hilffsheriff und einer von Kingskeys Jungs.

Mexikaner. Stumm. Meister im Umgang mit dem Messer. Sehr gläubig. 42 Jahre alt. Werte wie Bushheader (S.142) mit Modifikation „Anführer“ (S. 141)

**Marty „Texas Red“ Robbins**

Weiterer Hilffsheriff von Kingskey. Ist zwar erst 24, hat aber in Texas bereits eine blutige Spur aus 20 Leichen hinterlassen (daher sein Spitzname). Übermütig, arrogant, aber ein Meister im gleichzeitigen Umgang mit 2 Knarren. Werte wie „Outlaw“ (S.145) mit Modifikation „Anführer“ (S. 141) und Fertigkeit „Pistolero VI“

**Alistair Malcomsen**

Der Bankdirektor der Stadt und gleichzeitig der „Buchhalter“ des Rinderbarons, der sich für ihn um alle finanziellen Fragen kümmert. Ist 44 Jahre alt, geldgierig und in alle Pläne LaFayettes eingeweiht. Werte wie Stadtbürger, S. 147

**Herr und Frau Ling**

Besitzer der örtlichen chinesischen Wäscherei. Undurchschaubar, immer freundlich und stets darauf bedacht, keinen Ärger zu bekommen. Alter der Beiden unbekannt Werte wie Siedler, S. 146

**Miss Merryweather**

Ist die resolute 41-jährige Dorflehrerin und eine mögliche Verbündete der Spieler. Werte wie Stadtbürger, S. 147

**Henry Barth**

Inhaber des Saloons, 47 Jahre alt. Anfangs etwas mürrisch, eigentlich aber ein netter Kerl, der nach anfänglichem Zögern den Charakteren gegenüber doch noch auftauen kann. Werte wie Siedler, S. 146

**Russel Oakwind**

Bürgermeister der Stadt, hat de facto aber nichts zu melden. Ein Feigling vor dem Herrn und Grußaugst von Red Gulch; der 53-jährige ist eigentlich nur eine Witzfigur ohne Durchsetzungsvermögen, die von LaFayette nach Belieben gesteuert wird. Werte wie Siedler, S. 146

**Miss Owens**

Die steife 62-jährige alte Jungfer führt das hiesige Hotel mit strenger Hand und lässt nichts auf LaFayette kommen, den sie für einen „echten Mann“ und „aufrechten Christen“ hält. Werte wie Siedler, S. 146

**Father Jeremy Mellow**

Rückgrat-loser Dorfpfarrer (50 Jahre), der die Indianer für ungläubige Wilde hält und in dem Rinderbaron einen „aufrechten Christenmann“ sieht... nicht zuletzt aufgrund der regelmäßigen finanziellen Unterstützungen für seine Kirche. Werte wie Dorfpfarrer, S. 142

**Kirk O'Harra**

Seit dem Bahnliniennmassaker der Vorarbeiter; ein eingewanderter Ire (23), hitzköpfig, trinkfest, unerfahren, indianerfeindlich, aber eigentlich kein übler Zeitgenosse. Werte wie Goldsucher, S. 142

**Doc Harper**

Ehemaliger Militärarzt (62), hiesiger Mediziner, ist



durch seine blutigen Militärerfahrungen mürrisch und menschenfeindlich geworden. Werte wie Rafter, S. 146

#### Archibald Pryce

Dorfkrämer, der den einzigen Gemischtwarenladen führt. Der 67-jährige ist alt, tattrig und nahezu taub. Hat im Affekt vor kurzem einen von LaFayettes Cowboys erschossen und versteckt seine Leiche nun unter Sägespänen in seinem Keller. Werte wie Stadtbürger, S. 147

#### Jenny Richmond

Die Nichte von Archibald. Eine energische 22-jährige, die letztendlich den Laden schmeißt und am Laufen hält. Versteckt mit ihrem Onkel die Leiche eines Cowboys in ihrem Keller. Werte wie Stadtbürger, S. 147

#### Madam Rosa

„29“ Jahre (eigentlich 43) und Inhaberin des lokalen Freudenhauses. Füllig, stets stark geschminkt und scheinbar immer gut gelaunt sorgt sie dafür, dass ihren 12 „Mädels“ nichts passiert und jeder seine Rechnung bezahlt. Werte wie Stadtbürger, S. 147

#### Hodgins

49 Jahre, ehemaliger Trapper. Kennt das Indianergebiet wie seine Westentasche und spricht deren Sprache fließend. Hat allerdings seine besten Tage lange hinter sich und ist mittlerweile nur noch ein versoffenes Wrack. Wichtiger Zeuge bezüglich des Attentats auf den vorherigen Sheriffs, allerdings schenkt ihm niemand mehr Glauben. Werte wie Fallensteller, S. 142

#### Bernard Fussing

41 Jahre, hiesiger Totengräber, schleimerisch, kriecherisch-unterwürfig, notorischer Ja-Sager, unangenehmer Zeitgenosse

## FORT JOHN

Befestigte Kavalleriefestung, etwa 20 Reitminuten südlich von Red Gulch. Beherbergt knapp 250 Soldaten der 3. Kavalleriekompanie unter ihrem Kommandanten **Lieutenant Colonel Donald Washburn**.

Washburn selbst ist ein ruppiger 56 Jahre alter Soldat, engstirnig, störrisch, dickköpfig, aber stets rechtschaffen. Als alter Freund des Rinderbarons tut er sich schwer damit, dessen Verfehlungen wahrzunehmen. Werte wie Kavallerieoffizier mit Modifikation „Anführer“.

## DAS INDIANERDORF

Etwa eine Reitstunde von Red Gulch entfernt liegt das Indianerdorf der Lakota, welches aus knapp vier Dutzend Tipis besteht. Dort leben etwa 150 Indianer, davon 60 Krieger; bei dem Rest handelt es sich um Frauen, Kinder und Greise.

Der Häuptling des Dorfes ist **Kreisender Adler**, ein alternder 62-jähriger, der verzweifelt versucht, sein Volk durch die neuen Zeiten zu bringen und dabei gelernt hat, den weißen Männern skeptisch gegenüberzutreten. (Werte wie Indianerkrieger III, S. 143)

**Häuptlingssohn Rennender Büffel** (26) ist ein junger und ungestümer Jäger, der aber bereits die Last der Verantwortung auf seinen Schultern zu spüren beginnt. Den Bleichgesichtern steht er teils neugierig, teils ablehnend gegenüber. Werte wie Indianerscout III

## ANKUNFT

Die Charaktere kommen mit dem 12 Uhr Zug aus Lincoln in Red Gulch an. Bereits bei der Ankunft bemerken sie eine große Unruhe in der Stadt; die Bürger scheinen alle zum zentralen Platz vor dem Rathaus zu strömen. Dort hat sich bereits eine bunte Menschentraube gebildet: „Rennender Büffel“, der Häuptlingssohn, ist auf einem Erkundungsritt überwältigt worden; der wütende Mob macht sich gerade daran, Lynchjustiz an dem jungen Indianer zu verüben. Einige wenige, unter ihnen Miss Merryweather, versuchen vergeblich, die aufgebrachte Menge zu beruhigen.

