How to be a Hero

WILD WEIT WEST

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Wild Weit West 3
- Einführung 3
- Abenteuer: Rotes Silber 3
- Einführung 3
- Der Ausbruch 4
- Silver City - Vorbereitung 8

WILD WEIT WEST

Einführung

Was ist Wild Weit West? Relativ einfach - ein Wildwest Setting.

Wir befinden uns im eigentlich historisch korrekten Wilden Westen, bis auf die Tatsache, das der Hauptschauplatz sich um die hier in diesem Setting deutlich größere Stadt Silver City im heutigen Bundesstaat New Mexico dreht.

Frauen sind hier deutlich akzeptierter als im normalen Wild-West Klischee. Zwar ist der Großteil der Frauenschaft die typische Hausfrau, liebende Mutter oder tabulose Tänzerin, aber auch immer mehr weibliche Draufgängerinnen sind unter den Banden und Organisationen zu finden.

Ansonsten ist es durchaus möglich, historisch korrekten Personen zu begegnen.

Abenteuer: Rotes Silber

Einführung

Wir befinden uns im Jahre 1886, Silver City, New Mexico, im Süden von Nordamerika. Es ist die Zeit der Goldgräber, Erzjäger, Glückssucher - aber auch die Zeit der Banditen, Betrüger, Entführer, Erpresser und Huren.

Durch die Eisenbahn-Expansionen der letzten Jahre werden viele Teile des vormals deutlich wilderen und einsameren Westens etwas zivilisierter, der Arm des Gesetzes beginnt seinen Schatten zu werfen und kämpft mit der Sonne der Kriminalität um die Vorherrschaft am Himmel West Amerikas.

Während nach der Erschöpfung einiger Erzadern schon kleine Städte zu Geisterstädten geworden sind, manifestiert sich eine Stadt zu Hauptstadt des noch wildesten Teils des Westens, das Vakuum von San Diego bis nach Dallas füllend - Silver City.

Während San Diego an der 50-tausend Einwohner Marke zu kratzen beginnt, floriert Silver City mit seinen über 25-tausend Einwohnern weiterhin.

Immer neue Erzfunde locken neue Glücksjäger in die Straßen der nun nicht mehr nur aus sporadisch zusammengehämmerten Holzbuden bestehenden Stadt.

Erst letztes Jahr wurde der Bau des neuen Stadtkerns mit Zentraler Bahnstation beendet. Die zivilisierten Bürgerhäuser überthronen die inzwischen weit auslaufenden Neubaugebiete, in denen vor allem die Schlagworte Alkohol, Opiat und Geschlechtsverkehr auf interessierte Ohren stoßen dürften.

Auch erste Industriegebiete legen ihren stinkenden Schwall aus Rauch und Ruß über das Antlitz der Stadt - denn gefördertes Erz will verarbeitet werden.

Gut bewacht von Fort Fernandés der U.S. Army vor den imaginären Toren der Stadt herrscht Recht und Ordnung in diesem Teil des sonst so wilden Westens.

Der Ausbruch

Achtung: Die Spieler haben einen Startgegenstand festzulegen, der nach dem "Ausbruch" im Gefängnis zurückbleibt. Ansonsten tragen sie nur normale Kleidung.

Landstreicher hinter Gittern

Vorsichtig öffnet ihr eure verklebten Augenlieder - es war eine viel zu lange, viel zu unbequeme Nacht auf der harten Pritsche der Gefängniszelle.

Ihr seht euch um, erkennt einander wieder. Ihr habt euch gestern, als ihr in dieses Drecksloch von Zelle geworfen wurdet, nicht zum ersten Mal gesehen. Ja, im Zug nach... nach... nach Silver City. Alle kamt ihr freudetrunken an, in Euphorie, voller Erwartungen an den Neuanfang in Silver City.

Aber kaum verlasst ihr den Bahnsteig mit der Masse an Neuankömmlingen, werdet ihr und einige andere etwas heruntergekommenere Zeitgenossen von Hilfssheriffs umringt. Der Sheriff tritt hervor und faselt etwas von "Landstreicher" und "haben wir euch endlich ihr Herumtreiber"

Kurzerhand werdet ihr samt und sonders in Zellen gesteckt - ihr sollt auf eure Verlegung ins Arbeitslager warten.

Ihr versteht nicht, was vor sich geht. Ihr redet etwas und sackt - müde von den Ereignissen des Tages - auf euren Pritschen zusammen.

