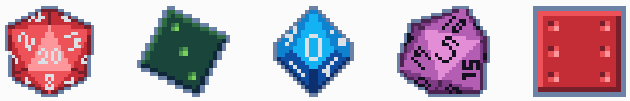
WILD WEST DEMONS OF THE PAST

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

Wild West Demons of the Past 3
- Vorwort 3
- Zu möglichen Charakteren 3
- Story 4
- Handlungsoptionen 4
- NPC's 4
- Welt 16
- Gegenstände 24
- Quests 28
- Geschichte der Welt 28
- Verzeichnis 28

WILD WEST DEMONS OF THE PAST

Vorwort

Hi, Hier wird Wild West Demons of the past ein Pen and Paper Abenteuer in einem Fiktiven Wilden Western Universum entsteht es dauert jedoch noch ein bisschen bis du und deine Gruppe von Gesetzlosen dieses Abenteuer erlebe könnt. Darüber hinaus nutzt dieses PnP das Modul Leveln mit Auswahl.

Zu möglichen Charakteren

Charaktere in einer Welt mit einer menge Lore zu erstellen kann kompliziert werden wenn man seinen Charakter in die Geschichte einabeiten will also sind Hier ein paar Ideen. Am anfang können die Spieler nur Waffen des Level's 1 wählen

Handeln Zentriert

Outlaw

Wer kennt ihn nicht den typischen Western Held genau das ist der Outlaw willst du einen Westernfilm mit deinen Freunden nachspielen dann ist der Outlaw was für dich.

- **Einarbeit in die Geschichte:** Nach der Auflösung der VDS verloren die Sheriffs der Städte eine menge Finanzierungen also erhöhte sich die Nachfrage nach Kopfgeldjägern und Outlaw vielecht ist dein Charakter deswegen in das Outlaw business gekommen oder war er schon vorher zur Zeit der VDS ein Outlaw oder kommt er aus einem anderen Land.
- **Mögliche Motivation:** Entweder dein Outlaw könnte nach Geld aus sein oder er möchte einfach den Menschen Helfen oder du denkst dir was selber aus.

Bandit

Banditen sind ein Übles pack sie sind nur auf Geld oder Rache aus wenn du einen skrupel lossen Mörder oder Dieb spielen willst das ist der Bandit was für dich.

- **Einarbeit in die Geschichte:** dein Bandit könnte entweder ein ehemaliges Mitglied einer der Beiden Großen Gang's sein (Oile Eel's/ Bandit Town) oder ein Bandit der selber eine Gang gründen will.
- **Mögliche Motivation:** Entweder dein Bandit will einfach nur Geld oder will Rache an einer der großen Gang.

Wissens Zentriert

Handwerker

Wer kennt sie nicht der Tischler von neben an willst du einen Charakter spielen der darin geübt ist Dinge herzustellen.

- **Einarbeit in die Geschichte:** Nach der Auflösung der VDS blüteten die ansäßigen Handwerker auf da das Importieren von Gegenständen für die Städte komplizierte wurde also könnte dein Handwerker aus einer Wahl Stadt können.
- **Mögliche Motivation:** Dein Handwerker könnte den Leuten aus deiner Wahl Stadt einfach nur helfen wollen oder er will halt einfach nur Geld.

Sozial Zentriert

Entertainer
In einer Welt die Gebeutelt und Kontroliert ist von Gewalt braucht man auch Leute die die Menschen wieder aufmuntern genau das sind die Entrtainer, wenn du einen Charismatischen Charakter spielen willst dann ist der Entertainer was für dich.

- **Einarbeit in die Geschichte:** Wie gesagt "In einer Welt die Gebeutelt und Kontroliert ist von Gewalt braucht man auch Leute die die Menschen wieder aufmuntern".
- **Mögliche Motivation:** Endweder dein Entertainer will einfach nur Geld oder möchte denn Leuten neue Hoffnung geben.

Diplomat
Diplomaten sind Personen die Konflikte lieber mit Worten als mit Waffen löst sie sind Perfekt für Spieler die lieber mit NPC's Reden als sie zu töten.

- **Einarbeit in die Geschichte:** Die meisten Diplomaten arbeiteten für die VDS und Verloren ihren Job als die VDS aufgelöst wurde.
- **Mögliche Motivation:** Da die meisten Diplomaten ihren Job verloren hatten saind sie meist auf der Suche nach Job's.

Story

Handlungsoptionen

NPC's

Söldner

Berton „Explosiv“ Owen
Level: 1
Info:
Berton Owen genannt Explosiv Owen ist ein Schlanker und groß gebauter Mann der in ganz Sanden gefürchtet wird er versteckt sich auf dem Dach des Salons. Er war einst der Sheriff von Sanden als die gang von Ole Oil die damals noch von Wilfried Oil dem Vater von Ole Oil angeführt wurde versuchte den damaligen Bürgermeister Fredrik heist von damals noch Ulkan zu töten der nach Sanden geflohen war nachdem Die Oil eel gang Ulkan übernommen hatte Berton Owen hatte versucht den Bürgermeister zu schützen dieser versteckte sich im alten Fischerhaus das Heutzutage nur noch eine Ruine ist dieses Haus wurde von der Oil eel Gang in die Luft gesprengt bei der Explosion starb Fredrik heist und Berton wurde schwer verletzt danach wendete sich Berton vom Sheriff dar sein ab und wurde zum gefürchteten Banditen Explosiv Owen sein nachfolger war sein Schützling Orville Johnson.
Weapon: Gewehr (Level 2) (6w10)
Werte:

Handeln: 7	**Wissen: 10**	**Soziales: 2**
Schusswaffe (Gewehr): 40+7=47	*Sandens Aufbau:* 40+10=50	*Humor:* 20+2=22

Akrobatik: 30+7=37	*Sandens Dörfler:* 60+10=70	

Lebenspunkte: 150
Inventar: 25 Dollar, 3*Goldnugget, 5*Stack of Dynamite
Aufenthaltsort: Sanden
Theme: Gunslinging Outlaws

Railroad Ricky

Level: 3
Info:
Railroad Ricky ist ein kräftiger Bandit, der dafür bekannt ist, den Zug in der nach ihm benannten Ricky Schlucht überfallen. Ricky ist ein Mann der aus dem Sagen umwobenen Banditen Dorf stammt vor dem Bau der Eisenbahn strecken zwischen den Städten verdiente sich Ricky sein Lebensunterhalt mit Überfällen auf Schiffe die Waren über den Deimos transportierten als Frederik Heist als Präsident der Vereinigung der Städte den Bau des Interstädtischen Zug Netzwerks veranlasste das die Region zwischen den Rocky Lands und den Red Mountains mit der Außenwelt verbindet sammelte Ricky Männer aus Bandit Town und schluck in der Ricky Schlucht ehemals Heist Schlucht ein Lager auf.
Weapon: Pumpgun (Level 3) (7w10)
Werte:

Handeln: 13	**Wissen: 2**	**Soziales: 3**
Schusswaffe (Pistole): 30+13=43	*Explosionen:* 20+2=22	*Einschüchtern:* 30+3=33
Nahkampf: 60+13=73		
Stärke: 40+13=53		

Lebenspunkte: 200
Inventar: 2*Stack of Dynamite, 60 Dollar, 10*Goldnuggets, Der Satz des Ban Dits
Aufenthaltsort: Ricky Schlucht
Theme: Railroad

The Witch

Level: 2
Info:
Eine alte Frau die im Johnsons Swamp auf Opfer wartet. The Witch bürgerlich Synthia Wright war einst eine einfache Farmerin aus dem Weed Valley. In der Weed Krise auch genannt große Düre die später zum bau des IZN führte vertrockneten so gut wie alle Pflanzen im Weed Valley da jegliches Wasser, das in großen Mengen in die Nord West Regionen kam sofort verdunstete in dieser Krise waren die Pflanzen von synthia die einzigsten die nicht vertrockneten deswegen wurde sie wegen Witchcraft angeklagt und verurteilt. Vor ihrer Verbrennung floh sie aber in den Johnsons Swamp und lebt dort seitdem Alleine, in dieser Einsamkeit entwickelte sich in ihr ein gigantischer Menschen Hass.
Weapon: Machete (Level 2) (3w10+5)
Werte:

Handeln: 2	**Wissen: 4**	**Soziales: 4**
Klingenwaffe (Machete): 20+2=22	*Alchemie:* 40+4=44	*Einschüchtern:* 10+4=14
		Manipulieren: 30+4=34

Lebenspunkte: 80
Inventar: 2*Leuchtender Orb, 5 Dollar, Goldnugget
Aufenthaltsort: The Johnsons Swamp
Theme: Scarlet Raven

Shadow

Level: 4

Info:

