How to be a Hero

EL DESPERADO

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. November 2026





INHALT

El Desperado 3
- El Desperado 3
- Allgemeine Infos 3
- Um Was es geht? 3
- Einleitung 3
- Das Abenteuer 4
- Orte 6
- NPC's= 9

EL DESPERADO

El Desperado

El Desperado ist ein Pen and Paper Abenteuer im Wilden Westen zum Nachspielen von oimeleng.
ACHTUNG: Es ist noch nicht komplett veröffentlicht!



Allgemeine Infos

Wo spielt dieses Abenteuer? In einer erfundenen Wild West Stadt namens El Desperado.

Wann spielt dieses Abenteuer? Ziemlich genau Im Jahre 1877.

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel - Schwer (es ist gibt viel Potential zum Improvisieren)

Wie lange dauert das Abenteuer? 2,5 - 4 Stunden

Spieler Anzahl: drei oder vier

Um Was es geht?

In diesem Abenteuer geht es darum, dass eine scheinbar zufällige Gruppe von Leuten (die Helden) in die Stadt El Desperado eingeladen werden. Sie sollen dort bei der Jahresfeier der Stadt glänzen. Jedoch entpuppt sich die ganze Prozedur kurzer Hand als eine Falle. Die Helden sinken immer Tiefer hinein und es besteht die Möglichkeit, dass alles in einer Katastrophe endet. Dies gilt es selbstverständlich durch unsere Helden zu verhindern.

Einleitung

(empfohlen wird ein zufälliger 5 Stunden Wild West-Remix der im Hintergrund laufen könnte)

Wir schreiben das Jahr 1877 und befinden uns westlich des Mississippi der damaligen noch nicht komplett vereinigten Staaten. Die Vermischung diverser Kriege wie zum Beispiel der Indianer Kriege, den Mexikanern oder auch dem Bürgerkrieg sorgt in der gesamten Umgebung für Unruhe und Spaltung der Gesellschaft. Doch inmitten dieser Verwirrung versuchen verzweifelte Menschen die aufeinandertreffenden Parteien mit Festlichkeiten in die Saloons der noch relativ gering besiedelten Dörfer, welche oft nur als Durchreiseziel

für Amerikaner oder Europäer genutzt werden, zu besänftigen und zu versöhnen. In genau einem dieser Saloons (zumindest sieht er auf den ersten Blick so für euch aus) erwacht ihr langsam und könnt euch kaum an den Vorabend, geschweige denn eure Begleiter erinnern.

Das Abenteuer

(es kann gerne an diversen Stellen improvisiert werden, falls ihr es nicht versteht oder es euch zu öde erscheint. Das mache ich auch gerne ;D) alle in klammern gegebenen Hinweise sind Infos die die Spieler nicht einfach so erzählt bekommen sollten. Nur auf Nachfrage, bzw. wenn es Sinn ergibt kann der Spielleiter diese Informationen herausgeben. Alles Fett geschriebene hat eine genauere Beschreibung in den Unterpunkten. Das Kursiv geschrieben ist besonders wichtig!

Tag 1

(Der erste Tag ist noch einleitend und stark strukturiert, jedoch werden Tag 2 und 3 um einiges freier, wobei es nach den Spielern geht, ob sie die Geschichte aufdecken und Hinweise entschlüsseln)

Die Helden erwachen in einem Raum (**Saloon 2**). Sie können sich an nichts mehr erinnern, außer das der vorherige Abend sehr amüsant war und sie sich ausgelassen unterhielten und tranken. (hier ist es interessant ob es Spieler mit dem Skill Saufen gibt, denn wenn nicht sind die Spieler noch sehr K.O. und unaufmerksam)

(Am vortag haben sie herausgefunden das Ein Dorf in der Nähe wegen einer Eisenbahnstrecke zerstört werden soll. sie planten dies zu verhindern, vergessen aber alles durch das Saufen!)

