EIN 2-SEITEN ABENTEUER

BLOSS NICHT FALLEN LASSEN

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

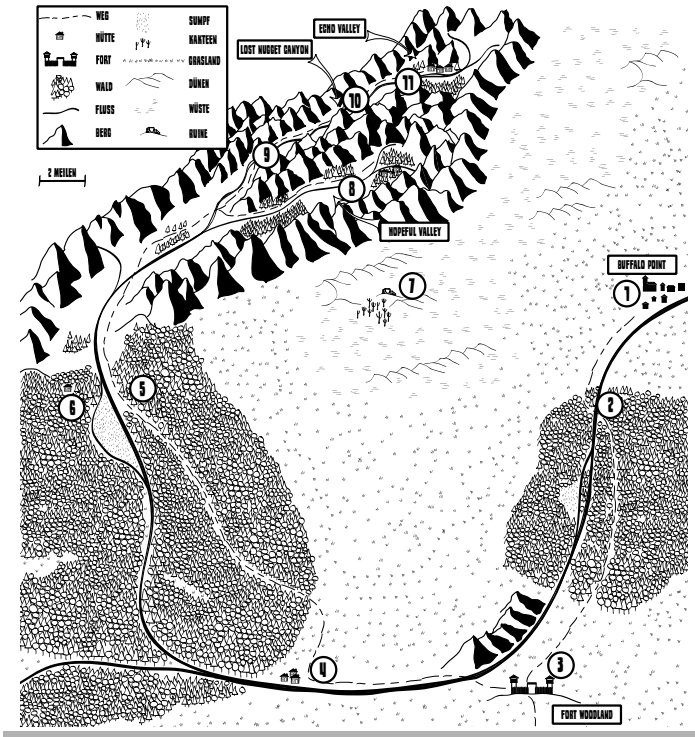
DIE HANDLUNG

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

NEBENHANDLUNGEN

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

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



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

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

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

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

1 BUFFALO POINT

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

2 FURT AM BASHITA RIVER

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

3 FORT WOODLAND

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

4 HOLZFÄLLER/RAFTER

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

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

5 BIEBERFALLEN

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

EP-Vergabe: Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Nebenhandlungen 20 EP; Nicht in den Hinterhalt geraten 30 EP; Für das Abenteuer: 25 EP

6 Blockhütte von Josh „Eisen“ Gladman

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

Informationen: Wegbeschreibung zur Höhle am Canyon

7 Die Wüste

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

8 Hopeful Valley

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

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

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

9 Der Hinterhalt

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

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

10 Bergsturz

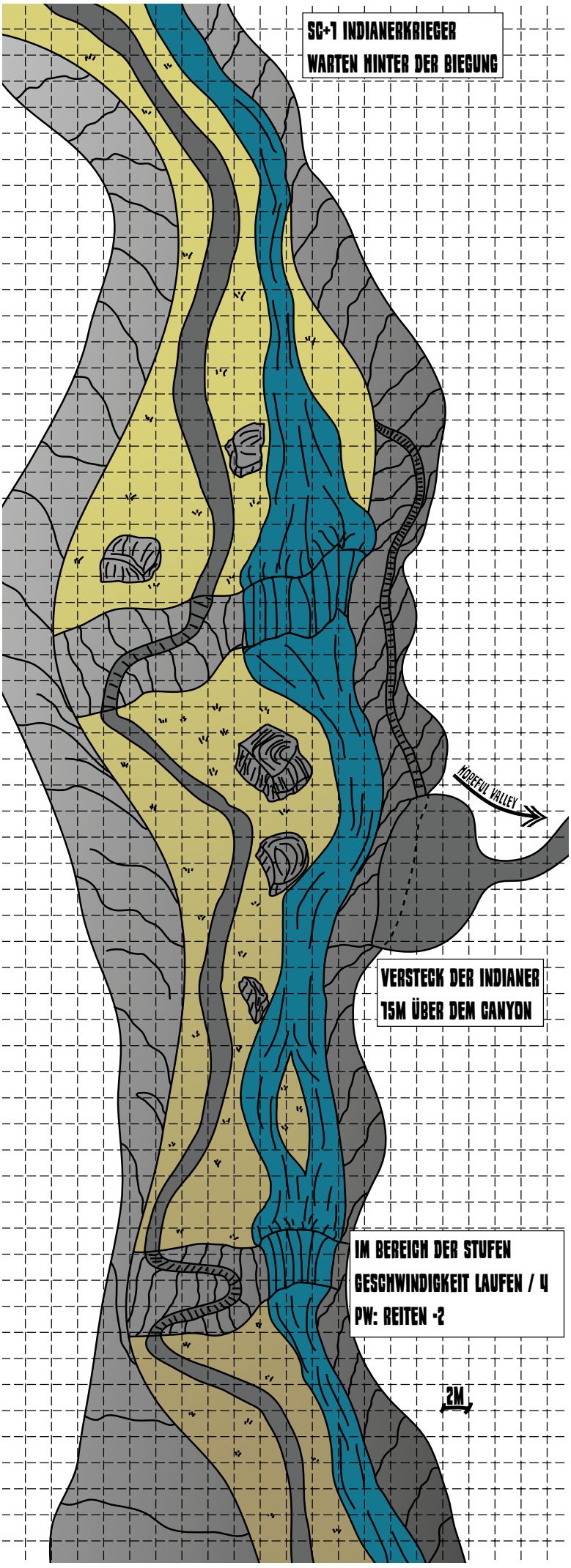
Der Weg ist durch herabgestürzte Felsen blockiert. Zwar ist es möglich den Damm zu überklettern (2x PW: Klettern -2) aber ein Weiterkommen mit Pferden und Gepäck ist unmöglich. Hinter dem Damm hat sich schon ein großer See gebildet, der bis zu den steilen Felswänden reicht, also heißt es schwimmen, wenn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