Shadow bürgerlich Jack Stinger ist ein Assassine der In der ganzen Welt Menschen ermordet. Jack wuchs in den Red woods auf, mit den Geschichten von Greg Grizzly dem großen Revolver Held sein großer Traum war es eines Tages in die Fußstapfen eben dessen zu Treten. Er arbeitete eigentlich als Cowboy für die Deimos Company die Firma denen einst die Weiden von Ulkan gehörten, bevor sie zu den Oil Lands wurden. Als Wilfried Oil mit dem Geld Aus dem Moston Raub die kompletten Weiden von Ulkan aufkaufte und in die Oil lands verwandelte wurde Jack arbeitslos in Zuge des wollte er zurück zu seiner Familie doch musste er als er am Hof seiner Familie in den Red Woods ankam erfahren das Greg Grizzly Jacks komplette Familie ermordet hatte und sich auf dem Hof zu Ruhe gesetzt hatte. Voller Wut wollte Jack seinen Kindheits Helden konfrontieren doch dieser Schoß in nieder und ließ ihn im Sterben liegen wie genau Jack überlebte ist nicht bekannt, doch er legte nach diesem Erlebnis den Namen Jack Stinger nieder und taufte sich selbst im Lake in the Shadows der schon von den Ersten Siedlern als Ort für die Beerdigungen genutzt wurde. Er nannte sich dann Shadow und lernte die Kunst des schnellen Tötens. Sein erstes Opfer war Wilfried Oil den er auf einer Zugreise von Oilkan nach Moston mit einem Taschen Revolver erschoss. **Weapon:** Sniper Gewehr (Level 4) (8w10+5), Revolver (Level 2) (4w10+10)

Werte:

Handeln: 14	**Wissen: 5**	**Soziales: 4**
Schusswaffe (Pistole): 30+12=42	*Söldner Wissen:* 50+5=55	*Lügen:* 40+4=44
Snipen: 70+12=82		
Akrobatik: 40+12=52		

Lebenspunkte: 300

Inventar: Shadows Verschleierung, 3*Goldnuggets

Aufenthaltsort: Moston

Theme: Lone Rider

Greg Grizzly

Level: 7

Info:

Ein Älterer ehemaliger Kopfgeldjäger der sich in Red Woods zur Ruhe gesetzt hat. Greg Grizzly ist in den Augen vieler ein Held doch der Junge aus Sanden war ein kaltblütiger Killer als er 16 war arbeitete er in der Goldmine die damals noch der Familie Dastor gehörte eines Tages erschoss er fünf seiner Mitarbeiter und Freunde nur für deren Löhne als die Familie Dastor davon wind bekam wurde er sofort gefeuert worauf hin er die komplette Familie ermordete in der sogenannten letzten Nacht der Dastor in seiner langen Kariere als Killer töte er eine menge großer krimineller wie Ban Dit den er in seiner letzten Ruhestätte im Johnsons Swamp aufsuchte erschoss und in den Dead River warf. Greg schaffte es die Morde an Kriminellen in den Vordergrund seiner Geschichte zu stellen und alle Morde an Unschuldigen zu verschleiern. Als er sich zu Ruhe setzen wollte suchte er sich einen Hof in den Red Woods (den Hof der Familie Stinger) und tötete die Besitzer.

Weapon: Revolver (Level 7) (7w10)

Werte:

Handeln: 10	**Wissen: 8**	**Soziales: 4**
Schusswaffe (Pistole): 80+10=90	*Highsociety:* 30+8=38	*Beeindrucken: 40+4=44*
Treten: 20+10=30	*Geschichte:* 50+8=58	

Lebenspunkte: 250
Inventar: Grizzlys Hut, 7 Dollar, 10*Goldnuggets
Aufenthaltsort: Red Woods
Theme: Dead Man's Hand

Ole Oil
Level: 10
Info:
Ole Oil ist ein Öl Baron der Oilkan fasst komplett in seiner Gewalt hat. Ole Oil hat sein komplettes Imperium von seinem Vater Wilfried Oil geerbt, nachdem dieser auf einer Zug reise ermordet wurde. Er plant aktuell das Starten einer Gold Mine in den Red Mountains. Außerdem beauftragte er Mehrer seiner Männer mit dem Suchen nach der Banditentown diese sollen verhindern das die Banditen sich mit den Menschen von Moston verbünden damit keine zweite VDS entsteht.
Weapon: Taschenrevolver (Level 2) (3w10)
Werte:

Handeln: 3	**Wissen: 12**	**Soziales: 17**
Schusswaffen (Taschenrevolver): 30	*Highsociety* 70	*Autorität* 80+17=97
	Bandenkunde: 50	*Manipulieren* 40+17=57
		Begeistern (nur bei Banditen): 50+17=67

Lebenspunkte: 90
Inventar: 700 Dollar
Aufenthaltsort: Oilkan
Theme: Ol' mining Town

The Lizard
Level: 8
Info:
The Lizard mit bürgerlichem Namen Clint Eagle ist ein KopfgeldJäger und bekannt als der König der Wüste. Clint kommt aus der Stadt Moston und war ein wichtiger Diplomat zurzeit der VDS als diese nach den Morden an Frederik Heist und Wilfried Oil zerbrach wurde er arbeitslos und begann klauen als die Bürger von Moston das bemerkten verstoßen sie ihn in The Desert oft he Lizard dort wäre er fast gestorben jedoch wurde er vom alten Lizard gerettet aufgepäppelt und trainiert. Nachdem der alte Lizard dann verstarb nahm Clint seinen Platz ein. Nach all den Jahren ist Clints größter Traum immer noch eine neue VDS.
Weapon: Revolver (Level 8) (7w10+10)
Werte:

Handeln: 11	**Wissen: 10**	**Soziales: 13**
Schusswaffen (Pistole): 70+11=81	*Überleben:* 60+10=70	*Manipulieren:* 60+13=73
Rennen: 40+11=51	*Spuren Lesen:* 40+10=50	*Menschenkenntnis:* 40+13=53
		Beruhigen: 30+13=43

Lebenspunkte: 350
Inventar: 20*Goldnuggets, 90 Dollar
Aufenthaltsort: The Desert of the Lizard
Theme: Into the Sunset

Georgia Escobar

Level: 10
Info:
Der am meisten gefürchtete Kopfgeldjäger von Westen nach Osten und von Norden nach Süden. Sein wahrer Name ist Jonathan Heist er ist der Sohn von Frederik Heist er wurde von seinem Vater weggeschickt um in einem fernen Land zu Studieren. Jonathan wollte nie Jura studieren viel lieber wollte er durch die Welt ziehen. Als sein Vater dann ermordet wurde sah er seine Chance brach sein Studium und zieht seit dem als Georgia Escobar durch die Gegend.
Weapon: 2*Revolver (Level 9) (8w10)
Werte:

Handeln: 21	**Wissen: 18**	**Soziales: 11**
Schusswaffen (Pistole): 80+21=101	*Highsociety:* 50+18=68	*Einschüchtern:* 80+11=91
Akrobatik: 70+21=91	*Söldner Wissen:* 70+18=88	*Menschenkenntnise:* 30+11=41
Schlagen: 60+21=81	*Banden Wissen:* 60+18=78	

Lebenspunkte: 500
Inventar: Georgia Escobars Hut, 500 Dollar
Aufenthaltsort: Welt
Theme: Cad Bane Theme

Georgia Escobar Ort

01	Sanden
02	The Oil Lands
03	Bandit Town
04	The Desert of the Lizard
05	Ricky Schlucht
06	The Weed Valley
07	The Ruines of The Goldmine
08	The Red Mountains
09	Red Woods
10	Johnsons Swamp

Menschen

Lebend

Dörfler

Orville Johnson

Infos:
Orville Johnson ist der Sheriff von Sanden erwuchs als Sohn des Sheriff von Sanden Orville Johnson Senior auf er wurde von seinem Vater zuhause unterrichtet. Als er Vier Jahre Alt war wurde Berton Owen zum Hauptsheriff von Sanden. Als Orville 14 jahre alt wurde begann Berton ihn zu Trainiren. Als beim attentat auf Frederik Heist berton Schwervelässt wurde und in folge desen zum Banditen Explosiv Owen wurde, wurde Orville Johnson zum neuen Sheriff von Sanden.
Werte: Sheriff
Gesinnung: Positive

Willbur Walton (Aka: The Big Mann

Infos:

Wilbur Walton kamm als Sohn eines Bankkaufmanns und einer Bauerntochter aus Ulkan auf die Welt. Er wuchs bei seinem Vater in Moston auf er machte eine Lehre als Bankkaufmann im Sicherheits bereich der Moston Bank während dieser Lehre lernte er nicht nur den Umgang mit dem Ravolver sondern auch viele Menschen aus der führungsriege der VDS darunter auch Frederik Heist. Nach den Ereignissen des Moston Raubs bei denen sowohl der Sheriff von Moston in der Explosion starb als auch Wilbur Waltons wurde von den Oile eels erschossen. Nach diesem Ereigniss wurde Wilbur Walton zum neuen Sheriff und Bürgermeister von Moston. Nach seiner ernennung wurde er von Frederik Heist angesprochen und wurde von im in die Illegalen Machenschaffen der VDS eingeweit und wurde seitdem zu einem der engsten Vertrauten von Frederik Heist. Nach desen Tot und dem zerfall nahm Wilbur das alte alias von Frederik Heist und wurde The Big Mann er versucht bis zum Heutigentage die VDS und deren Machtstruktur wieder aufzubauen.