Ja, das war der letzte Tag. Während ihr alle schlaftrunken in Erinnerungen schwelgt, reißt euch ein ohrenbetäubender Lärm aus eurem kleinen Gedankenkonstrukt.

Ein Mann hämmerte mit seinem Revolver an eure Zellengitter öffnet diese.

Was tut ihr?

[Kurze Zeit für Interaktionen der Spieler]

[**Klischee-Cowboy-Stimme**]:

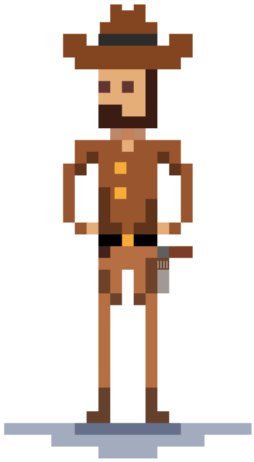
```
Hey ihr Komiker, kommt raus da! Oder wollt ihr da versauern?"
```

{Wenn Weigerung der Spieler}

[**Klischee-Cowboy-Stimme**]:

```
Jetzt kommt raus da, bevor ich euch Beine mache!
```

Als ihr nach draußen tretet, erkennt ihr die Stimme, die euch Ansprach. Es ist ein ungefähr mit 1,70m sehr klein gewachsener, weißer Mann in den dreißigern.



Dynamite Dave bei eurer Befreiung.

(Dynamite Dave)[**Klischee-Cowboy-Stimme**]:

```
Also, mein Name ist Dynamite Dave. Ich wurde von Colonel Mayflower geschickt.

Los, verschwinden wir von hier.
```

{Wenn die Spieler sich weiterhin weigern wollen}

(Dynamite Dave):

```
Also, wir haben 2 Möglichkeiten:

Erstens: Ihr geht jetzt mit mir mit, und ihr arbeitet für den Colonel.

Zweitens: Ich überlasse euch wieder den Sherriffs und ihr versauert euer ganzes Leben im
Arbeitslager.


Überlegt es euch.
```

Der Weg durch die Stadt

Ihr folgt also Dynamite Dave also durch die Gassen der Stadt - raus aus dem dicht gefüllten Stadtkern in die äußeren Bereiche.

Langsam lichten sich die aus Stein errichteten größeren Häuser, machen Platz für schnell zusammengezimmerte Bretterbuden.

Eure Kapuzen/Hüte tief ins Gesicht gezogen eilt ihr Dave hinterher.

Auf dem Weg vor euch hämmert ein Sheriff gerade neue Fahndungsbilder an das schwarze Brett - mit euren Gesichtern. Dave flüstert einem herumstehenden Gaucho kurz etwas ins Ohr. Nachdem ihr weitergeht, hört ihr nur einen schmerzerfüllten Schrei.

Fast keine Häuser säumen mehr den Weg, werden ersetzt durch Zäune und allerlei Getier. Schon von weitem leuchtet euch ein größeres Herrenhaus an. Mit seinen weiten Fensterbögen gleicht es eher einem kleinen Palast.

Das Gelände wird auf den ersten Blick von hoch gewachsenen Hecken begrenzt, und am massiven geöffneten Holztor stehen zwei Soldaten.

{Event}

```
 Die Spieler würfeln auf Soziales. Hat ein Spieler Menschenkenntnis oder rechtfertigt die
Anwendung einer anderen Fähigkeit, so ist diese zu nutzen.

Bei bestandenem Wurf fällt auf, dass die Wachen für Soldaten ungewöhnlich schlapp da
stehen. Auch soll das Fort am anderen Ende der Stadt gelegen sein.
```

Das Anwesen Besuch 1

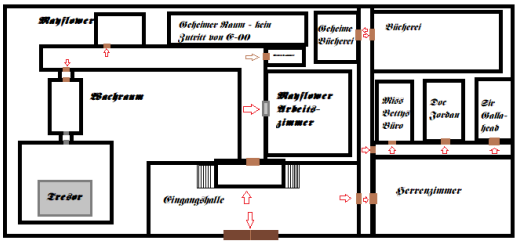
Ihr durchquert den ausladenden Vorgarten des Anwesens und tretet ein. Im Inneren findet ihr euch in einer Art Empfangshalle wieder.

Kurz angebunden äußert Dave:

```
 Wartet hier auf den Colonel. Und keine Dummheiten!
```

und verlässt den Raum durch die Tür nach draußen.

