How to be a Hero

NEULAND

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





INHALT

Neuland 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter 3
- Plot 7
- Charaktere 32

NEULAND

Wo spielt das Abenteuer?: Wilder Westen

Wann spielt das Abenteuer?: ca. 19 Jahrhundert

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln. (eigene Erweiterungen s. hier)

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5 Spieler

Schwierigkeit für den Spielleiter: Schwierig (viele Möglichkeiten, aus denen das Abenteuer zusammengesetzt werden kann und viel Entscheidungsfreiheit für die Spieler)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: sehr variabel; ca. 2 bis 3 Sessions

Klappentext

Aus euren ganz eigenen Gründen habt ihr euch entschlossen dem kleinen Track einfacher Siedler von Port Calico nach Greenwood anzuschließen – vielleicht als Siedler, mit der Kaufurkunde von eurem eigenen Stück neuem Land, vielleicht als Flüchtende mit der Hoffnung auf eine neue, friedlichere Zukunft, vielleicht als Goldsucher und Schatzräuber oder sogar als Soldaten und Wächter der einfachen Siedler. Nach einem ersten Kennenlernen, macht ihr euch auf den Weg um über Fort Northill in eure neue Zukunft zu reisen. Doch irgendwie scheint eure Reise unter keinem guten Stern zu stehen. Und als ihr endlich Greenwood erreicht, warten dort nur noch mehr böse Überraschungen, die euch das Leben schwer machen.

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Hinweise für den Spielleiter

Allgemeine Hinweise

Alle blau markierten Textstellen, können wörtlich vorgelesen werden.
Vorschläge für Proben sind kursiv markiert.

```
Eingerückte Stellen sind Hinweise für den Spielleiter und dienen der Erklärung einer
Szene. Sie enthalten oft Wissen, dass die anwesenden Charaktere nicht haben können.
```

In diesem Abenteuer spielt Rassismus eine mal deutliche, mal unterschwellige Rolle, was der bespielten Zeit geschuldet ist und aus heutiger Perspektive in keinster Weise gutzuheißen ist.

Zu möglichen Charakteren

Wie im Klappentext angedeutet ist eigentlich alles an Charakteren möglich, dass sich im Wilden Westen getummelt hat. Von der hübschen Saloon-Dame, die sich ihr Einkommen manchmal mit besonders langen Nächten aufbessert, über den unerfahrenen und glücklosen Goldsucher, bis hin zum strengen Soldaten, der die Siedler beschützt oder dem klassischen Pistolen-Schwinger-Cowboy ist alles möglich. Es ist nicht möglich einen Indianer zu spielen.

Jeder Charakter muss eine Motivation haben nach Greenwood zu reisen und diese Reise von sich aus antreten wollen. Jeder Charakter muss Teil des Tracks sein oder zum Beginn des Abenteuers für diesen angeworben werden.

Folgende Fähigkeiten sind nützlich, aber nicht zwingend notwendig:

Handeln	Wissen	Soziales
Auf die Fresse! (Nahkampf)	Wildnisleben	Menschenkenntnis
Dicke Wumme	Gaffen, Lauschen & Co	Schwindeln
Heimlichkeiten	Pflanzenkunde	Bequatschen
Ach mein, dein ... (Stehlen)	Fährten deuten	Preise drücken
Hühott (Reiten)	Orientierung	Flirten
Wagen lenken	Wunden zusammenflicken	Einschüchtern
Saufen	Fesseln/Entfesseln	
Rennen und Springen	Tierkunde	

Es ist nicht notwendig irgendeine Sprache zu erlernen, abgesehen vom Vorteil „Indianer-Flüsterer“.

Module und Zusatzregeln

Höhere Sterblichkeit (Optional)

Wenn gewünscht ist, dass die Charaktere im Rahmen dieses Settings besonders widerstandsfähig wirken und sich auch häufiger Schießereien stellen können, dann sollten die üblichen Kampfregeln verwendet werden.

Um auch den Spielern die Gefahren dieses Settings zu verdeutlichen (und den Nervenkitzel zu erhöhen) kann optional auch mit der folgenden Regel gearbeitet werden: Bei jedem Schadenswurf gilt die Hälfte aller W10 (immer aufgerundet!) automatisch als 10 Schadenspunkte. Es müssen nur noch die „variablen“ W10 gewürfelt werden. Was von Beginn an als 10 gilt, muss nicht gewürfelt werden. Waffenloser Nahkampf sollte mit 1W10 + 5 angenommen werden.

Dadurch sind jedwede Schießereien oder auch schon kleinere Keilereien deutlich tödlicher und jeder Charakter (auch die Nicht-Spieler-Charaktere) werden sich 2 mal überlegen ob die Sache wirklich eine Schießerei wert ist.

Außerdem sollen Charaktere mit 25 Leben und darunter kaum noch als handlungsfähig gelten. Dadurch sollen Spieler von der „ich kämpfe bis 0 Leben“-Mentalität abgebracht werden.

Vor- und Nachteile

Es ist möglich sich die folgenden Vor- bzw. Nachteile zu geben:

- **Greenhorn**: Der Charakter ist noch neu im Wilden Westen und begegnet dementsprechend einigen, alltäglichen Konzepten dort mit, sagen wir durch mangelndes Wissens begründeter Naivität. Er kann viele typische Phänomene und vor allem Gefahren nicht einschätzten und neigt je nach Herkunft auch

eher dazu der fernen, staatlichen Autorität zu vertrauen, als der eigenen Waffe. Dieser Nachteil bringt dem Helden 30 zusätzliche Punkte, kann jedoch nicht zusammen mit den Vorteilen Cowboy, Indianer-Flüsterer oder Old-Shatterhand gewählt werden.

- **Cowboy**: Der Charakter lebt schon länger im Westen. Er kennt auch die Gegend, in der das Abenteuer spielt und weiß zumindest ungefähr, wo welche Orte liegen, welchen Ruf sie haben und wann es klüger ist in Konfrontationen wegzurennen oder zuerst zu schießen. Dieser Vorteil kostet 30 Punkte und kann nicht zusammen mit dem Nachteil Greenhorn gewählt werden.
- **Old-Shatterhand**: Aufgrund vergangener Taten, hat der Held sich einen guten Ruf erworben. Er ist allgemein bekannt und geachtet – ob er nun der „Robbin Hood mit Knarre", ist, der von den Autoritäten verteufelt und vom Volk geliebt wird oder eher der ehrenhafte Soldat im Dienste der Königin von England, der schon mehr Outlaws „erlegt" hat, als jeder andere, ist Entscheidung des Spielers. Es sollte jedoch mindestens 1 Personengruppe geben, die nicht besonders gut auf ihn zu sprechen ist. Dieser Vorteil kostet 30 Punkte (nur 20, wenn der Charakter gleichzeitig den Vorteil Cowboy besitzt) und kann nicht mit dem Nachteil Greenhorn, Lord Castlepool oder Outlaw kombiniert werden.
- **Lord Castlepool**: Aufgrund vergangener Taten, hat der Held sich einen eher zweifelhaften Ruf erworben. Sei es das er als unfähig, zwielichtig oder einfach verrückt gilt – vielleicht ist der Held auch eine ehemalige „Shatterhand", die den Zenit ihrer Fähigkeiten lange überschritten hat und es einfach noch nicht bemerkt hat? Die Allgemeinheit belächelt ihn jedenfalls höchstens oder möchte auch gar nichts mehr mit ihm zu tun haben. Worin dieser Ruf genau besteht ist wieder Entscheidung des Spielers. Es sollte jedoch eine Personengruppe geben, die ihm zumindest ein wenig wohlgesonnen gegenüber steht. Der Charakter bekommt durch diesen Nachteil 30 Punkte. Er kann nicht gleichzeitig Lord Castlepool und Old-Shatterhand oder Outlaw sein.
- **Indianer-Flüsterer**: Der Charakter beherrscht zumindest grundlegend die Sprache der eingeborenen in diesem Gebiet. Will er sie anwenden, sind keine Proben nötig, allerdings ist deutlich zu merken, dass er auch kein Muttersprachler ist. Dieser Vorteil kostet 15 Punkte (nur 10, wenn der Charakter gleichzeitig Cowboy ist). Er kann nicht gleichzeitig mit dem Nachteil Greenhorn erworben werden.
- **Priester**: Der Charakter hat eine entsprechende Laufbahn als Priester durchlaufen und ist durch eine entsprechende Robe oder ähnliches auch für alle deutlich als solcher zu erkennen. Dadurch hat sein Wort bei allen gläubigen Charakteren besonderes Gewicht und sein Rat findet häufiger gehör. Ebenso werden viele Charaktere Hemmungen haben einem „Mann von Gottes Gnaden" Gewalt anzutun oder diesen gar umzubringen. Dies gilt jedoch nicht für alle besonders ruchlosen Bösewichte und auch nicht für die andersgläubigen Indianer. Im Gegenzug wird auch diesem Charakter erwartet, dass er einige weltliche Pflichten übernimmt, wie Tote einzusegnen, Messen zu halten, schwer kranken Trost spendet, Personen die Beichte abnimmt oder Menschen, deren Glaubensbild durch einen Schicksalsschlag ins Wanken geraten ist, wieder auf den „richtigen" Pfad zurück führt. Dieser Vorteil kostet 15 Punkte, sollte jedoch nur gewählt werden, wenn er auch zum Charakterkonzept passt. Er ist nicht als „zusätzliche Rüstung gegen Gläubige" zu verstehen.
- **Outlaw**: Der Charakter hat sich in der Vergangenheit eines Verbrechens schuldig gemacht (oder wurde zumindest wegen eines solchen verurteilt) und wird jetzt von dem Wenigen, das es an Staatsmacht gibt, gesucht. Ein Charakter mit diesem Nachteil muss sein Aussehen (verglichen mit dem Bild des Steckbriefes) verändert haben, damit die Soldaten, die den Track begleiten, ihn nicht sofort erkennen können. Dieser Nachteil bringt dem Chrakter 30 Punkte und kann nicht zusammen mit dem Vorteil Old Shatterhand oder dem Nachteil Lord Castlepool gewählt werden.

```
Sollte ein Charakter mit diesem Nachteil dabei sein, sollte der Spielleiter ihm zwar
immer wieder das Gefühl geben vorsichtig sein zu müssen – gerade gegenüber den Soldaten
beim Track – allerdings sollte er ihn nicht innerhalb der ersten 5 Minuten von den
Soldaten enttarnen lassen und auch keine Proben auf die Täuschung verlangen. Denn solle
der Charakter enttarnt werden, bleibt ihm nichts anderes übrig als den Track zu verlassen
und er wird damit für den ersten Teil des Abenteuers unspielbar. Sobald die Gruppe
```

```
Grennwood erreicht hat, kann die Identität des Schurken auch auffliegen, ohne dass das
Abenteuer gefährdet wird.
```

Zum Setting

Entsprechend dem Bild dieser Zeit besteht die „Aufgabe“ der meisten Frauen darin Heim und Herd zu hüten, Kinder zu bekommen und brav auf ihren Mann zu hören. Gerade in den kleineren Siedlungen, in denen viel Arbeit zu tun ist, um den Hof zu erhalten und genug zum Überleben zusammenzuraffen (oder wenn der Alte mal wieder in einer Schießerei das Zeitliche gesegnet hat) übernehmen Frauen häufig ebenso alle notwendigen Aufgaben und wissen den anderen Kerlen Paroli zu bieten.
Um eine größere Vielzahl an Charakterkonzepten für die Spieler zu ermöglichen, ist es auch völlig ok, das Knarren schwingende Cowgirl zu spielen, dass jeden Kerl, der ihr dummkommt, erstmal übers Knie legt. Solche Charaktere sind jedoch vom Setting nicht als NPCs angelegt.

Die meisten Charaktere (Indianer ausgenommen) in diesem Setting sind Christen, was ebenfalls dem Zeitgeist geschuldet ist. Das Priester zu sein als Vorteil behandelt wird, liegt vor allem an der herausgehobenen, sozialen Stellung die ein solcher Charakter damit erhält und ist frei von einer Wertung ob dies „gut“ oder „richtig“ ist. Wenn jedoch eigene, meist monetäre, Interessen und der Glauben aufeinander prallen, zieht der Glaube bei vielen NPCs den Kürzeren – vor allem bei den Ganoven.

Alle Orte und Personen sind fiktiv.

Zusammenfassung der Handlung

Hintergrund der Handlung

Sir Dillerhorn wurde vom Gouverneur in Port Calico beauftragt friedlich mit den Indianern im Gebiet zu verhandeln. Er sollte durch eine große Summe Goldes, die er zu diesem Zweck bekam, zu erwirken, dass die eigentlich im Gebiet der Indianer geplante Siedlung Greenwood gebaut werden durfte und vom Roten Mann nicht weiter behelligt würde. Sir Dillerhorn streckte das Geld jedoch in die eigene Tasche und ließ die Verhandlungen mit den Indianern durch ein paar befreundete Banditen blutig scheitern. Für Port Calico sah jedoch alles so aus, als sei dies von den Indianern ausgegangen. Damit Sir Stenfield keinen Verdacht schöpft, wurde dieser in letzter Zeit immer auf irgendwelche Außenmissionen geschickt, damit Sir Dillerhorn im Fort schalten und walten konnte.

Jetzt hat Sir Dillerhorn zusätzlich mit den Leichen einiger bei der Verhandlung getöteten Indianern einen Überfall auf Greenwood inszeniert, um damit von Port Calico die Erlaubnis zu bekommen den Roten Mann ein für alle Mal aus diesem Gebiet zu tilgen (und damit auch viele Beweise für sein Vergehen zu vernichten). Der Track und auch die Siedler darin sind für Sir Dillerhorn nur „mittel zum Zweck“. Sie sollen seine Geschichte, dass Greenwood vom Roten Mann überfallen wurde, als „unabhängige Zeugen“ untermauern.

Allerdings hat er dabei die Rechnung ohne die Spieler-Charakter gemacht …

Der Plot in Kürze

Die Helden treffen einander in Port Calico und können dort alle möglichen Vorbereitungen für die Reise treffen und die Reisegefährten kennenlernen. Hierauf folgen mehrere, mögliche Zufallsereignisse, die entweder Setting oder mitreisende Personen charakterisieren oder den Plot vorantreiben und vom Spielleiter frei zusammengestellt werden können.

In Fort Northill können die Charaktere sich bereits ein erstes Bild vom Ort machen und Sir Dillerhorn kennenlernen. Sie können durchaus schon erahnen, dass Sir Dillerhorn nicht der sauberste Kollege ist, allerdings sollten sie noch keine richtigen Beweise gegen ihn finden. Zudem verstirbt Sir Stanfield entweder

an einer „spontanen Krankheit“ oder wird auf der Reise angeblich von einem Indianer erschlagen. Stattdessen wird der Track nun vom raubeinigen Hussel Seeker angeführt.

Wieder auf der Reise können optional einige Zufallsereignisse folgen. In Greenwood angekommen, finden die Charaktere zwei erschossene Indianer offen in der Siedlung herumliegen. Von den anderen Einwohnern keine Spur. (Diese wurden von Sir Dillerhorns Männern entführt und um die Ecke gebracht). Nach einer kurzen Untersuchung der Siedlung nimmt die Gruppe unter Hussel Seeker dort den Indianer Siller Falke gefangen. Dabei wird die Grausamkeit Seekers deutlich sowie den Spielern klar, dass hier irgendetwas gewaltig stinkt und man den Personen aus dem Fort nicht mehr vertrauen sollte.

Es gilt also eine schwere Entscheidung zu treffen: Die Gruppe kann entweder fliehen und dem sich zusammenbrauenden Konflikt den Rücken kehren, mit den Indianern das Fort angreifen oder mit dem Fort die Indianer angreifen. Friedliche Verhandlungen sind leider für beide Kriegsparteien keine Option.