Werte: The Big Mann

Gesinnung: Positve (bevor die Spieler entdecken das er der Big Mann ist), Hostile (Nachdem die Spieler entdecken das er der Big Mann ist)

Dexter Shuckl

Infos:

Dexter Shuckl ist der Inhaber des Sandener Salons. Dexter ist ein stark Patriotischer Mensch er liebt die Stadt Sanden über alles. Die Familie Shuckl gehörte zu den ersten Siedlern die in die gegend kamen und sich am Red Mirror angesiedelt haben.

Werte: Rowdy

Gesinnung: Neutral

Orville Johnson Senior

Infos:

Orville Johnson war lange Jahre der Sheriff von Sandon bis er von Berton Owen abgelöst wurde trotz seines erhöhten alters weigerte er sich seinen Job als Sheriff komplett aufzugeben und so schlief er irgendwann in seinem geliebten Schaukel Stuhl im Sheriffs Office ein und wachte seit dem nicht mehr auf. Er lebt zwar noch aber er kann sich durch sein alter kaum noch bewegen und die augen nur noch leicht auf machen wenn er Berton Owen sieht wird er anfangen zu weinen und sagen: "wie konntest du mir all das antuhen ich habe dich für lange Zeit so behandelt als wärst du mein eigener Sohn." wenn Berton das hört wird er wieder zum alten nach dem stirbt jedoch Orville Johnson Senior er wird dann hinter dem Sheriffs Office beerdigt werden.

Werte: Greis

Gesinnung: Neutral/Beobachtend

Thomas Bruce (T.B.) Wayne

Infos:

Thomas Bruce Wayne im Dorf genannt T.B. oder Thomas ist ein einwanderer aus einem weit enfernten Land als der Bau des IZN viele Arbeiter in die Städte trieb da die Region nun endlich schnell und einfach ereicht werden konnte. T.B. ist ein älterer Netter Mann der im Predigt das seine Waffen die er verkauft nur zur selbst Verteidigung dienen.

Werte: Adliger

Gesinnung: Positive

Leonard Franklin

Infos:

Leonard Franklin der Bürgermeister von Sanden er wird von den Bürgern von Sanden geliebt sein einziges versagen ist das er es nicht schafft Berton Owen zu schnappen was leider langsam da zu führt das Leonard

beliebtheits Werte sinken. außerhalb von sanden gibt es jedoch Menschen die ihn tot sehen wollen ins besondere The Big Mann da Leonard Franklin einer der Größten wenn nicht sogar der größte Grund ist das die VDS nicht mehr exsistiert er sah nämlich durch die Fassade der VDS und sah dort die Korruption innerhalb der VDS was im jedoch entgang war jedoch das selbst der Kopf der VDS Frederik Heist nicht das wahr was er zu sein behauptete. Er sah davon ab diese Korruption in der VDS an die Öffentlichkeit zu bringen da er befürchtete das die Wahrheit das Vertrauen der Menschen in die Politik und besonders die Poltiker zerstören würde und das mehr schaden als nützen bringen würde.
Werte: Adliger
Gesinnung: Positive

Victor Geier
Infos:
Die Geier bruder sind zwei Kinder aus Moston die als Söhne eines Minenarbeiters und einer Hausfrau aufwuchs beide gingen bereits ihn jungen Jahren oft mit ihrem Vater in die Minen von Moston und so lernten die beiden Brüder das Arbeiten in der Mine schon im Kindes alter zu lieben. Nach dem Moston Raub bei dem beide Brüder Job, Vater und viele Freunde verloren entwickelte sich bei beiden Brüdern ein Hass auf die Oil Familie. Victor Geier übernahm nach dem Moston Raub den Salon von Moston und fand dort heraus wie sehr die Arbeit als Wirt ihn von den schrecklichen Ereignissen vom Moston Raub ablenken kann.
Werte: Bergmann
Gesinnung: Neutral

Georg Geier/Wenningham
Infos:
Die Geier bruder sind zwei Kinder aus Moston die als Söhne eines Minenarbeiters und einer Hausfrau aufwuchs beide gingen bereits ihn jungen Jahren oft mit ihrem Vater in die Minen von Moston und so lernten die beiden Brüder das Arbeiten in der Mine schon im Kindes alter zu lieben. Nach dem Moston Raub bei dem beide Brüder Job, Vater und viele Freunde verloren entwickelte sich bei beiden Brüdern ein Hass auf die Oil Familie. Doch anders als sein Bruder fand Georg keinen ausgleich und fiehl in eine tiefe Depression und ist bis zum Heutigen Tage hoch Suizidal er hat das Ziel Ole Oil umzubringen und ist deswegen unter dem Namen Georg Wenningham undercover in Oilkan und plant dort im Keller des Salon ein Attentat auf Ole Oil. Er kann den Spielern helfen sich in Oilkan zurecht zu finden. solten die Spieler Ole Oil mit seiner Hilfe töten so wird er sich selbst erschiessen es sei den die Spieler schaffen eine um 40 Erschwerte Probe auf einen passenden Sozialen Skill.
Werte: Bergmann
Gesinnung: Neutral (Bevor die spieler wissen wer er ist), Hostile (wenn die Spieler seinen Keller finden), Positive (wenn die Spieler mit im zusammen arbeiten um Ole Oil zutöten)

John Dit
Infos:
John Dit ist der Sohn von Ban Dit. Er wuchs auf in Bandit Town aber er wollte anders als sein Vater wollte kein Bandit werden, eigentlich plante Ban Dit das John Dit der neue Big Mann werden sollte. John Dit floh aus Ban Dit Town nach Moston wo er unter tauchte für mehrere Jahre unter dem Namen Brian Flonter als Frederik Heist der Big Mann nach Ban Dit starb legte John den Mantel des Brian Flonter ab und nahm wieder den Namen John Dit an und zog sich aufgrund der abneigung der er nur wegen seiner Blutverwandschaft mit Ban Dit ausgesetzt war in die Neue Mostoner Sandstein Mine.
Werte: Greis
Gesinnung: Abneigend

Banditen

The Big Mann

Infos:
The Big Mann ist der Titel des größten Ganster Bosses der Welt der erste "Big Mann" war Ban Dit er gründete Bandit Town und er war der Meinung das er nur mit Angst Regieren konnte, er wurde von Greg Grizzley in einem Duell erschossen und danach in der nähe von Bandit Town in einer Krypta begraben. Ban Dits Nachfolger sollte sein Sohn John Dit werden dieser wollte jedoch das nicht also wurde Frederik Heist ein Junge aus Ulkan und die rechte Hand von Ban Dit zum Big Mann. Frederik Heist glaubte es wäre besser wenn der Big Mann ehr aus dem Schatten arbeiten würde und so schlich er sich selbst und seine vertrauten in die VDS welche er umbaute von einer Demokratischen Vereinigung die das wohl der Menschen im Vordergrund sah in eine Korrupte Diktatur mit im selber an der spitze er war so überzeugt von sich selbst das er nicht die gafahr für seine Macht in Wilfried Oil sah er glaubte erkönnte Inzinieren das Wilfried der BBEG war ohne das er selbst zu schaden kommen konnte nur rechnete er nicht damit das seine VDS zu bröckeln began und aus der asche der VDS ein neuer Big Boss erhob Wilfried Oil und so wurde Frederiek Heist in einem Attentat ermordet und die VDS löste sich auf und trotz dem Tot von Wilfried Oil blieben die Oile eels die stärkere Bande bis ein neuer Big Mann aus den überresten von Frederiek Heist's Imperium wieder eine Banditen Bande formte der Name des neuen Big Mann ist Wilbur Walton der engste Vertraute von Frederiek Heist und Sheriff von Moston.
Werte: The Big Mann
Gesinnung: Positve (bevor die Spieler entdecken das er der Big Mann ist), Hostile (Nachdem die Spieler entdecken das er der Big Mann ist)

Jerry Stone

Infos:
Jerry Stone ist der Bürokrat der Oile eels er war eigentlich ein Mitarbeiter in der Moston Bank wo er sich um alle arten von Bürokratie kümmerte während den Ereignissen des Moston Raubs im Urlaub in Ulkan. Als er sein job verlor blieb er in Ulkan und als die Oile eels dann Oilkan übernahmen fing er an für sie zu arbeiten und alle Bürokratie für sie zu übernehmen.
Werte: Adliger
Gesinnung: Neutral

Tapon Monigan

Infos:
Tapon Monigan ist der Besitzer des Waffen Ladens von Oilkan er wuchs in Oilkan auf lernte das Waffenbauen von seinem Vater und tratt nach dem tot seiner Eltern durch eine Gruppe von Banditen aus Bandit Town den Oile Eels bei.
Werte: Bandit
Gesinnung: Positive (wenn er den Spielern was verkaufen will)

Tote

Dörfler

Frederik Heist

Infos:
Frederiek Heist war ein Junge aus Ulkan der von seinem Vater geschlagen wurde er hasste seinen Vater und wurde deswegen ein Mitglied von Ban Dits Gang nachdem er sah wie dieser seinen Vater erschoss. Er arbeitete sich selbst hoch innerhalb der Gang und wurde irgendwann die rechte Hand von Ban Dit und später dann der neue Big Mann als dieser unterwanderte und veränderte er die VDS bis er dann durch ein Attentat starb.