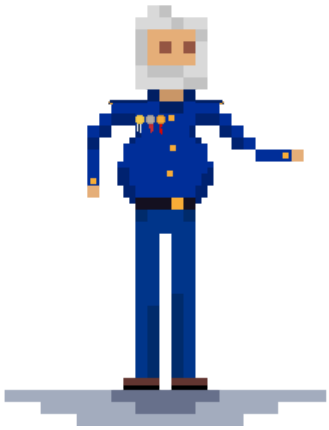
Was tut ihr?



Karte für den Spielleiter.

Vernünftigerweise werden die Spieler nach jeder Tür mit der Sie die Eingangshalle verlassen wollen, von Wachen ruppig zurück die Eingangshalle befördert. Die Karte wird später nochmals wichtig.

Nach etwa 5 Minuten Wartezeit tritt der Colonel auf:



Colonel Mayflower begrüßt euch.

Colonel Mayflower: [Stimme eines älteren Mannes, kratzig]:

```
 Ah, meine [Damen / Herren]! Wunderschön das Sie Zeit für mich finden konnten.

Nun, Sie fragen sich sicherlich, warum ein alter Mann wie ich Sie aus dem Gefängnis holen
lässt? Nun, ich brauchte jemanden von außerhalb, entschuldigen Sie deshalb bitte die
Unannehmlichkeiten.
```

{Wenn sich die Spieler weigern}

Colonel Mayflower:

```
Also, liebe Freunde, wir haben 2 Möglichkeiten.

Erstens: Sie arbeiten für mich, und ich sorge dafür, dass diese Vogelscheuchen von
Sheriffs Sie in Frieden lassen, oder ich überstelle Sie wieder an selbige.
Und Sie wissen, manche Gefangene... hängen.
```

{Hauptplot setzt fort}

Colonel Mayflower:

```
Nun zu meinem Anliegen. Es ist so, dass es angeblich hier in der Nähe von Silver City
eine bislang Unentdeckte Silberader geben soll. Dessen bin ich mir sogar sehr sicher.
Einziges Problem dabei: Diese verdammten Rothäute sitzen quasi direkt darauf herum und
wollen ihr Land nur hinderlich verlassen.

Nun bin ich in der Pflicht die Rothäute zu "überzeugen". Nur sind trotz meine kleinen
Vermögens meine Barmittel stark begrenzt...
und hier kommen Sie ins Spiel - sie müssen für mich eine Geldquelle bergen.
Nach dieser Karte hier befindet sich ein alter Reichtumshort tief in diesem verlassenen
Stollen. Diese Karte ist echt, ich bin sehr sicher, dass sie stimmt. Nur habe ich keine
Ahnung, welcher der vielen verlassenen Stollen es ist.
```

```
Ihre Aufgabe ist es also, herauszufinden wo sich mein Schatz versteckt. Und ihn zu bergen
natürlich!
```

{Nach Zwischenfragen, Verhandlungen, wenn vorhanden}**Colonel Mayflower:**

```
Nun, Sie haben 2 Tage um aufzubrechen. Hier, auf dieser Karte sind für Sie wichtige Orte
in Silver City aufgezeichnet. Sie wurden einigen Personen bereits angekündigt, ihre
Ausrüstung bereits bezahlt.

Hier noch (Anzahl der Spieler x 3) Goldmünzen, damit sollten Sie über die Runden kommen.


[geschrien] Miss Betty! Miss Betty! Wo ist der Wisch?
```

Eine Junge und zierliche junge Frau eilt aus einer der Seitentüren zu euch und gibt dem Colonel unter einem Schwall von Entschuldigungen ein Dokument.

Colonel Mayflower:

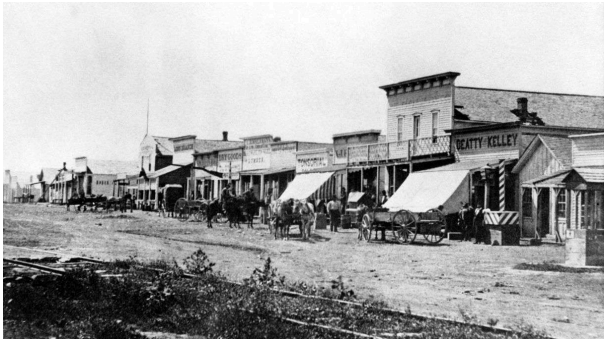
```
Wurde ja auch Zeit. Nun, auch dieses Dokument ist für Sie, werte Mitarbeiter. Freunde.
[Der Colonel lächelt hämisch]

Nun denn, meine [Damen / Herren ], der Morgen graut, auf den Weg!

[geschrien] Dave!
```

Dynamite Dave kommt und geleitet euch wieder vor das Anwesen. Ihr lauft ein Stück und könnt euch nun beraten.