Plot

In Port Calico

Die Helden treffen einander in Port Calico und können dort alle möglichen Vorbereitungen für die Reise treffen:

- verschiedenste Vorräte (vom Wasserschlauch bis zum Planwagen mit Pferden) kaufen, sofern sie die Mittel dazu haben
- die Mitglieder ihres Tracks (sowohl Zivilisten, als auch Soldaten) kennen lernen und sich beliebig lange mit diesen unterhalten
- von ihren potenziellen Familien verabschieden
- die Kirche besuchen
- sich in unterschiedlichen Saloons betrinken
- einen Blick auf die Gesuchten Verbrecher und Kopfgeldaushänge in der Gegend machen
- oder noch anderen Beschäftigungen nachgehen.

In Port Calico kann man fast alles bekommen oder tun, sofern es ins Setting passt.

Wenn einer der Spieler zu den Soldaten gehört, die den Track beschützten sollen, dann wird er zusammen mit den anderen Soldaten von Sir Stanfield zu einer Besprechung gerufen. Dabei wird über einer Karte die Rute diskutiert. Außerdem erfährt der Spieler, dass der Track eine große Menge an Feuerwaffen transportiert, die vergleichsweise schlecht geschützt sind, weil sie zu wenig Soldaten (6 insgesamt) sind. Dafür wurde auch geheim gehalten, dass der Track diese Waffen transportiert und die Siedler wissen nichts davon – offiziell werden nur Vorräte für das Fort Northill transportiert. Das soll auch auf jeden Fall so bleiben oder es gibt Ärger mit Sir Dillerhorn. Sir Stanfield ist selbst nicht begeistert davon, will sich jedoch nicht den Anweisungen von Sir Dillerhorn widersetzten.
Nach der Besprechung können die Soldaten tuen was sie wollen, solange immer 2 die Waffen Wagen bewachen.

```
Der Spielleiter sollte sich hier einen Überblick verschaffen wie viel Geld die Charakter
noch bei sich haben. Dies wird später wichtig.
```

Die Reise nach Greenwood

Die Reise zum Fort Northill (und später auch von dort nach Greenwood) kann vom Spielleiter sehr variabel durch die folgenden Zufallsereignisse gestaltet werden. Diese können beliebig zusammengesetzt oder weggelassen werden.

Die Plot-gebundenen Ereignisse sollen den Hauptplot des Abenteuers vorantreiben und den Spielern erste Hinweise geben, was sie noch erwartet bzw. stellen sie erste Schatten der größeren Ereignisse dar, die noch kommen werden.

Die Charakter-gebundenen Ereignisse sollen die einzelnen NSCs des Tracks näher charakterisieren, sodass die Spieler eine Bindung zu ihnen aufbauen können.

Gerade diese Zufallsereignisse eigenen sich auch gut den jeweiligen Anführer des Tacks in Szene zu setzten. Um die jeweiligen Konflikte zu lösen wird Sir Stanfield immer in einer sehr ruhigen und charismatischen Art auf gegenseitigen Ausgleich und eine gerechte Lösung für alle bedacht sein. Hussel Seeker dagegen wird seine Position als harten Befehl weitergeben und keinen Widerspruch dulden. Im Zweifel wird er auch vor Androhungen (ober beim Äußersten auch der Umsetzung) von Peitschenhieben Gebrauch machen.

Die Reise zum Fort dauert 4 Tage und nach Greenwood noch einmal 1 Tag.

Plot-gebundene Ereignisse

Flinten Sammy taucht auf

```
Dieses Ereignis sollte als eines der ersten Zufallsereignisse eingestreut werden, damit
es sich für die Helden auch lohnt Flinten Sammy anzuheuern.
```

Schon aus einiger Entfernung seht ihr eine große Staubwolke, über die Prärie auf euch zuhalten. Je näher ihr kommt, desto mehr schält sich die Gestalt eines einzelnen Reiters aus dem Dunst, der direkt auf euch zuhält und schon von fern winkt.

```
Charaktere mit dem Vorteil Cowboy erkennen Flinten Sammy sofort und wissen wen sie vor
sich haben.
```

Flinten Sammy reitet direkt auf die Gruppe zu und wird von Sir Stanfield freundlich begrüßt. Er bietet der Gruppe an sie auf ihrer Reise zu eskortieren. Sir Stanfield will erst ablehnen, scheint es sich dann aber doch zu überlegen und bespricht sich kurz mit seinen Soldaten. Er schlägt vor die Entscheidung den Siedlern (namentlich den Charakteren der Spieler) zu überlassen, da diese ihn auch für seine Dienste entlohnen müssten.

```
Die Spieler können nun entscheiden ob sie ihn für 90% ihres Bar-Vermögens anheuern
möchten oder nicht. Sollten die Charaktere alles Geld in Ausrüstung gesteckt haben,
sollten sie dazu einen Teil ihrer Ausrüstung veräußern müssen, um ihn bezahlen zu können.
Flinten Sammy ist zwar sehr teuer, aber jeden Taler Wert.
Wenn die Spieler ihn anheuern möchten, wird das Geld (oder die Gegenstände, die Flinten
Sammy dann im Fort verhökern wird), übergeben und er schließt sich dem Track an. Lehnen
die Spieler ab, verlässt Flinten Sammy den Track und sucht in Port Calico nach Arbeit.)
```

Beobachter bei Nacht

```
Dieses Ereignis sollte in der ersten Nacht passieren.
```

In der Nacht schleicht sich der Indianer Siller Falke in das Lager des Tracks und versucht herauszufinden was in dem Planwagen ist, in dem die Waffen transportiert werden. Anschließend wirft er auch einen kurzen Blick in die anderen Planwagen. Er will nur wissen sammeln und möglichst nicht gesehen werden.



Die Soldaten oder andern Siedler entdecken ihn von sich aus nicht. Es ist also an den Spielern die Augen offen zu halten. So oder so schlägt er beim Eindringen in den Track einen der wachhabenden Soldaten (keinen Spieler-Charakter) nieder. Damit verursacht er zwar keinen argen Schaden, schaltet diesen aber aus.

```
Wenn Flinten Sammy beim Track ist, entdeckt dieser Siller Falke. Allerdings sind die
beiden gute Bekannte und daher lädt Flinten Sammy den Indianer kurzerhand zum Essen ein.
Dieser entpuppt sich als freundlicher Gast, der die Gruppe ein wenig darüber ausfragt wer
sie sind, wohin sie wollen und was sie so treiben. Siller Falke spricht zwar mit starkem
Akzent, aber überraschend gut die Sprache des weißen Mannes. Allerdings lässt er sich das
nur anmerken, wenn Flinten Sammy oder ein Charakter mit dem Vorteil „Old-Shatterhand“ in
der Gruppe sind. Ansonsten bringt er nur ein paar gebrochene Worte hervor, versteht aber
sehr wohl was die Charaktere sagen. Über sich selbst erzählt er, dass er Kundschafter ist
und die Gegend im Auge behält, weil sein Stamm nur wenige Tagesreisen entfernt lagert. Er
sagt auch offen, wo er einen der Soldaten niedergeschlagen hat und dass vielleicht einer
der andern nach ihm sehen sollte.
```

```
Wenn ein Spieler-Charakter die Vorteile Indianer-Sprache oder Old Shatter-Hand hat,
werden sie von dem Indianer ähnlich offen begrüßt wie Flinten Sammy.
```

Nach dem Gespräch verschwindet der Indianer wieder. Den Charakteren kann auffallen, dass die meisten Soldaten froh sind „die elende Rothaut“ wieder los zu sein.

Das Attentat auf Sir Stanfield

```
Dieses Ereignis findet nur in der 3. Nacht statt und nur wenn Flinten Sammy nicht beim
Track ist. Es findet ebenfalls nicht statt, wenn mehr als 1 Spielercharakter bei den
Soldaten ist.
Dieses Ereignis birgt das Risiko, dass die Spieler-Charaktere mitbekommen was vor sich
geht und das Vertrauen in die Soldaten verlieren. Dies würde jedoch den Verlauf des
Abenteuers maßgeblich verändern. Daher sollte der Spielleiter den Spielern nur wenig
Möglichkeiten geben herauszufinden was wirklich passiert ist, ohne dies zu offensichtlich
zu tun. Dies kann beispielsweise passieren, indem die Spieler-Charaktere erst erwachen,
wenn Sir Stanfield bereits tot ist oder indem potenzielle Menschenkenntnisproben gegen
die Soldaten verdeckt vom Spielleiter gewürfelt werden. Sollten die Spieler sich dennoch
geschickt anstellen und einem der Soldaten auf die Schieche kommen, dann lassen es die
anderen Soldaten so aussehen, als hätte nur dieser eine Soldat eine Fehde mit Sir
Stanfield und als sei er allein für das Verbrechen verantwortlich.
```

Bei diesem Ereignis versuchen die Soldaten Sir Stanfield umzubringen. Dies geht auf einen geheimen Befehl von Sir Dillerhorn zurück. Eingeweiht sind alle Soldaten die keine Spieler-Charaktere sind.

Dazu warten die Soldaten ab, bis es spät in der Nacht ist und nach Möglichkeit alle Siedler schlafen. Dann schleichen sie sich in den Planwagen, indem Sir Stanfield schläft und schneiden ihm mit einem Dolch die Kehle durch. Darauf zerschneiden sie an der Seite des Planwagens die Plane, damit es so aussieht, als wäre von außen jemand eingedrungen. Dann gehen sie zu den Pferden und einer von ihnen lässt sich mit dem Gewehrkolben niederschlagen. Die anderen Verteilen sich im Lager auf den Positionen, auf denen sie auch normalerweise wären. Anschließend schießen sie ein paar Mal in die Luft und jagen das Pferd von Sir Stanfield davon. Sie schwingen sich auch schnell auf die eigenen Pferde und jagen das Tier unter mehreren Schüssen in die Luft möglichst weit weg vom Lager.

Gegenüber allen anderen im Track behaupten sie, sie hätten einen Indianer (Wenn er aufgetaucht ist, dann Siller Falke) gesehen, der aus dem Planwagen von Sir Stanfield getürmt sei. Er hätte das Pferd von Sir Stanfield gestohlen und sie hätten ihn verfolgt, aber seine Spuren in der Dunkelheit schließlich aus den

Augen verloren.

Dies lässt alle zivilen Charaktere außer Larry deutlich ängstlicher werden, da sich keiner im Track mehr sicher fühlt und diese Tuscheln untereinander oder mit den Charakteren der Spieler.

```
Sollte ein Spieler-Charakter bei den Soldaten sein, wird dieser während der Wache von
einem Kammerden niedergeschlagen, bevor sie mit oben beschriebenen Vorgehen beginnen.
```

Optional kann das Pferd von Sir Stanfield nach Fort Northill wieder zum Track zurück kommen (oder von diesem zufällig gefunden werden). Dies wird einen möglichen Verdacht gegen die Soldaten bei den Spielern erhärten, da ein Indianer keinen Grund hätte das gute Tier zurückzulassen.

Überquerung der Furt

Auf ihrem Weg müssen die Helden eine breite Furt überqueren, die leider recht gut Wasser führt. Dazu müssen sie alle 4 Planwagen (+ggf. Planwagen der Spieler) irgendwie hinüber bekommen. Die Spieler können hier kreativ werden, wie sie genau vorgehen wollen. Bei ihren Versuchen lässt Sir Stanfield jedoch nicht zu, dass der Planwagen mit den Waffen entladen wird, damit niemand Wind von diesen bekommt. Natürlich ist genau dieser dann zu schwer und sinkt im Schlamm ein, bricht durch die improvisierte Brücke oder rutscht von den Balken herunter. Darauf fallen viele der Kisten darin ins Wasser und müssen einzeln ans andere Ufer gebracht werden. Dabei wird für jeden Charakter offensichtlich, dass hier im großen Umfang Waffen transportiert werden. Dies sorgt für einiges an Gerede unter den zivilen Personen im Track und eine gehörige Portion Misstrauen.

Die Rothäute in der Ferne

Während der Reise sehen die Charaktere plötzlich eine Gruppe aus 3 Reitern am Horizont. Alle Charaktere mit dem Vorteil Cowboy erkennen auch auf die Entfernung sofort, dass es sich dabei um Indianer handelt.

Wenn Flinten Sammy dabei ist, dann winkt dieser den Indianern freundlich zu und ruft etwas in der Sprache der Indianer herüber. Zur Antwort kommt nur ein kurzer Ruf und die Indianer drehen wieder um.

Wenn Flinten Sammy nicht dabei ist, beobachten die Indianer den Track nur und rühren sich nicht von der Stelle. Wenn irgendwer aus dem Track beginnt in die Luft zu schießen oder mit der Waffe zu wedeln, drehen sie um und reiten gemächlich davon.

Wenn die Spieler mit ihnen reden wollen, ist dies möglich, auch wenn die Indianer von sich aus nicht das Gespräch suchen. Bei den dreien Handelt es sich um Großer Büffel, Siller Falke und einen weiteren Indianer des Stammes in dieser Gegend. Der Krieger Großer Büffel wollte sich selbst ein Bild von dem Track machen und hat sich daher von Siller Falke hier her führen lassen.

```
Dieses Ereignis dient vor allem dazu den Spielern zu zeigen, dass ihre Schritte in diesem
Gebiet sehr wohl beobachtet werden und die leere Steppe vielleicht nicht immer so
verlassen ist, wie sie auf den ersten Blick wirkt.
```

Die Herde toter Büffel

Die Gruppe kommt an einer Stelle vorbei, an der mehrere tote Büffel liegen. Diese wurden offenbar erst vor wenigen Tagen geschossen und verwesen nun unter der brennenden Mittagssonne. Viele Aasgeier kreisen über ihnen am Himmel oder sitzen bereits auf den Kadavern.

Sowohl Flinten Sammy, als auch Sir Stenfield können auf Nachfrage berichten, dass die Büffel wahrscheinlich von irgendwelchen Outlaws aus Spaß getötet wurden. Allerdings wird sich dies sehr negativ aus die Beziehungen zu den Indianern im Gebiet auswirken, da diese nicht nachvollziehen werden warum der Weiße Mann diese stolzen Tiere ohne Not und Grund, sondern aus reiner Freude erschießt.
Dies ist ebenso allen Charakteren mit dem Vorteil Cowboy bekannt.

```
Diese Herde wurde in Wahrheit von Soldaten aus Fort Northill auf den Befehl von Sir
Dillerhorn geschossen, um den Konflikt mit den Indianern weiter zu befeuern.
```

Ein Überfall der Outlaws

```
Der folgende Überfall ist ein vorbereiteter Hinterhalt. Die Soldaten im Track sind
eingeweiht und wissen was kommt. Sie und die Ganoven möchten nur eine Übergabe der Waffen
(im Auftrag von Sir Dillerhorn) damit dieser dann frei über die Waffen verfügen kann und
sie offiziell nicht mehr der Armee gehören.
```

Der Track passiert gerade eine enge Schlucht, in der die Wagen alle hintereinander fahren müssen, als ihnen plötzlich 3 Reiter mit Gewehren in den Händen entgegen kommen. Die Person in der Mitte fordert die Gruppe auf ihre Waffen niederzulegen und sich zu ergeben, da sie umstellt seien. Tatsächlich zeigen sich darauf 3 weitere Reiter hinter dem Track und 6 weitere Personen oberhalb der Schlucht, alle bewaffnet.