Nach einiger Zeit klopft es an der Tür. (es ist der Kutscher **Jando Zick**) Die Helden erhalten einen **Brief**vom **Hotel despa**. Der Brief enthält die Einladung nach **El Desperado**. Der Bote fährt sie direkt im Anschluss mit der **Kutsche** (*dies ist das wichtigste, und das einzige Ereignis, welches in der Geschichte geschehen muss!*), was bis zum Abend andauert (die Fahrt wird im besten Fall nach ein paar Gesprächen geskippt)

Die Kutsche fährt durch ein schäbig wirkend, jedoch ein bisschen dekorierten Stadt bogen mit der Aufschrift "Willkommen in El Desperado". Kurz darauf kommt die Kutsche vor einem Haus zum stehen (**Hotel despa**)

Ein (freundlich wirkender und aufgeschlossener) Mann (**Simon Jackhill**) kommt ihnen aus dem Hotel entgegen. Es ist der Portier des Hotels, welcher den Gästen ein Abendessen anbietet. Er geleitet sie in Richtung Speisesaal. (*Ab hier gibt es verschiedene Dinge die gleichzeitig in der Stadt stattfinden, welche immer in a,b,c... aufgelistet und verschiedenen Orten zugewiesen sind*).

a: Beim Abendessen: Nachdem sie eine Weile im Speisesaal warten kommt Simon mit einem Tablett und Essen + Trinken darauf. Es ist eine sehr leckere Ofenkartoffel und ein Bier für jeden.(Wurf auf Aufmerksamkeit -->) Draußen vor dem Fenster steht ein Mann (sehr alt) es ist **Matt Smith**. (Ein Gespräch ist möglich, *danach sind alle schon sehr müde!*). Weitere Aktionen wirken sich am Nächsten Tag auf die Wachheit und Aufmerksamkeit aus.

b: In Der Stadt Umschauen:

Neben dem Hotel: kann man ebenfalls Matt Smith antreffen, (welcher grade vom See kommt und desshalb leicht nasse Hosen hatt (er hat seine Frau gesucht))

Beim Sherif: brennt Licht, man kann durch das Fenster sein **Büro** sehen, in Welchem die **Karte** von El Desperado hängt, die ab dem Zeitpunkt für den Entdecker aufgerufen werden kann. Ins Haus selbst, kommt man eher nicht, da der Sherif sehr müde ist und eigentlich lieber Im Büro den Abend ausklingen lassen will.

Der Saloon: ist noch erleuchtet und von Innen klingt Musik. Auf der Terasse des Saloons steht ein Schaukelstuhl und daneben eine **Geldkasette** (17.000 Dollar Inhalt und die einzige notierte Weise an Geld zu kommen. Innen sind einmal der Baarkeper (**Roger Tietz**), welcher grade Gläser putzt, und am Klavier der (Bauer **Mister Piggeldont**, welcher aber in Warheit der Finalbösewicht **Leon Randy Malmore** ist) die Beiden meinen, das sie die Nacht durchmachen wollen da sie vom Leben in diesem Kaff gelangweilt sind.

Die Anderen Häuser: sind alle verschlossen, jedoch kann ein Einbruch gelingen, bei dem jedoch je nach Geschick / Würfelglück die Bewohner erwachen können.

Nacht 1

In der Nacht erwacht mindestens einer der Helden auf Grund eines Geräusches (Aus der **Hotel Küche**). In der Küche ist die Silhouette eines Mannes zu erkennen (**Samu el Jackson**). wenn er den/die Helden bemerkt verschwindet er in der Dunkelheit (Geheimgang unter Kisten in einer Ecke). In der Küche ist einiges an Essen und Messern zu finden. jedoch geht von dort auch eine Weitere Tür ab (Schlüssel im Büro des Hotels). Dieser Raum ist der Wäsche-raum --> **Zahlencode Rätsel für den Wassertank**.

Aus dem Saloon klingt fern noch etwas Klavier Musik. (wenn man das geschehen im Saloon beobachtet sieht man den **Barkeeper** seinen *Büroschlüssel unter einer Whisky Flasche* verstecken)

(An der gegenüberliegenden Seite des Sees kann man aufgrund eines Feuer`s ein kleines Indianer-Lager erkennen, welches Tagsüber nicht erkennbar ist.)