Die Spieler haben nun mehrere Möglichkeiten: Sollten sie nicht eingreifen wird Rennender Büffel nach

kurzer, hitziger Debatte am Baum aufgeknüpft. Versuchen sie stattdessen, den Mob von seinem Vorhaben abzubringen, werden sie die Unterstützung von Miss Merryweather haben; insgesamt sollte sich dies jedoch sehr schwierig gestalten.

Eine brachiale Methode mit gezogenen Waffen ist da erfolgversprechender, da die meisten Siedler nur mit Knüppeln u.ä. bewaffnet sind und eine direkte Konfrontation meiden werden. Dies erschwert aber spätere soziale Interaktionen mit den Dorfbewohnern. Weiterhin böte sich ein Ablenkungsmanöver an, um dem Indianer die Flucht zu ermöglichen. Hier sollte der Spielleiter kreative Ideen der Spieler belohnen.

Weiterhin könnten die Detektive den Sheriff holen wollen; hier sollte ihnen jeder der anwesenden Schaulustigen mitteilen können, dass dieser im Saloon zu finden sei.

## IM SALOON

Egal, ob die Charaktere den Sheriff zur Rettung des Indianers holen wollen, die evtl. festgesetzten Mochtegern-Zugräuber abzuliefern gedenken oder einfach nur den Staub aus ihrer Kehle spülen möchten, im Saloon werden sie um die Mittagszeit nur eine handvoll Leute antreffen: **Henry Barth**, der Besitzer, steht hinter der Theke; **Hodgins – der alte Trapper** – ist bereits sternhagelvoll und hält sich nur noch mit Mühe in seinem Stuhl; schlussendlich sitzt **Charles Kingskey** mit seinem **beiden Hilfssheriffs** an einem weiteren Tisch und spielt Poker. Den Neuankommelingen wird er nur einen abschätzigen Blick zuwerfen, bevor er sich wieder seinen Karten widmet.

Der Saloon selbst ist viereckig aufgebaut; tritt man durch die Flügeltüren geht man direkt auf die an der linken Seitenwand angebrachte Bar (mit großem Spiegel hinter dem Tresen) zu; weiter hinten an der Hinterwand steht ein altes Klavier sowie eine kleine Showbühne. Beides scheint aber schon lange nicht mehr benutzt worden zu sein. Im ganzen Raum sind ansonsten nur noch kreisrunde Holztische mit jeweils 4-6 Holzsockern drumherum vorhanden.

Falls die Detektive Kingskey in irgendeiner Weise behelligen wird er sie betont ruhig aber eiskalt anfahren, dass er „Mittagspause“ habe und erst sein Spiel beenden wolle. Man solle später wiederkommen. Evtl. mitgebrachte Zugräuber könne man ja so lange „an einem Baum festbinden“. Für den „Indianerbengel“ will er schon gar keinen Finger krumm machen, dass sei nicht „seine Aufgabe“. Auf längerfristige Störungen wird er ziemlich unwirsch reagieren; auch seine Hilfssheriffs werden dann sehr aggressiv auftreten. Zu einer Eskalation sollte es an dieser Stelle allerdings noch nicht kommen.

## WEITERER ABENTEUERVERLAUF

Das weitere Vorgehen ist den Spielern freigestellt. Prinzipiell gibt es zwei Wege, das Abenteuer erfolgreich zu beenden:

1. Die Spieler decken die Mächenschaften des Rinderbarons auf und bringen ihn – u.U. mit Hilfe der Kavallerie – zu Fall. Eine offizielle Entschuldigung wird an die Indianer gesandt und neue Verhandlungen aufgenommen; die Eisenbahngesellschaft kann unbehelligt an ihrer Linie weiterbauen.
2. Die Detektive verbünden sich mit dem Rinderbaron, tragen zur Eskalation der Lage bei und sorgen letztendlich dafür, dass die Armee bzw. die Cowboys das Indianerdorf niederbrennen und die Rothäute vertreiben. LaFayette kommt an sein Land, die Eisenbahngesellschaft an ihre Bahnlinie.

Wahrscheinlich wollen die Spieler aber erst mal einige **Nachforschungen** anstellen, um mehr über die Lage herauszufinden. Die meisten Siedler werden den Indianer feindlich gegenüberstehen und felsenfest die Version des unprovokierten Angriffs auf die Baustelle berichten. Auch den Überfall der Clayton-Bande und den damit verbundenen Tod Sheriff Johnsons können sie zum Besten geben.

Teilweise lassen sich aber auch kritische Stimmen vernehmen: **Miss Merryweather** und **Jenny Richmond** finden es „höchst merkwürdig“, dass die Indianer plötzlich unbewaffnete Arbeiter überfallen. Miss Merryweather hat auch gehört, dass der Rinderbaron seid Jahren scharf auf das Indianerland sei und wohl

bereits mehrfach vergeblich versucht habe, es sich unter den Nagel zu reißen. Beweisen kann sie das aber nicht. Jenny Richmond hat LaFayette häufig mit Malcomsen in vertieftem Gespräch gesehen; insgesamt wird sie jedoch sehr verschlossen und abwesend sein und den Spielern ihre Informationen nur zögerlich – wenn überhaupt – zukommen lassen.

**Archibald Pryce** kann (falls man sich dem fast tauben Mann mit viel Geduld verständlich machen kann) aussagen, dass die Clayton-Bande schon seit Jahren nicht mehr in diesem Gebiet aktiv war und es höchst merkwürdig ist, dass sie nun wieder Postkutschen hier überfallen, nachdem sie sich seit längerem auf Banküberfälle verlegt haben.