11 Echo Valley

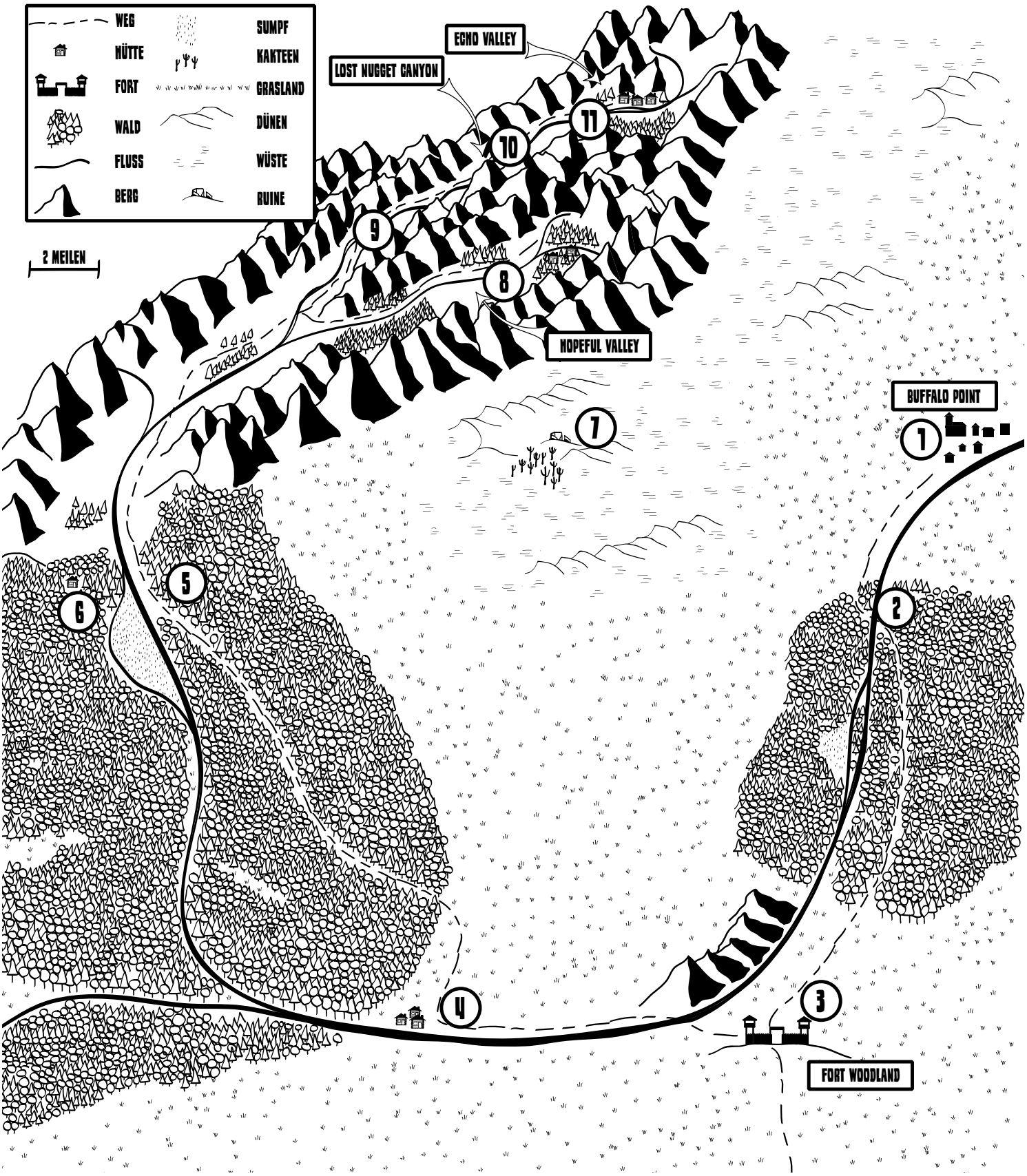
Die Goldsucher erwarten die Lieferung schon sehnsüchtig und zahlen den Abenteurern einen Bonus von 100$ in Nuggets.

Nitroglycerin

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



ÜBERSICHTSKARTE



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