Silver City - Vorbereitung



Lower Downtown in Silver City.

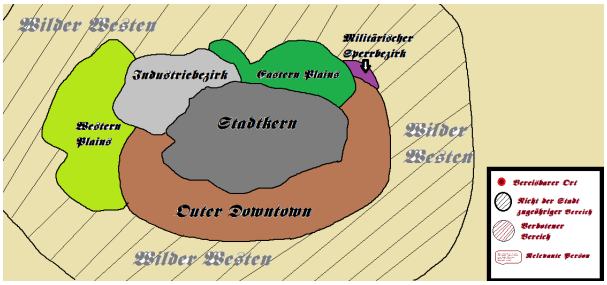
In diesem Part des Abenteuers sind die Spieler frei in der Auswahl der Szenerie und Geschichte. Nach zwei Übernachtungen müssen Sie aufbrechen.

Es findet sich hier eine Einteilung in Stadtteile und jeweiliger Orte in diesen.

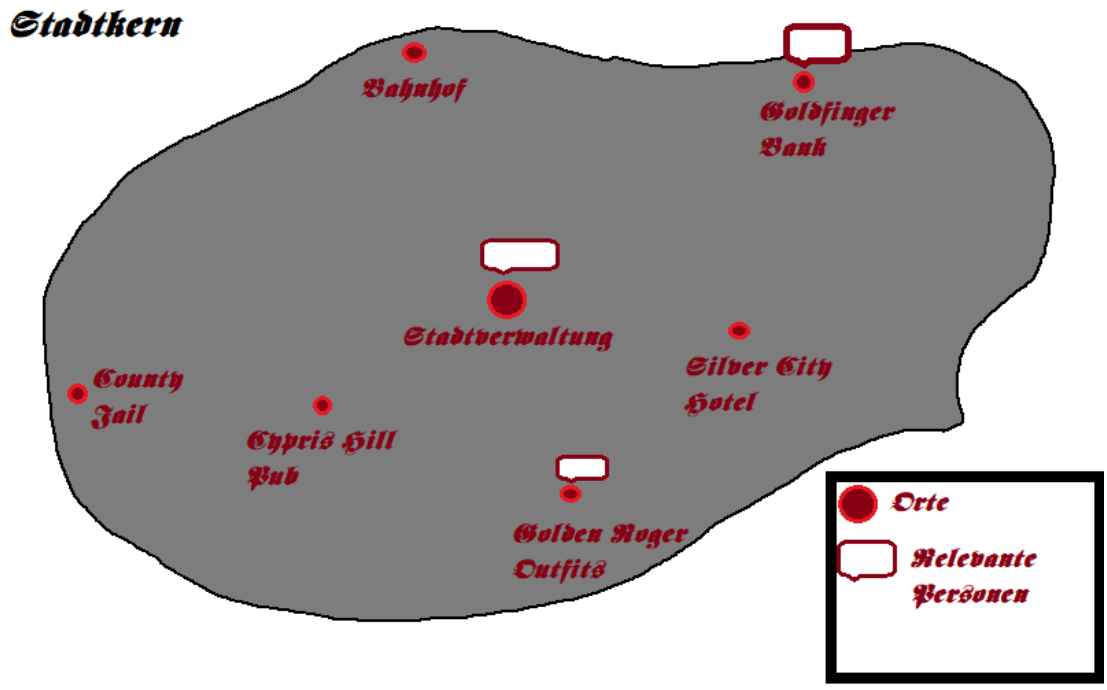
Die Spieler können am Tag 2-3 Stadtteile erkunden.

Am Anfang befinden sie sich in den Western Plains.

Eine Karte für die Spieler:


Wilder Westen
Militärischer Sperrbezirk
Industriebezirk
Eastern Plains
Western Plains
Stadtkern
Wilder Westen
Outer Downtown
Wilder Westen

Stadtkern


Stadtkern
Bahnhof
Goldfinger Bank
Stadtverwaltung
Silver City Hotel
County Jail
Cypris Hill Pub
Golden Roger Outfits
Orte
Relevante Personen

Der Stadtkern markiert das pulsierende Herz von Silver City.

Gepflastete Straßen, kleine Geschäfte und hübsche Damen säumen den Weg. Offene Kutschen flanieren durch die Stadt, deren Wege hier von Zypressen gesäumt werden. Man lässt sich hier anscheinend auf Privater als auch auf Staatlicher Seite einiges kosten.