Familie Dastor

Infos:

Die Familie Dastor war eine der ersten Siedler Familien die sich am Red Mirror niederliessen. Sie gründeten die Gold Mine in der Nähe von Sanden und wurden dadurch Reich. Sie finanzierten die Gründung von Bandit Town und bekammen dafür einen teil der Schätze die die Banditen von Bandit Town stahlen. Die Familie Dastor wurde in "der letzten Nacht der Dastor" von Greg Grizzley ausgelöscht und ihr Geld wurde von Banditen aus Bandit Town geklaut. Nach der auslöschung der Dastors wurde die Gold Mine wegen finanzierungs Problemen geschlossen und dient Heutzutage einer Gruppe Banditen als Basis.

Elle For

Infos:

Ele For genannt "Forelle" war einer der Pionire der Seefahrt und Verheiratet mit Nele Gar er lebte in Sandon und war der erste der den Deimos besegelte doch er wollte immer den Dead river gemeinsam mit seiner Frau besegeln doch beide und deren komplette Crew starben bei dem Versuch.

Nele Gar

Infos:

Nele Gar genannt "Garnele" war eine der Pionire der Seefahrt und Verheiratet mit Elle For sie lebte im Leuchtturm von Oilkan und war die erste die den Deimos gemeinsam mit seinem Mann besegelte doch beide wollten immer den Dead river besegeln doch beide und deren komplette Crew starben bei dem Versuch.

Banditen

Wilfried Oil

Infos:

Wilfried Oil war der einzige Sohn einer armen Fischer Familie aus Ulkan nach der Gründung der VDS mussten die Eltern ihren fisch laden schliessen da der Fisch aus dem Red Mirror in Ulkan beliebter wurde. Da durch lernte Wilfried die VDS hassen er gründete kurz nach der VDS gründung die Oile Eels und begang direkt damit den Moston Raub zu planen den er dann Jahre Später auch durch führte. Durch dieses Ereignis wurde Ole Oil reich und er übernahm seine Heimatstadt nachdem auf den Feldern von Ulkan Öl entdeckt wurde. Er wurde von Jack Stinger (Shadow) in einem Zug auf dem Weg nach Moston zur Sondersitzung der VDS, nach dem Attentat auf Frederiek Heist das Wilfried persönlich anordnete, mit einem Taschenrevolver erschossen.

Ban Dit

Infos:

Ban Dit war der erste Big Mann er Terrorisierte die Welt für lange Zeit bis er von Greg Grizzley erschossen wurde, und wurde dann in der Nähe von Bandit Town begraben

The Old Lizard

Infos:

The Old Lizard war ein Mann aus Moston als Kind spielte er lieber mit Lizards als mit Menschen und auch als Erwachsener mochte er keine Menschen und so lief er irgendwann aus Moston weg in The Desert of the Lizard wo er sich nieder ließ und begann die Höhle des Lizards zu bauen er Half Wanderern durch die Wüste zu kommen und nahm Clint Eagle auf und trainierte ihn als er ihn die Wüste floh. Clint Eagle übernahm seine Rolle nach seinem Tot.

Menschen (Werte)

Dörfler:

Sheriff

Weapon: Revolver (Level 3) (4w10)
Werte:

Handeln: 10	**Wissen: 3**	**Soziales: 10**
Schusswaffen (Pistole): 50+10=60	*Recherche:* 30+3=33	*Authorität:* 60+10=70
Schlagen (1w10): 30+10=40		*Einschüchtern:* 40+10=50
Rennen: 20+10=30		

Lebenspunkte: 70

Dorfbewohner

'*Weapon:* Revolver (Level 1) (4w10)
Werte:

Handeln: 6	**Wissen: 4**	**Soziales: 6**
Schusswaffen (Pistole): 20+6=26	*Bekanntschaften:* 40+4=44	*Unterhalten:* 60+6=66
Rennen: 40+6=46		

Lebenspunkte: 50

Rowdy

Weapon: Pumpgun (Level 1) (6w10+10)
Werte:

Handeln: 13	**Wissen: 2**	**Soziales: 6**
Schlagen (2w10): 70+13=83	*Bekanntschhaften:* 20+2=22	*Einschüchtern:* 60+6=66
Schusswaffen (Schrottflinte): 20+13=33		
Heben: 40+13=53		

Lebenspunkte: 100

Adliger

Weapon: Taschenrevolver (level 1) (3w10)
Werte:

Handeln: 3	**Wissen: 6**	**Soziales: 15**
Schusswaffen (Pistole): 30+3=33	*Bekanntschaften:* 60+6=66	*Authorität:* 40+15=55
		Feilschen: 50+15=65
		Unterhalten: 60+15=75

Lebenspunkte: 60

Bergmann

Weapon: Spitzhacke (3w10+2)
Werte:

Handeln: 15	**Wissen: 13**	**Soziales: 3**
Heben: 70+15=85	*Gestein:* 70+13=83	*Unterhalten:* 30+3=33

Schlagen (Spitzhacke): 50+15=65	*Geographie:* 50+13=63	
Klettern: 30+15=45		

Lebenspunkte: 90

Greis

Weapon: Stock (Level 3) (1w10+2)
Werte:

Handeln: 2	**Wissen: 15**	**Soziales: 12**
Schlagen (Stock): 20+2=22	*Bekanntschaften:* 70+15=85	*Authorität:* 40+12=52
	Gechichte: 80+15=95	*Lügen:* 30+12=42
		Manipulieren: 50+12=62

Lebenspunkte: 30

Banditen

Bandit

Weapon: Revolver (Level [Variable])
Werte:

Handeln: 11	**Wissen: 4**	**Soziales: 13**
Schusswaffen (Pistole): 70+11=81	*Gangwissen:* 40+4=44	*Authorität:* 60+13=73
Rennen: 40+11=51		*Manipulieren:* 70+13=83

Lebenspunkte: 70

Dieb

Weapon: Taschenrevolver (Level [Variable]), Dolch (Level [Variable])
Werte:

Handeln: 19	**Wissen: 9**	**Soziales: 7**
Schleichen: 80+19=99	*Gangwissen:* 30+9=39	*Lügen:* 70+7=77
Schusswaffen (Pistole): 40+19=59	*Schlößerknacken:* 60+9=69	
Diebstahl: 70+19=89		

Lebenspunkte: 40

Schläger: **Weapon:** Pumpgun (Level [Variable])
Werte:

Handeln: 22	**Wissen: 2**	**Soziales: 12**
Schlagen (2w10): 80+22=102	*Gangwissen:* 20+2=22	*Einschüchtern:* 80+12=92
Schusswaffen (Schrottflinte): 60+22=82		*Beruhigen:* 40+12=52
Heben: 80+22=102		

Lebenspunkte: 100

Tiere (Werte)

Wolf

Werte:

Handeln: 15	**Wissen: 7**	**Soziales: 8**
Beißen (2w10): 60+15=75	*Umgebung:* 70+7=77	*Rudel rufen* 80+8=88
Rennen: 40+15=55		
Schleichen: 50+15=65		

Lebenspunkte: 40

Ratte

Werte:

Handeln: 17	**Wissen: 8**	**Soziales: 3**
Beißen (1w10): 40+17=57	*Umgebung:* 80+8=88	*Hilfe Rufen:* 30+3=33
Rennen: 70+17=87		
Schleichen: 60+17=77		

Lebenspunkte: 10

Lizard

Werte:

Handeln: 19	**Wissen: 7**	**Soziales: 6**
Beißen (1w10+2): 50+19=69	*Umgebung:* 70+7=77	*Ablenken:* 60+6=66
Klettern: 60+19=79		
Verstecken: 80+19=99		

Lebenspunkte: 25

Monkey

Werte:

Handeln: 11	**Wissen: 6**	**Soziales: 12**
Schlagen (1w10): 60+11=71	*Umgebung:* 60+6=66	*Ablenken:* 80+12=92
Klettern: 50+11=61		*Einschüchtern:* 40+12=52

Lebenspunkte: 60

Kleine Spinne

Werte:

Handeln: 14	**Wissen: 7**	**Soziales: 11**
Beißen (1w10+5): 30+14=44	*Umgebung:*70+7=77	*Ablenken:* 80+11=91
Klettern: 70+14=84		*Verängstigen:* 30+11=41
Schleichen: 40+14=54		