Sie fordern die Herausgabe des Wagens mit den Waffen – mehr nicht.

```
Wenn Flinten Sammy beim Track ist, empfiehlt er zunächst auf das Angebot einzugehen, um
die Zivilisten zu schützen und die Waffen später wieder aus den Händen der Ganoven zu
reißen.
Wenn Sir Stenfield noch dabei ist, bittet er darum sich kurz mit seinen Männern
besprechen zu können. Dabei dürfen Spielercharaktere, die Soldaten sind die Entscheidung
treffen wie nun zu verfahren ist. Alle Soldaten, die keine Spieler-Charaktere sind werden
jedoch unter mehr oder weniger fadenscheinigen Ausreden darauf drängen den Wagen
herauszugeben.
Wenn Sir Stenfield nicht mehr dabei ist, übergeben die Soldaten den Wagen widerstandlos.
Aufbegehrende Charaktere werden unter mehr oder weniger fadenscheinigen Ausreden zur Ruhe
ermahnt.
```

Einem Spieler mit dem Vorteil Cowboy wird auffallen, dass die Banditen nicht nur wissen, dass hier ein guter Ort für einen Überfall ist, sondern auch dass genau ihr Track eine Lieferung mit Waffen dabei hat. Es ist also davon auszugehen, dass sie über Insiderinformationen verfügen.

Wenn die Spieler es darauf ankommen lassen und das Feuer eröffnen beginnt sofort eine Schießerei. Dabei werfen die Schützen von oberhalb der Schlucht auch immer wieder schwere Steine hinunter, welche die Wagen schwer beschädigen können.
Sollte es zur Schießerei kommen, sollte mindestens auch eine der zivilen Personen beim Track sterben.

Wenn sich die Helden entscheiden auf das Angebot einzugehen, dann fordern die Banditen, dass sie sich alle mit erhobenen Händen, unbewaffnet auf der einen Seite der Schlucht aufstellen. Während ein Teil von den Banditen den Wagen mit den Waffen wendet, behalten die anderen die Gewehre auf die Gruppe gerichtet. Dann zieht die Gruppe an Banditen mit dem Wagen ab und lässt den Track zurück.

Wenn Flinten Sammy dabei ist, besteht er darauf die Banditen zu verfolgen – im Zweifel auch allein. Alle Zivilisten werden jedoch zurück gelassen und dürfen sich nicht an der Verfolgung beteiligen (aufbegehrende Spieler-Charaktere ausgenommen).

Dabei können sie die Spuren bis zu einem kleinen Lager an einem Bach verfolgen. Es gibt immer 2 Wachen. Die Banditen lagern dort und warten 2 Tage. Dann brechen sie direkt zu Fort Northill auf, um die Waffen dort an Sir Dillerhorn zu übergeben. Es ist die sicherste Methode für die Charaktere das Lager der Banditen bei Nacht zu überfallen und so die Waffen zurück zu bekommen.

Charakter-gebundene Ereignisse

Junge Liebe

Sobald in einer der Nächte einer der Charaktere das Lager verlässt, hört er seltsame Geräusche in der Ferne. Folgt er diesen, erkennt er, dass es sich um das Stöhnen 2er Personen handelt, die sich im Liebesspiel miteinander befinden. Geht er noch immer weiter, erkennt er, dass es sich bei den beiden um Mary und Will Diggens handelt.

Wenn der Charakter sie einfach in Ruhe lässt, kehren sie nach etwa einer Stunde mit züchtig gerichteten Kleidern und Haaren wieder zum Lager zurück und lassen sich nichts anmerken.
Wenn der Charakter sie unterbricht sind beide zunächst sehr erschreckt, vielleicht auch ein wenig beschämt und pikiert über den Eingriff. Der Charakter sinkt in ihrem Ansehen stark und beide unterbrechen ihre Tätigkeit. Sie kehren unverrichteter Dinge zum Lager zurück.

```
Ggf. kann den Helden auch in den folgenden Nächten immer wieder auffallen, dass die
beiden während immer mal wieder für ein paar Stunden verschwinden …
```

Jonny und Jenny

```
Zwischen den beiden kann eine kleine Liebelei inszeniert werden, die vor allem von vielen
kleinen Ereignissen lebt und sich über die ganze Reise nach Greenwood hinzieht.
```

Alles beginnt damit, dass an irgendeiner Stelle, an der der Track rastet, Jonny absichtlich oder zufällig Jenny beim Baden beobachtet und sich dabei in sie (oder zumindest ihren Körper) verliebt. Sie bemerkt ihn hier noch nicht.

Später bemerkt sie jedoch beim Track seine verträumten Blicke, die optional auch den Charakteren oder anderen Mitreisenden auffallen können. Darauf beginnt sie ein wenig zurück zu flirten, was Jonny entsprechend vor Glück strahlen lässt.

Wiederum später verschwinden auch diese beiden irgendwo im Unterholz. Allerdings fordert die gute Jenny nach dem Liebesspiel von Jonny eine entsprechende Bezahlung. Sie findet ihn zwar ein wenig süß, aber leider nicht genug, um ihm den Preis zu erlassen. Sobald Jonny all sein spärliches Geld ausgegeben hat, ist für Jenny die Beziehung vorbei und Jonny bricht es das Herz.

```
Während dieser Zeit ist Jonny in jugendlichem Leichtsinn verliebt und ganz hin und weg.
Jenny bedauert ein wenig ihm wehtun zu müssen, will aber zu keinem Zeitpunkt mehr von ihm
als sein Geld. In ihren eigenen Augen hat sie nichts falsch gemacht.
```

Larry wird übergriffig

Zu einer der Gelegenheiten, in denen der Track rastet und jeder seinen eigenen Geschäften nachgeht, gräbt der schon wieder (oder immer noch?) betrunkene Larry auf sehr unangenehme Weise Janny an. Diese will jedoch nichts mit ihm zu tun haben. Larry sieht dies jedoch nicht ein und beginnt sie zu betatschen, worauf er sich eine Backpfeife fängt. Leider hat dies eine eher gegenteilige Wirkung: Er packt Jenny und beginnt sie in den nächsten Busch zu zerren. Diese wehrt sich zwar nach Leibeskräften, ist jedoch bei weitem nicht strak genug, um gegen den ausgewachsenen Goldsucher irgendetwas zu unternehmen. Dazu schreit sie jedoch wie am Spieß, sodass bin in kürzester Zeit der ganze Track allarmiert ist und Larry aufhält, bevor Schlimmeres passieren kann. Larry bekommt darauf eine Verwarnung vom jeweiligen Anführer des Tracks solcherlei Tuen in Zukunft zu unterlassen, woran er sich auch hält.

```
Optional kann es beim gemeinsamen Essen am Lagerfeuer jedoch dazu kommen, dass er  Jenny
weiter lüstern anstarrt, darauf jedoch nur einen erhobenen Mittelfinger erntet und von
```




```
anderen im Track zur Ordnung gerufen wird.
```

Schlägerei von Larry und Mary

Larry baggert Mary an und hat dabei leider das Pech, dass diese deutlich wehrhafter ist als sie mit ihrer kleinen, etwas fülligen Statur aussieht. Zunächst droht sie ihm nur Prügel an, wenn er sie nicht sofort in Ruhe lassen sollte und natürlich kommt es nur Augenblicke später zu besagter Schlägerei, die schnell und unblutig von den Soldaten beendet wird. Höchstens trägt einer der beiden Kontrahenten (Larry) ein blaues Auge davon.

```
Hiernach werden sowohl Mary als auch Will Larry sehr misstrauisch begutachten. Der hat
seine Lektion jedoch gelernt und traut sich höchstens noch Mary anzugaffen, solange diese
nicht zurück wütend funkelt. Dann schaut er schnell woanders hin …
```

Larry und Jonny

Bei einer der Pausen schnappt sich Larry „den kleinen Jonny“. Er setzt sich mit dem Jungen ans Lagerfeuer, legt einen seiner großen Arme um ihn und beginnt ihn an seinen Lebensweisheiten teilhaben zu lassen. Diese sind für Außenstehende vielleicht sogar unterhaltsam doch Jonny, der nun aus nächster Nähe den üblen Mundgeruch von Larry ertragen muss, ist eher weniger begeistert. Allerdings wagt er auch nicht sich offen gegen ihn zu stellen, sondern hockt nur wie ein Häufchen Elend da und hört brav zu. Sobald Larry dann irgendwann einmal „nur kurz pissen“ muss, wicht sich Jonny erst das Gesicht ab und sieht dann zu dass er Land gewinnt.

```
Optional kann auch Sir Stanfield, sofern noch am Leben, einschreiten und Jonny unter
irgendeinem Vorwand von Larry loseisen.
```

Zickenkrieg

```
Auch dieses Ereignis lässt sich gut über mehrere kleine Ereignisse, die sich über die
ganze Reise verteilen, darstellen.
```

Auch wenn Jenny natürlich weiß, dass Will eigentlich vergeben ist, versucht sie dennoch einmal (eher halbherzig) ihn zu einem „Geschäft“ zu überreden. Bevor Will jedoch ablehnen kann, bekommt Mary diese Szene mit und stürmt wild dazwischen. Es folgt eine wüste Schimpftirade auf „diese liederliche Hure von einem verdorbenen Weibsbild“, welche Jenny sich nur kurz anhört und schließlich in ähnlicher Manier zurück schreit. Der Lärm lockt natürlich bin in Kürze den Rest des Tracks dazu und der jeweilige Anführer des Tracks schreitet ein.

Hiernach kann die ganze Palette gegenseitiger Missachtung folgen. Um nur einige, Beispiele zu nennen:

- beim herüberreichen fällt „ausversehen“ das Essen auf den Boden (oder noch besser auf die hübsche Kleidung des Anderen)
- man stellt dem Anderen „ganz unabsichtlich“ ein Bein
- schnippische Kommentare im Vorbeigehen
- fieses Lachen, wenn sich der Andere irgendwo blamiert (beispielsweise bei einem anderen Zufallsereignis)
- giftige Blickduelle am Lagerfeuer
- fieses Lästern über den Andern
- streuen von diskreditierenden Gerüchten über den Anderen

```
Keine der beiden wird sich jedoch soweit herablassen (vor allem nicht vor den Soldaten)
```




```
wirklich handgreiflich oder kriminell deswegen zu werden.
```

Versuchter Diebstahl

Larry wartet einen Augenblick ab an dem er sich unbeobachtet glaubt und geht dann an den Planwagen von Mary und Will Diggens. Diesen durchwühlt er nach Wertsachen und findet tatsächlich auch eine schwere Truhe, an der er sich zu schaffen macht. Er bekommt sie jedoch nicht auf und zieht unverrichteter Dinge wieder ab.

```
Wenn Flinten Sammy dabei ist, entdeckt dieser Larry und führt ihn kurz nachdem versuchten
Diebstahl unter vorgehaltener Waffe wieder in den Kreis der am Feuer sitzenden. Der
jeweilige Anführer des Tracks entscheidet jedoch dass sie Larry vorerst nicht bestrafen
werden, da er bei der Tat äußerst betrunken war. Er bekommt jedoch nur diese eine Chance,
um nicht der Gerichtsbarkeit übergeben zu werden.
Larry versteht dies auch und benimmt sich ab hier vernünftig (oder besser
gesetzteskonform).
```

Ein Geschichtenonkel?

```
Dieses Ereignis kann nur stattfinden, wenn Flinten Sammy beim Track ist.
```

Flinten Sammy setzt sich eines Abends ans Lagerfeuer und beginnt einer Geschichte aus seiner „wilden Jugendzeit“ zu erzählen. Er berichtet von einem Eisenbahner aus Übersee, der als komplettes Greenhorn hier her kam, sich dann mit einer ganzen Rotte Banditen angelegt hat, von Indianern entführt wurde, sich in einem Gottesurteil beweisen konnte, Blutsbruder mit dem Sohn des Häuptlings wurde und schließlich sogar der ganzen Rotte auf einmal in den Hintern getreten hat – ein Teufelskerl, der Junge.

Während dieser Erzählung hören ihm die meisten anderen Mitreisenden andächtig zu – vor allem Jonny hängt an Flinten Sammys Lippen.

Lern was, Junge

```
Dieses Ereignis kann nur stattfinden, wenn Flinten Sammy beim Track ist.
```

Flinten Sammy nimmt Jonny zur Seite und bringt ihm bei vernünftig zu schießen. Dazu gehen beide ein Stück weit vom Track weg und üben dann auf einen entfernten Baum zu schießen. Die Schüsse der Waffe sind jedoch bis ins Lager zu hören und sorgen dort für Unruhe, bis sich geklärt hat wer da auf wen oder was schießt.
Jonny ist ganz begeistert und glücklich darüber und zwar Anfänger, aber gar nicht mal so schlecht im Schießen.

In Fort Northill

Fort Northill ist seinem Namen getreu auf einem kleinen Hügel errichtet, sodass man von dort das gesamte Umland gut überblicken kann. Das Fort ist viereckig aufgebaut, mit Türmen an allen Ecken und begehbaren Palisaden in gut 3m Höhe. Im Inneren befinden sich mehrere Gebäude: Gegenüber des Einganges steht das Haupthaus, in dem die großen Besprechungen stattfinden und wo in einem großen Aufenthaltsraum gemeinsam gegessen (oder gesoffen) werden kann. Ebenso befinden sich dort Toiletten, Waschräume, Küche und andere sanitäre Anlagen. In einem gut verschlossenen Raum lagern sogar Waffen, Schießpulver und einige, wenige Kanonen. Zudem befinden sich dort die Mannschaftsquartiere und einige Werkstätten, wie eine Schmiede, eine Zimmermannswerksatt oder eine Sattlerei. Links vom Eingang steht ein kleineres Gebäude mit mehreren Anbauten. Dort sind die Quartiere von allen wichtigen Personen, wie den Anführern oder dem Arzt. Auch die Gefangenen sind hier untergebracht und es gibt einen kleinen

Büroraum, der vor allem von Sir Dillerhorn für Besprechungen in privaterer Runde genutzt wird. Rechts vom Eingang befindet sich ein ausgedehnteres Stallgebäude sowie ein Lager für die Planwagen oder andere Gefährte. Über den Ställen sind einige Gästequartiere mit einem notdürftigen Waschraum und einer Toilette.

Die Begrüßung

Schon von Weitem könnt ihr das solide Fort sehen, das sich mächtig gegen die Landschaft erhebt. Schade dass die Sonne erst in wenigen Stunden untergeht – dies würde das Bild sicher noch etwas malerischer machen ... Einige Rufe und Signale aus dem Fort lassen euch diesen Gedanken jedoch wieder vergessen und zeigen, dass auch ihr nicht unentdeckt geblieben seid.

Dem Track wird bereitwillig das Tor geöffnet und viele Soldaten versammeln sich, um die Neuankömmlinge zu begrüßen. Zentral und allein schon an seiner Körperhaltung als „Ich bin Wichtig!“ zu erkennen baut sich Sir Dillerhorn vor dem Track auf, um sie zu begrüßen.

```
Wie diese Begrüßung ausfällt, hängt davon ab ob Sir Stenfield noch lebt. Ist er tot oder
nicht zu sehen werden die Charaktere freundlich und mit einem Lächeln begrüßt. Die
Nachricht vom Tod seiner rechten Hand scheint Sir Dillerhorn schon ein wenig zu betrüben,
aber bei weitem nicht so sehr wie man es als Außenstehender erwarten würde.

Sollte Sir Stanfield noch leben werden sie eher neutral begrüßt. Auch wenn Sir Dillerhorn
versucht sich nichts anmerken zu lassen, so wird Charakteren mit guter Menschenkenntnis
doch auffallen, dass er nicht begeistert ist sie zu sehen oder ihn zumindest irgendetwas
verstimmt.

Sollte Flinten Sammy bei der Gruppe sein, ist er sichtlich nicht gut gelaunt.

Sollte der Wagen mit den Waffen verschwunden sein (z.B. durch das Ereignis mit den
Outlaws), nimmt er diese Nachricht mit einem gespielt besorgten Stirnrunzeln zur Kenntnis
und vertragt die Diskussion auf später.

Sir Dillerhorn begrüßt die Mitglieder des Tracks im Fort und erklärt ihnen grob wo sie
was finden können. Auch warnt er sie vor „der Rothaut“, die sie vor kurzem gefangen
hätten, weil diese im Fort herumgeschlichen sei. Angeblich würde dieser Spucken und sei
gewalttätig.

Sollte Sir Stanfield noch leben, bittet er diesen zu einem Gespräch in sein Büro, um sich
von der Reise berichten zu lassen.
```

Sollte Flinten Sammy ebenfalls dabei sein, bittet er auch diesen zu einem persönlichen Gespräch.