Stadtverwaltung

Das wohl markanteste Gebäude in Silver City stellt die Stadtverwaltung dar. Bei Gründung der Stadt noch ein einfaches Holzfort, gleicht sie heute wohl eher einer Festung aus solidem Stein. Von einer Mannshohen Mauer umringt, strömt täglich allerlei Gesindel in diesen Komplex, um ihre Wohnung anzumelden, sich ein Stückchen Land zu sichern oder auch den Ausbau ihrer Fabrik anzukündigen.

Stramm stehende Soldaten säumen die Eingänge in ihren blauen Uniformen, Gewehr bei Fuß.

Als ihr eintretet, wendet sich eine Empfangsdame direkt zu euch:

Mrs. Bigsby: [Höhere, Junge, Frische Frauenstimme]

```
 Guten Morgen/Mittag/Abend, werte Damen/Herren. Wie kann ich ihnen hier behilflich sein?
Oh, Moment.. sind sie die Herrschaften, die der Colonel ankündigen ließ?
```

{Wenn ja}

```
 Ah, das trifft sich, ich schicke sie dann gleich weiter in den Keller zu unserem Leiter
für Minenverwaltung, Dr. G. O. Loge, er erwartet Sie schon. Ehm.. es ist das Zimmer
F1U3H.

...

Wenn ich eine Frage stellen darf, kennen Sie den Colonel schon länger? Er ist ja immerhin
[neu hier in der Stadt..?] {Satz in diesem Bereich abbrechen}
```

Thomas Edinbourgh:[Tiefe Männerstimme, rufend]

```
 Misses Bigsby! Keine Privaten Gespräche, es gibt viel zu tun!
```

Misses Bigsby wendet sich sofort entschuldigend ab und geht ihrer Arbeit nach.

Raum F1U3H von Dr. G.O. Loge

Der Keller ist recht schaurig, als ihr die knarzende Holztür zum Raum des Verwalters der Minen öffnet.

Der ausladende Raum ist voller Bücher, Akten und Karten.

Ein alter Mann mit weißen, dünnen Haaren sitzt ganz hinten im Raum an einem Tisch und scheint euch nicht zu bemerken.

{Dr. G.O. Loge ist fast taub, er wird sie nur bei visuellem Kontakt bemerken, sie müssen relativ laut reden um sich mit ihm zu verständigen. Lustige "Falsch-versteh Gags" einzubauen, ist empfohlen.}