Tag 2

(Freies Agieren und unterhalten mit Personen in der Stadt) (Feier wird am nächsten Tag schon früher als geplant stattfinden) Die Stadtbewohner **Miss Winston, Sheriff, Matt Smith, Mister Piggeldont und Simon Jackhill** sind schlendernd auf den Gassen oder in ihren Häusern zu finden. alle sind recht gut gelaunt und man kann in diverse Häuser gehen,(wenn man die Besitzer überzeugt.) Im Saloon kann gepokert werden und zwar um 100, 1.000 oder 15.000 Dollar. (Diese Aktionen bilden 3 unterschiedliche Handlungsstränge: 100=a, 1.000=b und 15.000=c)

a: der Sheriff setzt sich mit an den Tisch und Spielt mit (*er schummelt*) wenn man herausfindet das er schummelt, das die Mitspielerin Miss Winston sehr wütend, bis der Sheriff auf sie schießt (nicht trifft) und abhaut.

b: es spielen zwei Mitspieler mit: **Miss Winston, Mister Piggeldont**. (der spieler muss auf Glücksspiel würfeln.) gewinnt er so hört man draußen Schüsse und Der Sheriff erschießt Den Insassen, Verliert mann, geschieht das Gegenteil. In beiden Fällen, ist der Grund das Ausraßten des Insassens, da dieser findet das der Sherrif nicht so brutal seien solle und sich nicht bestechen lassen soll. (Sheriff wurde von Piggeldont bestochen zu schweigen, da er ihn sonst abmurkst). wird der Sheriff erschossen, so flieht der Insasse danach aus der Stadt.

c:Auch bei diser Variante gibt es die 2 Mitstreiter, und es muss gewürfelt werden. Ist der Spieler am gewinnen, so kommt der Barkeeper und krallt sich das geld vom Tisch, jedoch ist er in dieser Situation unbewaffnet, da seine Waffe hinterm Tresen liegt. Ist der Spieler aber am Verlieren, so ist **Piggeldont** sehr überheblich und lädt ihn zu sich ins Haus ein.

Am selben tag kann (je nach Laune des Spielleiters und Situation) auch ein Indianerangriff erfolgen, bei denen die Helden *mit* den Stadtbewohnern gegen **5 Indianer** kämpfen müssen. (dies kann jedoch nicht geschehen, wenn zuvor einer der Spieler beim Indianerdorf am anderen Seeufer war. In dem Fall geschieht an dem Tag nichts geplantes mehr)