Lebenspunkte: 30

Große Spinne

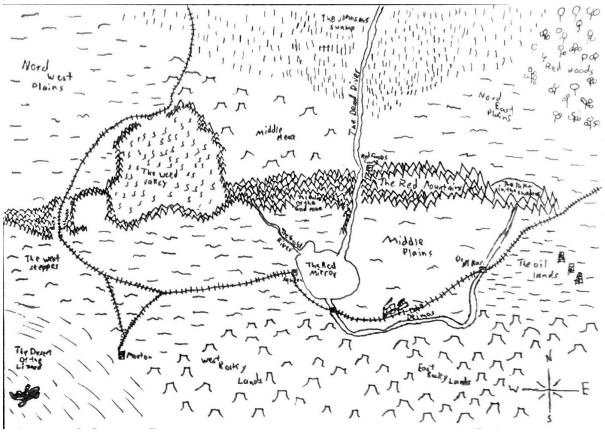
Werte:

Handeln: 21	**Wissen: 7**	**Soziales: 8**
Beißen (5w10+20): 60	*Umgebung:* 70+7=77	*Verängstigen:* 80+8=88
Klettern: 80		
Schlagen (4w10+10): 70		

Lebenspunkte: 150

Welt

Die Karte



Karte der ehemaligen VDS

Willkommen in der Welt in der dieses Abenteuer spielt, zu jeder Region der Welt und deren Geschichte findest du entweder etwas im folgenden Abschnitt oder in dem Verzeichnis am ende dieser Seite, willst du die Gesamte Geschichte (Lore) dieser Welt erfahren findest du diese unter dem Punkt Geschichte der Welt.

Sandon
Beim Betreten:

```
Schon aus der Ferne erkennt ihr den zweistöckigen Salon von Sanden der über die anderen Häuser heraus ragt, wenn ihr über die lange staubige Hauptstraße hinweg schaut seht ihr die leichten Umrisse der Stadt Oilkan am Horizont während eine Fähre langsam über den Red Mirror in Richtung des Deimos fährt.
```

Info:
Sandon ist eine gigantische Stadt am Red Mirror. Sandon entstand aus den ersten Siedlern, die in dieses Land kamen. nach dem Moston raub wurde Sandon die Hauptstadt der VDS. In seiner langen Geschichte hat Sandon viele Dramen erlebt von der letzten Nacht der Dastor bis zur Ermordung von Frederik Heist. Die eigentlich so friedlich aussehende Stadt hat nicht nur eine blutige Vergangenheit durch Personen wie Greg Grizzly, sondern auch eine blutige Gegenwart durch den Banditen und ehemaligen Sheriff Berton

„Explosiv“ Owen selbst wenn der Sheriff Orville Johnson mit unterstützung des Bürgermeister Leonard Franklin so gut wie möglich versucht gegen seinen ehemaligen Lehrmeister vorzugehen.

Orte:

Salon:

Beim Betreten:

```
Ihr betretet den Salon direkt vor euch am ende des Raumes steht eine Bühne in desen Ecke steht ein Klavier an dem ein Mann mit einem Zylinder und einem Weißen Schnäutzer eine fröhliche Melodie spielt, während links von euch eine Bar steht an der ein groß gebauter Mann gerade Gläser auswäscht. Sonsts ist der Raum relativ leer, an den Tischen vor der Bühne sitzen nur vereinzelt ein paar Personen. Was eure Aufmerksamkeit jedoch auf sich zieht ist ein Schwarzes Brett das an der Wand rechts von euch hängt.
```

Der Salon „Zum ersoffenen Fisch“ ist wie in jeder Stadt das Zentrum der Stadtgemeinschaft dort kann man Quests und Gespräche suchen und finden. Betrieben wird der Sandener Salon von Dexter shuckl.

Sheriffs Office:

Eines der wichtigsten Gebäude einer Wild West Stadt ist das Sheriffs Office. Das Office von Orville Johnson besteht aus einer leeren kleinen Zelle und einem Raum mit Schreibtisch in dessen Ecke auf einem Schaukel Stuhl Orville Johnson Senior sitzt er war der Mentor von Berton Owen und ist der Vater des jetzigen Sheriffs OJ. Senior schläft immer, meinche Menschen sagen er sei vor Jahren in diesem Stuhl gestorben.

Waynes Weapons:

Waynes Weapons gehört zu den Renommiertesten Waffen Läden der Welt. Der Betreiber ist Thomas B. Wayne genannt T.B. er kam vor knapp 9 Jahren in Zuge des Baus des IZN nach Sanden.

Altes Fischerhaus:

Beim Betreten:

```
Als ihr den Weg entlang schreitet der vom Dorf weg führt erkennt ihr die Ruine eines ehemals zweistöckigen Fischerhaus wo nur noch ein kleiner teil des Erdgeschosses und der Treppe die in den Zweitenstock führte sind übrig geblieben und zeugen von der Tragödie die sich hier abgespielt hat.
```

Ein altes Fischerhaus das Heutzutage durch die Zugstrecke vom Wasser getrennt ist. Das Haus gehörte einst einem Berühmten Seemann Namens Ellen For genannt Forelle Starb jedoch als er versuchte den Death River Hinauf zu segeln, versuchte wodurch der Fluss seinen Namen bekam, seitdem stand das Haus leer Frederik Heist versteckte sich dort bis er Ermordet wurde wobei auch das Fischerhaus großen Schaden nahm.

Das Dastor Anwesen:

```
Ihr schlendert den Weg entlang und könnt schon von weitem die Überreste von drei alten Verfallenen Gebäuden die verbunden sind durch eine löchrige Holz Palisade verbunden.
```

Das Alte Anwesen Der Dastor Familie seit der letzten Nacht der Dastor steht es leer. Das Anwesen besteht aus drei Häusern einem Stall einem angestellten Haus und dem Haupthaus.

A1: Hof

Der Hof ist geschützt durch eine Holz Mauer die Jedoch mit der Zeit immer weiter kaputt gegangen ist. Im

A2: Stall
Der Stall ist das zweit größte Gebäude des Anwesens außer ein wenig Stroh ist dort nichts, wenn sie im Stroh wühlen können sie die Verrotteten Überreste des Stall Jungen finden und eine alte verrostete Harke.

A3: Aufenthaltsraum (angestellte)
Ein Raum mit einem Kamin im Westen auf dem Boden liegen verrottete Lacken und Decken und im Norden steht ein verrottetes Sofa.

A4/A5: Angestellten Zimmer
In beiden Zimmern steht jeweils ein verrottetes Bett und ein Alter Schreibtisch, Die Schubladen am Schreibtisch in Raum A4 sind kaputt geschossen während ebenfalls in A4 in der Westlichen Wand Schusslöcher sind. In A5 befinden sich in den Schubladen 2 Goldnuggets und ein Leuchtender Orb.

A6: Terrasse
Auf der Terrasse steht ein alter Schaukel Stuhl. Außerdem ist in der Terrasse ein Loch, in dem das Skelet einer Frau liegt, die bei sich 10 Goldnuggets, 2 Kristalle und ein Amulett trägt.

A7: Flur
Ein Langer Flur in der Mitte befindet sich ein Loch an den Wänden hängen Goldene Bilderrahmen deren Inhalt schon lange weg gefault ist

A8/A9: Schlafzimmer
In Beiden Zimmer stehen alte verfaulte Betten das In A9 steht ist ein Doppelbett und das in A8 ist ein Einzelbett. Im Norden von A8 steht ein Schreibtisch, auf dem ein Buch und ein Set Spielkarten liegen. Im Süden von A9 steht ein großer Kleiderschrank in dem sich eine Panflöte, 7 Goldnuggets, ein Kristall und ein Goldener Spiegel Befinden.

A10: Wohnzimmer
Im Norden des Wohnzimmers befindet sich ein Kamin an den Wänden stehen große Edel aussehende Schränke rechts vor dem Kamin steht ein alter Schaukelstuhl in dem ein Skelet sitzt vor dem Skelet steht ein kleiner Tisch auf dem Briefe von einem gewissen „Ban Dit“ liegen. Sollten die Spieler den Raum durchsuchen wollen Würfel genauso viele W8 wie die Anzahl der Spieler die Summe daraus ist die Anzahl an Goldnuggets, die sie finden wiederhole das einmal für die Anzahl der Bücher und noch einmal nur mit W4 statt W8 für die Kristalle, die sie finden.