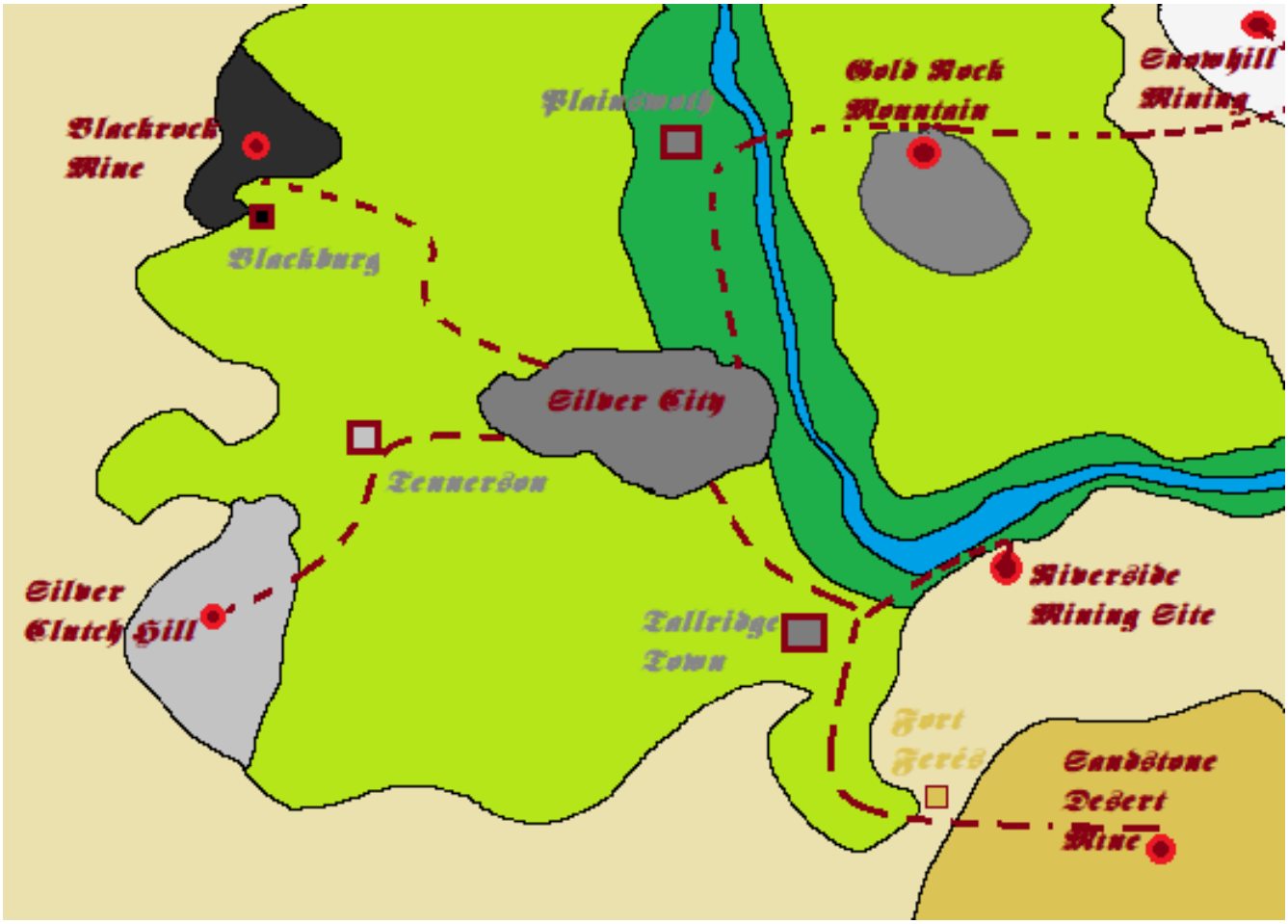
Als der Doktor euch bemerkt, erhebt er sich langsam aus seinem Stuhl und ihr könnt den Mann begutachten. Ein regelrechter Hüne von gut 2 Metern, mit einem fassgroßen Bauch, aber einem gutmütigen Gesichtsausdruck.

Dr. G.O. Loge: [tief, kratzig, Alter Mann, aufgeblähte Backen]

```
Ah, die Gruppe, die Herr Mayflower per Telegramm ankündigte! Gut zu wissen, gut zu
wissen. Naja, hat nur ein Telegramm gesendet, der Junge Spund. Aber egal. Was wollen sie
wissen?
```

{Dr. G.O. Loge wird den Spielern helfen, so gut er kann. Er händigt ihnen eine Karte mit Minen aus, die als Versteck in Frage kämen. Mehr weiß er aber nicht. Er schweift zwischendurch immer wieder auf sinnlose Anekdoten ab, dies muss aber für die Spieler eindeutig erkennbar sein.}

Karte für Spieler:



Bahnhof

Der Bahnhof von Silver City wurde erst im letzten Jahr neu errichtet und ist der Dreh-und Angelpunkt der Region. Hunderte Leute kommen hier täglich an und reisen ab.

Auf dem Bahnhof findet sich eigentlich nichts besonderes.

[Man kann sie ein paar nichtssagende Zeitungen o.ä. finden lassen.]

Wenn die Helden am zweiten Tag der Vorbereitung um die Mittagszeit kommen, sehen sie gerade einen Zug ankommen. Viele Menschen steigen aus, die ihr Glück nun auch in Silver City suchen.

Wurf auf Menschenkenntnis/Soziales.

Wenn erfolgreich:

Die Helden bemerken, dass eine Gruppe von Männern auf einen jungen Mann in blauer Uniform zueilen. Die Gruppe und der Mann tauchen in der Menge unter und verlassen den Bahnhof in Richtung einer Gasse, verschwinden dann aber.

Auf dem Bahnhof ist bei näherer Betrachtung nun ein Zettel zu finden, welchen an einen gewissen Colonel Mayflower gerichtet ist, in dem er sich heute zu seiner Ankunft in Silver City melden soll.

Silver City Hotel

Das Hotel von Silver City trägt den Stadtnamen nicht umsonst. Schon von weitem können die Helden den mehr einer ganzen Hotelanlage gleicht, tropft der ganze Ort nur so vor Prunk und Protz. Eine riesige Silbermünze prangt über dem Hoteleingang.

Goldfinger Bank

Die Goldfinger Bank ist die Bank der Schönen und Reichen und wird von Roger Goldfinger geleitet. Durch den geltenden Goldstandart gibt diese Bank große Mengen an Scheingeld aus, hat aber auch dementsprechend viele Goldreserven.