Orte

Hier werden alle zu erforschenden Orte einigermaßen chronologisch aufgelistet

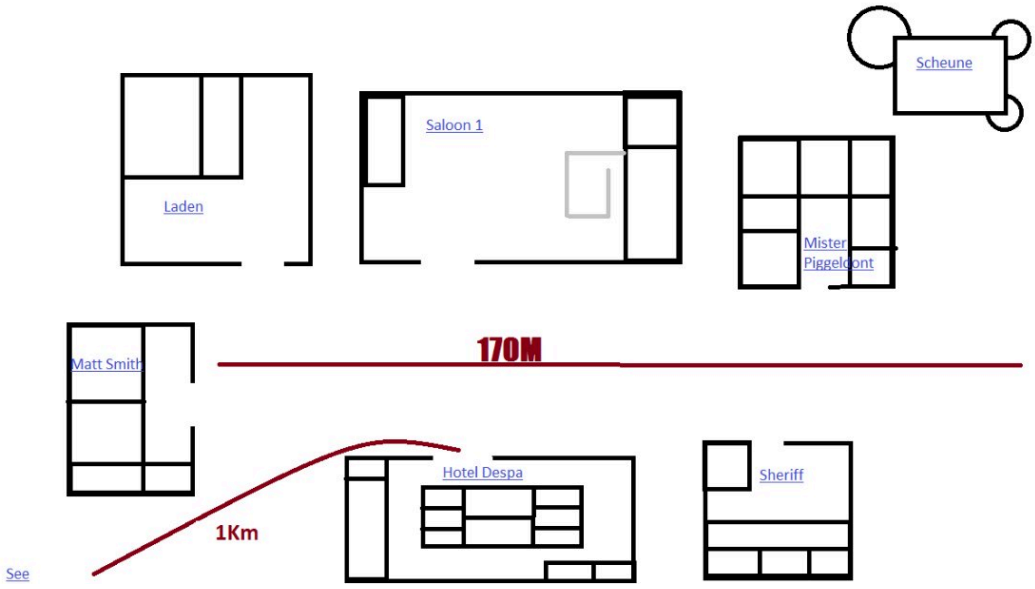
Saloon 2

Es ist ein sehr heruntergekommener einräumiger Saloon, in welchem haufenweise Tische Stühle, so wie Gläser und Getränke stehen. Auch ein Klavier ist vorhanden, jedoch sind einige tasten stark abgenutzt. In den Saloon gelangt man durch eine sehr große Flügeltür, durch welche zusammen mit ein paar schmutzigen Fenstern das einzige Licht in den zu großen Raum mit zu wenig Inhalt fällt. Es sind keinerlei Gäste oder Angestellte zu sehen. Der Saloon steht mitten im nirgendwo und scheint zu keiner Stadt zu gehören. (dieser Saloon ist nur der Anfangstreffpunkt und spielt im weiteren Verlauf keine Weitere Rolle. Der Saloon 1 Im Gegensatz ist dann ein Wichtiger Ort um Neuigkeiten zu erfahren.)

El Desperado

Es ist eine wirklich sehr kleine Stadt mit grade mal fünf Häusern und einer Scheune mitten im Nirgendwo. das einzig interessante ist der Zugang zu einem kleinen See, der so mitten in der Wüste recht unpassend aussieht.

Karte:



Hotel Despa

Ein Ort an dem Scheinbar schon mehrere Gäste in den 3 vorgesehenen Zimmern verweilten. Ein großer Flur scheint im Kreis zu führen in dessen Mitte fast alle Räume bis auf den Speisesaal, das WC und die Bediensteten Gemächer befinden. Siehe Bild.

Speisesaal

Der Speisesaal ist sehr Groß und hat mehrere Tische, die alle schön gedeckt und mit Kerzenständern so wie edlem Geschirr ausgerüstet sind. Nach draußen hin bieten große Fenster bei Tage eine hervorragende Sicht auf einen kleinen Weg, welcher offenbar in Richtung See führt.