Bei Fragen soll sich die Gruppe an Hussel Seeker wenden. Dieser stellt sich auch kurz vor, zeigt der Gruppe die Zimmer und meint dann, dass er im Haupthaus zu finden sei.

Nun kann sich die Gruppe frei bewegen und tun was immer sie möchte.

Allgemeine Auffälligkeiten

Mehrere Dinge können den Charakteren hier auffallen:

- Die Soldaten scheinen ziemliche Raubeine zu sein. Ihre Uniformen sind in keinem guten Zustand, ihre Sprache und ihr „allgemeines Betragen“ ist eher rau und wenig diszipliniert.
- Das Fort Northill scheint sehr gut bewaffnet zu sein. Auch die Wachen sind zwar gut organisiert, die Männer jedoch nur wenig diszipliniert.
- Es wird ungewöhnlich viel Alkohol an die Soldaten ausgegeben.

- Es sind ungewöhnlich viele bewaffnete Männer im Fort, die offenbar keine Soldaten sind. Diese geben sich auf Nachfrage entweder als „Durchreisende“ oder als „helfende Söldner (bzw. Trapper)“ aus. Die meisten davon sind in Wahrheit jedoch Ganoven, die die Drecksarbeit für Sir Dillerhorn erledigen.

Die Charaktere des Tracks im Fort

Mary und Will Diggens setzten sich anfangs im Gemeinschaftsraum zu den Soldaten, ziehen sich jedoch recht bald auf ihr Zimmer zurück und bleiben des Rest des Abends verschwunden. Am nächsten Morgen essen sie früh und verbringen viel Zeit an ihrem Wagen und damit die Vorräte zu überprüfen oder die Plane neu zu spannen. Eigentlich versuchen sie nur die Zeit des Wartens irgendwie sinnvoll zu überbrücken.

Jenny Willborn isst zunächst mit den anderen im Haupthaus und bekommt schon da mehrere Sprüche und Klopfer auf den Hintern von Vorbeigehenden ab. Sollte sie sich inzwischen bei einem Spielercharakter halbwegs sicher fühlen, hält sie sich an diesen und bleibt entweder bei diesem oder geht auf ihr Zimmer. Es ist deutlich zu merken, dass sie sich unwohl fühlt. Am nächsten Morgen steht sie spät auf und verlässt ihr Zimmer erst kurz vor der Abreise mit fertig gepackten Sachen.

Jonny Brown wird beim Essen im Haupthaus von den Soldaten abgefüllt, die sich einen Heidenspaß daraus machen zu sehen wie viel der Junge schlucken kann. Dies kann optional von den Spieler-Charakteren unterbrochen werden. Sollte Flinten Sammy beim Track sein, kommt dieser erst spät am Abend und bereitet dem Gelage mit Jonny ein jähes Ende. Sollte niemand Jonny aus dem Gelage befreien, muss dieser am nächsten Morgen mühsam vom Boden des Haupthauses gekratzt werden und ist völlig fertig. Abgesehen vom schlimmsten Kater seines Lebens, Übermüdung und den Nachwirkungen des Erbrechens, ist er jedoch soweit unversehrt.

Larry Dunkens hilft erst fleißig mit Jonny abzufüllen und ist mindestens genauso begeistert, wie die Soldaten. Später am Abend legt er sich jedoch mit einem der Soldaten an und es kommt zu einer mehr oder minder ausgeweiteten Schlägerei. Larry trägt davon durch mehr Glück als betrunkenem Verstand nur kleinere Blessuren davon, kann aber die nächsten Tage noch davon Prallen wie er angeblich ganz allein 5 gestandene Männer in ein Fass gestopft und aus dem Fenster des Haupthauses geworfen hätte (Die 5 Soldaten erzählen diese Geschichte jedoch andersherum). Am nächsten Morgen steht er erst sehr spät auf und verzögert die Abreise des Tracks dann, weil er noch seine Sachen packen muss.

Wenn **Flinten Sammy** bei der Gruppe ist, wird dieser den Großteil des Abends von Sir Dillerhorn in ein Gespräch verwickelt. Erst lange nachdem die Sonne schon untergegangen ist, kommt er aus dem Büro von Sir Dillerhorn und wechselt ein paar Worte mit dem Indianer. Er wird danach jedoch auch von den Soldaten verscheucht. Darauf geht er ins Haupthaus und rettet Jonny aus den Fängen des Alkohols. Anschließend legt er sich zunächst hin, steht jedoch mitten in der Nacht wieder auf. Er schleicht sich hinterrücks an die Wache bei dem Indianer heran und schlägt diese nieder. Nach einem intensiven Gespräch mit dem Indianer, Kleiner Wolf, öffnet er dessen Käfig mit dem Schlüssel der Wache und lässt ihn frei. Kleiner Wolf entkommt unbemerkt, während Flinten Sammy die Wachen an einem der Türme in ein kurzes Gespräch verwickelt. Anschließend legt er sich wieder schlafen und steht am nächsten Morgen erst kurz vor der Abreise auf.
Die Flucht des Indianers sorgt am nächsten Morgen für große Unruhe im Fort und es werden 2 Suchtrupps von jeweils 5 Männern entsandt, um ihn aufzuspüren. (Jedem mit dem Vorteil „Cowboy“ ist klar, dass dies ungewöhnlich viel ist.) Alle Charaktere des Tracks (auch die Nicht-Spieler-Charaktere) werden befragt wo sie am gestrigen Abend waren und ob ihnen etwas Aufgefallen sei. Die Spur zu Flinten Sammy kann höchstens durch die Spieler-Charaktere gefunden werden. Allerdings weiß Sir Dillerhorn auch so, dass eigentlich nur einer den Indianer befreit haben kann. Hat er nichts in der Hand, lässt er den Track wieder ziehen. Liefern ihm die Spieler-Charaktere jedoch entsprechende Beweise gegen Flinten Sammy buchtet er diesen gegen jeden Widerspruch ein.

Sir Stanfields Schicksal, sofern er noch lebt, ist im Ereignis Sir Stanfields Verschwinden vermerkt. Sollte er schon tot sein, wird seine Leiche im Behandlungsraum von Dr. Dorson aufgebaut. Nur mit einer Erlaubnis von Sir Dillerhorn kann diese besucht werden. Diese zu bekommen (oder nur zu behaupten man habe eine) erfordert eine gewandte Zunge.

Die übrigen Soldaten des Tracks zerstreuen sich in alle Winde und können entweder beim Essen oder bei zufälligen Tätigkeiten, wie austreten, spazieren oder in Gesprächen mit Anderen angetroffen werden.

Der Indianer

Direkt vor der Unterkunft von Sir Dillerhorn auf der linken Seite steht mitten in der prallen Sonne ein schmiedeeiserner Käfig. Darin eingepfercht hockt ein Indianer und mustert jeden Neuankömmling scharf aus seinen dunklen Augen. Vor dem Käfig steht permanent ein Soldat.

Auf Nachfrage erklärt die Wache, dass die „verdammte Rothaut“ beim herumschnüffeln im Fort geschnappt wurde. Er sei aber stur wie ein Bock und habe bisher nur Kauderwelsch gesprochen (Indianersprache). Man würde aber schon noch herausbekommen was er hier zu suchen hatte. Allerdings sollten die Charaktere aufpassen, da er gelegentlich Spucke und auch sonst unberechenbar sei.

Von einer direkten Konversation mit dem Indianer werden die Charaktere jedoch abgehalten. Die Soldaten meinen die Charaktere bräuchten die Erlaubnis von Sir Dillerhorn. Dieser lässt sich jedoch vorerst verleugnen und kann erst auf den späten Abend gesprochen werden.
Sollten es die Helden dennoch schaffen mit dem Indianer zu sprechen, reagiert dieser nur indem er die Charaktere ansieht. Nur Helden, die von dem Vorteil „Indianersprache“ gebrauch machen, können mit ihm sinnvoll interagieren, da er die Sprache des weißen Mannes nicht beherrscht. Der Indianer fordert zu nächst freigelassen zu werden oder sein Stamm würde sich rächen wollen.

Erst nach einiger Überredungskunst erzählt er:

- Sein Name ist Kleiner Wolf
- Er ist von dem Stamm aus der Gegend und hatte den Auftrag des Fort auszukundschaften.
- Dabei wurde er gefangen genommen, mehrfach geschlagen, hungern und dürsten gelassen und der brachialen Mittagssonne ausgesetzt. Was der weiße Mann von ihm will, weiß er jedoch nicht, weil er sie nicht versteht.
- Er weiß, dass im Fort viele Feuerwaffen gelagert werden und er hat hier mehrere Männer gesehen, die böse sind (Sie haben Büffel grundlos geschossen, sind mehrfach in Indianergebiet eingedrungen und haben Stammesbrüder von ihm angegriffen).

```
Die Männer, die Kleiner Wolfs Stammesbrüder getötet haben sind Outlaws in den Diensten
von Sir Dillerhorn. Diese haben bei verschiedenen Aktionen gegen die Indianer agiert.
```

Wenn ein Charakter anbietet für Sir Dillerhorn zu übersetzten, lehnt dieser dankend ab. Man habe hier schon einen Übersetzter, aber die Rothaut wolle angeblich einfach nicht reden (Lüge!).

Sir Dillerhorn

Nach der Begrüßung verschwindet Sir Dillerhorn in seinem Büro. Sollten sie noch lebendig bzw. bei dem Track sein, bittet er Sir Stanfield und Flinten Sammy zur Besprechung in sein Büro. Sollten Charaktere mit dem Vorteil „Cowboy“ dabei sein, bittet er diese ebenfalls zur Besprechung.

In seinem Büro spricht er dann vor allem über belanglose Themen mit diesen Charakteren und versucht in erster Linie unauffällig deren Zeit zu schinden, damit sie möglichst wenig Gelegenheit haben sich im Fort umzusehen. Es ist jedoch mit ein wenig Überredungsgeschick (oder sehr unhöflichem Auftreten) möglich sich von ihm loszueisen.

Mögliche Themen über die Sir Dillerhorn mit ihnen spricht sind:



- Wie ist die Lage in Port Calico?
- Wie war die Reise bzw. was haben sie auf der Reise entdeckt, das er wissen sollte?
- Wie ist das Befinden der Charaktere und wie sind ihre Pläne für die nahe Zukunft?
- Stimmen die Gerüchte über den Charakter, dass er einmal [was auch immer] getan hat?
- Wie steht der Charakter zum Gouverneur in Port Calico?
- [Hier weiteres Geschwafel über das Wetter oder Gott und die Welt einfügen.]

Sir Stanfiels Verschwinden

```
Dieses Ereignis geht davon aus, dass Sir Stanfield noch am Leben ist.
```

Nach dem ausführlichen Gespräch mit Sir Dillerhorn begibt sich Sir Stanfield in sein Bett. In der Nacht wird er in aller Heimlichkeit von mehreren Soldaten, inklusive Sir Dillerhorn erschlagen. Am nächsten Morgen taucht er schlicht nicht mehr auf und stattdessen meldet sich Hussel Seeker kurz vor der Abreise bei der Gruppe. Er berichtet, dass Sir Stanfield angeblich in der Nacht einer schweren Lungenentzündung zum Opfer gefallen sei und nun vom Arzt, Dr. Dorson, behandelt werde.

Fragen die Helden jedoch nach, verweigert ihnen der Arzt Sir Stanfield zu besuchen und auch die Fenster der Krankenstation sind von innen verhangen. Er verweist im Zweifel an Sir Dillerhorn, der ihm untersagt habe Besuch zuzulassen, um eine Ansteckung zu verhindern (*In der Medizin bewanderte Charaktere wissen, dass eine Lungenentzündung nicht ansteckend ist*). Sir Dillerhorn lässt die Charaktere auf Nachfrage abblitzen. Der Kranke brauche Ruhe und müsse isoliert werden, damit die Krankheit sich nicht ausbreite (Was natürlich alles gelogen ist.). Tatsächlich liegt die Leiche von Sir Stanfield noch auf dessen Zimmer. Dieses ist abgeschlossen und nur Sir Dillerhorn hat den Schlüssel. Er lässt niemanden auf dieses Zimmer mit dem Hinweis, dass dieses privat sei.

Die Charaktere müssen wohl oder übel damit leben, dass sie nun von Hussel Seeker, als Anführer des Tracks geleitet werden.

Kleine Ereignisse

Diese kleinen Ereignisse können Optional eingestreut werden, um die Stimmung im Fort darzustellen bzw. den Charakteren zu zeigen, dass dies nicht unbedingt der erstrebenswerteste Ort ist – vor allem nicht für zarter besaitete Personen.

Spieler-Charakter wird angemacht

```
Das folgende Ereignis muss sich nicht zwingend gegen weibliche Spieler-Charaktere
richten, sondern passt auch sehr gut, um männliche Charaktere aus dem Konzept zu bringen.
```

Wenn einer der Charaktere im Haupthaus allein unterwegs ist, taucht neben ihm ein großer, kräftiger Kerl mit schmutzigem Grinsen auf und schlägt ihm kräftig auf den Hintern. Es folgt eine Plumpe anmache. Der aufdringliche „Verehrer“ lässt sich nicht einfach abwimmeln.

Sollte ein Charakter sich widererwartend darauf einlassen, nimmt der Fremde ihn mit hinter das Haupthaus. Was folgt ist kurz, grob und schnell. Von Zärtlichkeit oder Romantik fehlt jede Spur.

Soldat schlägt ein Pferd

Einer der Soldaten versucht ein Pferd zum Schmied zu bringen, um es neu beschlagen zu lassen. Leider hat das kluge Tier durchaus erkannt, dass der Kerl ihm nicht wohl gesonnen ist und bockt. Unentwegt über „diesen dummen Ackergaul“ schimpfend, versucht der Soldat zur zunehmenden Belustigung aller Umstehenden das störrische Tier zur Schmiede zur bringen, macht jedoch eher sich selbst zum Affen und kassiert ggf. auch den ein oder andern Hufschlag. Sollte kein Charakter dieses Trauerspiel unterbrechen, verliert der Mann irgendwann die Geduld und beginnt wild auf das Tier einzudreschen. Darauf taucht

Hussel Seeker auf und richtet sofort eine Waffe auf den Mann. Dieser beruhigt sich darauf und wird vor versammelter Mannschaft zur Sau gemacht. Anschließend werden ihm für später eine „angemessene“ Strafe (20 Peitschenhiebe) versprochen und die Szene löst sich wieder auf.

Eine Kanone wird ausgetauscht

Unter großer Anstrengung tauschen die Soldaten eine der Kanonen auf der Brüstung aus. Diese wird über Seile hinuntergelassen, weil sie zu breit für die Treppen im Turm sind.

```
Dies zeigt den Spielern, dass die Kanonen im Fort nicht mal eben von A nach B
transportiert werden können, was bei einem potenziellen Angriff auf das Fort nützlich
sein kann.
```

Kleiner Wolf wehrt sich

Einer der Soldaten baut sich vor dem Käfig auf und beginnt den Indianer, Kleiner Wolf, der darin gefangen ist, zu beleidigen. Die Wache daneben lässt dies scheinbar unbeteiligt zu. Der Indianer reagiert jedoch auf keine Beleidigungen (auch wenn er die Sprache nicht versteht, so ist der Ton des Soldaten doch unmissverständlich). Dass der Indianer ihn einfach ignoriert reizt den Soldaten irgendwann so sehr, dass er an den Käfig herantritt und den Indianer anspuckt.