Das Gebäude wirkt sehr hoch, da der Weg nach oben aus mindestens 50 Stufen zu bestehen scheint.

Ihr kraxelt also den Weg nach oben und geht an einen Bankschalter.

Brad Kleinfinger: {auf Angestellten-Schild zu lesen} [jung, unsicher]

```
 H-Hallo l-liebe Gäste. Was k-kann ich für sie tun? O-oh, sind sie die Gruppe, die der Colonel schicken ließ? Mir wurde ihre Beschr-r-reibung mitget-teilt. Ich lasse sie durch, Moment.
```

Der Junge Mitarbeiter geleitet euch durch die Tür des Schalters in einen der Beratungsräume. In dem Raum ist er wie ausgewechselt, sogar sehr selbstsicher.

Brad Kleinfinger:

```
 Also, was kann ich für Sie tun? Der Colonel meinte, sie hätten Fragen an mich? Ich stehe ihnen mit allen Informationen in staatlichem Dienste natürlich zur Verfügung.
```

{Brad gibt von sich aus wenig Informationen Preis, nur wenn immer nachgehakt wird. Er hat Informationen über die Einzahlung an älteren Silbermünzen vor ein paar Tagen, der Finder sagte nur, dass er sie im **Westen** gefunden hätte, es dort aber angeblich noch viel Mehr gäbe. Nach solch einem Fund hätte aber bereits eine Gruppe von jungen Männern gestern gefragt. Andere relevante Informationen hat er nicht.}

{Fragen die Spieler Brad danach, ob sie diese sehen könnten stimmt er diesem Anliegen zu. Der erste Spieler, der eine Münze berührt, erhält Vision #1}

Golden Rogers Outfits

Schon als ihr euch der gut Ausgeschmückten Hütte nähert, über welcher der Schriftzug "Golden Rogers Outfits" prangt, fliegt euch durch die Schwingtür ein Glas entgegen.

Klirrend zerschellt es hinter euch auf der Straße.

Roger Silverman [Männliche Stimme, kratzig, Klaus Kinsky, cholerisch]:



Roger Silverman bei seinem täglichen Streit mit einem Sheriff.

```
Was sagst du? Kalt soll das Bier sein? Du alberne Schlampe du! Ich zeig dir gleich mal,
was kalt ist,
du dumme Sau du!
```

Bertha Silverman [Weiblich, tief, verängstigt]

```
Aber ich habe es doch schnell nach oben getragen.. Ich.. Ich hab doch nicht gewollt
```

Während ihr den Laden betretet, bietet sich euch ein komischer Anblick: ein kleinwüchsiger, blonder Mann schreit einen offensichtlich verängstigten Berg von Frau an.

Roger Silverman:

```
 Nicht gewollt, nicht gewollt! Nun hör sich einer dieses dumme Geschwätz an! Warte nur,
bis ich dir in die Fresse haue du dumme Sau du! Gleich hau ich dir in die Fresse du blöde
```

```
Schlampe! Nun geh, du störst mich! Ach, selbst dafür bist du bestimmt zu blöd du dumme
Sau du!
```

Der kleine Mann stürmt nun schnellen Schrittes in eine Hintertür und schlägt diese zu. Die Frau schlägt die Hände vor dem Gesicht zusammen und sitzt nun unter dem Ächzen des Stuhles weinend da.

```
Er.. er meint es nicht so.. Ich... bin Bertha, das eben war mein Mann Roger. Ich...
*schluchzt* muss ihn besänftigen. Es... es würde ihn sicherlich beruhigen, wenn ich die
Geräte für ihn ordnen würde.. aber ich weiß doch garnicht, wie das geht.. könnten sie
vielleicht helfen? Er wird ansonsten sowieso nicht aus dem Raum kommen...
```

Bertha zeigt euch nun eine Wand an der Verschiedenste Gerätschaften hängen, aber auch Plätze für diese Vorhanden sind. Bertha ist aber viel zu aufgelöst, um alles zu ordnen. Ihr könnt sie einmal fragen, ob etwas an der richtigen Stelle hängt.

{Versagen die Helden bei dem Rätsel, erhalten sie die Ausrüstung von Golden Roger erst am nächsten Tag (Ausnahmen wie Einbruch etc. natürlich ausgeschlossen)}

Ist alles geordnet, kommt Roger wieder aus seinem Kämmerlein gestürmt, wirft den Helden einige Beleidigungen an den Kopf und fragt, was sie denn wöllten.