## Hinweis zu Jenny Richmond und Archibald Pryce:

*2 Tage vor Ankunft der Detektive wandte **Bill Stetmeyer**, ein schmieriger kleiner Tunichtgut im Dienste des Rinderbarons, zu später Stunde vom Saloon (in dem er zu diesem Zeitpunkt schon ordentlich gebechert hatte) Richtung Bordell, als er im Fenster des Gemischtwarenladens Licht entdeckte. Jenny Richmond war zu dieser Zeit damit beschäftigt, die Tageseinnahmen zu prüfen, hatte aber vergessen, die Vordertür nach dem letzten Kunden abzuschließen. Stetmeyer, der schon immer ein Auge auf die Kleine geworfen hatte und zu diesem Zeitpunkt sternhagelvoll war, entschloss sich kurzerhand dazu, eine „handfeste Annäherung“ abzuhalten; er betrat den Laden und fing sofort damit an, die völlig überrumpelte Krämerinichte zu befummeln. Von ihrem Geschrei alarmiert kam der Händler mit einer alten, geladenen Donnerbüchse dazu geeilt und forderte Bill auf, sofort den Laden zu verlassen. Dieser nahm den Krämer aber nicht ernst und versuchte, ihm die alte Waffe aus der Hand zu reißen; bei dem folgenden Handgemenge löste sich ein Schuss, der Stetmeyer tödlich aus nächster Nähe traf. Wohl wissend, was vom Sheriff bzw. LaFayettes Gefolgsleuten zu erwarten hätten versteckten die Beiden die Leiche im Keller unter einem Haufen Holzspänen, die eigentlich im Winter zum Heizen gedacht sind. Seit dem überlegen sie verzweifelt, wie sie die Leiche unauffällig loswerden können. Den Charakteren gegenüber werden sie sehr misstrauisch und wortkarg auftreten, da sie die Spieler für mögliche Spitzel des Rinderbarons halten. Ein Wurf auf GEI+VE verrät, dass die Beiden etwas zu verbergen haben.*

*Der Spielleiter sollte die Beiden für die Detektive möglichst „verdächtig“ gestalten: Sei es, dass einer der Beiden zu später Nacht versucht, unauffällig durch die Stadt zu schleichen und sich dabei immer wieder umsieht bzw. das Gelände untersucht (sie versuchen, einen Weg zu finden, den Leichnam unauffällig aus der Stadt zu bringen), Jenny die Charaktere immer misstrauisch behängt und ihnen sogar nachschleicht (sie will herausfinden, ob sie für den Rinderbaron nach dem Cowboy suchen) oder sie hitzige Gespräche führen, die abrupt enden, sobald die Spieler den Laden betreten. Die Helden sollten immer das Gefühl haben, es hier mit möglichen Gegnern zu tun zu haben. Die Detektive in ihr Problem einweihen und sie sogar um Hilfe bitten werden sie nur unter äußerst ungewöhnlichen Umständen, z.B. wenn die Leiche im Keller entdeckt wird, oder wenn (im späteren Spielverlauf) eindeutig feststeht, dass die Charaktere Feinde des Rinderbarons sind (z.B. nachdem sie Kingskey umgelegt haben).*

**Hodgins** hat eines Nachts sogar das Gespräch zwischen Kingskey und Texas Red belauscht, in dem die Beiden den Plan zur Ermordung des Sheriffs durchgingen. Da Johnson dem Gewohnheitstrinker aber nicht Glauben schenken wollte und ihn auch sonst niemand mehr ernst nimmt wird es sehr schwer werden, ihn zum Reden zu bekommen... falls er dazu irgendwann mal nüchtern genug sein sollte.

Hat man **Rennender Büffel** vor dem Strick gerettet wird er Stein und Bein schwören, dass die Indianer nichts mit dem Überfall zu tun hatten und auch auf die fehlende Jagdgesellschaft hinweisen.

**LaFayette** selbst wird sich nicht mit den Detektiven abgeben. Sollten sie dennoch sein Anwesen (zweistöckiges Herrenhaus im Südstaatenstil, mehrere umgebaute Scheunen in denen die Cowboys schlafen) besuchen werden sie entweder vom Butler schroff abgewiesen oder von den Cowboys vertrieben.

Ein Besuch von **Fort John** wird zu diesem Zeitpunkt nichts bringen: Sollten sie es tatsächlich schaffen, zum Kommandanten vorgelassen zu werden (was sich sehr schwer gestaltet) kann er nichts neues beitragen.

Jegliche Verdächtigungen wird der kurz angebundene als „Hirngespinnste“ abtun. So lange keine handfesten Beweise vorlegen sollten ihn die Charaktere nicht weiter mit solchem Unfug belästigen.

Entscheidet man sich für einen Abstecher ins **Indianerdorf** hängt der Ausgang davon ab, ob man Rennender Büffel geholfen hat oder nicht: Falls ja wird der Empfang zwar etwas frostig, aber zivilisiert ablaufen. Falls nein muss man sich auf eine Pfeil-/Kugelsalve einstellen und wird ggf. an den Marterpfahl gebunden. Eine Rettung hiervon geschieht entweder durch Einfallsreichtum der Spieler oder durch einen Späher des Forts (denkbar wäre hier auch ein ausgenüchterter Hodgins), der die Detektive nachts losbindet und ihnen zur Flucht verhilft.

Aber selbst im besten Fall kann der Häuptling nicht mit neuen Information aufwarten: Seine Leute haben den Überfall nicht begangen, dass sei eine weitere Intrige der Bleichgesichter und sein Volk werde sich nicht länger so behandeln lassen.

## SUCHE NACH BEWEISEN

Um den Lt. Colonel dazu zu bringen, gegen den Rinderbaron aktiv zu werden müssen 2-3 Beweise vorgelegt werden. Einige mögliche Beispiele wären:

1. Die Aussage von Hodgins (allerdings sehr eingeschränkt, da dem Säufer niemand wirklich Glauben schenkt)
2. Eine Anweisung von LaFayette an den Bankdirektor, nach der eingeleiteten „Säuberung“ des Indianergebietes sofort Sicherheiten in Höhe von 4.000\$ zur Übernahme des Landes zu stellen. Diese findet sich im Schreibtisch in der Wohnung des Direktors über der Bank.
3. Eine zerknüllte Karte im Abfalleimer des Sheriffbüros, auf der der Standort des Postkutschenüberfalls markiert wurde
4. Die Auskunft aus Lincoln, dass die Claytonbande 2 Tage vor dem Postkutschenüberfall 400 Meilen von Red Gulch entfernt aufgerieben wurde. Lässt sich telegraphisch durch den Richter in Lincoln feststellen
5. In einer Scheune auf LaFayettes Anwesen lassen sich die Indianerpferde sowie die Ausrüstung des Jagdtrupps finden

Weitere Ideen des Spielleiters können selbstverständlich frei eingebaut werden.

Mit genug Beweisen lässt sich Washburn überzeugen, gegen den Rinderbaron vorzugehen und wird mit seinen Leuten die Ranch umstellen. Es kommt zu kleineren Gefechten zwischen Cowboys und Soldaten. Die Helden könnte die Aufgabe zukommen, das

Haupthaus zu stürmen und LaFayette in einem letzten Showdown zu stellen.