Quests:
Charakters:
Expolsiv Owen
Sheriff Johnson (Werte: Sheriff)
Dorfbewohner (Werte: Dorfbewohner)
Dexter Shuckl (Werte: Rowdy)
T.B. Wayne (Werte: Adliger)

Moston
Info:
Moston ist eine Stadt in der Nähe von West Rocky Lands und The Desert oft he Lizard. Moston war lange Zeit die größte Stadt im Lande durch den Verkauf von Sandstein in die ganze Welt machte die Stadt unfassbar reich was auch der Grund war, warum Moston lange Zeit die Hauptstadt der VDS war, all das änderte sich als die Oil eels unter dem Kommando von Wilfried Oil den Moston raub durchführten. Rund um High Noon passierte es „Bumm“ Der Moston Steinbruch flog in die Luft 60% der Bevölkerung von

Moston waren Arbeiter die in dieser Explosion starben während auf der anderen Seite der Stadt die Oil eels die Moston Bank ausraubte und keinen der sie dabei entdeckte lebte lange genug um anderen davon zu erzählen die Explosion die so viele Unschuldige tötete war nur eine Ablenkung, Moston verlor an dem Tag all seine Reichtümer und einen Großteil seiner Bevölkerung und so begann in den Jahren nach dem Raub Moston immer mehr in sich zusammen zufallen die Verkomplizierung der Handels Beziehungen durch die Auflösung der VDS Halfen der Stadt auch nicht gerade. Der Aktuelle Anführer von Moston ist der Sheriff Wilbur Walton der daran arbeitet eine zweite VDS zu gründen.

Orte:

Salon:

Der Salon „Zum Verhungerten Geier" Gehört Victor Geier einem ehemaligen Bergarbeiter und einer der wenigen Bergarbeiter der den „Moston Raub" und die damit einher gehende Explosion überlebt hat, er würde eine beträchtliche Summe für Ole Oils Kopf zahlen.

Sheriffs Office:

Wilbur Walton ist Sheriff von Moston und der sogenannte Big Mann, der ursprüngliche Bürgermeister (plus Rathaus) wurde beim Moston raub in die luftgesprengt, da nach ergriff Wilbur die Möglichkeit und ließ sich von den überbleibenden Bürgern zum Chef der Stadt ernennen. Er war immer strickt gegen die Auflösung der VDS und versucht nun eine zweite VDS aufzubauen:

Ruine der Moston Bank:

Die Ruine des einst größten Merkmals von Moston der Moston Bank nach dem Moston raub wurde die Bank Verlassen und ist langsam immer weiter zusammen gefallen sollten die Spieler im Schutt suchen können sie bei einem bestandenen Handlungs Basis Wurf 2xW4 Goldnuggets finden.

Der Moston Krater:

Der Moston Krater ist ein gigantischer Krater im Süden befindet sich eine in Betrieb genommene Sandstein Mine Der Rest des Kraters ist komplett zerstört die Gänge, die noch existieren sind zum Großteil eingestürzt oder zugenagelt.

Sandstein Mine:

Eine alte Sandstein Mine, die vor drei Jahren wieder in Betrieb genommen wurde, man sagt das tief in der Mine irgendwo John Dit der Sohn von Ban Dit lebt

A1: Der Eingang

Der Eingang führt in den Felsen Hinein und wird von einer Decke aus Stein geschützt die von großen Holzpillern gestützt wird. Dort laufen zwei Minenarbeiter Wachen auf und ab sie werden versuchen die Spieler aufzuhalten diese können sie entweder Bestechen (mindestens 30 Dollar) oder mit einem um 20 erschwerten Wurf auf ein passendes Sozialtalent (Redegewandtheit, überreden, Lügen, etc.) überzeugen sie durchzulassen sollten beide Optionen scheitern werden die Minenarbeiter versuchen sie zu vertreiben sollte es zu einem Kampf kommen wird einer der Minenarbeiter in die Höhle nach Hilfe rufen nach drei Runden erscheinen zwei Minenarbeiter aus dem inneren der Minen sollten diese getötet oder ausgeknockt werden so befinden sich mittags nur zwei Minenarbeiter im Aufenthaltsraum.

A2/A3: Mittelraum

Im Osten beider Räume stehen ein paar Kisten, wenn die Spieler die Kisten durchsuchen Würfel 2xW12 für die Anzahl an Sandsteinstücken, die sie finden und 1xW4 für die anzahl an alten Spitzhacken, die sie finden.

A4/A5: Spinnennest

Die Wände sind voll von Spinnennetzen in dem Raum befindet sich für jeden Spieler (inklusive GM) eine kleine Spinne. An den Wänden im Süden hängt jeweils eine Kiste im Spinnennetz, wenn die Spieler die Kiste

öffnen Würfel 1xW6 bei einer geraden Zahl liegt in der Kiste eine Kristallkette mit 6 Kristallen dran, bei einer ungraden Zahl besteht die Kette aus 12 Kristallen aber eine große Spinne fällt plötzlich von der Decke der Höhle.

A6: Aufenthaltsraum
Im Aufenthaltsraum stehen zwei Sofas zwischen mehreren Kisten und Fässer, wenn die Spieler denn raum durchsuchen Würfel 3xW12 für die Anzahl an Sandsteinstücken und 2xW6 für die Anzahl von alten Spitzhacken, die die Spieler finden. Im Aufenthaltsraum halten sich mittags vier Hostile Minenarbeiter und sonst zwei Hostile Minenarbeiter.

A7/A8: Lager
Das Lager läuft über mit Kisten und Fässer, wenn die Spieler das Lager durchsuchen wollen Würfel 2xW100 für die Anzahl an Sandsteinstücken, 1xW20 für die Anzahl an alten Spitzhacken und 2xW4 für die Anzahl an Kristallen.

A9/A10: Mittelraum
Im Nord beider Räume stehen ein paar Kisten, wenn die Spieler die Kisten durchsuchen Würfel 2xW12 für die Anzahl an Sandsteinstücken, die sie finden und 1xW4 für die Anzahl an alten Spitzhacken, die sie finden.

A11: Blockierter Eingang
Mit einer Axt oder ähnlichem kann man die Holzblockade aufbrechen. Sollten die Spieler das Schaffen Würfel 2xW8 für die Anzahl an Holzstücken, die sie enthalten

A12: Eingestürzter Eingang
Mit einem Handlungsbasis Wurf mit 10 Erschwerung kann man die Steine wegräumen. Oder mit einer Spitzhacke und einem Handlungsbasis Wurf mit 40 Erleichterung. Sollten die Spieler das Schaffen Würfel 2xW12 für die Anzahl an Sandsteinstücken, die sie erhalten.

A13: John Dit's versteckt
Ein wohnlich eingerichteter raum In dem John Dit lebt sollten die Spieler versuchen etwas zu stehlen müssen sie einen Wurf mit 10 Erschwerung auf ein passendes Talent (Heimlichkeit, schleichen usw.) schaffen haben sie keines solcher Talente müssen sie einen Handlungsbasis Wurf schaffen sollten sie die würfe jedoch nicht schaffen so wirf 1xW20 bei einer Zahl kleiner oder gleich Fünf wird sie John Dit angreifen, wenn er denn Diebstahl versuch bemerkt bei jedem weiteren Versuch wird die Wahrscheinlichkeit um 25% höher das John Dit böse wird (also beim zweiten mal dann kleiner oder gleich 10 und beim dritten mal 15) beim Vierten Versuch wird er auf Jeden Fall die Spieler angreifen.

B1/B3/B4/B7/B8/B9/B11/B12/B14: Einfacher Gang
Ein Leerer und simpler Gang, der durch Holzpiller abgestützt wird, wenn die Spieler mit einer Spitzhacke die Wände bearbeiten Würfel 1xW8 für die Anzahl an Sandsteinstücken die sie erhalten

B2/B5/B10/B13: Eingestürzter Gang
Mit einem Handlungsbasis Wurf mit 10 Erschwerung kann man die Steine wegräumen. Oder mit einer Spitzhacke dann Handlungsbasis Wurf mit 40 Erleichterung. Sollten die Spieler das Schaffen Würfel 2xW12 für die Anzahl an Sandsteinstücken, die sie erhalten. Wenn die Spieler mit einer Spitzhacke die Wände bearbeiten Würfel 1xW8 für die Anzahl an Sandsteinstücken, die sie erhalten.

B6/B15/B16: Blockierter Gang

Mit einer Axt oder ähnlichem kann man die Holzblockade aufbrechen. Sollten die Spieler das Schaffen Würfel 2xW8 für die Anzahl an Holzstücken, die sie erhalten. Wenn die Spieler mit einer Spitzhacke die Wände bearbeiten, Würfel 1xW8 für die Anzahl an Sandsteinstücken sie erhalten.

B17/B18: Spinnen infizierter Gang
Die Wände sind voll von Spinnennetzen, in dem Gang befinden sich drei kleine Spinne, am Ende des Ganges befindet sich eine Truhe an der Wand, wenn die Spieler diese Truhe öffnen Würfel 1xW6 für die Anzahl der Kristalle, die sich in der Kiste befinden. Wenn die Spieler mit einer Spitzhacke die Wände bearbeiten Würfel 1xW4 für die Anzahl an Sandsteinstücken, die sie erhalten.