Wie eine Schlange schießt dieser plötzlich vor, packt den Soldaten am Kragen, zieht ihn an die Gitter heran und bricht ihm mit der Faust die Nase. Die anderen Soldaten richten darauf sofort ihre Waffen auf ihn und er lässt den Soldaten wieder los. Dieser macht, dass er weg kommt, doch die anderen Soldaten prügeln „zur Züchtigung des Wilden“ noch ein wenig mit Stöcken auf den Indianer ein, was dieser mehr oder weniger stoisch erträgt.

Sollte einer der Spieler Kleiner Wolf nach den Prügeln noch beobachten, bemerkt er den leichten Anflug eines diebischen Lächelns auf dessen Gesicht.

Der Schmied erklärt seinem Lehrling Zeug

Der Schmied im Fort erklärt seinem 12 jährigen Sohn das Handwerk und übt zusammen mit diesem erste Schürhaken herzustellen.

Der Abschied

Der Abschied der Gruppe ist weit weniger pompös, als die Begrüßung. Keiner der Soldaten scheint sich groß für sie zu interessieren, nur ein paar Gestalten, die in den Ecken herumlümmeln, mustern sie mit einer Mischung aus Langeweile und Abschätzigkeit. Sir Dillerhorn lässt sich entschuldigen und taucht nicht auf, außer die Charaktere fragen explizit nach ihm. Dann taucht er kurz auf, schüttelt alibimäßig ein paar Hände und verschwindet schnell wieder. Hussel Seeker treibt den Track zur Eile bzw. zum Aufbruch.

Hinter den Charakteren schließt sich fast schon dramatisch das schwere Tor zum Fort wieder und wahrscheinlich sind die Meisten insgeheim ganz froh diesen Ort hinter sich lassen zu können.

Bei einem Blick über die Schulter stellen die Charaktere jedoch fest, dass Sir Dillerhorn nun auf dem Wehrgang des Fortes steht, und ihnen nachsieht. Seine Stirn ist in nachdenkliche Falten gelegt, eine Hand streicht langsam über das Kinn und seine Augen folgen ihnen kalt und berechnend.

Die Reise nach Greenwood

Die Reise nach Greenwood kann genau wie der erste Teil der Reise mit den oben aufgeführten Zufalls Ereignissen gefüllt werden. Allerdings ist ab hier Hussel Seeker Anführer des Tracks und es sind nur noch die folgenden Ereignisse möglich:

- Beobachter bei Nacht

- Überquerung der Furt (hierbei wird jedoch der Teil mit den Waffen weggelassen, da die Waffen im Fort verbleiben)
- Die Rothäute in der Ferne
- Die Herde toter Büffel
- Junge Liebe
- Jonny und Jenny
- Larry wird übergriffig
- Schlägerei von Larry und Mary
- Larry und Jonny
- Zickenkrieg
- Versuchter Diebstahl

Flinten Sammys Abschied

Sollte Flinten Sammy noch bei dem Track sein, so wartet dieser bis das Fort außer Sichtweite ist und bittet dann um eine Pause. Hussel Seeker lässt den Track unwillig halten und Flinten Sammy erklärt, dass er noch etwas dringendes in Port Calico zu tun habe. Es tue ihm leid den Track vorzeitig verlassen zu müssen. Darum gibt er auch die Hälfte des Geldes wieder zurück, das er zuvor kassiert hat. Anschließend macht er sich auf den Weg und reitet in einem Bogen wieder gen Port Calico.

Was genau ihn umtreibt verrät er nicht, nur, dass er nach Port Calico möchte und es dringend/wichtig sei. Dafür versichert er, dass er bestimmt mal in Gerrenwood vorbei schauen würde, wenn die Zeit es erlaube. Er wünscht dafür allen im Track eine gute Weiterreise.

Charakteren mit guter Orientierung kann auffallen, dass er dabei einen leichten Umweg in Kauf nimmt, um nicht in die Sichtweite von Fort Northill zu kommen.
Ebenfalls kann Charakteren mit guter Menschenkenntnis auffallen, dass die meisten Soldaten beim Track etwas verwirrt aber sichtlich auch erleichtert sind. Auch Hussel Seeker zeigt eine gewisse Erleichterung, allerdings auch mit einer starken Spur Misstrauen im Gesicht. (Letzteres sollten nur Spieler erfahren, die eine verdeckt vom Spielleiter gewürfelte Menschenkenntnis-Probe geschafft haben.)

```
Flinten Sammy ist sich sicher, dass im Fort irgendetwas größeres und sicher nichts Gutes
geplant ist. Also will er auf eigene Faust herausfinden was dort wirklich vor sich geht
und Sir Dillerhorn wenn möglich das Handwerk legen. Er taucht später wieder als
Gefangener von Sir Dillerhorn auf.
```

In Greenwood

```
Bevor der Track hier ankommt, wurden die Siedler von Greenwod durch Untergebene von Sir
Dillerhorn entführt und getötet, um dies den Indianern in die Schuhe zu schieben. Der
Track soll nun seine „unbeeinflussten“ Augenzeugen für diesen vermeintlichen Überfall
sein. Hussel Seeker und die anderen Soldaten (Spieler-Charaktere ausgenommen) wissen
genau was sie in Greenwood erwartet und inszenieren alles nur für den Rest des Tracks.
Sie wissen jedoch nicht, Siller Falke wirklich dort ist.
```

Gerade zieht ihr durch ein kleines Wäldchen, als sich plötzlich der Blick vor euch öffnet und ihr euer Ziel endlich vor euch seht: Greenwood. Idyllisch und still liegt das kleine Örtchen vor euch im rötlichen Schein der langsam untergehenden Sonne. Endlich. Langsam nährt sich euer Track seinem Ziel. Nach all den Entbehrungen und Schrecken habt ihr es endlich geschafft und könnt nun die Ruhe und den Frieden dieses Ortes genießen. Doch irgendetwas stört euch. Es ist zu still in diesem Ort. Keine Schläge einer Axt, kein Kreischen einer Säge, kein Lachen von Kindern oder wenigstens das Wiehern eines Pferdes sind zu hören. Langsam begebt ihr euch in die Grabesstille hinein. Niemand ist zu sehen. Nirgendwo brennt Licht. Nun

tretet ihr zwischen den ersten Häusern hindurch und könnt die Mitte des Dorfes erkennen. Ein halbes Dutzend mehr oder weniger frisch fertig gebauter Häuser Reihen sich im Kreis um einen kleinen Dorfplatz. Der größte davon ist der Saloon. In der Mitte des Platzes liegen zwei Indianer – beide reglos. Sonst ist niemand zu sehen.

Seekers Befehl

Hussel Seeker springt sofort von seinem Pferd und zieht die Waffe. Er befiehlt dem Track anzuhalten und den Zivilisten (auch allen Spieler-Charakteren, die den Track nicht als Soldaten begleitet haben) bei den Wagen zu bleiben und wachsam zu sein.

Dann macht sich Seeker zusammen mit einem Soldaten auf zu den Leichen, die anderen schwärmen aus und durchsuchen die Häuser.
Die anderen Mitreisenden halten sich an Seekers Anweisung und beginnen wild miteinander zu tuscheln. Sie sind offensichtlich besorgt und unruhig.

```
Ob sich die Spieler-Charaktere auch an diese Anweisung halten ist fraglich. Es ist ihnen
ohne Schwierigkeiten möglich sich außerhalb von Seekers Sichtfeld zu bewegen oder die
Soldaten zu überredend, das sie sich ebenfalls hier umsehen sollten.
Einzig Seeker selbst wird entsprechend ungehalten reagieren, wenn er mitbekommt, dass die
Charaktere sich ihm widersetzt haben. Mehr außer ein wenig angebrüllt werden, müssen die
Charaktere jedoch nicht fürchten, solange sie Seekers Schlussfolgerungen was hier
passiert sein könnte, nicht in Frage stellen.
```

Die toten Indianer

```
Die beiden reglosen Leichen der Indianer werden zunächst von Seeker untersucht.
Allerdings nur oberflächlich. Danach macht er sich auf den Weg in den Saloon und die
Charaktere können ebenfalls einen Blick auf die Toten werfen.
```

Es handelt sich um zwei männliche Indianer, die beide Schusswunden im Rücken aufweisen. Die Indianer sind beide mit einem Tomahawk bewaffnet. Abgesehen davon tragen sie nur ihre Kleidung am Leib.

Charaktere mit Medizin-Kenntnissen erkennen zudem, dass die Körper zwar kalt sind, allerdings die Leichenstarre sich bereits wieder gelöst hat. Es ist also davon auszugehen, dass diese beiden schon mindestens 5 Tage Tod sind, wenn nicht sogar noch mehr.
Charaktere, die Spurensuche beherrschen, erkennen, dass offenbar ein großer Trupp Reiter vor ihnen im Dorf war. Kampfspuren oder Blut sind aber nirgendwo draußen zu sehen.

Im Saloon

Sah der Saloon von außen noch völlig normal aus, so herrscht drinnen das absolute Chaos. Das Mobiliar ist zertrümmert und die Treppe sieht so aus, als hätte jemand provisorisch versucht aus mehreren Tischen eine Barrikade zu errichten. An vielen Stellen sind Einschusslöcher zu erkennen, die verraten, dass es hier zu einer wilden Schießerei gekommen ist.

```
Hier haben sich einige Dorfbewohner verbarrikadiert, wurden von Sir Dillerhorns Leuten
schlussendlich aber doch überwältigt. Ihre Leichen wurden ebenfalls mitgenommen.
```

In den Häusern

Die Häuser sind alle leer und verlassen. Allerdings sind auch keine Spuren eines Kampfes zu sehen. Die Häuser schienen recht übereilt verlassen worden zu sein. Viele Gebrauchsgegenstände liegen noch wie gerade aus der Hand gelegt herum.

Allgemein fällt auf, dass viele der Häuser auch noch gar nicht fertig gebaut sind. Bzw. vor allem innen noch mehrere Möbel fehlen oder erst einmal durch provisorische Konstruktionen ersetzt wurden. Sie stehen auch noch nicht lange hier.

```
In einem der Wohnhäuser versteckt sich Siller Falke. Dieser wollte seinerseits den Ort Greenwood ausspähen, um einen möglichen Angriff seiner Stammesbrüder vorzubereiten. Er sollte jedoch nicht von den Spielern gefunden werden, da dies den Fortgang des Abenteuers gefährdet. Im Zweifel hat er sich entweder zu gut versteckt oder war in einem Haus, in dem die Charaktere nicht gesucht haben.
```

Die Entdeckung von Stiller Falke

```
Diese Szene kann sich als recht heikel entpuppen, da nur schwer vorherzusehen ist wie die Spieler auf die folgende Szene reagieren werden. Gleichzeitig bestimmt sie jedoch den Fortgang des Abenteuers massiv.
```

Sobald die Charaktere genügend Zeit hatten sich im Ort umzusehen oder nachdem sie von Seeker beim herumstromern erwischt wurden, trommelt Seeker alle Mitreisenden des Tracks (außer die ihm treuen Soldaten, diese durchsuchen weiter die Häuser), inklusive aller Spieler-Charaktere auf dem Dorfplatz zusammen. Er wartet bis alle Charaktere anwesend sind und lässt ggf. nach Fehlenden suchen, bis diese gefunden wurden.

Dann baut er sich vor der versammelten Mannschaft auf und verkündet, dass es hier offensichtlich zu einem Angriff der „verdammten Rothäute auf den wehrlosen und unschuldigen Ort“ gekommen sei. Es sei offensichtlich, dass die Dorfbewohner wohl 2 der Rothäute erschlagen haben, bevor die anderen sie verschleppt hätten. Nun müsste man so schnell es geht zurück nach Fort Northill und Sir Dillerhorn von dem „heimtückischen Überfall“ berichten.

Wahrscheinlich werden die Charaktere versuchen Seeker ein wenig Paroli zu bieten, da seine Gesichte nicht nur von vorn bis hinten erlogen ist, sondern auch durch die Beweise vor Ort als Unsinn entlarvt wird. Seeker lässt sich jedoch nicht auf große Diskussionen ein und droht im Zweifel sogar den Charakter auf der Stelle zu erschießen. Bevor die Situation jedoch noch weiter eskalieren kann, wird Siller Falke gefunden.

Plötzlich ertönt ein lauter Schrei und Tumult aus einem der Wohnhäuser. Kurz darauf sieht man einen Indianer aus einem der Häuser stürmen. Er versucht in eine der Gassen zu flüchten, doch Seeker ist schneller und schießt ihn nieder. Der Indianer geht schreiend zu Boden und versucht weiter zu kriechen, wird jedoch sofort von 2 Soldaten mit vorgehaltener Waffe umstellt.

```
Sollten die Charaktere Ihn im Ereignis „Beobachter bei Nacht“ bereits kennengelernt haben, erkennen sie Siller Falke. Er reagiert entsprechend auf sie, je nachdem ob sie sich im Guten oder Schlechten getrennt haben. Sollten die Charaktere Siller Falke bei dem vorherigen Ereignis getötet haben, haben sie es jetzt mit Großer Büffel zu tun.
```

Die beiden Soldaten packen und entwaffnen den Indianer. Dann schleifen sie ihn grob zu Seeker, der sich genüsslich mit der Waffe über ihm aufbaut und beginnt ihn auszufragen. Siller Falke ist jedoch nicht bereit das willfährige Opfer zu spielen und wirft Seeker stattdessen 3 Dinge aus der folgenden Liste vor (abhängig davon was die Charaktere auch erlebt haben):

- Der Weiße Mann habe Kleiner Wolf entführt und halte ihn in Fort Northill fest. (Dieses Argument muss fallen!)
- Der Weiße Mann schieße ohne Grund die Büffel der Indianer
- Der Weiße Mann habe den Roten Mann um sein Land betrogen und Greenwood wissentlich in Territorium errichtet, dass den Indianern gehört.

- Der Weiße Mann sei ein Lügner und nicht Vertrauenswürdig.
- Der Weiße Mann habe dem Roten Mann zum Schein die Hand der Freundschaft gereicht, aber dann alle gesandten seines Stammes hinterrücks erschossen.