Hotelzimmer 1-3

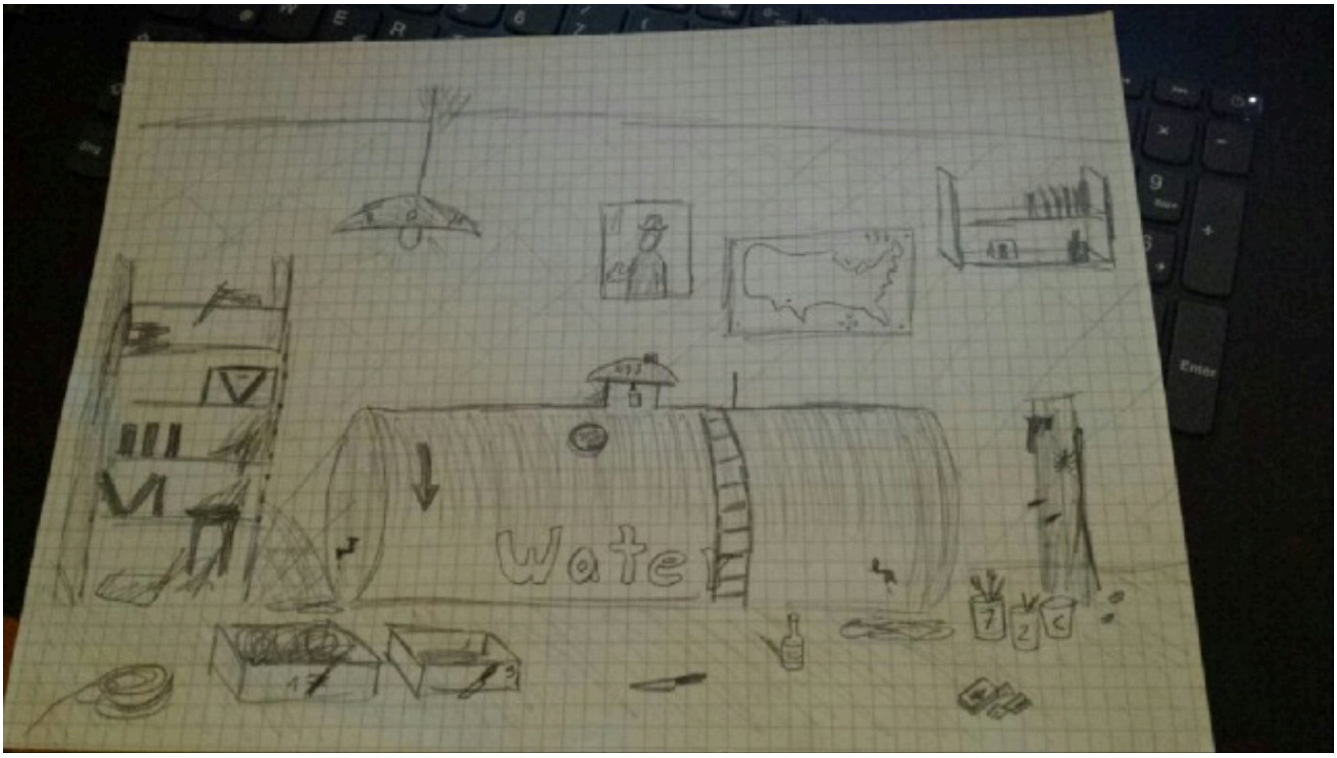
Die Zimmer sind alle identisch eingerichtet und beinhalten je ein Bett, einen kleinen Tisch und zwei Kerzenhalter mit Kerzen. Die Räume besitzen keine Fenster nach außen, geschweige denn überhaupt Fenster, weßhalb die Beleuchtung umso wichtiger ist.

Küche

Wenn man den Rund-Flur entlang läuft, kommt man an der Rückseite des Hotels an einer Tür vorbei. Diese führt in die Küche, welche sehr ordentlich und akribisch eingerichtet ist. Es liegen einige Konserven und Küchengeräte umher. In einer Ecke steht ein Stapel Kisten, unter dem verbogen ein Geheimgang liegt. Aus der Küche führt eine weitere Tür heraus, welche jedoch verschlossen ist. --> Waschküche

Waschküche

Die Waschküche sieht sehr Chaotisch aus. Überall liegen Klamotten, Tücher und allerlei sonstiges Zeug herum. In der Mitte des Raums steht ein großer Wasser-Tankt, der ein kleines Glas Fenster enthält, durch welches man unschwer die Hand eines Toten erkennen kann. Der Tank ist verschlossen und es folgt das Zahlencode Bilderrätsel mit der Lösung: 5 3 6 (Römische Zahlen im Regal von oben nach unten.)



Saloon 1

Der Saloon besteht Aus drei Räumen, wobei einer davon von der Großen Show Bühne verdeckt wird.

Hauptraum

Dies ist der Raum den man direkt bei betreten des Saloons betritt. In der Mitte stehen einige runde Tische und ein Pokertisch, an welchen man auch spielen kann, wen Leute davor sitzen. An der Wand zur linken befindet sich die Bar, hinter der meist der sehr Mürrische Baarkeeper und saloonbesitzer Roger Tietz steht und seinen Whisky und Bier verkauft. An Einer anderen Wand steht ein sehr schönes Holzklavier der Marke Eigenbau, auf welchem oft Mister Piggeldont zu spielen pflegt. und Schließlich ist da noch die Große Bühne.

Bühne

Die Bühne scheint unauffällig und wirkt bei genauerem betrachten wie ein Paar bretter die eine hohle Erhöhung darstellen, (*In diesem Hohlraum liegt der Beginn einer Lunte, welche durch die Raum ecken bis nach Draußen zu einem Wassertank führt*) die Mit seitlichen Wänden zu einer Fertigen Bühne gebaut wurde. hinter den Vorhängen, liegen einige Tücher Kostüme und Requisiten sehr unaufgeräumt verteilt auf dem Boden.