Quests:

Charakters:

Sheriff Walton (Werte: Sheriff)
Dorfbewohner (Werte: Dorfbewohner)
Victor Geier (Werte: Bergmann)
Minenarbeiter (Werte: Bergmann)
John Dit (Werte: Greis)

Oilkan

Info:

Oilkan ehemals Ulkan war einst ein kleines Dorf, doch nun ist es das zuhause eines Öl Imperiums angeführt von Ole Oil. In seinen Anfangs Tag ein kleines gemütliches Dorf unter der Regierung des Bürgermeisters Frederik Heist umgeben von Weide Land und zuhause der Deimos Company jedoch änderte sich alles als Öl auf einem Der Felder entdeckt wurde dann zog damals Ulkan nämlich den Blick des Gang Bosses Wilfried Oil auf sich der durch den Moston Raub in kürzester Zeit einer der reichsten Männer der Welt geworden war er witterte denn Wert den Öl in der Zukunft haben könnte also kaufte er die Ländereien Östlich des Deimos von der Deimos Company und lies dort nach Öl Bohren. Nach dem Frederik erst floh und danach ermordet wurde benannte man Ulkan in Oilkan um. Kurze Zeit später wurde Wilfried Oil erschossen und die VDS zerbrach was beides dazu führte das Ole Oil nun Der Anführer von Oilkan ist.

Ort:

Sheriffs Office/Rathaus:
Das alte Sheriffs Office. Vor vielen Jahren starb der Sheriff von Oilkan an Langeweile, nachdem Jahre lang nichts in diesem kleinen Dorf passierte, seitdem lebt der Bürgermeister in diesem Haus, nachdem die Oile Aal's Oilkan übernommen haben wurde das Sheriffs Office/Rathaus zum Hauptquartier der Oile Aal Banditen.

Salon:
Der Salon zum „Rohen Steak" gehört einem gewiesen Gregory Weningham sein wahrer Name ist Gregory Geier er ist der Bruder von Victor Geier. Im versteckten Weinkeller des Salons, welcher durch eine abgeschlossene Klappe unter der Tränke für die Pferde zugänglich ist, plant Gregory seine Rache für den Moston raub. In Zuge der Übernahme von Ulkan starb der alte Salon Besitzer und Gegory wurde als neuer eingestellt. Vor wenigen Monaten wurde der Salon jedoch auf Geheiß von Ole Oil umgebaut in einen Ort wo Aufträge verteilt werden durch geführt wird diese Operation von Jerry Stone dieser Organisierte einst al die Bürokratie der VDS und war nach Auflösung der VDS und der damit einher gehenden Verringerung der Bürokratie im Land lange arbeitslos.

Tapon Weapon:
Der Waffenladen von Tapon Monigan wurde in einer alten Metzgerei errichtet, nachdem die Oil eels die

Stadt übernahmen. Tapon Monigan ist Mitglied der Oil eels und dafür zuständig die Oil eels mit Waffen zu versorgen, er kommt selbst aus Ulkan und arbeitete einst für die Deimos Company, bevor er den Oil eels beitritt.

The Lighthouse:

Eine ehemalig verlassener Leuchtturm In dem Ole Oil nun lebt. Der Leuchtturm gehörte einst Nele Gar genannt Garnele die Partnerin vor Ele For sie starben gemeinsam als sie und ihre Crew versuchten den Dead River rauf zu segeln.

1. Stock/Der Eingangs Bereich/Lager 1

Ein Runder Raum vollgestellt mit Kisten gefüllt mit Holz, einer Tür im Süden, einer Treppe nach oben im Norden und ohne Fenster. Sollten die Spieler die Kisten durchsuchen Würfel 2xW8 für die Anzahl an Holzstücken, die sie finden. Im Westen des Raumes lehnt ein Schlafender Bandit (Werte: Schläger) an der Wand sollten die Spieler ihn Aufwecken so wird er um Hilfe rufen und in zwei Zügen kommen dann zwei Banditen (Werte: Schläger) von oben die Treppe runter, im 3. Stock befinden sich dann nur noch drei Banditen (Werte: 2xDieb, 1xBandit).

2. Stock/Lager 2

Ein Runder Raum vollgestellt mit Kisten gefüllt mit Holz, einer Treppe nach unten im Norden, einer Treppe nach oben im Süden und ohne Fenster. Sollten die Spieler die Kisten durchsuchen Würfel 2xW8 für die Anzahl an Holzstücken, die sie finden. Sollten sie jedoch hier ein lautes Geräusch machen kommt ein Bandit (Werte: Dieb) die Treppe runter dann befinden sich im 3. Stock nur noch vier Banditen (Werte: 2xSchläger, 1xDieb, 1xBandit) es seiden die Spieler haben bereits drei Banditen (Werte: Schläger) besiegt dann befinden sich im 3. Stock nur noch zwei Banditen (Werte: 1xDieb, 1xBandit).

3. Stock/Aufenthaltsraum

Ein Runder Raum mit einem runden Tisch in der Mitte auf dem Spielkarten liegen, einer Treppe nach unten im Süden, einer Treppe nach oben im Norden und ohne Fenster. In diesem Raum befinden sich fünf Banditen (Werte: 2xSchläger, 2xDieb, 1xBandit) es seiden eine Bestimmte Anzahl der Banditen wurden bereits besiegt.

4. Stock/Schlafzimmer

Ein Runder Raum mit einer Treppe nach unten im Norden, einer Treppe nach oben im Osten, einem Buchregal im Westen, einem Doppelbett im Süden und einem Fenster über dem Bett. Wenn die Spieler das Buchregal durch Suchen Würfel 10xW6 für die Anzahl an Bücher die sie erhalten. Ole Oil befindet sich nachts in diesem Raum und schläft.

5. Stock/Arbeitszimmer

Ein Runder Raum mit einer Treppe nach unten im Osten, einem alten zerstörten Leuchtfeuer in der Mitte, Wände aus Glas, einem Balkon aus Holz drumherum, und einem Schreibtisch im Süden. Auf dem Schreibtisch steht Schreibzeug und auf dem Tisch liegen außerdem unvollendete Briefe, in denen es um die Neutralität von Bandit Town geht, es wird geredet von einem Gangkrieg zwischen den Oil eels und den Männern des sogenannten Big Mann. In einer abgeschlossenen Schublade des Schreibtischs liegt ein Zetel auf dem der „Satz des Ban Dit“ steht, dabei handelt es sich um ein Gedicht das, wenn man es entschlüsseln kann Verrät es einem wo Bandit Town liegt.

Quests:

Charakters:

Ole Oil

Banditen (Werte: Bandit, Dieb, Schläger)

Georg Geier/Weningham (Werte: Bergmann)

Jerry Stone (Werte: Adliger)
Tapon Monnigan (Werte: Bandit)
Dorfbewohner (Werte: Dorfbewohner)

Red Face Camp

Info:
Orte:
Quests:
Charakters:

Bandit town

Info:
Bandit town ist eine Stadt gegründet von Ban dit dem ersten Banditen und es ist versteckt irgendwo in West Rocky Lands. Nur Banditen, die aus Bandit town stammen, kennen den Weg dorthin. Die Oil eels befürchten aktuell das ein Bündnis zwischen Bandit town und Moston entstehen könnte und dass dadurch eine Art VDS 2.0 entsteht, nur mit Bandit town anstelle von Oilkan das Oilkans stand extrem schaden könnte.
Orte:
Quests:
Charakters:
Banditen (Werte: Bandit)

The Ruins of the Gold mine

Info:
Eine verlassene Goldmine in der sich ein paar Banditen niedergelassen haben. Die Goldmine gehörte früher der Familie Dastor
Orte:
Charakters:
Banditen (werte: Bandit)

The Oil lands

Info: Ein ehemaliges Weideland das nun voll von Öl ist. Bis 1 v.a.VDS waren die Oil Lands Weideländer im besitzt der Deimos Company, die dort ihre Rinder hatte, Grasen lassen. In 4 v.a.VDS während der Weed Krise profitierte, die Deimos Company extrem da ihr größter Konkurrent das Weed Valley in dieser zeit kein Fleisch exportieren konnte. In 2 v.a.VDS wurde jedoch Öl auf den Feldern entdeckt das zog dann die Aufmerksamkeit von Wilfried Oil der durch den Moston Raub unglaublich reich geworden war, er sah in dem Öl eine gute Möglichkeit für ein Geschäft also kaufte er der Deimos Company die kompletten Ländereien Östlich vom Deimos ab. Durch Bestechung und Korruption schaffte es Wilfried die Kontrolle in Ulkan an sich zu reißen als Frederik Heist dann nach Sanden geflüchtet war lies Wilfried in Ermorden, worauf hin er dann im Zug von Ulkan nach Moston zur Sonderkonferenz der VDS vom Assassinen Shadow ermordet wurde. Wilfried Oils Sohn Ole Oil übernahm nach Auflösung der VDS die Kontrolle über Ulkan und die nun benannten Oil Lands. Ole hat jedoch einen anderen Ansatz als sein Vater wo sein Vater darauf bestand alle Bohrtürme selber zu betreiben fungiert die Oil eel Gang unter Ole Oil in Oilkan ehr als Staad der Steuern von den Bürgern nimmt.
Quests:
Zerstöre die Konkurrenz
Töte Banditen
Charakters:
Banditen (Werte: Bandit)
Arbeiter (Werte: Menschen)