Dummer Weise weiß Seeker ganz genau, dass Siller Falke in allen Anklagepunkten recht hat und schlägt ihn daher brutal nieder, bevor einer der anderen im Track noch auf die Idee kommen kann, dass der Indianer vielleicht sogar recht hat. Am liebsten hätte er ihn auf der Stelle erschossen, doch da er nicht weiß woher Siller Falke von seinem Stammesbruder im Fort erfahren hat, entscheidet er seinen neuen Gefangenen ins Fort zu bringen. Dort kann er dann in aller Ruhe die Wahrheit aus Siller Falke herausprügeln – so hofft er zumindest.

```
Wichtig ist, dass in dieser Szene die Spieler die Sichtweise der Indianer begreifen und
ihnen auch an Seekers gebaren klar wird, dass sie nicht unbedingt „die guten“ auf ihrer
Seite haben.
```

Anschließend lässt Seeker den Indianer fesseln und knebeln. Danach wird er zusammen mit den beiden anderen, toten Indianern auf einen der Wagen geladen und Seeker befehlt den Rückzug zum Fort. Er ist äußerst uneinsichtig gegenüber allen Beschwichtigungs- oder Kompromissfindungs-Versuchen der Charaktere. Der Track macht sich wieder auf den Rückweg.

```
Sollten die Charaktere sich offen gegen Seeker stellen und sich weigern seine Befehle zu
befolgen, brüllt dieser sie erst zusammen. Hilft das nicht, greift er zu seiner Peitsche
und wenn auch das nicht hilft versucht der die Charaktere zu erschießen. Ist die
Situation so weit eskaliert, kommt es zu einer Schießerei der Soldaten gegen die
Charaktere. Sollten die Charaktere nicht genügend Kampfkraft haben, greifen die anderen
Zivilisten ein und helfen ihnen gegen die Soldaten. Verlieren die Charaktere den Kampf
dennoch, werden sie gefangen genommen und gen Fort gebracht. Unterwegs überfallen
allerdings die Indianer aus dem Stamm von Siller Falke den Trupp und sie werden von
diesen aufgenommen und aufgepäppelt. Gewinnen sie den Kampf gegen Seeker, versuchen die
Soldaten zu fliehen. Hierbei sollte für später beachtet werden ob die Soldaten das Fort
über das „überlaufen“ der Spieler-Charaktere unterrichten können oder nicht.
```

Eine schwerwiegende Entscheidung

Spätestens auf der Rückreise zum Fort sollte den Spielern entweder durch heimliche Gespräche mit Siller Falke oder indem ihnen ein anderer Zivilist des Tracks ins Gewissen redet, klar werden, dass es jetzt an ihnen ist eine folgenschwere Entscheidung zu treffen: Was wollen sie tun:

- Den Indianern helfen und gegen das Fort vorgehen?
- Dem Fort helfen und gegen die Indianer vorgehen?
- Fliehen und dem ganzen Konflikt den Rücken kehren, um die eigene Haut zu retten?

```
Ab hier ist das Abenteuer nur noch als „Wenn die Spieler dieses tun, erwartet sie
ungefähr jenes“ zu verstehen. Es ist nämlich nicht möglich die Konsequenzen all ihrer
Handlungen voraus zu sehen.
```

Im Lager der Indianer

Das Lager der Indianer befindet sich in einem versteckten Tal und besteht aus etwa 25 Zelten. Insgesamt leben hier etwa 150 Menschen, etwa ein Drittel davon Alte und Kinder. Die Zelte sind alle ein einem großen Kreis angeordnet, die Eingänge zur Mitte geöffnet. In der Mitte sind mehrere Steine oder Holzstämme zum Sitzen um einen sehr großen Feuerplatz verteilt. Etwas abseits stehen 5 Marterpfähle. Auf der anderen Seite des Lagers grasen viele Pferde auf einer ausgedehnten Koppel. Überall sieht man Frauen und einige



Männer, die mit den Arbeiten des alltäglichen Lebens beschäftigt sind. Dazwischen wuseln immer mal wieder Kinder herum, die Fangen oder Verstecken spielen. Mehrere der Alten helfen entweder soweit sie noch können oder sitzen munter schwatzend am Feuer.

```
Wenn die Charaktere das Lager als Feinde betreten, dann werden sie gefangen genommen und
es folgt das Ereignis Das Gottesurteil.
```

Wenn sie das Lager als Freunde betreten, werden sie von freudigen Rufen empfangen und Kinder kommen zum Staunen über die Fremden herangerannt – werden jedoch recht schnell von einer rundlichen Frau zur Ordnung gerufen. Es kann mit dem Ereignis Die Verhandlung fortgefahren werden.

Das Gottesurteil – Beginn (Optional)

```
Dieses Ereignis wird nur ausgelöst, wenn die Charakter in das Lager kommen und die
Indianer ihnen feindlich gesonnen sind. Dies ist der Fall, wenn sie einen Indianer schwer
verletzt oder getötet haben und der Stamm durch einen (potenziell auch verstecken)
Augenzeugen davon erfahren hat. Ebenso wenn sie sich zu sehr mit den Soldaten aus dem
Fort gemein gemacht haben.
```

Die Charaktere werden gefangen genommen. Entwaffnet, gefesselt und geknebelt bringt man sie ohne mit ihnen zu sprechen in eines der Zelte. Dort werden ihnen die Knebel abgenommen und sie werden ermahnt im Zelt zu bleiben. Der Häuptling Grauer Wolf werde bald über sie richten. Von draußen hören die Charaktere gedämpfte Stimmen, können diese jedoch nicht verstehen. Dazu mischen sich bald auch Trommeln.

Mehrere Stunden später holt man sie unsanft heraus und zerrt sie in die Mitte des Lagers, wo Häuptling Grauer Wolf und die ältesten des Stammes bereits warten. Sie sind umgeben von unzähligen Indianern (auch Frauen und Alte aber keine Kinder). Die Männer sind ausnahmslos bewaffnet.

Von hier an geht es weiter, wie im Ereignis Die Verhandlung. Nach diesem Ereignis folgt jedoch das eigentliche Gottesurteil, damit die Charaktere ihre Glaubwürdigkeit bewiesen können.

Das Gottesurteil – Ende (Optional)

Den Charakteren werden drei Prüfungen gestellt und sie müssen sich für eine entscheiden, die ein Mitglied aus ihrer Gruppe absolvieren muss. Wer die Prüfung macht und welche er wählt ist Spielerentscheid. Zur Wahl stehen:

- Die Prüfung der Stärke
- Die Prüfung des Geschickes
- Die Prüfung der Klugheit

Wenn der Charakter gewinnt, erhält er den Respekt der Indianer. Sie vertrauen ihm nun (mehr oder weniger).
Wenn der Charakter verliert, vertrauen die Indianer der ganzen Gruppe nicht. Mit ein wenig Überredungsgeschick können sie ihren Kopf soweit aus der Schlinge ziehen, dass man sie gehen lässt, allerdings ist es nicht mehr möglich kooperativ mit den Indianern zusammen zu arbeiten.

Die Prüfung der Stärke

Der Charakter muss gegen Großer Büffel kämpfen. Der Kampf endet sobald einer der Kontrahenten kampfunfähig ist oder aufgibt. Großer Büffel tritt mit einem Tomahawk (4W10 Schaden) an, der Charakter bekommt nur ein Messer (3W10 Schaden).



Kampfwerte von Großer Büffel: Leben: 100, Angriff: 70, Schaden: 4W10, Initiative: 20+1W10, Waffenloser Nahkampf: 60, Schaden im waffenlosen Nahkampf: 1W10

Großer Büffel kämpft seinem Namen getreu wie ein Bulle, auch wenn er sich nicht zu einer unüberlegten Raserei hinreißen lässt. Er ergibt sich, wenn sein Leben unter 30 fällt.

```
Dieser Kampf ist bewusst unfair. Schließlich soll sich der Charakter beweisen.
```

Die Prüfung des Geschickes

```
Während dieser Prüfung könnte es für die Spieler kurzzeitig so aussehen, als wäre dies
die Gelegenheit zur Flucht. Dies ist jedoch mit Nichten so und daher sollte der
Spielleiter ihnen durch eine sehr aufmerksame Übermacht an Indianern auch signalisieren,
dass sie hier nicht fliehen sollen.
```

Der Charakter wird zusammen mit den anderen Spieler-Charakteren an den Rand des Tals geführt. Dort ist gerade eine Herde von Büffeln friedlich am Grasen.

Der Charakter bekommt die Aufgabe irgendwie an die Tiere heranzukommen und einen der Büffel zu reiten.

Dazu könnten z.B. folgende Proben verlangt werden: Schleichen, Rennen, Körperbeherrschung, Springen, Reiten – je nachdem welche Talente der Spieler hat. Der Spielleiter sollte hier großzügig sein und auch nicht ganz passende Werte zulassen oder Würfe auf den allgemeinen Wert mit einem Bonus versehen, damit der Spieler auch eine Chance hat alle Proben zu schaffen.

Misslingt die Schleichen-Probe, wird die Herde aufgeschreckt, kann aber mit einem beherzten Sprint noch erreicht werden. Um sich mehr als ein paar Sekunden auf dem Büffel zu halten ist mindestens eine erfolgreiche Reiten-Probe nötig. Eine Weitere zum gefahrlosen Absteigen.

Wird der Charakter abgeworfen (misslungene Reiten-Probe), bekommt er 4W10 Schaden. Legt er sich mit einem Büffel an und bekommt einen Hornstoß zu spüren (6W10 Schaden).

Die Prüfung der Klugheit

```
Dieses Rätzel wird im Spiel zwar nur einem Charakter gestellt, allerdings sollten alle
Spieler die Gelegenheit bekommen sich an der Lösung zu beteiligen. Im Abenteuer kann dann
der eine Spieler, der die Herausforderung angenommen hat, das Ergebnis der Gruppe
verkünden.
```

Ich trage keine Krone und doch nennt ihr mich König.
Ich stehe weit über euch und habe doch keine Untertanen.
Ich trage ein Kleid und bin doch stets unbekleidet.
Ich bin ein Räuber und habe doch nie gestohlen.
Wer bin ich?

```
Die Lösung ist: Der Adler.
Zeile 1: Meint den Adler als König der Lüfte.
Zeile 2: Meint das „stehen in der Luft“ wie es einige Vögel manchmal tun.
Zeile 3: Meint das Federkleid.
Zeile 4: Meint, dass Adler Raubvögel (im Sinne einer Räuber-Beute-Beziehung) sind.
```

Schaffen es die Spieler dieses Rätsel zu lösen, gilt die Prüfung als bestanden. Brauchen sie nach Maßgabe des Spielleiters zu lange, kann dieser die Prüfung nach einer gewissen Zeit als nicht geschafft erklären.

Die Verhandlung

Nun eröffnet Häuptling Grauer Wolf die Verhandlung, wobei Siller Falke übersetzt (sollte er tot sein, übernimmt ein beliebiger, anderer Indianer, der die Sprache des weißen Mannes jedoch nur sehr gebrochen spricht). Ihnen werden 3 Vergehen der folgenden Liste vorgeworfen:

- (Diese Anklage muss irgendwann fallen)Der Weiße Mann habe den Roten Mann um sein Land betrogen und Greenwood wissentlich in Territorium errichtet, dass den Indianern gehört und diesen auch einst vom Weißen Mann (dem Gouverneur in Port Calico) zugesichert wurde.
- Der Weiße Mann schieße ohne Grund die Büffel der Indianer
- Der Weiße Mann habe Kleiner Wolf entführt und halte ihn in Fort Northill fest.
- Der Weiße Mann sei ein Lügner und nicht vertrauenswürdig.
- Der Weiße Mann habe dem Roten Mann zum Schein die Hand der Freundschaft gereicht, aber dann alle gesandten seines Stammes hinterrücks erschossen.
- (Nur wenn Siller Falke sich noch nicht beim Stamm befindet) Siller Falke ist verschwunden, als er die Machenschaften des Weißen Mannes auskundschaften sollte. Es wird davon ausgegangen, dass er tot oder gefangen ist und seine Herausgabe gefordert.

Anfangs macht der Häuptling dabei keinen Unterschied, ob die Leute vom Track sind oder aus dem Fort. Für ihn ist alles „der Weiße Mann“. Allerdings lässt er sich durch kluge Argumente durchaus eines Besseren belehren.

Nach einigem Hin und Her lässt sich der Häuptling darauf ein, dass die Spieler-Charaktere diesen Konflikt auflösen dürfen. Ob sie erstmal nur nett mit Sir Dillerhorn reden wollen oder gleich zusammen mit den Indianern das Fort niederbrennen ist Spielerentscheid. Es bleiben jedoch vorerst alle Mitglieder des Tracks, die keine Spielercharaktere sind im Lager der Indianer als „Pfand“, falls die Charaktere ihr Versprechen doch nicht einhalten. Mit etwas Überredungskunst ist es möglich den Häuptling zu überreden, dass er die Hälfte der Leute aus dem Track den Spielercharakteren überlässt. Mindestens ein Charakter an dem den Spielern gelegen ist, sollte jedoch im Lager der Indianer verbleiben.

Sollten die Charaktere am Anfang nicht vertrauenswürdig gewesen sein, dann kann nun das Ereignis Das Gottesurteil – Ende ausgelöst werden.

Angriff auf das Lager

```
Dieses Ereignis geht davon aus, dass die Charaktere sich auf die Seite des Fortes
geschlagen haben und mit etwa 40 bewaffneten das Lager der Indianer stürmen wollen.
```

In diesem Fall versuchen die Indianer schnell die Alten, Frauen und Kinder (zusammen fast 100 Personen) in Sicherheit zu bringen. Diese werden zunächst zur dem Angriff abgewandten Seite des Tals gebracht, von wo sie sich in Richtung Berge flüchten. Sind dort bereits Soldaten stationiert, die sie empfangen, laufen sie zurück ins Tal und versuchen sich in der Nähe der Talwände im Wald zu verstecken.

Die Übrigen ca. 50 kampffähigen Männer im Stamm greifen alle zu den Waffen (Tomahawks, Dolche, Lassos, Pfeil und Bogen). Im offenen Kampf sind sie den Soldaten mit Feuerwaffen nicht gewachsen und versuchen daher die Soldaten im Wald zu stellen, wo sie sich auf oder zwischen den Bäumen verbergen können.
Wenn jedoch die nicht-kampffähigen Mitglieder ihres Stammes angegriffen werden, dann werden sie sich auch auf eine offene Schlacht einlassen, um diese zu schützten.



Im Fort

```
Folgend wird immer davon ausgegangen, dass keiner der Soldaten aus Greenwood Sir
Dillerhorn gewarnt hat, dass sich die Charaktere auf die Seite der Indianer geschlagen
haben außer es wird explizit gesagt.
```

Im Fort hat sich die allgemeine Situation gegenüber der Abfahrt der Charaktere eigentlich nicht groß verändert. Der einzige Unterschied ist, dass Flinten Sammy inzwischen von Sir Dillerhorn gefangen genommen wurde und jetzt in einer Zelle im Fort sitzt. Dies tut er auch, wenn er sich am Anfang des Abenteuers nicht dem Track angeschlossen hat. Die Leiche von Sir Stanfield wurde nahe des Fortes verscharrt.

Verhandlungen mit Sir Dillerhorn

Wenn die Charaktere offen auf das Fort zureiten, hören sie bereits während sie sich nähern einige eilige Rufe im Inneren. Ihnen werden anstandslos die Tore geöffnet und sie werden von Sir Dillerhorn persönlich begrüßt. Er bittet sie sofort mit zu einem Gespräch in seinem Büro.

Wenn die Charaktere mit Seeker direkt aus Greenwood ins Fort geritten sind und Siller Falke dabei haben, ist Sir Dillerhorn sehr freundlich und versucht die Charaktere durch Manipulation und Lügen auf seine Seite zu ziehen.

Er lenkt das Gespräch ungefähr wie folgt:

- Zunächst lässt er Seeker (und wenn sie möchten danach auch die Charaktere der Spieler) berichten was in Greenwood passiert ist.
- Glauben die Charaktere ihm danach noch nicht, tischt er ihnen noch ein paar Lügen-Geschichten auf, was die Rothäute in den letzten Monaten alles an schlimmen Taten begangen hätten (Angriffe auf andere Tracks, Diebstahl in Greenwood, Angriffe auf Späher vom Fort). Die Charaktere sollten jedoch keine Möglichkeit (zumindest nicht innerhalb des Forts) haben, diese Lügen zu überprüfen.
- Wenn die Rothäute jetzt auch Greenwood „überrannt“ hätten, dann müssten sie handeln (So Sir Dillerhorn). Er möchte einen offenen Angriff gegen das Lager der Indianer führen. Seine Späher haben dieses Lager vor wenigen Tagen gefunden. Jetzt will er es ausräuchern.
- Die Helden können sich optional dem Angriff anschließen oder die „schlechte Kunde“ nach Port Calico tragen.

Sollten die Charaktere während dieses Gespräches zu sehr gegen seine Interessen schießen bzw. sollte es ihm nicht gelingen sie auf die freundliche Art zu überzeugen, geht er zu unten genannten Argumentationen über.

Kommen die Charaktere offensichtlich als „Abgesandte der Indianer“, weiß das Fort, dass sie sich auf die Seite der Indianer geschlagen haben (oder bringen gar eine Rothaut mit ins Fort), ist er ihnen gegenüber sehr misstrauisch und arbeitet mit einer Mischung aus Erpressung und Bestechung.