Büro

Das Büro befindet sich hinter der Bühne und ist im Normalfall verschlossen. den Schlüssel dazu, legt der Barkeeper immer unter eine Whiskyflasche. Das Büro ist sehr schlicht eingerichtet. Darin steht ein Tisch(*Darin Pläne für ein Spezielles kostüm, mit dessen Schuhen man Funken machen kann, wenn sie über den Boden reiben*), Ein Bett und eine Umkleide, hinter der nochmal ein Haufen aun Klamotten liegt. Außerdem steht dort ein Leerer Schrank.

Saloon WC

Als wirkliches WC kann man diesen Raum neben der Bühne wohl kaum bezeichnen. die Plumpskloos wirken allesamt verdreckt und die Eimer mit dem Sauberen Wasser haben Löcher. alles wirkt sehr herunter gekommen und auch die Wände scheinen bei dem kleinsten Windstoß ein zu krachen.

Laden

Der Laden gehört Miss Winston und besteht aus drei Räumen.

Verkaufs Raum

Hier stehen diverse Artikel in den an den Wänden stehenden Regalen, und meist auch die Verkäuferin. zu Kaufen gibt es aber hauptsächlich Schreibwaren, Lebensmittel und diverse Medikamente.

Büro

Hinter der Verkaufstheke des Hauptraumes führt eine kleine Holztür in das unordentliche Büro von Miss Winston. Diverse Rechnungen lassen darauf schließen, das alle einkäufe der Stadt über sie laufen. (vor Kurzem wurde eine große Ladung Sprengstoff und Lunten bestellt). Des weiteren wird der Raum nur durch das Licht einer kleinen Öllampe die neben dem Bett steht erhellt.

Lager

Das Lager ist eine einzige Katastrophe! alles steht voller Leerer Kartons und Kisten, die Verstaubt in den Ecken herum liegen.

Wohnhaus rechts

Dies ist das Zuhause von Leon Randy Malmore (getarnt als Mister Piggeldont)

Eingangsbereich

Es ist ein Verhältnismäßig großer Raum, in dem Ein Schrank verschlossener Schrank steht. (Darin Klamotten und Hüte, aber auch zwei Gewehre, die im Finale die Waffen der Bösen sind, und hier frühzeitig entwendet werden können) Ansonsten gehen von hier 4Türen ab: eine nach links, eine gradaus und zwei nach rechts.

Herrenzimmer

Links vom Eingangsbereich ist das verschlossene Herrenzimmer. hier befindet sich eine große runde Bar,so wie ein kleines von vier Sesseln umgebenes Tischen und vier Lampen in Nobler Ausführung.

Schlafzimmer

hier steht ein großes Doppelbett und ein kleiner Nachttisch, auf dem eine Flasche Wasser und eine Flasche Whisky stehen. In der Nachttischschublade liegt ein Brief an **Leon Randy Malmore**. In dem brief steht das geplant wird eine Eisenbahnstrecke durch das Dorf gebaut werden soll, Weshalb er die Leute vertreiben und das Dorf zerstören soll.

Küche

Einer der beiden Räume zur rechten ist die Küche. In erster Linie liegen hier Küchenutensilien umher, so wie Töpfe und Essens Vorräte. Aber auch ein Nasses Seil liegt in einer Ecke (Mordwaffe gegen Mister T. Bodylane aus dem Wassertank)

Wohn/Esszimmer

Der Raum wird von einer großen Tafel mit 8 Stühlen daran gefüllt. An den Wänden hängen diverse Gemälde von Frauen, Cowboys und Maschinen.

Wohnhaus Links

Dieses Haus gehört dem alten Matt Smith und vor ihrem Verschwinden auch seiner Frau Ella. Es besteht aus 4 Räumen und einem Eingangsbereich.