Je nach Eskalationsstufe (s. u.) könnten die Spieler auch auf die Idee kommen, Kingskey und seine Hilfssheriffs ausschalten zu wollen. Es sollte aber von Anfang an klar sein, dass die drei Schützen den Detektiven mit dem Schießisen (bzw. den Messern) haushoch überlegen sind. Hier sollte List ins Spiel kommen; z.B. lässt sich von Madam Rosa erfahren, dass der Mexikaner sehr gläubig ist und sowohl er als auch Texas Red Stammkunden sind. Mit viel Überzeugungskunst ließe es sich beispielsweise arrangieren, dass während eines Besuches der Beiden ein für den Stummten wichtiges Umhängekreuz von seinem Wäschestapel „verschwindet“ und kurze Zeit später bei Texas Red „gefunden“ wird, worauf die Beiden sich gegenseitig an die Gurgel gehen. Andererseits ist Texas Red ein ziemlicher Rassist und die Stimmung zwischen den Beiden sowieso bereits aufgeheizt; die Situation sollte so schnell zur Eskalation zu bringen sein (evtl. unter Mithilfe von einigen Dorfbewohnern wie Miss Ling, die falsche Gerüchte über Aussagen von Texas Red in die Welt setzen).

Kingskey selbst ist ein äußerst harter Brocken und wird vermutlich früher oder später in einer Schießerei oder (für besonders wagemutige) einem typischen Showdown zu besiegen sein.

## DAS „PROBLEM“ DES TOTENGRÄBERS

Ist der Konflikt zwischen den Helden und dem Rinderbaron offen entbrannt (etwa 6-8 Eskalationspunkte) wird sich ihnen ein sehr unterwürfiger und scheinbar vollkommen ratloser **Bernard Fussing** nähern. Der Totengräber habe ein „Problem“, dass nur die Spieler lösen könnten; es handele sich um eine Sache mit dem Rinderbaron und seinen Leuten. Er wolle nur in seinem Büro mit ihnen darüber sprechen und verspricht ihnen eine reiche Belohnung für ihre Mühen. Sie müssten aber alle seinen Vorschlag anhören.

In seinem Laden werden die Detektive in einen der hinteren Räume geführt, in dem auch die Särge hergestellt werden. Es riecht nach Holzspänen, Mottenkugeln und Desinfektionsmitteln; an einer der Wände steht ein Hobeltisch mit Werkzeugen zur Holzbearbeitung; ein halb fertiger Sarg thront darauf. In der Mitte des Raumes steht ein solider Holztisch, der zur Eingangstür hin unten geschlossen ist. Davor stehen so viele Stühle wie Spieler anwesenden sind. Angelehnt an die Wände befinden sich zwischen Schreibtisch und Tür so viele aufgerichtete Särge wie Spieler.

Fussing wird sich an seinen Schreibtisch setzen und die

Detektive zum Platz nehmen auffordern, bevor er spricht: „Nun, sehen Sie, mein Problem sind... TOTE SCHNÜFFLER!“

Die letzten Worte wird er brüllen und sich dabei unter seinem Schreibtisch verstecken. Gleichzeitig springen die Sargdeckel auf und die bisher dort versteckten Cowboys eröffnen sofort das Feuer auf die Helden. Sobald diese ausgeschaltet sind lässt sich ein winselnder Fussing hinter seinem Schreibtisch hervorziehen. Es sei alles nicht seine Schuld, man habe ihn gezwungen, er sei nur ein Opfer der Umstände, man solle doch sein Leben verschonen usw.

Sollten die Spieler dies tun und sich zum Gehen wenden wird Bernard unter den Schreibtisch greifen, einen Revolver hervorziehen und den Charakteren in den Rücken schießen.

Ist auch diese Gefahr beseitigt wird (sofern noch am Leben) Kingskey mit seinen Hilfssheriffs heringestürzt kommen. Hier bietet sich eine Überleitung zum Showdown an. Sollte der Spielleiter dies noch nicht wünschen könnten aufgeregte Bürger in den Laden stürmen, die Kingskey durch ihre Anwesenheit daran hindern, weitere Maßnahmen zu ergreifen. Er wird dann lapidar kommentieren, dass sich die Spieler wohl mächtige Feinde gemacht hätten und es wohl für alle besser wäre, sie verließen sofort die Stadt.

Wurde Fussing gefangen genommen wird Kingskey ihn verhaften. Am nächsten Tag wird er – erhängt mit seinem Gürtel – tot in der Zelle aufgefunden. Laut Kingskey ein klassischer „Selbstmord“.

## IM DIENST DES RINDERBARONS

Alternativ besteht natürlich auch die Möglichkeit, dass sich die Spieler mit **LaFayette** verbünden wollen. In diesem Falle werden sie von **Kingskey** erst mal einige Laufburschenjobs aufgetragen bekommen (Wäsche aus der Reinigung holen, Lieferungen aus dem Krämerladen mitbringen, Nachrichten an Fort John übermitteln usw.).

Sollten sie diese unterwürfig erledigen kommt eine erste richtige Probe:

Das Eintreiben der ausstehenden „Sondersteuer“ für Einwohner von Red Gulch. Diese trifft – überraschenderweise – nur solche Geschäftsleute, die den Rinderbaron nicht offen unterstützen: **Die Lings, Archibald Pryce, Madam Rosa und Henry Barth**. Kingskey wird selbstverständlich der ganzen Sache den Anschein der Rechtmäßigkeit geben (mit Genehmigung des Bürgermeisters), nichtsdestotrotz handelt es sich hierbei schlicht und ergreifend um Schutzgeld. Dementsprechend werden die Charaktere, sollten sie das Geld tatsächlich eintreiben, von den Betroffenen (besonders Jenny Richmond) mit purer Ablehnung bis hin zu offenem Hass behandelt. Gegen direkte Drohungen wird sich letztendlich aber keiner



Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Pro gesammeltem Beweis 10EP, Rennender Büffel gerettet 15EP, Kreisender Adler erschossen 15EP, Leiche von Bill Stetmeyer gefunden 15EP, Texas Red und Mexikaner aufeinander gehetzt 25EP, Indianerdorf geplündert 25EP, Für das Abenteuer 100EP



der Betroffenen zur Wehr setzen.

Ist diese Aufgabe erledigt kommt der nächste Schritt: **Miss Merryweather** soll dazu gebracht werden, um ihre Ablösung von ihrer Lehrerstelle zu ersuchen. Angeblich aus „Sorge um ihre Gesundheit“, da ihr „das hiesige Klima“ offensichtlich nicht gut bekäme. Wiederrum haben die Detektive freie Hand bei der genauen Durchführung; nur das Ergebnis zählt. Eine Märtyrerin will Kingskey aber um jeden Preis vermeiden.

Als letzter Test muss **Doc Harper** dazu gebracht werden, die Cowboys des Rinderbarons zu behandeln; dies lehnt er bisher bei dem „Lumpenpack“ ab. Das wird sich schwierig gestalten, da der Alte ziemlich störrisch sein kann. Mit etwas Ermittlung lässt sich aber herausfinden, dass für den Doc seine Katze „Hippokrates“ sein Ein-und-Alles ist; Drohungen in diese Richtung werden folglich sehr schnell zum Erfolg führen.