Er lenkt das Gespräch ungefähr wie folgt:

- Er sagt den Charakteren offen, dass sie Recht hätten und er auch den Überfall auf Greenwood inszeniert hat, um endlich einen Grund zu haben die Rothäute aus dem Weg zu räumen. Dafür gebe es jedoch keine Beweise, bis auf die Aussagen der Charaktere.
- Wenn er wollte, könnte er alle Charaktere jetzt sofort erschießen lassen, allerdings bietet er ihnen einen Handel an: Die Charaktere bekommen einen ordentlichen Batzen Gold und ein großzügig bemessenes Stück Land in Greenwood. Dort können sie sich zur Ruhe setzten. Er garantiert für ihren Schutz und ein sicheres Leben dort.
- Wenn sie sich jedoch weiter gegen ihn stellen, erschießt er sie tatsächlich sofort.

- Selbst wenn die Charaktere versuchen ihn zu betrügen: Sein Wort als Leiter des Fortes wird (angeblich) in Port Calico schwerer wiegen als ihre Aussagen. Erschwerend kommt hinzu, dass alle Personen im Fort die Aussage von Sir Dillerhorn bestätigten werden und die Charaktere als Lügner hinstellen werden.
- Argumentieren die Charaktere, dass sie dennoch Rechtsmittel finden könnten, hält er dagegen, dass er das Indianer-Lager ausgeräuchert hätte, bis die Charaktere es vom Fort nach Port Calico und wieder zurück geschafft hätten. Auch dann wäre ihre Mühe vergebens.
- Am Ende dieses Gespräches fordert er von den Charakteren einen Beweis von deren Loyalität. Es kann zum Ereignis Die Hinrichtung gesprungen werden.

```
Es ist durchaus beabsichtig, dass Sir Dillerhorn sich hier als das miese Schwein
offenbart, dass er ist. Allerdings soll er auch aufgrund seiner lokalen Macht stark genug
sein, um die Einwände der Charaktere im Zweifel (zumindest aus seiner Sicht) beiseite zu
wischen. Es soll für die Charaktere so wirken, als hätten sie nur die Wahl: Kampf mit den
Indianern gegen das Fort oder Kampf mit dem Fort gegen die Indianer. Ersteres mag aus
moralischer Sicht geratener sein, ist jedoch auch schwieriger. Letzteres ist zweifelsfrei
lukrativer, allerdings auch moralisch mehr als fragwürdig.
```

Wieder einmal stellt sich hier in aller Klarheit die Frage vom Anfang dieses „Kapitels“: Auf wessen Seite schlagen sich die Spieler?

Wenn sich die Charaktere offen gegen Sir Dillerhorn aussprechen, lässt er sie einbuchten. In der Nachbarzelle treffen sie Flinten Sammy. Wenn die Charaktere selbst keine eigenen Ausbruchsideen haben, schlägt Flinten Sammy vor in der Nacht einen der Wächter nahe an die Gitter zu locken, ihn dann zu überrumpeln und ihm den Schlüssel abzunehmen.
Das funktioniert auch ziemlich genau so, wenn die Charaktere mitspielen.
Waren die Charaktere schon bei den Indianern oder haben die Spieler keine anderen, klugen Ideen, die sie umsetzten wollen kann hier optional zum Ereignis Angriff auf das Fort gesprungen werden und die Indianer greifen während des Ausbruchs der Charaktere von außen an.

Wenn die Charaktere sich (und sei es nur zum Schein) auf das Angebot von Sir Dillerhorn einlassen, können sie in den selben Zimmern, die sie bei ihrem ersten Besuch hatten übernachten. Dann gilt es wieder eine Entscheidung zu treffen (s. Möglichkeiten im Fort.)

Die Hinrichtung (Optional)
Die Charaktere werden von Sir Dillerhorn auf den Platz in der Mitte des Fortes geführt und auch die Soldaten versammeln sich im großen Kreis um sie. Dann wird einer der folgenden Personen in den Kreis geschliffen (der zu dem die Charaktere im Verlauf des Abenteuers die stärkste Bindung aufgebaut haben und der sich aktuell auch noch im Fort befindet):

- Flinten Sammy
- Siller Falke
- Kleiner Wolf

Dieser wird grob in der Mitte des Kreises zu Boden geworfen und richtet sich nur langsam wieder auf. Es ist offensichtlich, dass diese Person in letzter Zeit mindestens einmal übel zusammengeschlagen wurde. Dann überreicht Sir Dillerhorn dem Wortführer der Spieler-Charaktere seinen Revolver und fordert ihn auf die Person zu erschießen.

Weigert sich der Charakter (und übernimmt auch kein anderer Charakter diese Aufgabe für ihn) schüttelt Sir Dillerhorn nur betrübt den Kopf und erschießt die Person selbst. Die Charaktere werden danach eingebuchtet. Ihnen muss vorher klar sein, dass sie entweder zum Mörder werden müssen oder selbst eingebuchtet werden.

Wenn die Charaktere den Delinquenten erschießen, nickt Sir Dillerhorn anerkennend und meint zu ihnen, dass sie nun genauso mit drin stecken, wie alle anderen hier auch. Jetzt gibt es kein Zurück mehr für sie (so Sir Dillerhorn).

```
Der Sinn dieses Ereignisses ist es zum einen die Spieler vor ein weiteres, moralisches
Dilemma zu stellen und zum anderen ihnen ganz klar zu zeigen mit wem sie im Begriff sind
sich zu verbrüdern.
```

Möglichkeiten im Fort

Wollen die Charaktere nach Port Calico reisen, um dort Sir Dillerhorns Geschichte zu verbreiten? Dann könne sie dies tun und es kann zum Ende des Abenteuers gesprungen werden.

Wollen die Charaktere nach Port Calico reisen, um dort ihre eigene Geschichte zu verbreiten? Dann können sie dies tun. Allerdings hält Sir Dillerhorn Wort und überfällt in der Zwischenzeit das Lager der Indianer. Der Stamm schafft es sich unter herben Verlusten zurück zu ziehen. Allerdings hat auch Sir Dillerhorn deutliche Verluste zu beklagen. Gegenüber den Abgesandten aus Port Calico versucht Sir Dillerhorn alles als eine Aggression der Indianer darzustellen. Es kann zum Ende gesprungen werden.

Wollen die Charaktere nun in das Lager der Indianer reisen? Dies können sie ohne Weiteres tun, müssen sich dort jedoch erst einmal beweisen (sprich den geretteten Kleinen Wolf oder Siller Falke mitbringen oder das Gottesurteil bestehen).

Wollen die Charaktere Kleiner Wolf, Siller Falke oder Flinten Sammy befreien? Ebenfalls möglich, allerdings nur bei Nacht und mit etwas Überlegung wie die Wachen im Fort umgangen werden können (s. Heimlich hineinschleichen).

Wollen die Charaktere mit Sir Dillerhorn das Lager der Indianer angreifen, zieht dieser am nächsten Morgen mit ihnen und seinen 40 Soldaten los. Es kann zum Ereignis Angriff auf das Lager gesprungen werden.

Heimlich hineinschleichen

Es ist auch möglich nachts in das Fort zu schleichen. Dazu müssen die Charaktere jedoch die Palisaden hinaufklettern und mindestens eine der Wachen lautlos ausschalten.

Insgesamt gibt es immer 6 Wachen im Fort. Drei stehen auf den Türmen, 2 patrouillieren Kreuz und quer über die Palisaden, Türme und den Innenhof und einer steht vor dem Käfig von Siller Falke. (Wurde dieser bereits von Flinten Sammy befreit, steht die Wache vor dem Haus von Sir Dillerhorn und behält den Innenhof im Auge.)

Allerdings ist die Disziplin der Truppe eher locker. Es kann gut sein, dass einige der Wachen entweder kurz einschlafen oder länger miteinander plaudern, ohne auf ihre Umgebung zu achten.

Haben es die Charaktere erst einmal hinein geschafft, können sie sich (immer mit Blick auf die Wachen) recht frei im Fortbewegen. Sie können beispielsweise:

- Die Kanonen sabotieren, damit diese explodieren, statt zu schießen.
- Versuchen Sir Dillerhorn im Schlaf zu erstechen.
- Eines der Gebäude mit dem Schwarzpulver in die Luft jagen.
- Das Bier vergiften.
- Gefangene befreien.
- Oder andere, kluge Sabotage-Akte durchführen. Den Spielern wird schon etwas einfallen …

Angriff auf das Fort

```
Dieses Ereignis geht davon aus, dass die Charaktere sich auf die Seite der Indianer
geschlagen haben und zusammen mit den ca. 50 kampffähigen Männern des Stammes das Fort
und dessen ca. 40 Verteidiger angreifen.
```

Ein offener Angriff auf das Fort ist recht aussichtslos, da nicht nur die etwa 4m hohen Palisaden überwunden werden müssen, sondern die Soldaten auch alle Feuerwaffen haben. Die Indianer dagegen haben nur Tomahawks, Pfeil und Bogen sowie Dolche.

Es ist jedoch möglich heimlich bei Nacht in das Fort einzudringen (s. Hier) und entweder das Tor von innen öffnen oder eine der anderen, genannten Sabotage-Akte vorzunehmen. Dann stehen die Chancen für die Indianer wieder recht gut. Dies hängt jedoch maßgeblich von den Spielern ab.

Wenn die Spieler fliehen

Wenn die Spieler entscheiden zu fliehen, ist das Abenteuer recht schnell vorbei. Optional können noch ein paar Zufallsereignisse aus der Reise nach Greenwood eingestreut werden. Allerdings empfiehlt es sich eher diesen Teil kurz zu halten, da die eigentliche Haupthandlung beendet ist.

Es kann direkt zum Ende gesprungen werden.

Hilfe aus Port Calico

Es ist durchaus möglich, dass die Charaktere versuchen in Port Calico Hilfe zu bekommen, um ihre eigenen Ziele oder ihre jeweilige Gruppe zu unterstützen. Eigentlich haben aber weder die Soldaten im Fort (zumindest nicht Sir Dillerhorn), noch die Indianer ein Interesse an dieser Hilfe.

Wenn die Charaktere nach dem Gespräch mit Sir Dillerhorn nach Port Calico reisen und danach wieder kommen, hat der Angriff auf das Lager der Indianer bereits stattgefunden. 20 der 40 Soldaten sind tot, 15 weitere verletzt (5 davon schwer). Das Lager der Indianer ist jedoch vollständig zerstört und nur wenige Überlebende haben sich retten können.

Wenn sie direkt nach Port Calico gereist sind, sollte ihnen schon beim Aufbruch klar sein, dass ihre Reise eine ganze Weile dauern wird und in dieser Zeit viel zwischen dem Fort und den Indianern passieren kann. Genauso kommt es dann auch. Am Fort treffen die Charaktere nur noch eine Hand voll Männer. Die Anderen sind gerade noch beim Angriff auf das Lager der Indianer. Reisen sie ihnen sofort hinterher, ist der Angriff auf das Lager der Indianer im vollen Gange. Diese Situation wird jedoch schwer aufzulösen, weil die Indianer im Eifer des Gefechtes nur schwer unterscheiden können welcher der Weißen Männer jetzt auf ihrer Seite kämpft und wer gegen sie.

In Port Calico selbst müssen die Charaktere ihren Fall zunächst dem Gouverneur vortragen und ihn überzeugen, dass Sir Dillerhorn Dreck am Stecken hat. Dies ist jedoch nicht so einfach, vor allem wenn die Charaktere keine eigene Reputation haben. Besonders, wenn sie jedoch Beweise mitbringen können oder einen Indianer als „unabhängigen Augenzeugen“, sollte es definitiv möglich sein. Allerdings zieht sich der bürokratische Prozess, bis man weiß wen man ansprechen muss, bis man einen Termin hat, bis der Gouverneur überzeugt ist und bis er endlich seine eigenen Soldaten aufgestellt hat, unangenehm lange hin.

Friedliche Verhandlungen

Es ist auch möglich, dass die Spieler versuchen den Konflikt zwischen Fort und Indianern friedlich zu lösen. Dies ist jedoch leider zum Scheitern verurteilt. Sir Dillerhorn hätte bei solch einer Verhandlung vor allem aus finanzieller Sicht nur zu verlieren und hat daher überhaupt kein Interesse daran. Die Indianer ihrerseits

haben bereits einmal versucht friedlich zu verhandeln und wurden zum Dank einfach über den Haufen geschossen. Daher vertrauen sie dem Weißen Mann nicht mehr genug, um es ein zweites Mal zu versuchen.

```
Es ist für die Geschichte auch wichtig, dass der Konflikt so eskaliert, weil nur so die Spieler wirklich gezwungen werden sich auf eine Seite zu schlagen. Die friedliche Lösung würde viel Spannung und vor allem die schwere Entscheidung aus dem Abenteuer nehmen.
```

Das Ende

Entsprechend der vielen Möglichkeiten gibt es unzählige, mögliche Enden. Hier wird nur eine Auswahl der Wahrscheinlichsten vorgeschlagen.

Der Spieleiter sollte am Ende jedem Spieler die Möglichkeit geben in einem kurzen Epilog zu erzählen was mit seinem Charakter nach der Geschichte passiert oder was dieser nach dem ganzen Trubel tut.

Ebenso sollten die folgenden Fragen beantwortet werden:

- Was passiert mit Sir Dillerhorn und dem Fort Northill?
- Was passiert mit dem Stamm der Indianer und den Personen zu denen die Spieler eine Bindung hatten (z.B.: Siller Falke, Kleiner Wolf, Häuptling Grauer Wolf oder Großer Büffel)?
- Was passiert mit den anderen Mitreisenden im Track (vor allem denen, mit denen die Charaktere viel zu tun hatten)?
- Was passiert mit Greenwood?
- Welche anderen, wichtigen Konsequenzen für die Region ergeben sich aus den Taten der Charaktere?

Die Antworten dieser Fragen sollte der Spielleiter halbwegs logisch aus den Handlungen der Spieler oder Informationen, die die Spieler von ihm im Abenteuer bekommen haben, ableiten.

Hilfe für die Indianer

Sollten sich die Charaktere auf die Seite der Indianer schlagen, werden sie vermutlich das Fort stürmen. Je nachdem wie sie sich dabei anstellen, können sie das Fort entweder „befrieden“, gnadenlos niederbrennen oder selbst bei dem Angriff zugrunde gehen.

Besiegen sie nur die Soldaten, können sie sich im Epilog gegenüber dem Gouverneur in Port Calico mit etwas Geschick noch erklären – vor allem wenn sie Sir Dillerhorn oder Hussel Seeker als Gefangene vorweisen können. Diese werde nämlich singen und dann ins Kittchen wandern. Die Charaktere bekommen als Belohnung ein großzügiges Stück Land in Greenwood angeboten oder bekommen einen entsprechenden Gegenwert in Gold. Die Indianer tolerieren Greenwood in ihrem Gebiet und bekommen vom Gouverneur eine großzügige Entschädigung in Feuerwaffen und Vorräten.

Haben sie das Fort niedergebrannt, hat der Gouverneur leider kein Verständnis für ihre Aktion (auch wenn er vielleicht einsieht, dass Sir Dillerhorn hier der Auslöser ist). Die Charaktere werden des Landes verwiesen. Greenwood bleibt jedoch bestehen. Allerdings bekommen die Indianer keine Entschädigung für Sir Dillerhorns Missetaten.

Hilfe für das Fort

Haben die Charaktere das Lager der Indianer niedergemacht, kommt es drauf an, ob sie die Zivilisten haben überleben lassen oder ob sie auch die Alten, Frauen und Kinder abgeschlachtet haben.

Haben sie diese verschont, lassen sie sich bei einem weiter entfernten Stamm nieder. Dort sähen sie zwar viele blutrünstige Geschichten über den Weißen Mann, doch es kommt vorerst zu keinen offenen Feindseligkeiten.

Haben die Charaktere den Stamm komplett ausgelöscht, wird dies nach einiger Zeit von den weiter entfernten Stämmen bemerkt und diese entscheiden, dass wer so gnadenlos ist auch die wehrlosen zu schlachten, der ist auch eine Gefahr für alle Anderen. Es kommt vermehrt zu offenen Kampfhandlungen zwischen dem Roten und Weißen Mann, die der Weiße Mann (meistens) durch die überlegenen Waffen für sich entscheiden kann.