Eingangsbereich

Dies ist ein riesen großer Raum, der Jedoch bis auf zwei Sperrige Stühle und einen Tisch sehr leer und uninteressant ist. Von hier gehen drei Türen ab: zwei führen gradaus in Küche und Schlafzimmer, und eine führt nach links zur Toilette.

Küche

Die Küche ist sehr staubig. offenbar wurde hier schon eine Weile nicht mehr gekocht, da Matt in letzter Zeit immer in den Saloon zum Essen geht. In der Mitte der Küche steht ein kleiner Esstisch mit Stühlen daran und einem kleinen Kerzenständer in der Mitte. ansonsten befinden sich in der Küche noch diverse Wassereimer und kleine Küchengeräte so wie Besteck und Teller. eine Tür führt weiter ins Schlafzimmer.

Schlafzimmer

Hier steht ein großes Doppelbett, bei dem Jedoch nur eine Seite benutzt aus sieht, während die andere unberührt scheint. Auch ein Schrank füllt das Zimmer, in dem Diverse Frauen Klamotten fein Säuberlich sortiert eingeräumt sind. Neben dem Bett befindet sich ein kleines Nachttischen (darin liegt ein Warnbrief, das alle sterben werden (Nasse Leichen)). Es führen drei Türen ab: eine zurück in den Eingangsbereich, eine in die Küche und eine Letzte in eine kleine Kapelle.

Kapelle

Dieser Raum wirkt sehr pompös und zudem sehr sauber, als würde er tag täglich gereinigt.

NPC's=

Hier werden alle Charaktere mit Wissen und eventuell Fähigkeiten nach einigermaßen chronologischen Reihenfolge aufgelistet

Jando Zick

Er ist der Kutscher der den Helden zu beginn einen Brief überreicht und sie darauf nach El Desperado begleitet. Er ist Mitte 40, unbewaffnet hat schwarze Haare und spricht einen leicht Mexikanischen Akzent. Außerdem ist er sehr müde da er schon in der Nacht von der Stadt los gefahren ist. Er selbst wohnt nicht in El Desperado und weiß auch nichts von irgendwelchen Geschehnissen. jedoch ist er sehr leicht reizbar, was wohl an akuten Schlafmangel liegt.

Simon Jackhill

Simon Jackhill ist der portier im Hotel Despa, und hat dort auch sein Zimmer. Hinter seiner recht gut aussehenden Kleidung trägt er einen kleinen Revolver, welcher jedoch nicht geladen ist. Er ist grade mal 20 Jahre jung und sehr höflich. jedoch ist er aufgrund seines zurückhaltenden Auftretens sehr kurzkommend in Gesprächen. Auch hat er den Chef des Hotels (Mister T Bodylane) eine weile nicht mehr gesehen, was er aber auch nicht gerne Preis gibt.

Matt Smith

Matt ist sehr alt. genaugenommen 78, was ihn auch sehr grau und krumm macht. seine Frau ist seit kurzem verschwunden und er bekam einen Drohbrief. Matt ist ein Farmer, doch aufgrund seines alters ist er nicht mal mehr halb so aktiv wie Piggeldont es ist. Er ist seit dem verschwinden seiner Frau sehr verunsichert und weis nicht wem er noch trauen kann, weshalb er statt in den Saloon zu gehen abends lieber in seiner kleinen Kapelle zur ruhe kommt.

Barkeeper

Sein Name ist Roger Tietz und ihm gehört der gesammte Saloon, worauf er auch sehr stolz ist. Jedoch ist er sehr griesgrämig gelaunt und leicht reizbar, was ihn mit seinen grademal 35 Jahren auch agressiv machen kann, wenn er grade in der nähe seiner Pistole hinterm Tresen ist. Seine lieblings Beschäftigung ist es leute übers ohr zu hauen, und ihnen etwas Geld zu klauen. er weis viel von den bevorstehenden Ereignissen, wird aber einen Teufel tuen und diese Verraten, da er ja selber dem Bösen hilft.

Mister Piggeldont

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

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

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

Enthaltene Seiten

1. El Desperado – `https://howtobeahero.de/index.php?title=El+Desperado&oldid=11889`