Sofern alles zur Zufriedenheit erledigt wurde, hat der Sheriff mal „etwas Wichtigeres“ für die Spieler zu tun: Ein Cowboy, **Bill Stetmeyer**, wird seit zwei Tagen vermisst. Die Detektive sollen herausfinden, was mit ihm passiert ist.

Stetmeyer ist von Archibald Pryce erschossen worden (s.o.); die Charaktere können von den Siedlern erfahren, dass der Cowboy zuletzt im Saloon gesehen wurde, wo er nach massig Bier noch einen Abstecher ins Bordell unternehmen wollte. Dort angekommen ist er aber nie. Anwohner haben in der Nacht auf dem Weg zwischen Bordell und Saloon (auf Höhe des Krämerladens) einen Schuss gehört; dies sei aber nichts ungewöhnliches, da die besoffenen Viehtreiber öfter nachts in die Luft schossen. Bei längerem Rundfragen finden sich auch Nachbarn von Pryce, die nachts Schreie einer jungen Frau gehört haben wollen. Pryce und Richmond werden natürlich sämtliche Vorwürfe abstreiten; der Schuss stamme von einem der Cowboys, Stetmeyer haben sie nicht gesehen und der Schrei kam von Jenny, die nachts aus einem Alptraum erwacht sei.

Finden die Helden die Leiche wird sie Pryce bekümmern, um seiner Nicht willen nichts zu verraten. Er bietet ihnen dafür sogar seine momentanen Ersparnisse (115\$) an.

Sollten die Spieler Kingskey die Wahrheit erzählen brechen düstere Zeiten für die Beiden an. Sie werden zur „Befragung“ auf die Farm des Rinderbarons gebracht, wo Pryce einen „Herzanfall“ erleiden wird und Jenny ein wahres Martyrium in den Händen der Cowboys erwartet.

Falls die Spieler Kingskey mitteilen, Stetmeyer nicht gefunden zu haben wird dieser nicht sonderlich beeindruckt sein und laut rufen, dass die Helden hoffentlich bessere Schützen als Schnüffler seien.

Natürlich kann man den Beiden auch helfen: Die Leiche lässt sich nachts aus der Stadt schaffen und in der Nähe vergraben. Bei dieser Vorgehensweise bietet sich eine kleine Schlecheinlage an, die die Spieler überstehen müssen, um nachts nicht den Cowboys oder einem der Siedler über den Weg zu laufen. Kingskey lässt sich anschließend mit einer Geschichte belügen; z.B. habe man die Stiefel des Toten am nahen Fluss gefunden und vermute, er sei besoffen ertrunken und anschließend den Flusslauf runter getrieben worden. Je nach Überzeugungskraft der Spieler wird der Sheriff diese Geschichte nicht allzu ernst nehmen und den Charakteren gegenüber misstrauisch werden; sollte es später doch noch zu einem Kampf mit ihnen kommen bekäme er in diesem Fall +1 auf Angriff und Verteidigung. Dies gilt auch dann, wenn die Helden anderweitig versuchen, ihn zu belügen (z.B. bei der „Entfernung“ von Hodgins, [s.u.] oder Miss Merryweather).

Es bietet sich an, diese Untersuchung auch dann durchführen zu lassen, wenn die Charaktere nicht für LaFayette arbeiten wollen: So könnte z.B. Kingskey oder der Bürgermeister 20\$ für die Aufklärung bieten (die Helden könnten auf einem öffentlichen Aushang davon erfahren), oder die Spieler geraten selbst unter Verdacht, etwas mit dem Verschwinden zu tun zu haben. Dies würde ihnen der Sheriff entweder direkt ins Gesicht sagen oder die misstrauischen Siedler weigern sich, mit den Detektiven zu reden, da man sich hinter vorgehaltener Hand zuflüstere, sie hätten etwas mit dem Fall zu tun.

Sind alle diese Aufgaben abgehandelt wird Kingskey die Charaktere auffordern, ihn Abends im Sheriffbüro zu treffen, dann habe er evtl. „richtige Arbeit“ für sie:

Die Detektive sollen **Hodgins** zum „Gehen“ überreden. Wie sie das machen ist ihre Sache, Hauptsache, er ist anschließend „weg“. Auf offener Straße über den Haufen schießen sollen sie ihn natürlich nicht, es muss schon etwas ausgefeilter sein, nach einem Unfall aussehen oder tatsächlich nur die Folge haben, dass er „freiwillig“ abhaut. Selbstredend wird Kingskey dass nicht so offen aussprechen oder den Helden gar etwas schriftlich geben.

Sollte schlussendlich dieses letzte Hindernis beseitigt sein wird Kingskey die Detektive an LaFayette empfehlen; sie erhalten ein paar Stunden später von einem der Cowboys eine mündliche Einladung auf die Ranch.

Haben die Charaktere bisher treu zu LaFayette gehalten werden sie Zeuge folgender Szene: Wenn sie tagsüber die Hauptstraße entlang gehen sehen sie einen Cowboy, der dem vorbei eilenden **Herrn Ling** ein Bein stellt und ihn so in den Dreck stolpern lässt. Während der Cowboy sich wegen seines gelungenen „Streiches“ den Bauch vor Lachen hält wird Herr Ling sich aufrappeln, den Staub aus seinen Klamotten klopfen, sich vor dem Cowboy verbeugen und ihm mitteilen, dass – so unwürdig er selbst auch sei – er dennoch den gerade erwiesenen Gefallen erwidern möchte. Damit zückt er plötzlich aus seinem langen Gewand einen Revolver und schießt den Überraschten nieder. Sodann wird er mit wüsten chinesischen Beschimpfungen das Feuer auf die Charaktere eröffnen. Seine Frau wird aus der nahe gelegenen Wäscherei nach kurzer Zeit ebenfalls mit einem Gewehr auf die Spieler feuern. Sollten beide das anschließende Gefecht überleben werden sie von Kingskey oder seinen Hilfssheriffs erschossen; Charles wird anschließend nur noch ein kurzes „Habe Schlitzaugen schon immer gehasst“ verlauten lassen.

**LaFayette** wird sie in seinem Arbeitszimmer empfangen. Dort wird er die Spieler kritisch mustern und befragen; sollten sie es schaffen, ihm glaubhaft zu versichern, auf seiner Seite zu stehen wird er ihnen seine „Sichtweise“ erläutern; hierbei handelt es sich allerdings nur um vorgeschobene Argumente, um seine wirtschaftlichen Interessen zu verschleiern: Die Indianer seien ein „Pulverfass“, dass zur Sicherheit aller Siedler schnellstmöglich entfernt werden müsse, der letzte Überfall (eine Beteiligung seinerseits wird er strickt leugnen) sei ja der beste Beweis. Leider sei die ferne und abgehobene Regierung in Lincoln und einige der „Gutmenschen“ aus Red Gulch zu blind, um das zu erkennen. Man müsse daher die Dinge selbst in die Hand nehmen, um ein Eingreifen der Kavallerie unausweichlich werden zu lassen.