So oder so hält Sir Dillerhorn Wort und gewährt den Charakteren sowohl ein großes Stück Land in Greenwood, als auch Schutz durch seine Soldaten.

Die Flucht
Sind die Charaktere geflohen erfahren sie einige Wochen später, dass es zu einem Kampf von Indianern und den Soldaten im Fort Northill gekommen ist. Wer wen angegriffen hat ist nicht bekannt, aber beide Seiten haben wohl herbe Verluste erlitten. Es heißt, dass der Stamm weitergezogen ist und das Gebiet verlassen hat – sicher ist man jedoch nicht, denn immer wieder gibt es Berichte von Hinterhalten der Rothäute auf Soldaten oder Siedler.

Schulterschluss mit dem Gouverneur
Haben die Charaktere Hilfe in Port Calico gesucht, kommt es drauf an ob sie mit den Soldaten noch rechtzeitig gekommen sind, um in den Überfall der Soldaten einzugreifen oder ob das Lager der Indianer niedergemacht wurde.

Sind sie zu spät, ziehen die überlebenden des Stammes weiter und siedeln sich bei einem anderen Stamm weiter entfernt an. Es kommt zu keinen offenen Kampfhandlungen, allerdings sind die Beziehungen von Weißem und Rotem Mann massiv angespannt.

Kommen sie noch rechtzeitig, können sie den Überfall von Sir Dillerhorn noch mehr oder weniger verhindern und die Beziehungen zu den Indianern zumindest halbwegs retten.

Stellen sie sich mit den Truppen des Gouverneus auf die Seite von Sir Dillerhorn werden die Indianer einfach überrannt und diese ziehen sich zurück, als wären die Charaktere zu spät gekommen.

Die Charaktere bekommen ein Stück Land in Greenwood vom Gouverneur, können sich allerdings nie ganz sicher vor den Indianern fühlen, die immer wieder einzeln in der Umgebung gesichtet werden …

Charaktere

Mitreisende im Track

Mary und Will Diggens (Ehepaar im Track)
Mary ist eine recht breitgebaute, junge Frau mit freundlichem, rundem Gesicht und einem einfachen Kleid, dass schon ein wenig ramponiert wirkt. Sie trägt die langen braunen Haare meist offen und lächelt viel.

Will ist ein breitschultriger Mann mit kräftigen Oberarmen und gepflegtem Dreitagebart. Über den kurzen, schwarzen Haaren, trägt er meist eine etwas zu kleine Schiebermütze und ansonsten eine robuste Lederkleidung.

Beide träumen davon eine kleine Werkstatt im „neuen Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ zu eröffnen und ihr altes Leben als einfache Bauern hinter sich lassen zu können. Beide sind unzertrennlich und hängen sehr aneinander. Sie haben in Greenwood ein Grundstück gekauft und wollen sich dort ihr gemeinsames, neues Leben aufbauen. Die Formalien sind alle geklärt und alles ist bezahlt – sie müssen das Haus nur noch bauen. Für die Zeit, in dem sie noch mit dem Bau beschäftigt sind, können sie bei Henry und Amy Steward (zwei entfernten Bekannten) unterkommen.

```
Die beiden bieten sich besonders für herzerweichende Momente (innige Verliebtheit während der Reise) oder herzzerreißende Momente (einer der beiden stirbt im Kampf und der Andere zerbricht daran) an. Letzteres sollte mit Bedacht genutzt werden.
```

Jenny Willborn (Hure)

Jenny trägt die langen, leicht schmutzig-blonden Haare offen. Sie hat ein hübsches Gesicht mit hell leuchtenden Augen und verführerisch langen Wimpern. Ihr helles Kleid ist großzügig ausgeschnitten und kurz genug um viel von ihren Beinen zu offenbaren. Erst auf den zweiten Blick ist zu sehen, dass es schon öfter geflickt wurde. In ihrer Nähe riecht es immer nach einem kaum vernehmbaren Hauch von Rosenwasser. Jenny ist ein einfaches Straßenmädchen aus England, das sich heimlich auf ein Schiff geschlichen hat und nun in Amerika „ihr kleines Stück Freiheit" sucht. Sie verkauft ihren hübschen Körper und alles andere, dessen sie habhaft werden kann, um zu überleben.

Meist gibt sie sich entspannt und fröhlich. Sie weiß sehr gut andere Menschen zu lesen und zu überzeugen – egal mit welchen Argumenten. Allerdings ist sie auch noch nicht lange im Westen und steht vielen der neuen Gefahren daher entsprechend naiv gegenüber. Sie ist durchaus hilfsbereit, allerdings zumindest im Hinterkopf auch immer auf den eigenen Vorteil bedacht.

```
Jenny hat je nach Spielertyp ein gutes Potenzial sich mit einem der Spieler zu verbandeln, um so einen Nicht-Spieler-Charakter zu haben, der eine besonders starke Bindung zur Gruppe hat.
```

Jonny Brown (Jugendlicher im Track)

Jonny ist ein Bursche, der gerade an der Schwelle zum Mann-Sein steht und ein erster Flaum sprießt schon auf seinen Wangen. Der Cowboyhut ist ihm allerdings noch zu groß und rutscht ihm immer wieder ins Gesicht. Er trägt schlichte Kleidung, lässt die Schultern leicht hängen und schaut beim Gehen meist auf den Boden.

Jonny ist ein anfangs etwas schüchterne junge um die 16 Jahre. Er ist von zu Hause weggelaufen und will vorerst bei seinen Verwandten, Henry und Amy Steward unterkommen. Er redet nur über seine Vergangenheit, wenn er dem Gegenüber wirklich vertraut.

Larry Dunkens (gescheiterter Goldsucher)

Larry ist kräftig gebaut und hat trägt einen ordentlichen Wanst mit sich herum, so dass seine feste Lederkleidung ordentlich unter Spannung steht. Schon von Weitem ist seine deftige Schnapsfahne zu riechen, die im direkten Gespräch kaum noch zu ertragen ist. Die schiefen Zähne, die Essenreste im langen, wirren Bart und der Dreck auf seiner heruntergekommenen Kleidung machen den Anblick auch nicht schöner.

Larry ist einer der vielen Goldsucher, die ihr Glück in der Wildnis versucht haben und leer ausgegangen sind. Im Gegensatz zu den meisten vernünftigen Leuten gab er jedoch nicht auf oder suchte in vielversprechenderen Gegenden, sondern blieb in der Umgebung von Port Calico.
Darüber verbitterte er und begann zu trinken. Da er im Suff schnell aggressiv werden kann und auch gerne mal Schlägereien anfing, lief ihm auch noch seine Frau davon, sodass er jetzt wirklich nichts mehr außer einigen, wenigen Münzen in der Tasche hat.
Er ist fest überzeugt in der Nähe von Geernwood Gold zu finden und erzählt vor allem im Suff gern lang und breit davon wo er schon war und wo er jetzt suchen wird.

```
Dieser Charakter eignetet sich besonders gut um mehr Zufälligkeit in den Track zu bringen und diesen ein wenig aufzumischen.
```

Sir Sedrick Stenfield (Anführer des Tracks)

Der gut in die Jahre gekommene, aber noch immer recht kräftige Mann trägt eine schlichte Uniform mit mehreren Rangabzeichen darauf. Er hat einen ordentlichen Schnurrbart sowie eine sehr gerade Haltung und trägt meist ein einladendes Lächeln.

Er wurde als 4. Sohn eines einfachen Bauern in England geboren und wusste schon früh, dass es in der Heimat für ihn nichts zu erben oder gewinnen gab. Darum reiste er bereits in jungen Jahren nach Amerika und stieg durch seine guten Fähigkeiten sowie seinen ruhigen, angemessen strengen und gerechten Führungsstil schnell im Militär auf. Jetzt ist er die rechte Hand von Sir Dillerhorn und stellvertretender Leiter des Fortes Northill.
Er gilt als erfahren, fähig, etwas soldatisch und charismatisch. Allerdings wurde er in letzter Zeit häufiger auf Außenmissionen geschickt und war nur noch kurze Zeiten im Fort.

Hussel Seeker (neuer Leiter des Tracks)

Dieser Mann trägt stabile Lederkleidung, zwei Revolver am Gürtel und eine Peitsche. Sein Hut ist meist tief ins Gesicht gezogen und beginnt an den Enden leicht auszufransen. Seine Augen sind kalt und die Lippen meist zu einem schmalen Strich zusammengepresst oder zu einem gehässigen Grinsen verzogen.

Dieser durchtriebene Hund weiß sich im Zweifelsfall wie ein Soldat zu benehmen, auch wenn jedem, der ihn länger kennt, schnell auffallen wird, dass er mehr Ganove als alles andere als ein disziplinierter Soldat ist.
Von den anderen Soldaten im Fort Northill wird er werden seiner Fähigkeiten geachtet, doch noch mehr wegen seiner Härte und Grausamkeit gefürchtet. Er lebt ganz nach dem Motto: Der Stärkere gewinnt und jedem dass Seine – mir das Meiste!

```
Er ist die eigentliche, rechte Hand von Sir Dillerhorn und ersetzt im Verlaufe des
Abenteuers Sir Stenfield als Anführer des Tracks.
```

Charaktere im Fort

Sir Willam Dillerhorn (Leiter des Fortes Northill)

Er trägt eine etwas in die Jahre gekommene, aber sehr gut gepflegte Uniform mit mehreren Abzeichen darauf, die ihn als Leiter von Fort Northill zu erkennen geben. Er hat eine sehr gerade Haltung und trägt einen ordentlichen Schnurrbart. Die Mundwinkel sind meist wie zu einem leichten Lächeln nach oben gezogen. Allerdings erreicht diese einladende Mimik seine Augen nur selten.

Dieser durchtriebene Hund ist eigentlich ein Kriegsverbrecher aus England, der nur durch gute Beziehungen und große Summen an Schmiergeld seinen Kopf aus der Schlinge ziehen konnte und nach Amerika floh, um der Verfolgung durch die Staatsgewalt zu entgehen. Über die Jahre erarbeitete er sich dort die Position als Leiter des Fort Northill, die er auch eher guten Beziehungen, geschickten Intrigen und ordentlichen Summen an Schmiergeld als seinem Können zu verdanken hat.

```
Er agiert derzeit ohne das Wissen anderer Obrigkeiten gegen die Indianer und ist der
Grund für die Verwerfung zwischen dem Weißen und dem Roten Mann in dieser Gegend.
```

Kleiner Wolf (Gefangener Indianer)

Der Indianer hat mehrere leichte Blessuren auf der selbst für seines gleichen sehr dunklen, geröteten Hauten. Die Augen sind dunkel und wirken ein wenig abgestumpft. Die langen Haare fallen offen denn Rücken hinab.

Kleiner Wolf hatte den Auftrag das Fort auszukundschaften, wurde dabei jedoch entdeckt und gefangen genommen. Er spricht kein Englisch und so waren alle Verhöre und Prügel der Soldaten dort vergebens. Er weiß zumindest in etwa was im Fort vor sich geht – auf jeden Fall aber genug um seinen Brüdern zu sagen, dass der Weiße Mann keinerlei Vertrauen von ihnen verdient hat (was bezogen auf Fort Northill sogar stimmt).
Er ist klein, flink, zäh, störrisch und stoisch.

Dr. Piet Dorson (Arzt im Fort)

Dieser Herr ist nie ohne einen Anzug anzutreffen. Dieser sitzt tadellos und passt perfekt zu dem weißen Hemd darunter. Er hat ein Monokel in der Brusttasche, das an einer Kette am Anzug befestigt ist und trägt meistens auffällig weiße Stoffhandschuhe.

Dies ist der Mediziner im Fort. Er ist Sir Dillerhorn treu ergeben, was wohl vor allem an den Annehmlichkeiten und dem relativen Reichtum liegt, den er durch diesen genießt.

Indianer

Stiller Falke (Beobachtet die Gruppe)

Dieser Mann ist vergleichsweise klein, aber auch sehr drahtig. Die Bewegungen sind fließend, wirken sehr bedacht und erinnern ein wenig an eine Katze auf Raubzug. Ebenso lautlos und unauffällig bewegt sich dieser Mann auch. Die langen Haare sind zu einem eleganten, aber festen Zopf zusammengebunden.

Stiller Falke ist ein guter Kundschafter des Stammes in diesem Gebiet. Er hat den Auftrag die Bewegungen des weißen Mannes im Auge zu behalten (am besten ohne selbst gesehen zu werden) und spricht sogar recht passabel die Sprache des Weißen Mannes.

Großer Büffel

Der Mann ist ein wahrer Klotz von Kerl. Er überragt die meisten anderen um mindestens einen Kopf und hat Arme zum Bäume ausreißen. Ihm ist anzusehen, dass seine Bewegungen eher kraftvoll als geschmeidig sind. Seine Augen wirken tief, dunkel und kühl.

Dieser fähige Krieger des Indianerstammes gilt als ruhig, besonnen, stark und sehr überlegt agierender Anführer, auch wenn er nicht der Häuptling ist. Er ist allerdings auch hart gegenüber allen, die ihre Glaubwürdigkeit einmal verloren haben und kennt mit solchem Pack keine Gnade.

Häuptling Grauer Wolf

Für eingeweihte schon an seinem aufwändigen Federschmuck zu erkennen ist dieser Mann offensichtlich der Häuptling eines Stammes. Er ist ein wenig kleiner, als die meisten, und trägt die langen, schwarzen Haare, in die sich bereits erste graue Strähnen mischen, offen den Rücken hinabfallend.

Häuptling Grauer Wolf führt den Stamm der Indianer an und trifft alle wesentlichen Entscheidungen. Er lässt sich dabei jedoch immer von den Ältesten beraten und ist für seine ausgleichende, vermittelnde Art bekannt. Sein oberstes Ziel ist das Wohl seines Stammes und er ist bereit fast jeden Preis zu zahlen, damit sein Stamm weiter sicher und in Frieden leben kann.

Sonstige

Samuel Fletscher alias Flinten Sammy (Western-Veteran)

Die eher untersetzte Gestalt trägt einen langen, braunen Mantel, der aus mindestens genau so vielen Taschen und Flicken wie eigentlichem Mantel besteht. Er ist fast nie ohne seine Flinte anzutreffen. Er hat mittellage, leicht wollig wirkende Haare, die sich bei näherer Betrachtung tatsächlich als Perücke herausstellen. Offenbar hat ihm schon mindestens einmal jemand den Skalp genommen.

Flinten Sammy ist schon seit vielen Jahrzehnten im Wilden Westen unterwegs und sorgt überall dort für Recht und Ordnung, wo es sonst niemand tut. Er hat gute Verbindungen zu diverse Obrigkeiten. Diese sehen ihn jedoch oft mit gemischten Gefühlen, da er zwar mehr Verbrecher hinter Schloss und Riegel gebracht hat, als jeder andere, allerdings nimmt er auch kein Blatt vor den Mund und hat schon so mancher Autorität in die Suppe gespuckt, die etwas Geld in die eigene Tasche umleiten wollte. Er hat den Ruf des äußerst fähigen, einsamen Wolfes, der durch die Prärie zieht und immer wieder überraschend irgendwo auftaucht, wo er gerade gebraucht wird.

Außerdem ist Flinten Sammy niemals um einen flotten Spruch verlegen – egal wie ernst die Situation oder wie unpassend der Spruch ist.

```
Dieser Charakter sollte möglichst sympathisch wirken.
```

Henry und Amy Steward (Siedler in Greenwood)

```
Beide tauchen im Abenteuer nicht persönlich auf, da sie von Sir Dillerhorns Leuten
entführt und getötet wurden.
```

Beide sind (oder waren) einfache Holzfäller, Verwandte von Jonny und entfernte bekannte vom Ehepaar Diggens.

LIZENZ UND QUELLEN

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

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

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

Enthaltene Seiten

1. Neuland – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Neuland&oldid=27874`