The Weed Valley

Info:

Ein geschützter Ort voller Felder in dem Farmer Wohnen. Das Weed Valley entstand 97 v.a.VDS als zusammen Schluss einiger Familien, die sich im besonders Geschützten und Fruchtbaren Weed Valley angesiedelt haben von schierer Land Masse ist das Weed Valley die größte Stadt jedoch sind 90% des Weed Valleys Weide oder Acker und nur 8% eigentlich das Dorf, während 2% von dem Yellow River bedeckt, sind der quer durch das Dorf fliest. Der Acker und Weiden gehören den sogenannten 15 Familien also den Gründer Familien. In seiner langen Existenz von über 100 Jahren hatte das Weed Valley nie eine größere Krise erlebt als die Große Dürer passender auch genannt die Weed Krise durch die im Nord Westen über knapp 7 Monat anhaltende Dürre hatte das Weed Valley seinen Ruf als größter Fleisch Produzent an die Deimos Company verloren, Außerdem hatten sie dummer weise

Quests:

Charakters:

Bürgermeister Gary (Werte: Sheriff)
Bauern (Werte: Mensch)

Gegenstände

Waffen

Gewehre

Gewehr

Werte:

Level:	Schaden:	Munition:	Reichweite:	Kosten:
01	6w10	5 Gewehrpatronen	40 Meter	50 Dollar
02	6w10+2	5 Gewehrpatronen	42,5 Meter	60 Dollar
03	6w10+5	5 Gewehrpatronen	45 Meter	70 Dollar
04	6w10+10	10 Gewehrpatronen	47,5 Meter	80 Dollar
05	8w10	10 Gewehrpatronen	50 Meter	90 Dollar
06	8w10+2	10 Gewehrpatronen	52,5 Meter	100 Dollar
07	8w10+5	15 Gewehrpatronen	55 Meter	110 Dollar
08	8w10+10	15 Gewehrpatronen	57,5 Meter	120 Dollar
09	10w10	15 Gewehrpatronen	60 Meter	130 Dollar
10	10w10+2	20 Gewehrpatronen	62,5 Meter	140 Dollar

Sniper Gewehr

Werte:

Level:	Schaden:	Munition:	Reichweite:	Kosten
01	8w10	1 Sniperpatronen	150 Meter	150 Dollar
02	8w10	1 Sniperpatronen	160 Meter	170 Dollar
03	8w10+5	2 Sniperpatronen	175 Meter	190 Dollar
04	8w10+5	2 Sniperpatronen	180 Meter	210 Dollar

05	8w10+10	3 Sniperpatronen	200 Meter	230 Dollar
06	8w10+10	3 Sniperpatronen	210 Meter	250 Dollar
07	8w10+20	4 Sniperpatronen	220 Meter	270 Dollar
08	8w10+20	4 Sniperpatronen	230 Meter	290 Dollar
09	10w10	5 Sniperpatronen	240 Meter	310 Dollar
10	10w10	5 Sniperpatronen	250 Meter	330 Dollar

Pistolen

Revolver
Werte:

Level:	Schaden:	Munition:	Reichweite:	Kosten
01	4w10	5 Revolverpatronen	15 Meter	25 Dollar
02	4w10+10	5 Revolverpatronen	17,5 Meter	30 Dollar
03	4w10	10 Revolverpatronen	20 Meter	35 Dollar
04	5w10+10	10 Revolverpatronen	22,5 Meter	40 Dollar
05	6w10	15 Revolverpatronen	25 Meter	45 Dollar
06	6w10+10	15 Revolverpatronen	27,5 Meter	50 Dollar
07	7w10	20 Revolverpatronen	30 Meter	55 Dollar
08	7w10+10	20 Revolverpatronen	32,5 Meter	60 Dollar
09	8w10	25 Revolverpatronen	35 Meter	65 Dollar
10	8w10+10	25 Revolverpatronen	37,5 Meter	70 Dollar

Taschenrevolver
Werte:

Level:	Schaden:	Munition:	Reichweite:	Kosten
01	3w10	5 Revolverpatronen	5 Meter	50 Dollar
02	3w10	5 Revolverpatronen	6 Meter	52,5 Dollar
03	3w10+2	5 Revolverpatronen	7 Meter	55 Dollar
04	3w10+2	5 Revolverpatronen	8 Meter	57,5 Dollar
05	3w10+5	10 Revolverpatronen	9 Meter	60 Dollar
06	3w10+5	10 Revolverpatronen	10 Meter	62,5 Dollar
07	3w10+10	10 Revolverpatronen	11 Meter	65 Dollar
08	3w10+10	10 Revolverpatronen	12 Meter	67,5 Dollar
09	4w10	15 Revolverpatronen	13 Meter	70 Dollar
10	4w10	15 Revolverpatronen	14 Meter	72,5 Dollar

Schrottflinte

Pumpgun
Werte:

Level:	Schaden:	Munition:	Reichweite:	Kosten

01	6w10+10	2 Schrott	5 Meter	80 Dollar
02	6w10+20	2 Schrott	5 Meter	90 Dollar
03	7w10	2 Schrott	5 Meter	100 Dollar
04	7w10+10	3 Schrott	5 Meter	110 Dollar
05	7w10+20	3 Schrott	10 Meter	120 Dollar
06	8w10	3 Schrott	10 Meter	130 Dollar
07	8w10+10	4 Schrott	10 Meter	140 Dollar
08	8w10+20	4 Schrott	10 Meter	150 Dollar
09	9w10	4 Schrott	15 Meter	160 Dollar
10	9w10+10	5 Schrott	15 Meter	170 Dollar

Klingen

Machete
Werte:

Level:	Schaden:	Kosten
01	3w10+2	20 Dollar
02	3w10+5	22,5 Dollar
03	3w10+7	25 Dollar
04	3w10+10	27,5 Dollar
05	4w10+2	30 Dollar
06	4w10+5	32,5 Dollar
07	4w10+7	35 Dollar
08	4w10+10	37,5 Dollar
09	4w10+2	40 Dollar
10	4w10+5	42,5 Dollar

Dolch
Werte:

Level:	Schaden:	Kosten
01	2w10	5 Dollar
02	2w10+2	10 Dollar
03	2w10+4	15 Dollar
04	2w10+6	20 Dollar
05	2w10+8	25 Dollar
06	2w10+10	30 Dollar
07	3w10	35 Dollar
08	3w10+2	40 Dollar
09	3w10+4	45 Dollar
10	3w10+6	50 Dollar

Schlagwaffen

Stock
Werte:

Level:	Schaden:	Art	Kosten
01	1w10+5	Ast (vom Boden)	*Kostenlos*
02	2w10	Ast (Abgeschnitten vom Baum)	*Kostenlos*
03	1w10+2	Krückstock	2 Dollar
04	3w10	Kampfstab	20 Dollar
05	3w10+5	Kampfstab	25 Dollar
06	3w10+10	Kampfstab	30 Dollar
07	3w10+15	Kampfstab	35 Dollar
08	3w10+20	Kampfstab	40 Dollar
09	4w10	Kampfstab	45 Dollar
10	4w10+5	Kampstab	50 Dollar

Spitzhacke
Werte:

Level:	Schaden:	Kosten
Beliebig	3w10+2	20 Dollar

Andere

Seltenheit 1.

Gegenstände:	Kosten:
Verrostete Hacke:	2 Dollar
Verrosteter Revolver:	4 Dollar
Verrostete Spitzhacke:	1 Dollar
Sandsteinstück:	2 Dollar
Holzstück:	0,5 Dollar
Buch:	5 Dollar
Spielkarten Set:	4 Dollar
Würfel Set:	4 Dollar
Schreibzeug:	3 Dollar
Ration:	2 Dollar
Trinkbeutel:	5 Dollar
Stack of Dynamite:	7 Dollar
Revolverpatronen:	0,5 Dollar
Gewehrpatronen:	1 Dollar
Schrott:	3 Dollar
Sniperpatronen:	15 Dollar

Seltenheit 2.

Gegenstände:	Kosten:
Amulet:	15 Dollar
Kristall:	10 Dollar
Goldnugget:	5 Dollar
Leuchtender Orb:	15 Dollar

Seltenheit 3.

Gegenstände:	Kosten:
Bilderrahmen (Gold):	30 Dollar
Spiegel (Gold):	30 Dollar
Kristallkette:	50 Dollar

Quests

Kopfgeld

Welt

Geschichte der Welt

Verzeichnis

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. 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 West Demons of the Past – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Wild+West+Demons+of+the+Past&oldid=35436`