Sein Plan besteht aus zwei Teilen: Zuerst sollen die Spieler im Schutze der Nacht die nahegelegene Büffelherden auf dem Indianergebiet, welche der Hauptfleischlieferant für diese darstellt, weit in das Siedlergebiet drängen, um die Jagd für die Rothäute zu erschweren. Als zweiter Schritt soll dann nach 1-2 Tagen während der Jagdzeit ein Angriff auf das Indianerdorf ausgeführt werden, bei dem vor allem die Stammespferde vertrieben oder getötet werden sollen. Zusätzlich wäre es ein Bonus, wenn der Häuptling an- oder erschossen wird. Dies sollte ausreichen, um einen Angriff der Indianer auf Red Gulch zu provozieren. Der Rinderbaron selbst wird mit seinen Leuten zu dieser Zeit einen kleinen Empfang mit den wichtigsten Leuten der Stadt auf seiner Ranch geben, um ein wasserdichtes Alibi zu haben.

Der erste Teil sollte ohne Probleme ausführbar sein. Für den zweiten Teil gilt, dass das Dorf zur Jagdzeit nur von einer Handvoll Krieger bewacht wird (Werte: 2\*Indianerkrieger II bzw. 3\*Indianerkundschafter, S. 143). Der Häuptling selbst zählt als Indianerkrieger III. Sollte der Plan tatsächlich so ausgeführt werden kommt es schon am Abend zu einer Belagerung der Stadt durch die verbleibenden Indianer. Die Detektive können entweder auf Seiten der Verteidiger hinter provisorischen Barrikaden kämpfen oder versuchen, sich zum Fort durchzuschlagen, um die Kavallerie zu verständigen. Im ersten Fall muss die Stadt eine Stunde verteidigt werden, im zweiten eine Presche durch die Indianerlinie geschlagen werden. Hier bekommt man es mit Indianerkriegern und -scouts zu tun (Werte S. 143).

Schließlich wird Washburn mit seinen Leuten ange-ritten kommen und die verbleibenden Indianer abschlagen. LaFayette hat sein Ziel so gut wie erreicht

und die Charaktere haben ihren Auftrag, einen reibungslosen Weiterbau der Eisenbahnlinie durchzuführen, erfolgreich abgeschlossen.

## ESKALATIONSSYSTEM

Sollten die Helden entgegen den Interessen von LaFayette handeln werden sie bald die Konsequenzen zu spüren bekommen. Um dies organischer haushalten zu können werden im Folgenden Aktionen, die zu Eskalationspunkten führen, sowie die Konsequenzen aufgezeigt:

Spieler geben sich als Pinkerton-Detektive zu erkennen	+1
Spieler helfen rennender Büffel	+1
Spieler reden mit kreisender Adler	+1
Spieler fragen Hodgins aus	+1
Spieler stellen Fragen zum „Indianermassaker“	+1
Spieler zeigen auffälliges Interesse an der Bahnlinie	+1
Spieler versuchen, mit LaFayette zu sprechen	+1
Spieler versuchen wiederholt, mit Kingskey zu interagieren	+1
Spieler sprechen mit Kirk O’Harra	+1
Spieler sprechen mit Lt. Cl. Washburn	+1
Spieler zeigen auffälliges Interesse an LaFayette	+1
Spieler verbünden sich mit kritischen Bürgern (z.B. Miss Merryweather)	+1

*Anmerkung:* Die folgenden Auswirkungen kommen natürlich nicht zum Tragen, falls sich die Detektive mit LaFayette verbünden! Die Punktzahl ist nur als grobe Richtlinie zu verstehen.

**Ab 3 Punkte:** Normale Bürger bzw. die auf Seiten des Rinderbarons reagieren verschlossen auf die Charaktere, der Bürgermeister plädiert für eine „schnelle Abreise“ der Spieler.

**Ab 4 Punkte:** Erste Einschüchterungsversuche durch Cowboys des Rinderbarons

**Ab 5 Punkte:** Ernsthafte Drohungen durch Cowboys

**Ab 6 Punkte:** Offene Feindseligkeit der Cowboys, möglicherweise erste Duelle mit einigen von ihnen (Werte wie Rowdy, S. 146)

**Ab 7 Punkte:** Der Sheriff und seine beiden Lakaien gehen offen gegen die Charaktere vor

**Ab 8 Punkte:** Offener Krieg zwischen beiden Seiten, Totengräber-Hinterhalt



EINE 7-SEITEN SPIELHILFE

# WPIONIERE DES WESTENS

## NSC-BESCHREIBUNGEN VON WAYLANDER FÜR OLD SLAYERHAND

Neben den berühmten Legenden, wie Kit Carson, Wild Bill Hickock oder Old Firehand, gibt es viele weitere Männer und Frauen, die sich den Gefahren der „Dark and Bloody Grounds“ stellten und den wilden Westens mit ihren Taten prägen.

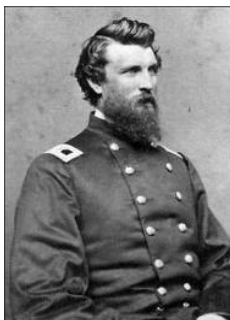
### JOHN IRVIN GREGG

\* 19. JULI 1826 IN BELLEFONTE, PENNSYLVANIA

John Irvin Gregg diente als Offizier der Unionsarmee. Er nahm am Mexikanisch-Amerikanischen Krieg und später am Sezessionskrieg teil. Dort erlangte den Rang eines Colonels und wurde 1864 bei der Zweiten Schlacht von Deep Bottom verwundet.

Nach Beendigung des Bürgerkriegs befehligte Colonel Gregg das 8. U.S. Kavallerieregiment und führte einige Strafexpeditionen gegen Indianer in der Mojave-Wüste durch. 1870 übernahm er das Kommando über Fort Union im New-Mexico-Territorium, dessen Hauptaufgabe darin besteht, die weiße Bevölkerung gegen Indianer und Banditen zu schützen.

JOHN IRVIN GREGG		IDK 74			
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	10	BE:	2	VE:	0
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Revolver (WB+3/GA-4), Säbel (WB+3/GA-1)		-			
Talente:	Bildung I, Brutaler Hieb I, Einstecker I, Fieser Schuss I, Kämpfer III, Knapp Daneben I, Raserei II, Reiten I, Rundumschlag I, Schütze II, Skeptiker II, Waffenkenner (Säbel) I, Wahrnehmung I				
GH:	8	GK:	no	EP:	115



### GRANVILLE HENDERSON DURY

\* 12. MÄRZ 1825 IN ABINGDON, VIRGINIA

Granville Oury studierte in Missouri Jura und erhielt seine Zulassung als Rechtsanwalt. Als 1848 in Kalifornien Gold gefunden wurde, beteiligte sich der junge Anwalt am Goldrausch. Später zog er nach Tucson und ließ sich dort als Rechtsanwalt nieder. Während des Sezessionskrieges unterstützte Oury die Konföderierten Staaten. Nach Beendigung des Krieges siedelte er nach Phoenix und wurde Bezirksstaatsanwalt für das Arizona-Territorium und widmete sich der Bekämpfung von Gewalt, Kriminalität und Korruption. Oury hat starke politische Ambitionen und ist Mitglied der Demokratischen Partei. Er setzt sich unter anderem für die Errichtung eines Zuchthauses in Arizona ein, welches in der Nähe von Yuma gebaut werden soll.