Verweisen die Helden auf den Colonel, sagt Roger verärgert, der Colonel hätte für 4 Gegenstände bezahlt - sie könnten sie sich einfach von der Wand nehmen.

[Will ein Spieler etwas stehlen, würfelt der Spieler auf den Entsprechenden Wert und Roger auf Menschenkenntnis 70. Schaffen beide den Wurf gewinnt der mit dem niedrigeren Ergebnis den Wurf. Bekommt Roger den Diebstahl mit, holt er eine Schrotflinte hinter der Theke hervor. Näheres dazu im Charakter Golden Roger]

Cypris Hill Pub

Wenn die Helden Abends/Nachts eintreffen:

Der Cypris Hill Pub ist ein relativ vortreffliches Etablissement. Von innen tönt ruhige Musik auf einem typischen Klavier vor sich hin geklimpert.

Man sieht schon von weitem die lange Schlange nach draußen stehen, gesäumt von größtenteils eloquent gekleideten Persönlichkeiten.

Hier scheint kein durchkommen.

[Wenn die Spieler einen Weg finden, in den Pub zu kommen, finden sie dort rein gar nichts, was ihnen bei ihrem Plot helfen könnte, bis auf die Information, dass der Bürgermeister den Pub meist um die Mittagszeit besucht.]

Wenn die Helden irgendwann anders eintreffen:

Der Pub liegt ruhig in der geschäftigen Innenstadt. Als ihr durch die Tür tretet, findet ihr einen leeren, aber hübsch gestalteten Pub vor, mit lediglich zwei Personen.

An der Bar steht ein alter Mann mit weißem Schnauzer, der ein Bierglas poliert, aber im stehen zu schlafen scheint. [Er ruht lediglich seine Augenlieder aus]

Die Bar an sich hat alles, was das Trinkerherz begehrt, jedoch ist alles schweineteuer.

Ein anderer, jüngerer, jedoch auch schon etwas in die Jahre gekommener Mann sitzt aufrecht und sehr gesittet vor einer Tasse Tee. Seinen Zylinder hat er auf den Tisch gestellt.

Wenn die Helden den Mann ansprechen, stellt er sich als Thomas Clyde vor, dem Bürgermeister von Silver City. Er fragt die Herren höflich, dennoch desintressiert, was sie um diese Uhrzeit im Pub wöllten.

In einem recht sinnlosen Gespräch lässt er jedoch durchscheinen, dass sie Stadt gerne umliegendes Land an Privatpersonen verkaufen würde. Auch ist er recht abfällig Indianern gegenüber.

County Jail

Wenn die Helden in das County Jail zurückkehren, treffen sie auf den Wärter Joe. Dieser Versichert ihnen sogleich, ihre Sachen zu holen, kommt dann jedoch nur mit den besonderen Gegenständen wieder und erklärt, dass die anderen Sachen an die Häftlingsnäherei gegangen sind, um Flickmaterial zu haben.

Während Sie sich mit dem Wärter unterhalten, wird auf "Aufmerksamkeit" o.ä. gewürfelt. Hat der Spieler keine entsprechende Fähigkeit, ist auf Wissen zu würfeln.

Schaffen sie den Wurf, hören sie vom Zellentrakt aus das Spiel einer Flöte.

Gehen die Helden in den Zellentrakt, finden sie in einer Zelle einen Flöte spielenden Indianer wieder. Sprechen sie diesen an, murmelt er folgende kryptische Worte:

```
Fe keratur, eskato, imanio! [Gebrochen] weiße Männer, es ist gefährlich zu suchen, was
nicht gefunden werden soll. Es wird bewacht, was bewacht werden muss.

Man kann finden, was nicht gefunden werden soll, aber was es bewacht, sieht, was der, der
finden will, mit dem, was nicht gefunden werden soll tun will.
```

Danach wendet der Mann sich wie in Trance weiter seinem Flötenspiel zu und reagiert überhaupt nicht mehr auf äußere Einflüsse.

Vision #1 - Die Welt um dich herum wird schwarz - und Nebel beginnt dich zu umzirkeln, als du dich umschaust, siehst du hinter dir (hier Bild des Bisons) einen Bison mit roten Augen. Er schnaubt, und grüner Nebel strömt von seinen Nüstern. Du bist wieder im Safe.



Outer Downtown
Outer Downtown ist sehr weitläufig, relativ uninteressant.

Eastern Plains

Western Plains

Industriegebiet

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. 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. Wild Weit West – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Wild+Weit+West&oldid=33811`