GRANVILLE H. DURY		GRE 7			
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	4
HÄ:	0	GE:	4	AU:	4
Bewaffnung		Panzerung			
Revolver (WB+3/GA-4)		-			
Talente:	Bildung I, Charmant I, Goldrausch I, Reiter der Gerechtigkeit II, Schütze II, Vielseitig begabt (AU) I, Wahrnehmung II, WG: Recht II				
GH:	3	GK:	no	EP:	85



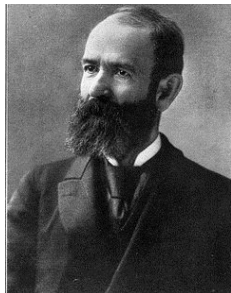
### JAY GOULD

\* 27. MAI 1836 IN ROXBURY, NEW YORK

Jay Gould wurde in einfachen Verhältnissen geboren und entdeckte früh seinen ausgeprägten Sinn für Geschäfte. Zunächst beteiligte sich Gould an verschiedenen kleineren Unternehmen in Pennsylvania, bis er ins Eisenbahngeschäft einstieg. Hier reorganisierte er Eisenbahnunternehmen und erzielte mit ihnen große Gewinne. Mit seinem Partner James Fisk begann er, an der Börse zu spekulieren. Dabei schreckte er auch nicht vor Aktenmanipulationen zurück. Gemeinsam mit Fisk war Gould in den Finanzskandal um den Schwager des US-Präsidenten Ulysses S. Grant verwickelt.

1873 Jahren erwarb Gould die Missouri-Kansas-Texas Railroad und übernahm ein Jahr später die Aktienmehrheit über die Union Pacific Railroad. Jay Gould ist einer der reichsten und einflussreichsten Eisenbahnunternehmer und besitzt die Kontrolle über tausende Meilen Gleisstrecke.

JAY GOULD		GRE 8			
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	3	VE:	7
HÄ:	2	GE:	6	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Deringer (WB+2, GA-1)		-			
Talente:	Bildung I, Heimlichkeit I, Knapp daneben II, Schlitzohr II, Schütze II, Vielseitig begabt (VE) I, Wahrnehmung I, WG: Handel II, WG: Ingenieur I				
GH:	4	GK:	no	EP:	66

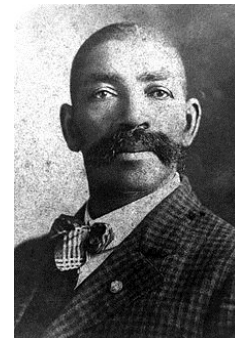


### BASS REEVES

\* JULI 1838, ARKANSAS

Bass Reeves wurde in Sklaverei geboren. Sein Besitzer, ein Jurist, siedelte 1846 nach Texas. Zu Beginn des Bürgerkrieges floh Bass Reeves, nach einem Streit mit seinem Besitzer, nach Norden ins Indianer-Territorium. Dort lebe er bis zum Kriegsende unter den Cherokee, Seminolen und Creek-Indianern. 1875 wurde James F. Fagan zum US Marshal im Indianer-Territorium ernannt. Fagan hatte von Reeves, der das Gebiet sehr gut kannte und mehrere Indianersprachen beherrschte, gehört und machte ihn zum ersten schwarzen Deputy US Marshal. Reeves versteht dieses Amt mit großem Erfolg und hat bereits eine große Anzahl an Straftätern festgenommen und auch einige Outlaws bei Schießereien getötet.

BASS REEVES		GES 12			
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	6	BE:	1	VE:	2
HÄ:	5	GE:	7	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Revolver (WB+3/GA-4), Repetiergewehr (WB+3/GA-2)		Duster (PA 1)			
Talente:	Einstecker II, Fieser Schuss I, Flink I, In Deckung I, Indianerdialekte I, Jäger I, Kämpfer II, Lehrmeister I, Reiter der Gerechtigkeit I, Schnelle Reflexe I, Schütze II, Sichere Hand I, Vielseitig begabt (GE) I, Zäher Hund I				
GH:	7	GK:	no	EP:	114







EIN 7-SEITEN SCHAUPLATZ

# DE SAN MOISÉS DE HIELO

EINE ORTSBESCHREIBUNG VON WAYLANDER FÜR OLD SLAYERMAN

Der alte Franziskanermönch stieg von seinem Pferd und schlug die Kapuze seiner braunen Kutte zurück. Sein Blick wanderte über den Felsrand ins Tal, wo man eine größere Ansammlung von einfachen Lehm- und Ziegelhäusern sah, die sich um eine alte Kirche scharten. Der Mönch mit dem weißen Bart wandte sich an seinen jungen blonden Begleiter, der die Kleidung eines Farmers trug, und sagte:

*"San Moisés. Nirgendwo im Westen wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit versammelt finden als hier. Wir müssen vorsichtig sein."*

**San Moisés der Hielo** liegt im Süden des New-Mexico-Territoriums am Rande der Chihuahua-Wüste unweit der Grenze zu Mexiko. Die Umgebung von San Moisés ist geprägt von einer kargen Wüstenlandschaft in der man vereinzelt Agaven, Yuccapalmen und Mesquitengewächse vorfindet. Nur ab und zu wird die Einöde von einzelnen schroffen Fels- und Gebirgszügen unterbrochen.

## GESCHICHTE VON SAN MOISÉS DE HIELO

San Moisés de Hielo wurde 1612 durch spanische Missionare gegründet, welche die ansässigen **Javaaka-Indianer** missionierten und zum Ackerbau anleiteten, um aus ihnen „zivilisierte Menschen“ zu machen. Der Name des Ortes geht auf die Legende eines spanischen Missionars zurück, der in die Rocky Mountains aufbrach, von einem Blizzard überrascht wurde und zu Eis erstarrte.

Im Jahre 1682 kam es zu einem Aufstand unter den Javakaas, der von den Spaniern blutig niedergeschlagen wurde.

Während der Blütezeit des Handels mit Mexiko über den Santa Fe Trail zog San Moisés viele Schmuggler und Geschäftemacher an, die Abseits der Haupthandelsrouten gute Profite mit z.T. gestohlenen Waren machten. Auch als der Santa Fe Trail seine Bedeutung verlor, blieb San Moisés ein Umschlagplatz für Güter zweifelhafter Herkunft.



## STADTBILD

Die Gebäude der Stadt bestehen zum größten Teil aus einfachen Häusern, die aus getrockneten Lehmziegeln erbaut wurden. Das auffälligste Gebäude der Stadt ist die baufällige **alte spanische**

**Kathedrale**. Hier lebt der, bereits in die Jahre gekommene, **Franziskanerpater Bruder Diterico**, der versucht, für die unterdrückten Javaaka-Indianer einzutreten, was ihm aber angesichts der Gewalt und Korruption, die in San Moisés herrscht, kaum gelingt.

In den staubigen Straßen trifft man neben den in einfachen braunen Leinenkitteln gekleideten Javaaka-Indianern auf ein Gemisch aus Texanern, Mexikanern, Yankees und Comancheros. Das Städtchen ist ein Schlupfwinkel für Gauner, Banditen und mexikanischen Desperados.



Die Kontrolle über San Moisés der Hielo hat der Gangsterboss **Jebediah Hutter**. Hutter ist eine eindrucksvolle Gestalt. Er ist fast zwei Meter groß und so fett, dass mein meint, ein überdimensionaler Mezcal-Wurm wälzt sich durch die engen Gassen, wenn er umgeben von seinen Leibwächtern, in San Moisés unterwegs ist. Aber vor allem wird Jebediah Hutter wegen seiner Skrupellosigkeit und Grausamkeit gefürchtet. Wer seinen Unmut erregt, kann gleich beim Sargtischler eine Bestellung für sich aufgeben.

Viel von dem Gesindel, das sich in der Siedlung versammelt hat, trifft man in der **Cantina** an. In dem dunklen Schankraum sitzen an schmutzigen Tischen alle möglichen zwielichtigen Gestalten, trinken ihren Whiskey oder Mezcal, gehen dunklen Geschäfte nach oder planen die nächsten Schurkereien.

Der mürrische Besitzer dieser Spelunke heißt **Walther**. Indianer, die sich versehentlich in die Cantina verirren, werden sofort mit den Worten „*He! Die Sorte wird hier nicht bedient!*“ des Raumes verwiesen.

Nahe der Cantina steht ein zweistöckiges **Verwaltungsgebäude**. Der **Alcalde Juan Gomez**, der hier wohnt, ist eine Marionette Jebediah Hutters. Seine Hauptaufgabe besteht darin, bei allem wegzuschauen. Hutter hat außerdem den Revolverhelden und Mörder **Carol Evens**, der in 12 Staaten gesucht wird, zum Sheriff von San Moisés ernannt.

## HAZIENDA VON JEBEDIAH HUTTER

Am Rande von San Moisés hat sich Jebediah Hutter ein Anwesen errichtet. Die **Hazienda** ist von

Mauern umgeben und gleicht einer Festung. Hutters Hazienda wird ständig von einer kleinen Armee aus Banditen, Mördern, Schmugglern und Kopfgeldjägern bevölkert, die hier wilde Feste und Gelage feiern. Gerüchte zur Folge werden auf dem Anwesen auch Bären und wilde Hunde gehalten, die man zur Belustigung der Anwesenden gegeneinander kämpfen lässt.

## MUSTANGRENNEN

Obwohl Jebediah Hutter aufgrund seiner Leibesfülle selbst so gut wie nie in den Sattel steigt, ist er ein leidenschaftlicher Pferdezüchter. Einmal im Jahr wird in San Moisés ein Pferderennen abgehalten. Die Rennstrecke führt quer durch die Wüste und es gibt für die Reiter so gut wie keine Regeln, außer als erster ins Ziel zu kommen. Dementsprechend sind sowohl die Verletzungsrate unter den Reitern als auch die Wetteinsätze sehr hoch.

## TUCSON RAIDERS

In der Umgebung von San Moisés der Hielo hat sich eine Bande von Banditen aus Arizona niedergelassen. Diese überfallen Reisende, die unvorsichtiger Weise ohne Schutz durch die Gegend reisen.















W20	BEGEGNUNG IN SAN MOISÉS
1	Kopfgeldjäger
2-3	W20/5 Betrunkene
4	3 Apachen, die Felle verkaufen wollen
5	2 Männer verprügeln einen Javaaka-Indianer
6	2 Huren raufen auf der Straße
7-8	streunender räudiger Hund
9-10	Indianerkinder spielen im Dreck
11	2 Comancheros verhandeln mit einem Yankee
12	Revolverduell zwischen 2 Männern (bei PW:14 sind beide sturzbetrunken)
13	Rinderherde wird durch die Straßen getrieben
14-15	Tortillaverkäufer
16-17	bettelnde Indianerkinder
18	gesuchter Outlaw
19	Franziskanermönch
20	Jebediah Hutter mit W20/2 Leibwächtern

# OLD SLAYERHAND

## Spielfertige Scs:

Diese zwei Greenhorns sind aus dem Herzogtum Sachsen-Altenburg in den Westen ausgewandert. Trotz ihres seltsamen Äußeres und ihrer Charakterschwächen werden sie sich dort sicher bald einen Namen\* gemacht haben.

SEBASTIAN MELCHIOR PAMPEL			PIO 7		
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 6			
ST: 2	BE: 0	VE: 3			
HÄ: 2	GE: 3	AU: 0			
					
Bewaffnung Kentucky Rifle (WB+4, GA-2), Messer (WB+0)			Panzerung Felljacke (PA+1)		
Talente:	Einstecker I, Jäger I, Kämpfer I, Reiter der Gerechtigkeit I, Schütze I, Vielseitig begabt(VE)				
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 3\$				
Profil:	<b>Volk:</b> Weiße, <b>Klasse:</b> Pionier, <b>Kultur:</b> Einwanderer <b>Charakterschwäche:</b> Fettleibig (AGI-1)				

HELIOGABALUS MORPHEUS EDEWARD FRANKE			GRE 7		
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 7			
ST: 0	BE: 3	VE: 2			
HÄ: 2	GE: 3	AU: 0			
					
Bewaffnung Gewehr (2 Läufe)(WB+3, GA-3), Bowie-Messer (WB+1)			Panzerung Kleidung (PA+0)		
Talente:	Bildung I, Glückspilz I, Heimlichkeit I, Jäger I, Reiter der Gerechtigkeit I, Schütze I, WG: Handel I				
Ausrüstung:	Decke, Reitpferd, Wasserflasche, 2\$				
Profil:	<b>Volk:</b> Weiße, <b>Klasse:</b> Grenzjäger, <b>Kultur:</b> Einwanderer <b>Charakterschwäche:</b> Lahm (Laufen-1)				



\* Für Nichteingeweihte: Es handelt sich hier um Tante Droll und Hobble-Frank